



VIVID GAMES

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI W I PÓŁROCZU 2020 ROKU

30 WRZEŚNIA 2020

GRUPA KAPITAŁOWA VIVID GAMES S.A.

Spis treści

Pismo Zarządu.....	5
Wybrane dane finansowe Grupy w PLN oraz po przeliczeniu na EUR.....	6
Dane skonsolidowane	6
Dane Jednostkowe	8
Omówienie danych finansowych	10
Dane skonsolidowane	10
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi	10
Koszty działalności operacyjnej	11
Całkowite Dochody Ogółem i EBITDA.....	12
Sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	13
Dane jednostkowe	15
Sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	16
Informacja o kredytach i pożyczkach w pierwszej połowie 2020 r.	18
Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w pierwszej połowie 2020 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych	19
informacje o powiazaniach organizacyjnych lub kapitałowych emitenta z innymi podmiotami oraz określenie jego głównych inwestycji krajowych i zagranicznych.....	19
Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem emitenta i jego grupa kapitałowa.	19
Zarządzanie zasobami finansowymi	19
Możliwości realizacji inwestycji.....	19
Transakcje z podmiotami powiązаныmi	21
Informacja dotycząca instrumentów finansowych w zakresie ryzyka zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej.....	21
Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie półrocznym a wcześniej publikowanymi prognozami	21
Informacje ogólne	22
Prezentacja Spółki dominującej.....	22
Podstawowe dane o Emitencie	23
Organy Spółki	23
Zarząd	23
Rada Nadzorcza.....	24
Podstawowy przedmiot działalności	24
Akcjonariat Spółki dominującej na dzień publikacji raportu.....	24
Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących.....	25
Prezentacja Grupy Kapitałowej.....	25
Informacje o Grupie Kapitałowej Vivid Games S.A.	25

Struktura Grupy Kapitałowej.....	26
Przedmiot działalności Grupy	26
Zatrudnienie i sytuacja kadrowa w Grupie w pierwszej połowie 2020 roku.....	26
Rok obrotowy.....	26
Audytora.....	27
Źródła finansowania Grupy.....	27
Zdarzenia istotne dla Grupy do dnia publikacji raportu za I półrocze 2020 roku.....	28
Knights Fight 2	28
Marka Real Boxing.....	29
Marka Gravity Rider	30
Gry Segmentu Casual	31
Zombie Blast Crew	32
Space Pioneer	32
Mayhem Combat.....	33
Zawarcie umów wydawniczych	33
Dystrybucja gier Vivid Games na platformie Nintendo Switch	34
Platforma Automatyzacji testów - Quasu.....	34
Wprowadzenie możliwości pracy w trybie zdalnym.....	34
Wykonanie opcji objęcia określonej w umowach pożyczek od Członków Zarządu.....	34
Podwyższenie kapitału	35
Rozpoczęcie postępowania układowego	35
Ogłoszenie nowej Strategii Rozwoju Emitenta.....	36
Podjęcie decyzji o połączeniu między spółkami w Grupie kapitałowej	36
Realizacja Strategii Spółki.....	37
Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Vivid Games S.A.	37
Czynniki Mające wpływ na wyniki Grupy w przyszłości:.....	37
Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności.....	38
Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki.....	38
Czynniki ryzyka związane z otoczeniem w jakim Grupa prowadzi działalność	39
Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną.....	39
Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier	39
Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii i branży, w której działa Grupa.....	39
Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym.....	40
Ryzyko związane z niską rozpoznawalnością Emitenta przez społeczność graczy Nintendo.....	40
Ryzyko zmienności kursów walutowych.....	40
Ryzyko zmienności stóp procentowych	41
Ryzyko związane z prawem pracy	41

Ryzyko kredytowe, przepływów pieniężnych.....	41
Ryzyko podlegania umów prawu obcemu	42
Ryzyko zmian legislacyjnych wpływających na rynek, na którym Grupa prowadzi działalność.....	42
Ryzyko związane z regulacjami międzynarodowymi dotyczącymi modelu free-to-play	42
Ryzyko braku stabilności przepisów podatkowych	42
Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki	43
Ryzyko związane z koniunkturą w branży reklamowej	43
Czynniki ryzyka związane z działalnością operacyjną emitenta.....	44
Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne gry oferowane przez Grupę	44
Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w realizacji projektów	44
Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników i trudnościami w pozyskaniu nowych	44
Ryzyko związane z umowami ze współpracownikami	45
Ryzyko niezrealizowania celów strategicznych założonych przez Grupę.....	45
Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej	46
Ryzyko roszczeń z tytułu naruszenia własności intelektualnej.....	46
Ryzyko związane z możliwością wystąpienia awarii systemów informatycznych, infrastruktury telekomunikacyjnej i serwerów, z których korzysta Grupa	46
Ryzyko związane z naruszeniem praw autorskich i innych praw własności intelektualnej Grupy....	47
Ryzyko wprowadzenia do obrotu nowych produktów	47
Ryzyko złej oceny potencjału komercyjnego i nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego.....	48
Ryzyko związane z rejestracją znaków towarowych Grupy	48
Czynniki ryzyka regulacyjne	48
Ryzyko zmian otoczenia prawnego	49
Ryzyko związane z prawem pracy oraz kwestionowaniem stosunku prawnego łączącego Grupę z niektórymi jej współpracownikami	49
Ryzyko związane z europejską reformą przepisów regulujących przetwarzanie danych osobowych	50
Ryzyko związane z niewypełnianiem obowiązków informacyjnych spółki publicznej	51
Pozostałe.....	52
Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady) wraz z opisem.	52
Posiadane akcje własne	52
Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.....	52
Oświadczenie Zarządu dotyczące informacji zawartych w sprawozdaniu.....	53

PISMO ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusze i Obligatariusze,

Prezentujemy Państwu wyniki za I półrocze 2020 r. Skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 14 mln zł i są wyższe o 175% w porównaniu z analogicznym okresem 2019 roku, natomiast zysk netto wyniósł 1,88 mln zł.

Na tak znaczące zwiększenie przychodów ze sprzedaży główny wpływ miały efektywne działania marketingowe marki Real Boxing. W najbliższym czasie planujemy premiery trzech gier mid-core o porównywalnym potencjale: Knights Fight 2, Amusing Heroes oraz The Cash, jak również premiery gier Real Boxing 2, Mayhem Combat, Zombie Blast Crew i Calm Colors na platformie Nintendo Switch. Rosnące pod względem ilościowym i jakościowym portfolio gier w połączeniu z wydajnym marketingiem oraz, dodatkowo z komercjalizacją gier poza platformami mobilnymi umożliwi nam dalszy dynamiczny wzrost przychodów oraz zysku netto.

Naszymi strategicznymi celami są: efektywna produkcja i globalna dystrybucja gier mobilnych, zwiększanie zasięgu gier z zastosowaniem zyskowego marketingu, ciągłe zwiększanie satysfakcji i zaangażowania graczy, a w konsekwencji monetyzacji gier, zwiększanie przychodów z portfolio gier poza platformami mobilnymi, we współpracy z zewnętrznymi partnerami, jak również poszukiwanie i prototypowanie nowych konceptów gier. Naszą misją od ponad 13 lat pozostaje produkcja wysokiej jakości gier mobilnych.

Dziękujemy za zainteresowanie i zaufanie, którymi nas obdarzacie i zachęcamy do zapoznania się z raportem za I półrocze 2020 roku.

Remigiusz Kościelny
Prezes Zarządu

Jarosław Wojczakowski
Wiceprezes Zarządu

WYBRANE DANE FINANSOWE GRUPY W PLN ORAZ PO PRZELICZENIU NA EUR

DANE SKONSOLIDOWANE

	30.06.2020 W TYS PLN	31.12.2019 W TYS PLN	30.06.2019 W TYS PLN	30.06.2020 W TYS EUR	31.12.2019 W TYS EUR	30.06.2019 W TYS EUR
Aktywa trwałe	33 363,99	33 177,60	32 791,77	7 470,67	7 790,91	7 712,08
Aktywa przeznaczone do sprzedaży	820,86	922,16	0,00	183,80	216,55	0,00
Aktywa obrotowe	9 956,18	5 237,57	4 119,01	2 229,33	1 229,91	968,72
Aktywa razem	44 141,03	39 337,33	36 910,78	9 883,80	9 237,37	8 680,80
Kapitał własny	18 281,28	16 394,74	14 845,35	4 093,43	3 849,89	3 491,38
Kapitał podstawowy	2 974,34	2 974,34	2 974,34	666,00	698,45	699,52
Zobowiązania długoterminowe	7 687,01	9 681,21	8 481,10	1 721,23	2 273,38	1 994,61
Dłużne papiery wartościowe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	18 172,74	13 261,38	13 584,33	4 069,13	3 114,10	3 194,81
Dłużne papiery wartościowe	10 590,05	10 569,83	10 494,77	2 371,26	2 482,05	2 468,20
	01.01.2020		01.01.2019	01.01.2020		01.01.2019
	30.06.2020		30.06.2019	30.06.2020		30.06.2019
	W TYS PLN		W TYS PLN	W TYS EUR		W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi:	16 440,56		8 335,95	3 701,74		1 944,02
Przychody ze sprzedaży	14 011,17		5 089,37	3 154,75		1 186,89
Koszt wytw. na własne potrzeby	2 429,39		3 246,58	547,00		757,13
Koszty działaln. operacyjnej	-14 126,44		-8 936,73	-3 180,70		-2 084,13
Zysk (-strata) na działaln. Op.	2 274,38		-351,36	512,10		-81,94
Całkowite dochody ogółem	1 886,55		-982,15	424,77		-229,05
EBITDA	4 373,99		2 078,46	984,84		484,72

	01.01.2020 30.06.2020	01.01.2019 30.06.2019	01.01.2020 30.06.2020	01.01.2019 30.06.2019
	W TYS PLN	W TYS PLN	W TYS EUR	W TYS EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	5 145,80	2 159,47	1 158,62	503,61
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 364,25	-3 936,66	-532,33	-918,06
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-169,26	2 573,63	-38,11	600,19
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	5 252,62	2 609,63	1 182,68	608,59

ZYSK/(-STRATA) NA JEDNĄ AKCJĘ (W ZŁ/EUR NA JEDNĄ AKCJĘ)	01.01.2020 30.06.2020 PLN	01.01.2019 30.06.2019 PLN	01.01.2020 31.03.2020 EUR	01.01.2019 31.03.2019 EUR
---	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

Z działalności kontynuowanej i zaniechanej:

Zysk na jedną akcję podstawowy	0,06	-0,03	0,01	-0,01
Zysk na jedną akcję rozwodniony	0,06	-0,03	0,01	-0,01

Z działalności kontynuowanej:

Zwykły w zł	1 886,55	-982,15	424,77	-229,05
Rozwodniony w zł	1 886,55	-982,15	424,77	-229,05
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej i zaniechanej	1 886,55	-982,15	424,77	-229,05
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	1 886,55	-982,15	424,77	-229,05
Średnia ważona liczba akcji zwykłych w szt.	29 632 081	29 632 081	29 632 100	29 646 100
Średnia ważona rozwodniona liczba akcji zwykłych w szt.	29 632 081	29 632 081	29 632 100	29 646 100

DANE JEDNOSTKOWE

	30.06.2020 W TYS PLN	31.12.2019 W TYS PLN	30.06.2019 W TYS PLN	30.06.2020 W TYS EUR	31.12.2019 W TYS EUR	30.06.2019 W TYS EUR
Aktywa trwałe	33 546,90	33 360,51	32 800,17	7 511,62	7 833,86	7 714,06
Aktywa trwałe przeznaczone do sprzedaży	820,86	922,16	0,00	183,80	216,55	0,00
Aktywa obrotowe	9 982,37	5 260,70	4 156,05	2 235,19	1 235,34	977,43
Aktywa razem	44 350,13	39 543,37	36 956,22	9 930,62	9 285,75	8 691,49
Kapitał własny	18 324,47	16 437,22	14 890,78	4 103,11	3 859,86	3 502,06
Kapitał podstawowy	2 974,34	2 974,34	2 974,34	666,00	698,45	699,52
Zobowiązania długoterminowe	7 687,01	9 681,21	8 481,10	1 721,23	2 273,38	1 994,61
Dłużne papiery wartościowe (długoterminowe)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	18 338,64	13 424,94	13 584,34	4 106,28	3 152,50	3 194,81
Dłużne papiery wartościowe (krótkoterminowe)	10 590,05	10 569,83	10 494,77	2 371,26	2 482,05	2 468,20
		od 01.01.2020 do 30.06.2020 W TYS PLN	od 01.01.2019 do 30.06.2019 W TYS PLN	od 01.01.2020 do 30.06.2020 W TYS EUR	od 01.01.2019 do 30.06.2019 W TYS EUR	
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi:		16 440,56	8 335,95	3 701,74	1 944,02	
Przychody ze sprzedaży		14 011,17	5 089,37	3 154,75	1 186,89	
Koszt wytworzenia na własne potrzeby		2 429,39	3 246,58	547,00	757,13	
Koszty działalności operacyjnej		-14 123,35	-8 935,52	-3 180,00	-2 083,84	
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej		2 277,47	-350,15	512,79	-81,66	
Całkowite dochody ogółem		1 887,26	-980,23	424,93	-228,60	
EBITDA		4 437,38	2 079,67	999,12	485,00	

	od 01.01.2020 do 30.06.2020	od 01.01.2019 do 30.06.2019	od 01.01.2020 do 30.06.2020	od 01.01.2019 do 30.06.2019
	W TYS PLN	W TYS PLN	W TYS EUR	W TYS EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	5 148,32	1 488,48	1 159,19	347,13
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 364,25	-3 264,30	-532,33	-761,26
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-169,26	2 573,58	-38,11	600,18
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	5 238,44	2 607,43	1 179,48	608,08

Do przeliczenia wybranych danych finansowych na EUR zastosowano następujące kursy:

1. Dla pozycji sprawozdania z sytuacji finansowej – kurs NBP z dnia:

30 czerwca 2020 roku – 1 EUR = 4,4660 PLN

31 grudnia 2019 roku – 1 EUR = 4,2585 PLN

30 czerwca 2019 roku – 1 EUR = 4,2520 PLN

2. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów

Kurs wyliczony jako średnia kursów NBP, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca danego półrocza.

2020 roku 1 EUR = 4,4413 PLN

2019 roku 1 EUR = 4,2880 PLN

OMÓWIENIE DANYCH FINANSOWYCH

DANE SKONSOLIDOWANE

PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓŁEM I ZRÓWNANE Z NIMI

	od 01.01.2020 do 30.06.2020	od 01.01.2019 do 30.06.2019	H1 2020 do H1 2019
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi	16 440,56	8 335,95	197%
Przychody ze sprzedaży	14 011,17	5 089,37	275%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	2 429,39	3 246,58	75%

Skonsolidowane przychody ze sprzedaży w pierwszym półroczu 2020 roku są wyższe od przychodów osiągniętych w analogicznym okresie roku 2019 aż o 175%. Przychody w tym okresie zostały wygenerowane przede wszystkim przez markę Real Boxing (72%), oraz markę Gravity Rider (17%). Istotny wpływ na zwiększenie przychodów miało rozpoczęcie marketingu w postaci płatnego pozyskiwania użytkowników (User acquisition) w I kwartale 2020.

Portfolio gier jest aktualizowane i rozwijane – na koniec I półrocza 2020 r. w dystrybucji znajdowało się 21 tytułów gier mobilnych oraz tytuły na platformie Nintendo Switch. Rok wcześniej było ich o połowę mniej. Rozwijane tytuły są obecnie finansowane w całości ze środków własnych. Koszty wytworzenia na własne potrzeby w I półroczu 2020 stanowią 75% poziomu kosztów z I półrocza 2019.

Gra	POBRANIA (mln)			ARPU* (USD)			KOSZT UA** (tys. USD)		
	1H2019	1H2020	I-VIII 2020	1H2019	1H2020	I-VIII 2020	1H2019	1H2020	I-VIII 2020
Gravity Rider	2,73	3,12	3,83	\$0,10	\$0,03	\$0,04	\$0,72	\$0,00	\$0,00
Gravity Rider Zero	-	3,72	4,76	-	\$0,11	\$0,11	\$0,00	\$248,88	\$284,93
Highway Getaway	3,13	2,53	2,93	\$0,02	\$0,01	\$0,01	\$0,00	\$0,00	\$0,00
Real Boxing 1	2,54	2,49	3,07	\$0,14	\$0,18	\$0,18	\$0,00	\$0,00	\$0,00
Real Boxing 2	1,06	5,54	7,66	\$0,24	\$0,35	\$0,35	\$28,38	\$705,90	\$1 096,54
Space Pioneer	0,81	0,51	0,61	\$0,24	\$0,15	\$0,15	\$0,31	\$0,00	\$0,00
Zombie Blast Crew	-	0,38	0,62	-	\$0,19	\$0,13	\$0,00	\$27,00	\$27,00
Pozostałe	1,09	1,96	2,64	\$0,07	\$0,07	\$0,09	\$6,15	\$24,35	\$55,23
Łącznie	11,36	20,25	26,12				\$35,56	\$1 006,13	\$1 463,70

*ARPU – średni przychód z gracza, zawiera przychody brutto z mikropłatności i reklam

KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

	od 01.01.2020 do 30.06.2020	od 01.01.2019 do 30.06.2019	H1 2020 do H1 2019
Koszty działalności operacyjnej	-14 126,44	-8 936,73	158%
Amortyzacja	-2 099,61	-2 429,82	86%
Zużycie surowców i materiałów	-36,68	-31,00	118%
Usługi obce	-9 274,13	-3 553,66	261%
Koszt świadczeń pracowniczych	-2 685,45	-2 862,30	94%
Podatki i opłaty	-3,68	-1,76	209%
Pozostałe koszty	-26,89	-58,19	46%
ZYSK (-STRATA) ZE SPRZEDAŻY	2 314,12	-600,78	
Pozostałe przychody operacyjne	266,73	258,71	103%
Pozostałe koszty operacyjne	-306,47	-9,29	
ZYSK (-STRATA) NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	2 274,38	-351,36	-647%
Przychody finansowe	167,04	3,16	5286%
Koszty finansowe	-520,84	-562,59	93%
ZYSK (-STRATA) PRZED OPODATKOWANIEM	1 920,58	-908,41	-211%
Podatek dochodowy	-34,03	-73,74	46%
ZYSK (-STRATA) NETTO Z DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ	1 886,55	-982,15	-192%

W I półroczu 2020 koszty operacyjne wzrosły o 58% w stosunku do analogicznego okresu roku poprzedniego. Na wzrost ten główny wpływ miało zwiększenie kosztów usług obcych o 5,7 mln PLN (wzrost 161%) stanowiących 66% wszystkich kosztów w zakresie płatnego pozyskiwania graczy (user acquisition) w wysokości 4,5 mln PLN.

Koszty świadczeń pracowniczych zmniejszyły się o 0,2 mln PLN (spadek o 6%) r-d-r, w związku ze zmniejszeniem zatrudnienia w ciągu ostatniego półrocza o 6 osób. Koszty wynagrodzeń stanowią 20% kosztów działalności operacyjnej. W ostatnim miesiącu I półrocza 2020 wypłacono dodatkowo odprawy dla pracowników którzy byli zatrudnieni w zespole Quasu.

Zmniejszeniu o 0,3 mln PLN uległy także koszty amortyzacji. O ich obniżeniu zdecydował wynik testów na utratę wartości, w efekcie którego zdecydowano o przedłużeniu okresu użyteczności ekonomicznej i amortyzacji tytułu Real Boxing 2 z siedmiu do dziesięciu lat.

Duże zwiększenie przychodów r-d-r wpłynęło na osiągnięcie zysku ze sprzedaży w wysokości 2 314,12 tys. PLN oraz zysk na działalności operacyjnej w wysokości 2 274,38 tys. PLN.

W pozostałych przychodach operacyjnych zawarte są głównie przychody z tytułu wykorzystania otrzymanych wcześniej dotacji, a w pozostałych kosztach operacyjnych poniesione koszty prac rozwojowych, które nie będą kontynuowane oraz koszty rozpoczętej restrukturyzacji Spółki.

Istotne zwiększenie przychodów finansowych wynika z uzyskania znaczących dodatnich różnic kursowych (ponad 150 tys. PLN) powstałych w wyniku wzrostu kursu wymiany USD i EUR.

Na koszty finansowe składają się odsetki od obligacji serii A oraz odsetki od otrzymanych w 2019 roku pożyczek od członków zarządu.

CAŁKOWITE DOCHODY OGÓŁEM I EBITDA

DANE W TYS. PLN

	od 01.01.2020 do 30.06.2020	od 01.01.2019 do 30.06.2019	H1 2020 do H1 2019
ZYSK (-STRATA) NETTO	1 886,55	-982,15	
EBITDA	4 373,99	2 078,46	210%

Grupa osiągnęła w I półroczu 2020 zysk netto w wysokości 1.886,55 tys. PLN, wobec ubiegłorocznej straty na poziomie -982,15 tys. PLN.

EBITDA osiągnęła wysoki poziom 4 373,99 tys. PLN co stanowi ponad dwukrotny wzrost w stosunku pierwszego półrocza roku 2019.

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

	Na dzień 30.06.2020	Na dzień 31.12.2019	Na dzień 30.06.2019	30.06.2020 do 31.12.2019
AKTYWA TRWAŁE	33 363,99	33 177,60	32 791,77	101%
Rzeczowe aktywa trwałe	382,32	575,21	787,98	66%
Aktywa niematerialne i prace rozwojowe	32 676,90	32 277,60	31 566,53	101%
Inwestycja w jednostki zależne	5,00	5,00	99,62	100%
Należności długoterminowe	0,00	61,50	61,50	0%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	299,77	258,29	276,14	116%
AKTYWA PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY	820,86	922,16	0,00	89%
AKTYWA OBROTOWE	9 956,18	5 237,57	4 119,01	190%
Należności z tytułu dostaw i usług	3 058,00	2 277,54	893,57	134%
Należności z tyt. podatków	282,08	0,00	0,00	
Pozostałe należności	0,73	111,88	231,28	1%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	5 252,62	2 640,33	2 609,63	199%
Rozliczenia międzyokresowe	1 362,75	207,82	384,53	656%
AKTYWA RAZEM:	44 141,03	39 337,33	36 910,78	112%

Opis wybranych, znaczących pozycji Aktywów:

Łączna wartość Aktywów Trwałych Grupy wzrosła w raportowanym okresie o 1% w stosunku do wartości z 31 grudnia ubiegłego roku. W pozycji Rzeczowe aktywa trwałe odnotowano spadek o 34% (0,2 mln PLN). Jest to między innymi wynik przyjętej zasady, zgodnie z którą Spółka poddaje jednorazowej amortyzacji nabywane środki trwałe jeżeli ich wartość nie przekracza 10 tys. PLN.

W pozycji Aktywa trwałe przeznaczone do sprzedaży wykazana została wartość platformy Quasu równa 820,86 tys. PLN. Sprzedaż aktywa nastąpiła 1 lipca 2020 r. Aktualizacja (zmniejszenie) wartości tej pozycji nastąpiła na skutek wpływu na rachunek bankowy spółki ostatniej raty dotacji, którą częściowo finansowany był ten projekt. W lipcu 2020 r. Spółka uzyskała zysk ze sprzedaży Quasu w wysokości 171 tys. zł.

Wartość Aktywów obrotowych zwiększyła się natomiast o 90% głównie za sprawą zwiększenia stanu środków pieniężnych na rachunkach bankowych Spółki o 99% (o 2.6 mln PLN) wobec ostatniego dnia 2019 roku oraz rozliczeń międzyokresowych o 1,15 mln PLN.

KAPITAŁY WŁASNE I ZOBOWIĄZANIA	Na dzień 30.06.2020	Na dzień 31.12.2019	Na dzień 30.06.2019	30.06.2020 do 31.12.2019
KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	18 281,28	16 394,74	14 845,35	112%
Kapitał podstawowy	2 974,34	2 974,34	2 974,34	100%
Akcje własne	-11,13	-11,13	-11,07	100%
Kapitał zapasowy	10 884,74	10 884,74	10 748,39	100%
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	2 546,78	2 115,84	2 115,84	120%
Zysk (-strata) netto roku obrotowego	1 886,55	430,95	-982,15	438%
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	7 687,01	9 681,21	8 481,10	79%
Zobowiązanie z tytułu odroczonego podatku dochodowego	274,48	198,97	95,61	138%
Kredyty i pożyczki	0,00	2 030,10	2 030,99	0%
Zobowiązania z tyt. leasingu	69,80	251,00	0,00	28%
Pozostałe zobowiązania długoterminowe	7 342,73	7 201,14	6 354,50	102%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	18 172,74	13 261,38	13 584,33	137%
Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	389,84	
Dłużne papiery wartościowe	10 590,05	10 569,83	10 494,77	100%
Zobowiązania z tyt. leasingu finansowego	240,00	240,00	91,11	100%
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	2 868,44	1 299,12	656,07	221%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku	0,00	0,00	0,00	
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	876,17	609,79	656,31	144%
Pozostałe zobowiązania krótkoterminowe	3 598,08	542,64	1 296,23	663%
PASYWA RAZEM:	44 141,03	39 337,33	36 910,78	112%

Opis wybranych pozycji Kapitałów Własnych i Zobowiązań (Pasywa):

W 2020 roku kapitał podstawowy nie uległ zmianie. Kapitał własny zwiększył się na skutek osiągnięcia przez Grupę zysku netto w wysokości 1 886,55 tys. PLN oraz niepodzielonego wyniku z roku ubiegłego uwzględniającego zysk z 2019 roku, w wysokości 430,95 tys. PLN.

Grupa nie posiada obecnie zadłużenia kredytowego. W 2020 roku nie zostały zaciągnięte nowe kredyty bankowe ani pożyczki.

Na dzień 30 czerwca 2020 r. łączna wartość Dłużnych papierów wartościowych w postaci wyemitowanych w maju 2017 roku trzyletnich obligacji serii A wynosiła 10,6 mln PLN. Terminem zapadalności obligacji serii A był 5 maja 2020 roku. Dokładny opis dotyczący braku wykupu obligacji znajduje się w Nocie nr 14 Półrocznego Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego.

Zobowiązania długoterminowe nieznacznie zmniejszyły się do poziomu 79% stanu z końca roku 2019.

Zobowiązania krótkoterminowe wzrosły o 37%. Wzrosły głównie zobowiązania z tytułu dostaw i usług w związku ze zwiększeniem skali płatnego pozyskiwania użytkowników (UA). W I półroczu 2020 Spółka otrzymała ostatnie środki z programu sektorowego Game INN w wysokości 476 tys. PLN.

Pozostałe zobowiązania krótkoterminowe wzrosły ponad sześciokrotnie. W pozycji tej znajdują się zobowiązania w wysokości 3 mln PLN z tytułu nabycia akcji serii H. Są to zobowiązania wobec Członka Rady Nadzorczej (1 mln PLN) oraz Członków Zarządu Spółki z tytułu konwersji pożyczek na akcje (2 mln PLN). Podwyższenie kapitału zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy w Bydgoszczy 14 września 2020. (ESPI nr 41/2020)

DANE JEDNOSTKOWE

Vivid Games S.A. jest spółką dominującą Grupy Kapitałowej Vivid Games S.A. i jednocześnie największym podmiotem w ramach Grupy. Tym samym komentarz do sprawozdania z sytuacji finansowej Grupy, obejmuje w większości działalność i wyniki Vivid Games S.A.

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

AKTYWA	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019	Stan na 30.06.2019
AKTYWA TRWAŁE	33 546,90	33 360,51	32 800,17
Rzeczowe aktywa trwałe	382,32	575,21	787,98
Wartości niematerialne i prace rozwojowe, w tym:	32 676,90	32 277,60	31 566,53
- Koszty zakończonych prac rozwojowych	16 908,41	17 174,26	19 656,43
- Pozostałe wartości niematerialne	1 093,90	1 328,14	1 562,38
- Wartości niematerialne w realizacji	14 674,59	13 775,20	10 347,72
Inwestycje w jednostki powiązane	187,91	187,91	108,02
Należności długoterminowe	0,00	61,50	61,50
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	299,77	258,29	276,14
AKTYWA PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY	820,86	922,16	0,00
AKTYWA OBROTOWE	9 982,37	5 260,70	4 156,05
Należności z tytułu dostaw i usług	3 058,37	2 277,54	893,57
Pozostałe należności	282,08	111,62	231,15
Udzielone pożyczki	40,72	40,09	39,37
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	5 238,45	2 623,63	2 607,43
Rozliczenia międzyokresowe	1 362,75	207,82	384,53
AKTYWA RAZEM	44 350,13	39 543,37	36 956,22

KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA	30.06.2020	31.12.2019	30.06.2019
KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	18 324,47	16 437,22	14 890,78
Kapitał podstawowy	2 974,34	2 974,34	2 974,34
Akcje własne	-11,13	-11,13	-11,13
Kapitał zapasowy	41 735,08	41 735,08	41 598,73
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	-28 261,08	-28 690,93	-28 690,93
Zysk (-strata) netto roku obrotowego	1 887,26	429,86	-980,23
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	7 687,01	9 681,21	8 481,10
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	274,48	198,97	95,61
Zobowiązania z tyt. leasingu	69,80	251,00	0,00
Pozostałe zobowiązania długoterminowe	7 342,73	7 201,14	6 354,50
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	18 338,64	13 424,94	13 584,34
Kredyty i pożyczki	168,51	165,50	389,84
Dłużne papiery wartościowe	10 590,05	10 569,83	10 494,77
Zobowiązania z tyt. leasingu	240,00	240,00	91,11
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	2 865,84	1 297,45	656,07
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	876,17	609,79	656,31
Pozostałe zobowiązania krótkoterminowe	3 598,07	542,37	1 296,24
KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA RAZEM:	44 350,12	39 543,37	36 956,22

SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	od 01.01.2020 do 30.06.2020	od 01.01.2019 do 30.06.2019
Działalność kontynuowana		
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi	16 440,56	8 335,95
Przychody ze sprzedaży	14 011,17	5 089,37
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	2 429,39	3 246,58
Koszty działalności operacyjnej	-14 123,35	-8 935,52
Amortyzacja	-2 159,91	-2 429,82
Zużycie surowców i materiałów	-36,68	-31,00
Usługi obce	-9 210,78	-3 552,82
Koszt świadczeń pracowniczych	-2 685,45	-2 862,30
Podatki i opłaty	-3,64	-1,39
Pozostałe koszty	-26,89	-58,19
ZYSK (-STRATA) ZE SPRZEDAŻY	2 317,21	-599,57
Pozostałe przychody operacyjne	266,73	258,71
Pozostałe koszty operacyjne	-306,47	-9,29
ZYSK (-STRATA) NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	2 277,47	-350,15
Przychody finansowe	167,66	6,24
Koszty finansowe	-523,84	-562,58
ZYSK (-STRATA) PRZED OPODATKOWANIEM	1 921,29	-906,49
Podatek dochodowy	-34,03	-73,74
ZYSK (-STRATA) NETTO Z DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ	1 887,26	-980,23
ZYSK (-STRATA) NETTO	1 887,26	-980,23
CAŁKOWITE DOCHODY OGÓŁEM:	1 887,26	-980,23
EBITDA	4 437,38	2 079,67

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W PIERWSZEJ POŁOWIE 2020 R.

Grupa nie posiada obecnie zadłużenia kredytowego. W 2020 roku nie zostały zaciągnięte nowe kredyty bankowe ani pożyczki.

W 2019 roku członkowie Zarządu Vivid Games S.A. udzielili Spółce pożyczek w łącznej kwocie 2 mln PLN. Umowy pożyczek zawarto na okres 3 lat, a oprocentowanie wynosi 5,97% w skali roku, przy czym odsetki

nie podlegają kapitalizacji. W miejsce zwrotu pożyczki wraz z odsetkami Pożyczkodawcy mogli objąć akcje Emitenta nowej emisji (tzw. „Opcja objęcia”).

14 kwietnia 2020 Spółka otrzymała od Remigiusza Kościelnego i Jarosława Wojczakowskiego pisemne żądania wykonania ww. opcji objęcia. Zgodnie z Umowami Pożyczek cena emisyjna akcji nowej emisji została ustalona w oparciu o średni kurs akcji Emitenta notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie z okresu 30 dni poprzedzających datę złożenia żądania wykonania opcji objęcia z uwzględnieniem 12% dyskonta. W wyniku wykonania opcji strony Umów Pożyczek dokonały potrącenia wierzytelności wynikających z Umów Pożyczek z wierzytelnością z tytułu wpłaty na poczet akcji nowej emisji, w związku z czym zobowiązanie Spółki do zwrotu pożyczek wygasło.

INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W PIERWSZEJ POŁOWIE 2020 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH

W pierwszym półroczu 2020 roku Grupa nie udzieliła innym podmiotom żadnych istotnych poręczeń ani gwarancji.

INFORMACJE O POWIĄZANIACH ORGANIZACYJNYCH LUB KAPITAŁOWYCH EMITENTA Z INNYMI PODMIOTAMI ORAZ OKREŚLENIE JEGO GŁÓWNYCH INWESTYCJI KRAJOWYCH I ZAGRANICZNYCH

Emitent nie jest powiązany kapitałowo i organizacyjnie z podmiotami spoza swojej Grupy kapitałowej.

ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA PRZEDSIĘBIORSTWEM EMITENTA I JEGO GRUPĄ KAPITAŁOWĄ

W związku z pandemią COVID-19 Zarząd Spółki postanowił w połowie marca 2020 r. o wdrożeniu zdalnego trybu pracy dla wszystkich pracowników. Po trzech miesiącach pracy w trybie zdalnym podjęto decyzję o wprowadzeniu na stałe możliwości pracy w trybie zdalnym, hybrydowym (łączącym pracę zdalną z pracą stacjonarną w jednym z biur Vivid Games) oraz stacjonarnym. Doświadczenia zebrane w ciągu ostatnich miesięcy pokazują, że możliwość pracy zdalnej pozytywnie wpływa na zaangażowanie i nastawienie pracowników. Pozostaje też w zgodzie z kulturą organizacyjną Vivid Games, która wspiera równowagę pomiędzy życiem zawodowym a prywatnym pracowników.

ZARZĄDZANIE ZASOBAMI FINANSOWYMI

Emitent na bieżąco kontroluje stan posiadanych zasobów finansowych. Wolne środki pieniężne utrzymywane są na rachunkach bankowych w bankach o ratingu EuroRating BBB.

MOŻLIWOŚCI REALIZACJI INWESTYCJI

Zarząd Spółki na bieżąco analizuje plany inwestycyjne i strategiczne w odniesieniu do posiadanych zasobów finansowych. Inwestycje realizowane są ze środków własnych w tym głównie ze środków pochodzących z dystrybucji gier. W ocenie Zarządu realizacja zaplanowanych na 2020 rok działań strategicznych nie jest zagrożona.

W dniu 10 stycznia 2020 r. Emitent podjął decyzję o zamiarze emisji obligacji o łącznej wartości nominalnej nie mniejszej niż 5 000 000 zł (pięć milionów złotych) i zaoferowaniu ich nabycia w trybie określonym w art. 33 pkt 1 Ustawy o obligacjach tj. w trybie oferty publicznej, o której mowa w art. 3

Ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych i w sposób wskazany w art. 37b ust. 1 tej ustawy.

Emisja pierwotnie miała zostać przeprowadzona w lutym 2020, jednak Zarząd postanowił o przesunięciu jej terminu na marzec 2020 (ESPI 6/2020).

W zależności od wielkości emisji, środki z niej pozyskane miały zostać przeznaczone na spłatę Obligacji serii A oraz finansowanie inwestycji planowanych przez Spółkę w roku 2020. (ESPI 1/2020)

W dniu 31 marca 2020 Zarząd Spółki podjął decyzję o odstąpieniu od oferty publicznej obligacji serii B rozpoczętej 9 marca 2020 (ESPI 7/2020) i niedokonywaniu przydziału obligacji, na które złożone zostały zapisy. Decyzja związana była z nagłą zmianą sytuacji gospodarczej wynikającą z pandemii koronawirusa COVID-19, która miała istotny negatywny wpływ na przebieg oferty. W związku z powyższym oferta publiczna obligacji serii B została zakończona i nie doszła do skutku (ESPI 11/2020). Zarząd dokonał oceny możliwości pozyskania finansowania zewnętrznego, w wyniku której stwierdzono, że:

- Wykup obligacji serii A w terminie przewidzianym w warunkach emisji, tj. 5 maja 2020 nie będzie możliwy,
- Bieżąca działalność Spółki oraz realizacja prognoz finansowych nie są zagrożone,
- Wykup obligacji serii A będzie możliwy przy rozłożeniu zobowiązania na raty (ESPI 12/2020).

Zwołano Zgromadzenie Obligatariuszy obligacji serii A Spółki w celu uchwalenia zmian Warunków Emisji pozwalających na przeprowadzenie ratalnej spłaty zobowiązania. (ESPI 13/2020)

Wolę udziału w Zgromadzeniu Obligatariuszy wyrazili obligatariusze reprezentujący ok. 25% łącznej wartości nominalnej obligacji, w związku z czym Zgromadzenie Obligatariuszy zwołane na dzień 23 kwietnia 2020 nie odbyło się, ponieważ nie byłoby władne by podjąć ważne uchwały, w szczególności zaś nie dokonałoby skutecznej zmiany warunków emisji obligacji zgodnie z propozycją Zarządu Spółki. (ESPI 17/2020 i 20/2020)

W dniu 28 kwietnia 2020 Zarząd Spółki skierował do Sądu Rejonowego w Bydgoszczy wniosek o otwarcie w odniesieniu do Emitenta przyspieszonego postępowania układowego z układem częściowym obejmującym jedynie wierzytelności wynikające z obligacji serii A. W ramach planu restrukturyzacyjnego zaproponowano wdrożenie dodatkowych środków restrukturyzacyjnych zmierzających do poprawy stanu finansowego Spółki: m.in. zamknięcie linii biznesowej QUASU z możliwą sprzedażą składników majątkowych z nią związanych oraz konwersję pożyczek udzielonych przez akcjonariuszy (raporty bieżące nr 16/2020 z 14 kwietnia 2020, 26/2019 z 12 września 2019 oraz 9/2019 z 21 marca 2019) na akcje Spółki nowej emisji (ESPI 18/2020 i 21/2020).

Sąd Rejonowy w Bydgoszczy postanowił o otwarciu ww. postępowania układowego w dniu 12 maja 2020 (ESPI 25/2020). W dniu 16. września 2020 Spółka otrzymała informację o wydaniu przez Komisarza postanowienia w przedmiocie stwierdzenia przyjęcia układu częściowego zaproponowanego obligatariuszom. Wydanie postanowienia wynika z zakończenia pisemnego głosowania nad układem. W głosowaniu pisemnym wszystkie głosy zostały oddane za przyjęciem układu, który zakłada spłatę wierzytelności wynikających z obligacji serii A w dwunastu ratach, płatnych kwartalnie, wraz z jednoczesną wypłatą odsetek w takiej samej wysokości jak wynikająca z warunków emisji obligacji za okres od dnia uprawomocnienia się postanowienia o zatwierdzeniu układu. Spółka zapłaci obligatariuszom również odsetki ustawowe za opóźnienie od dnia wykupu obligacji do dnia poprzedzającego dzień uprawomocnienia się postanowienia o zatwierdzeniu układu. Wykonywanie układu rozpocznie się po stwierdzeniu przez Sąd prawomocności postanowienia o zatwierdzeniu układu. (ESPI 42/2020)

W ocenie Zarządu zastosowane rozwiązanie w optymalny sposób zabezpieczy interesy Spółki jednocześnie pozwalając obligatariuszom obligacji serii A na uzyskanie pełnej spłaty ich wierzytelności. Proponowane postępowanie nie wpływa negatywnie na działalność operacyjną Spółki oraz na realizację prognoz finansowych i wykonywanie innych zobowiązań.

TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

W pierwszym półroczu 2020 roku Grupa kontynuowała współpracę na przyjętych w latach wcześniejszych zasadach. Wszystkie transakcje miały charakter rynkowy.

INFORMACJA DOTYCZĄCA INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH W ZAKRESIE RYZYKA ZMIANY CEN, KREDYTOWEGO, ISTOTNYCH ZAKŁÓCEŃ PRZEPŁYWÓW ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH ORAZ UTRATY PŁYNNOŚCI FINANSOWEJ

Emitent nie stosuje polityki zabezpieczeń mających na celu zabezpieczenia przed ryzykiem zmiany cen, ryzyka kredytowego oraz zakłóceń przepływów środków pieniężnych. Opis poszczególnych ryzyk został zaprezentowany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W RAPORCIE PÓŁROCZNYM A WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI

W nawiązaniu do raportu nr 36/2019 z dnia 5 listopada 2019 dotyczącego prognoz finansowych na lata 2019-2020 Zarząd dokonuje okresowej oceny możliwości realizacji prognozy w części dotyczącej przychodów i wyniku za rok 2020 przedstawiając je w formie raportu bieżącego po każdym z miesięcy. Ostatnio przedstawione wyniki wstępne dotyczą okresu od stycznia do sierpnia 2020.

Skonsolidowane przychody ze sprzedaży za pierwsze osiem miesięcy 2020 roku spodziewane są na poziomie 18,4 mln PLN. Przychody te stanowią 96,6% przychodów zakładanych do osiągnięcia w 2020 roku wg przedstawionych prognoz.

Skonsolidowany zysk netto od stycznia do sierpnia 2020 r. spodziewany jest na poziomie ok. 1,82 mln PLN, co stanowi 59,7% prognozowanego wyniku za rok 2020.

Zgodnie z powyższymi wynikami przeprowadzonej oceny wskazują na brak zagrożenia dla realizacji prognozy dotyczącej przychodów i wyniku za rok 2020 opublikowanej w raporcie nr 36/2019 z dnia 5 listopada 2019.

INFORMACJE OGÓLNE

PREZENTACJA SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ

Vivid Games jest jednym z wiodących polskich producentów gier mobilnych. Od ponad dekady pracujemy nad fantastycznymi tytułami jak Real Boxing - najlepsza i najbardziej rozpoznawalna marka bokserska na świecie. Za nasze osiągnięcia otrzymaliśmy wiele wyróżnień m.in. dla „Najlepszego Producenta Niezależnego”, „Najlepszej Polskiej Gry Roku” czy prestiżowe wyróżnienie Apple „Editors 'Choice”.

Jesteśmy zespołem 70 pasjonatów, którym przyświeca misja tworzenia gier dających graczom masę rozrywki. By zrealizować ten cel podejmujemy kreatywne ryzyko i stawiamy sobie poprzeczkę wysoko. Naszą wizją jest być światowej klasy studiem mobilnym z portfolio osiągających globalne sukcesy gier.

Naszą strategią jest zwiększanie globalnego zasięgu naszych tytułów dzięki zyskownemu marketingowi na platformach mobilnych i ich komercjalizacji na innych platformach sprzętowych takich jak Nintendo Switch.

Staramy się nieustannie ulepszać najefektywniejsze z naszych tytułów, tak aby były coraz bardziej satysfakcjonujące i angażujące dla graczy, dzięki czemu jesteśmy w stanie zwiększać również monetyzację.

Jesteśmy innowacyjni i dynamiczni. Pracujemy w małych, zwinnych zespołach, dbamy o kulturę firmy i jakość środowiska pracy. Gry które wydajemy są produkowane przez wewnętrzne zespoły i zewnętrzne studia ja również pozyskiwane za pomocą programu wydawniczego od zewnętrznych producentów. Pracujemy zdalnie, posiadając biura w Bydgoszczy, Warszawie oraz Bielsku-Białej.

Vivid Games S.A. jest spółką publiczną, notowaną na polskiej Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.

Od 12 maja 2020 r. Vivid Games S.A. znajduje się w restrukturyzacji (dalej jako: Vivid Games S.A., Vivid Games, Spółka) w związku z otwarciem przyspieszonego postępowania układowego z układowym częściowym obejmującym jedynie wierzytelności wynikające z obligacji serii A.

PODSTAWOWE DANE O EMITENCIE

Nazwa (firma):	VIVID GAMES S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Kraj siedziby:	Rzeczpospolita Polska
Siedziba:	Bydgoszcz
Adres siedziby:	ul. Gdańska 160, 85-674 Bydgoszcz
Adres do korespondencji:	ul. Gdańska 160, 85-674 Bydgoszcz
Telefon:	+48 (52) 321 57 28
Fax:	+48 (52) 522 21 30
Adres e-mail:	ir@vividgames.com
Adres WWW:	www.vividgames.com
REGON:	340873302
NIP:	9671338848
Numer KRS:	0000411156

ORGANY SPÓŁKI

ZARZĄD

Imię i Nazwisko	Funkcja	Data rozpoczęcia obecnej kadencji	Data zakończenia obecnej kadencji
Remigiusz Kościelny	Prezes Zarządu	19.04. 2017 r.	18.04. 2022 r.
Jarosław Wojczakowski	Wiceprezes Zarządu	19.04.2017 r.	18.04.2022 r.

Tabela 1. Skład Zarządu na dzień 30.09.2020 r.

RADA NADZORCZA

Imię i Nazwisko	Funkcja	Data rozpoczęcia obecnej kadencji	Data zakończenia obecnej kadencji
Marcin Duszyński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	12.04.2017 r.	11.04.2022 r.
Wojciech Humiński*	Członek Rady Nadzorczej	26.08.2020 r.	25.08.2025 r.
Paul Bragiel	Członek Rady Nadzorczej	12.04.2017 r.	11.04.2022 r.
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej	12.04.2017 r.	11.04.2022 r.
Szymon Skiendzielewski*	Członek Rady Nadzorczej	26.08.2020 r.	25.08.2025 r.

Tabela 2. Skład Rady Nadzorczej na dzień 30.09.2020 r.

* W dniu 22 kwietnia 2020 p. Piotr Szczeszek zrezygnował z funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki. Powodem rezygnacji była chęć uniknięcia powstania konfliktu interesów w związku udziałem p. Piotra Szczeszka w spółce komandytowej pełniącej funkcję administratora zabezpieczeń obligacji serii A w sytuacji zwiększonego ryzyka opóźnienia lub braku wykupu obligacji serii A.

W dniu 7 maja 2020 Rada Nadzorcza w drodze kooptacji powołała Pana Wojciecha Humińskiego na członka Rady Nadzorczej

Zgodnie z § 12 ust. 4 Statutu Spółki, Pan Wojciech Humiński sprawował czynności członka Rady Nadzorczej do czasu wyboru go na członka Rady Nadzorczej przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, które odbyło się w dniu 26 sierpnia 2020 r. WZA powołało także na kolejną 5-letnią kadencję Pana Szymona Skiendzielewskiego, którego ubiegła kadencja upłynęła 14 kwietnia 2020 r.

PODSTAWOWY PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI

Przedmiotem działalności Spółki dominującej zgodnie ze statutem jest produkcja i publikacja gier na urządzenia mobilne.

AKCJONARIAT SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ NA DZIEŃ PUBLIKACJI RAPORTU

Akcjonariusz	Liczba akcji	Procent akcji	Liczba głosów	Procent głosów
Remigiusz Kościelny	7 248 454	22,45 %	7 248 454	22,45 %
Jarosław Wojczakowski	7 255 212	22,47 %	7 255 212	22,47 %
Pozostali	17 782 104	55,08 %	17 782 104	55,08 %
Razem	32 285 770	100%	32 285 770	100%

AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

Imię i nazwisko	Stanowisko	Na dzień	Na dzień	Na dzień
		1.01.2020	30.06.2020	30.09.2020
Remigiusz Kościelny	Prezes Zarządu	6 426 250	6 426 250	7 248 454*
Jarosław Wojczakowski	Wiceprezes Zarządu	6 382 500	6 382 500	7 255 212*
Marcin Duszyński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Piotr Szczeszek	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	**
Wojciech Humiński	Członek Rady Nadzorczej	1 831	1 831	849 289
Paul Bragiel	Członek Rady Nadzorczej	247 500	247 500	247 500
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-
Szymon Skindzielewski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-

* Zgodnie z informacją przekazaną przez Spółkę w raporcie bieżącym nr 27/2020 z dnia 14 maja 2020 Członkowie Zarządu - Remigiusz Kościelny i Jarosław Wojczakowski oraz Członek Rady Nadzorczej Wojciech Humiński objęli akcje Spółki w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego.

Remigiusz Kościelny - 822 204 akcje,

Jarosław Wojczakowski 872 712 akcji,

Wojciech Humiński 847 458 akcji.

Podwyższenie kapitału zostało zarejestrowane przez sąd rejestrowy, o czym Emitent poinformował w raporcie bieżącym nr 41/2020 z dnia 14 września 2020 r..

** Pan Piotr Szczeszek złożył rezygnację w dniu 22 kwietnia 2020 roku (ESPI nr 19/2020)

PREZENTACJA GRUPY KAPITAŁOWEJ

INFORMACJE O GRUPIE KAPITAŁOWEJ VIVID GAMES S.A.

Vivid Games S.A. - Jednostka dominująca

Bote Sp z o.o. - Jednostka dominująca posiada 100% udziałów, konsolidacja metoda pełną.

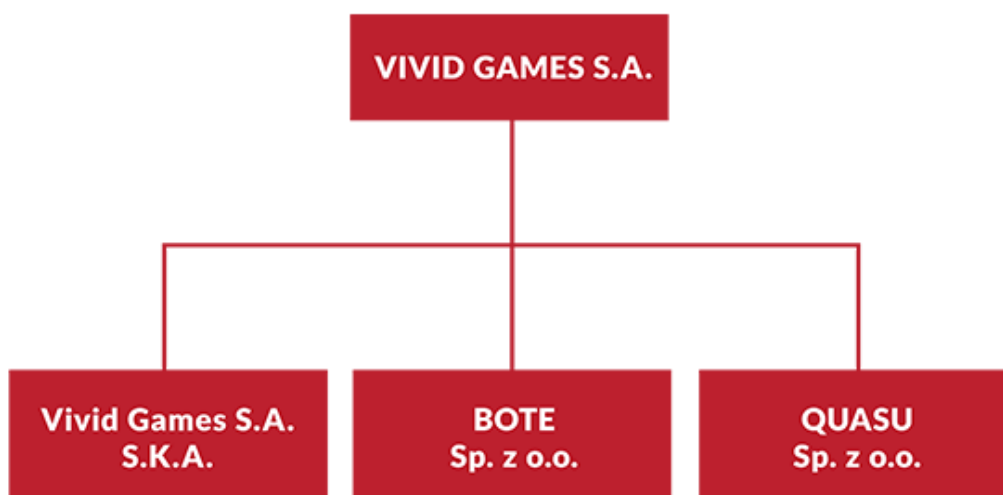
Vivid Games Spółka Akcyjna SKA - Jednostka dominująca posiada 100% udziałów, konsolidacja metoda pełną.

Quasu Sp. z o.o. - Jednostka dominująca posiada 100% udziałów, spółka nie rozpoczęła działalności statutowej

W dniu 21. Września 2020 roku Zarząd Spółki przekazał informację o podjęciu w dniu 11 września 2020 decyzji o zamiarze połączenia Vivid Games S.A. ze spółkami zależnymi Vivid Games Spółka Akcyjna S.K.A. oraz BOTE Sp. z o.o. W związku z powyższym, w dniu 11 września 2020 przyjęto plany połączenia z ww. spółkami. W obu wypadkach połączenie nastąpi w sposób wskazany w art. 492 § 1 pkt 1) Kodeksu spółek handlowych („k.s.h.”), tj. przez przeniesienie całego majątku Spółki Przejmowanej na Vivid Games S.A. (łączenie się przez przejęcie).

Połączenie z Vivid Games Spółka Akcyjna S.K.A. nastąpi bez podwyższenia kapitału zakładowego Spółki przejmującej z uwagi na fakt, że posiada ona 100% akcji w kapitale zakładowym Spółki przejmowanej. W wypadku łączenia z BOTE, z uwagi na fakt, że Vivid Games S.A. jest jedynym wspólnikiem BOTE, posiadającym 100% udziału w kapitale zakładowym i w głosach na zgromadzeniu wspólników, a tym samym BOTE jest jednoosobową spółką zależną, połączenie przeprowadzone zostanie w trybie uproszczonym, zgodnie z art. 516 § 6 KSH. (ESPI nr 43/2020)

STRUKTURA GRUPY KAPITAŁOWEJ



PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI GRUPY

Podstawowym przedmiotem działalności Grupy Kapitałowej Vivid Games S.A. jest według PKD: - pozostała działalność usługowa w zakresie technologii informatycznych i komputerowych. Segmentami sprawozdawczymi według MSF 8 Segmenty operacyjne są następujące segmenty: - wyłącznie jeden segment działalności którym jest produkcja programów komputerowych (gier).

ZATRUDNIENIE I SYTUACJA KADROWA W GRUPIE W PIERWSZEJ POŁOWIE 2020 ROKU

Na dzień 30.06.2020 roku współpracowało z Grupą (w przeliczeniu na pełne etaty) 71 osób w oparciu o różne formy zatrudnienia lub współpracy, z czego 5 pracowników przebywa na długotrwałych zwolnieniach lekarskich bądź urlopach. Przeciętne zatrudnienie z tytułu o umowy o pracę w pierwszej połowie roku to 44 osoby (39 osób odejmując osoby na długotrwałych zwolnieniach lekarskich).

ROK OBROTOWY

Rokiem obrotowym Grupy jest rok kalendarzowy.

AUDYTOR

UHY ECA Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp.k. z siedzibą w Warszawie.

W dniu 9 czerwca 2020 Rada Nadzorcza Spółki działając na podstawie art. 66 ust. 4 Ustawy z 29 września 1994 o rachunkowości oraz § 13 lit f Statutu VIVID GAMES S.A., po zapoznaniu się z rekomendacją przedstawioną przez Komitet Audytu dokonała wyboru wyżej wskazanej firmy audytorskiej do wykonania:

- a) przeglądu śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego Spółki za okresy od 1.01.2020 do 30.06.2020 oraz od 1.01.2021 do 30.06.2021;
- b) przeglądu śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego grupy kapitałowej, w której Spółka jest jednostką dominującą za okresy od 1.01.2020 do 30.06.2020 oraz od 1.01.2021 do 30.06.2021;
- c) badania rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego Spółki za okresy od 1.01.2020 do 31.12.2020 oraz od 1.01.2020 do 31.12.2020;
- d) badania skonsolidowanego sprawozdania finansowego grupy kapitałowej, w której Spółka jest jednostką dominującą za okresy od 1.01.2020 do 31.12.2020 oraz od 1.01.2021 do 31.12.2021.

ŹRÓDŁA FINANSOWANIA GRUPY

Podstawowym źródłem finansowania działalności Grupy są środki własne pochodzące z wpływów ze sprzedaży oraz wyemitowane w 2017 roku obligacje serii A o wartości 10.500 tys. PLN. Zobowiązania z tytułu obligacji serii A będą spłacane w 12 kwartalnych ratach rozpoczynając od dnia uprawomocnienia się postanowienia o zatwierdzeniu układu.

ZDARZENIA ISTOTNE DLA GRUPY DO DNIA PUBLIKACJI RAPORTU ZA I PÓŁROCZE 2020 ROKU.

KNIGHTS FIGHT 2



Knights Fight 2 to symulator średniowiecznych walk charakteryzujący się wysokiej jakości grafiką i animacją 3D, zaawansowanym systemem walki, jak również szerokimi możliwościami customizacji budynków i rynsztunku. Gra należy do segmentu mid-core. Najważniejszym trybem jest multiplayerowa rozgrywka 1 vs. 1, która uzupełniona jest o kampanię single player. Gra umożliwi również rozbudowę zamku oraz innych budynków służących rozwojowi gracza. Tytuł trafił do portfolio Spółki w ramach zawartej w marcu 2020 roku umowy wydawniczej ze spółką SG Mobile LLC z Mińska, działającą pod nazwą handlową Shori Games.

Gra jest obecnie dostępna globalnie z wyłączeniem Stanów Zjednoczonych. Przeprowadzane są ostatnie testy fazy soft-launch, w ramach których do gry dodano m.in. mechanizmy wpływające na zwiększenie metryk monetyzacyjnych i retencji długoterminowej. Oficjalna premiera Knights Fight 2 połączona z globalną promocją w kanałach sprzedaży oraz rozpoczęciem działań marketingowych UA planowana jest w Apple App Store na 29 października i w Google Play na 30 października 2020 roku.

Knights Fight 2: <https://www.youtube.com/watch?v=LwWlq9q0H60>

MARKA REAL BOXING



Gry z serii Real Boxing budują najsilniejszą z marek Vivid Games. Do końca sierpnia 2020 zostały pobrane łącznie 84 mln razy generując 79 mln PLN przychodów. Rezygnacja z IP Rocky, jak również uruchomienie płatnej akwizycji graczy dla Real Boxing 2 w I kwartale br. było przełomowym faktem dla tego tytułu. W porównaniu do wyników ze stycznia 2020 r. przychody z gry wzrastały w pierwszym półroczu okresowo nawet 10-krotnie. W okresie od kwietnia do końca sierpnia średni zysk z gracza (ARPU) w USA - najważniejszym rynku docelowym dla marki - zwiększył się o 90%. Ponadto w pierwszych miesiącach 2020 roku zoptymalizowano subskrypcję, dodano nowe oferty oraz wprowadzono segmentację graczy, pozytywnie wpływającą na monetyzację tytułu.

W IV kwartale gra otrzyma znaczące aktualizacje, m.in. w zakresie nowego systemu turniejów, nowych trybów gry, przebudowy struktury progresji gracza, usprawnień rozgrywki, nowych grywalnych postaci i innych.

Zgodnie z umową z QubicGames S.A. w przygotowaniu znajduje się wersja Real Boxing 2 na konsolę Nintendo Switch.

Real Boxing 2: <https://www.youtube.com/watch?v=ydZUXcrFu1I>

MARKA GRAVITY RIDER



Wydane przez Vivid Games w ramach programu wydawniczego Gravity Rider i Gravity Rider Zero do końca sierpnia zostały pobrane łącznie już przez 20 mln graczy z całego świata.

W pierwszym półroczu 2020 roku oba tytuły przeszły aktualizacje, wprowadzono subskrypcję, nowe tryby rozgrywki i systemy reklamowe, m.in. Anzu wyświetlające reklamy natywne podczas rozgrywki.

Dzięki umowie zawartej z QubicGames Gravity Rider Zero zadebiutowało w maju 2020 na konsoli Nintendo Switch.

20 sierpnia do dystrybucji w Apple App Store trafiła płatna wersja gry - Gravity Rider: Full Throttle, oferująca użytkownikom rozgrywkę znaną z Gravity Rider Zero, jednak pozbawioną reklam i mechanizmów monetyzacyjnych typowych dla modelu free-to-play. Wersja Android zadebiutowała w alternatywnym kanale - Bemobi 16 września.

Gravity Rider: <https://www.youtube.com/watch?v=L5gXqcCpEYg>

Gravity Rider Zero: <https://www.youtube.com/watch?v=zYj76HMJ3j4>

GRY SEGMENTU CASUAL



W ciągu pierwszego półrocza 2020 segment gier casual zwiększył się o gry: Gear for Heroes, Juice Farm i Skyward City: Urban Tycoon.

Do sprzedaży na Nintendo Switch w marcu 2020 trafiła gra - Pocket Mini Golf, sprzedana do końca sierpnia w blisko 250 tys. kopii. Tytuł stał się najszybciej sprzedającą się grą spośród wszystkich tytułów wydanych przez QubicGames. Kolejną grą tego segmentu dostępną na Nintendo Switch będzie Calm Colors.

Priorytetem pozostaje publikacja tylko wysokiej jakości gier z bardzo dobrymi metrykami użytkowymi, i tylko takie tytuły trafią ostatecznie do portfolio. Obecnie w trakcie projektowania i produkcji są kolejne tytuły uwzględniające najnowsze trendy rynkowe w zakresie konstrukcji oraz monetyzacji.

W dniu 29 września QubicGames zakupił od Vivid Games autorskie prawa majątkowe do marki Pocket Mini Golf wraz z wersją mobilną gry. Vivid Games przystąpi do podziału zysków z dystrybucji gry przez dotychczasowego wydawcę.

W chwili obecnej największy potencjał sprzedażowy w modelu F2P posiadają gry Juice Farm oraz Idle Fish Aquarium, które są intensywnie rozwijane w zakresie contentu oraz możliwości monetyzacji.

Endless Lake: <https://www.youtube.com/watch?v=Ufyoyft2iAU>

Pocket Mini Golf: <https://www.youtube.com/watch?v=m9Ae5aW3Mfc>

Crash Driver: <https://www.youtube.com/watch?v=CZxZEoyX6Ms>

Sheep Patrol: https://www.youtube.com/watch?v=9zIYTD_ap0Q

Idle Fish Aquarium: <https://www.youtube.com/watch?v=F1Xp3GRET18>

Juice Farm: <https://www.youtube.com/watch?v=9rqKkO1kl8k>

Gear For Heroes: <https://www.youtube.com/watch?v=uKr8vNTtYEY>

Skyward City - Urban Tycoon: <https://www.youtube.com/watch?v=cleHX1sO6PU>

ZOMBIE BLAST CREW



Gra akcji *Zombie Blast Crew* to osadzona w realiach apokalipsy produkcja segmentu mid-core. Tytuł powstał na bazie innej gry studia – *Space Pioneer*, jednak został w znaczący sposób wzbogacony m.in. w zakresie meta-gry, rozgrywki i warstwy wizualnej.

Zgodnie z zapisami aneksu do umowy z QubicGames, zawartego w kwietniu 2020 r. tytuł trafi do dystrybucji na konsoli Nintendo Switch w okresie Halloween. O dokładnym terminie publikacji informować będzie wydawca.

Zombie Blast Crew: <https://www.youtube.com/watch?v=RfJ7ihDaKhY&feature=youtu.be>

SPACE PIONEER



Space Pioneer to gra akcji z elementami strategii osadzona w świecie Sci-Fi. Gra jest dostępna w sklepach Apple App Store, Google Play, Samsung Galaxy Store, Amazon Appstore a także w alternatywnych kanałach dystrybucji. Od grudnia 2019 r. na konsoli Nintendo Switch dostępny jest w cenie 9,99 USD przygotowany przez QubicGames port gry wzbogacony m.in. o 4-osobowy tryb kooperacyjny.

W maju 2020 r. do dystrybucji w Apple App Store trafiła płatna wersja *Space Pioneer: Full Gear Edition*, w cenie 3,99 USD oferująca poza znaną z wersji free-to-play rozgrywką w trybie solo także możliwość gry

offline, brak reklam i mikropłatności oraz brak ograniczonych czasowo ofert i wyzwań.

Jeszcze w 2020 roku planowana jest premiera gry na platformie PC przygotowanej we współpracy z Plug In Digital - wydawcą posiadającym bardzo duże doświadczenie w tym zakresie.

Space Pioneer: <https://www.youtube.com/watch?v=lwSgquY6j5c>

MAYHEM COMBAT



Mayhem Combat to oryginalna bijatyka oferująca wciągającą rozrywkę w trybie solo oraz rozbudowany aż do dziesięciu graczy multiplayerowy tryb Mayhem Royale. Do dyspozycji graczy oddano 12 różnorodnych aren i kilkanaście postaci.

Trwają prace nad wersją gry skierowaną do użytkowników konsoli Nintendo Switch. Premierę zaplanowano na IV kwartał 2020 roku. O ewentualnych przesunięciach terminu informować będzie Wydawca tj. QubicGames.

Mayhem Combat: <https://www.youtube.com/watch?v=NOcl4NTWsDM>

ZAWARCIE UMÓW WYDAWNICZYCH

W styczniu 2020 roku Spółka zawarła ze studiem Amusing Park Corp z Korei Południowej umowę wydawniczą dotyczącą gry z segmentu mid-core - Amusing Heroes. Tytuł należy do popularnego gatunku RPG, charakteryzuje się unikalną oprawą graficzną i skierowana jest do szerokiej grupy odbiorców. Znajdujący się w produkcji od ponad roku tytuł zawierał już w momencie zawarcia umowy 60 postaci, 900 przedmiotów oraz wiele trybów gry, w tym system rankingowy i tryb PvP. Premiera gry planowana jest na pierwszą połowę 2021 r. (ESPI 2/2020)

Kolejny kontrakt wydawniczy zawarto w lutym 2020 z hiszpańskim developerem Kaneda Games. Dotyczy on adaptacji konsolowej wersji gry sportowej Smooth: Summer Games. Gra należy do gatunku gier sportowych i wykorzystuje stylistykę SMOOTS – charakteryzującej się użyciem kreskówkowych wesołych postaci. Gra jest obecna w sprzedaży na konsolach PlayStation4, Xbox i Switch, a Vivid Games zajmie się jej dystrybucją na platformach mobilnych. Tytuł należy do segmentu mid-core. Premiera gry planowana jest na drugą połowę 2020. (ESPI 5/2020)

W marcu podpisano umowę wydawniczą z kolejnym podmiotem - spółką SG Mobile LLC z Mińska, działającą pod nazwą handlową Shori Games, na podstawie której Vivid Games wyda na platformach iOS oraz Android gry z segmentu mid-core: The Cash: Criminal Minds oraz Knights Fight 2 opisaną wyżej.

The Cash: Criminal Minds należy do gatunku strategii ale łączy z nią elementy akcji. Gracz zarządza grupą najemników dokonujących spektakularnych napadów na wille i banki. The Cash ma ukazać się w pierwszym kwartale 2021. (ESPI 8/2020)

DYSTRYBUCJA GIER VIVID GAMES NA PLATFORMIE NINTENDO SWITCH

Na podstawie zawartej w 2019 roku umowy ramowej Qubic Games przygotowuje porty i wydaje niektóre z gier Vivid Games w wersji na konsolę Nintendo Switch. Od grudnia 2019 roku do dystrybucji na japońskiej konsoli trafiły już Space Pioneer, Sheep Patrol, Pocket Mini Golf i Gravity Rider Zero, które sprzedały się do końca sierpnia w łącznej liczbie ponad 300 tys. kopii.

W kwietniu 2020 r. zawarto aneks do umowy ramowej z QubicGames, na mocy którego lista gier została rozszerzona o cztery nowe tytuły: Juice Farm, Animal Hotel Manager, Gear for Heroes oraz Zombie Blast Crew. Według zapowiedzi wydawcy jeszcze w tym roku i na początku 2021 do dystrybucji na Nintendo Switch trafią największe z tytułów Vivid Games: Real Boxing 2, Mayhem Combat i Godfire: Rise of Prometheus. O dokładnych datach premier informować będzie QubicGames.

PLATFORMA AUTOMATYZACJI TESTÓW - QUASU

Quasu to narzędzie wprowadzające automatykę do procesu testowania gier mobilnych. Platforma umożliwia wszechstronne testowanie gier, m.in. w zakresie wydajności, stabilności, lokalizacji oraz testów funkcjonalnych na urządzeniach iOS i Android w czasie rzeczywistym.

Sytuacja związana z epidemią COVID-19 sprawiła, że możliwości pozyskania finansowania z funduszy inwestycyjnych VC, banków czy dofinansowania UE stały się dużo trudniejsze i bardzo czasochłonne. W związku z koniecznością podjęcia działań zapewniających stabilność finansową Spółki i chęcią skupienia się na rozwoju portfolio Zarząd Spółki podjął decyzję o zamknięciu linii QUASU i przygotowaniu do sprzedaży składników majątkowych z nią związanych.

W dniu 1 lipca 2020 roku dokonano sprzedaży i przeniesienia praw do wszystkich składników QUASU za cenę 250 tys. USD. Umowa została zawarta z niezależnym od Spółki podmiotem zajmującym się świadczeniem usług testów jakości, będącym spółką należącą do grupy kapitałowej z siedzibą w Stanach Zjednoczonych. Vivid Games przeniosło na nabywcę wszelkie prawa do platformy QUASU i związanych z nią technologii i nie będzie uczestniczyło w dalszym rozwoju platformy.

WPROWADZENIE MOŻLIWOŚCI PRACY W TRYBIE ZDALNYM

W związku z pandemią COVID-19 Zarząd Spółki postanowił o wdrożeniu zdalnego trybu pracy dla wszystkich pracowników. Po trzech miesiącach pracy w trybie zdalnym podjęto decyzję o wprowadzeniu na stałe możliwości pracy w trybie zdalnym, hybrydowym (łączącym pracę zdalną z pracą stacjonarną w jednym z biur Vivid Games) oraz stacjonarnym. Doświadczenia zebrane w ciągu ostatnich tygodni pokazują, że możliwość pracy zdalnej pozytywnie wpływa na zaangażowanie i nastawienie pracowników. Pozostaje też w zgodzie z kulturą organizacyjną Vivid Games, która wspiera równowagę pomiędzy życiem zawodowym a prywatnym pracowników. Możliwość pracy w trybie zdalnym ułatwi też pozyskiwanie do zespołu nowych utalentowanych i posiadających bogate doświadczenie pracowników z całego świata, co może pozytywnie wpłynąć na jakość pracy zespołu.

WYKONANIE OPCJI OBJĘCIA OKREŚLONEJ W UMOWACH POŻYCZEK OD CZŁONKÓW ZARZĄDU

W dniu 14 kwietnia 2020 Spółka otrzymała od Remigiusza Kościelnego i Jarosława Wojczakowskiego pisemne żądania wykonania opcji objęcia akcji określonej w umowach pożyczek. Wykonanie opcji objęcia zgodnie z Umowami Pożyczek polegało na zaoferowaniu każdemu z Pożyczkodawców objęcia akcji Spółki

nowej emisji w zamian za wkład pieniężny równy kwocie udzielonej pożyczki. Zgodnie z Umowami Pożyczek cena emisyjna akcji nowej emisji została ustalona w oparciu o średni kurs akcji Emitenta notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie z okresu 30 dni poprzedzających datę złożenia żądania wykonania opcji objęcia z uwzględnieniem 12% dyskonta. W wyniku wykonania opcji strony Umów Pożyczek dokonały potrącenia wierzytelności wynikających z Umów Pożyczek z wierzytelnością z tytułu wpłaty na poczet akcji nowej emisji, w związku z czym zobowiązanie Spółki do zwrotu pożyczek wygasło.

PODWYŻSZENIE KAPITAŁU

7 maja 2020 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego na podstawie upoważnienia udzielonego przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 21 października 2019 r. zawartego w § 7 Statutu Spółki.

Na podstawie ww. uchwały Zarządu kapitał zakładowy Spółki został podniesiony o kwotę 254.237,40 zł do kwoty 3.228.577,00, w drodze emisji 2 542 374 akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja.

Emisja akcji serii H została przeprowadzona w drodze subskrypcji prywatnej, akcje zostały zaoferowane Remigiuszowi Kościelnemu oraz Jarosławowi Wojczakowskiemu jako pożyczkodawcom w umowach pożyczek z dnia 12 września 2019 na warunkach określonych w raporcie bieżącym nr 9/2019 z dnia 21 marca 2019, zgodnie z żądaniami wykonania opcji objęcia złożonymi w dniu 14 kwietnia 2020 (ESPI 16/2020), jak również Panu Wojciechowi Humińskiemu, członkowi Rady Nadzorczej Spółki. Cena emisyjna akcji została określona w sposób opisany w raporcie bieżącym nr 16/2020 z 14 kwietnia 2020 i wynosiła 1,18 zł za akcję.

Za zgodą Rady Nadzorczej Spółki, dotychczasowi akcjonariusze zostali pozbawieni prawa poboru akcji serii H. Podwyższenie kapitału zostało zarejestrowane przez sąd, o czym Spółka poinformowała raportem bieżącym nr 41/2020.

ROZPOCZĘCIE POSTĘPOWANIA UKŁADOWEGO

Zarząd Spółki skierował do Sądu Rejonowego w Bydgoszczy w dniu 28 kwietnia 2020 wniosek o otwarcie w odniesieniu do Vivid Games S.A. przyspieszonego postępowania układowego z układem częściowym obejmującym jedynie wierzytelności wynikające z obligacji serii A. W ramach planu restrukturyzacyjnego zaproponowano wdrożenie dodatkowych środków restrukturyzacyjnych zmierzających do poprawy stanu finansowego Spółki jak zamknięcie linii biznesowej QUASU z możliwą sprzedażą składników majątkowych z nią związanych oraz konwersję pożyczek udzielonych przez akcjonariuszy (raporty bieżące nr 16/2020 z 14 kwietnia 2020, 26/2019 z 12 września 2019 oraz 9/2019 z 21 marca 2019) na akcje Spółki nowej emisji. (ESPI 18/2020 i 21/2020)

Sąd Rejonowy w Bydgoszczy postanowił o otwarciu ww. postępowania układowego w dniu 12 maja 2020. (ESPI 25/2020)

W dniu 16 września 2020 roku Spółka otrzymała informację o wydaniu postanowienia w przedmiocie stwierdzenia przyjęcia układu częściowego zaproponowanego obligatariuszom. Wykonywanie układu obejmującego spłatę wierzytelności wraz z odsetkami w 12 kwartalnych ratach rozpocznie się po stwierdzeniu przez Sąd prawomocności postanowienia o zatwierdzeniu układu. (ESPI 42/2020)

Kolejne posiedzenie Sądu dotyczące zatwierdzenia układu zostało wyznaczone na 5 listopada.

OGŁOSZENIE NOWEJ STRATEGII ROZWOJU EMITENTA

W dniu 10 czerwca 2020 przyjęto nową strategię działalności na rok 2020 i lata następne, która zastępuje dotychczasową strategię działalności Spółki.

Założenia przyjętej strategii to:

- Efektywna produkcja i globalna dystrybucja gier mobilnych.
- Zwiększanie zasięgu gier z zastosowaniem zyskowego marketingu.
- Ciągłe zwiększanie satysfakcji i zaangażowania graczy, a w konsekwencji monetyzacji gier.
- Zwiększanie przychodów z portfolio gier poza platformami mobilnymi we współpracy z zewnętrznymi partnerami.
- Poszukiwanie i prototypowanie nowych konceptów gier.

Celem strategicznym Spółki jest powiększanie portfolio gier o 2-3 wysokiej jakości gry segmentu mid-core rocznie oraz dużą liczbę gier z segmentu casual. Gry z obu segmentów będą produkowane wewnętrznie, zlecane zewnętrznym producentom lub pozyskiwane za pośrednictwem programu wydawniczego. Głównymi kanałami dystrybucji będą sklepy Apple App Store oraz Google Play, natomiast wiodącym modelem biznesowym free2play – w zakresie mikropłatności oraz monetyzacji reklamowej.

W ramach działań rozszerzana będzie sieć dystrybucji, testowane będą również nowe modele biznesowe, m.in. subskrypcja. Istniejące i przyszłe portfolio gier będzie eksploatowane we współpracy z zewnętrznymi partnerami na możliwie jak największej ilości platform sprzętowych, m.in. Nintendo Switch oraz PC.

Kluczowe w dalszym rozwoju Grupy będzie poszukiwanie nowych konceptów gier przy jednoczesnej koncentracji na najlepszych tytułach w zakresie zwiększania metryk zadowolenia i zaangażowania graczy oraz monetyzacji i zwiększenia zasięgu (ilości pobrań) poprzez działania marketingowe (tzw. user-acquisition) co w efekcie prowadzić będzie do zwiększania przychodów ze sprzedaży.

PODJĘCIE DECYZJI O POŁĄCZENIU MIĘDZY SPÓŁKAMI W GRUPIE KAPITAŁOWEJ

W dniu 21. września 2020 roku Zarząd Spółki przekazał informację o podjęciu w dniu 11 września 2020 decyzji o zamiarze połączenia Vivid Games S.A. ze spółkami zależnymi

- Vivid Games Spółka Akcyjna S.K.A. oraz
- BOTE Sp. z o.o..

W związku z powyższym, w dniu 11 września 2020 przyjęto plany połączenia z ww. spółkami. W obu wypadkach połączenie nastąpi w sposób wskazany w art. 492 § 1 pkt 1) Kodeksu spółek handlowych („k.s.h.”), tj. przez przeniesienie całego majątku Spółki Przejmowanej na Vivid Games S.A. (łączenie się przez przejęcie).

Połączenie z Vivid Games Spółka Akcyjna S.K.A. nastąpi bez podwyższenia kapitału zakładowego Spółki przejmującej z uwagi na fakt, że posiada ona 100% akcji w kapitale zakładowym Spółki przejmowanej.

W wypadku łączenia z BOTE, z uwagi na fakt, że Vivid Games S.A. jest jedynym wspólnikiem BOTE, posiadającym 100% udziału w kapitale zakładowym i w głosach na zgromadzeniu wspólników, a tym samym BOTE jest jednoosobową spółką zależną, połączenie przeprowadzone zostanie w trybie uproszczonym, zgodnie z art. 516 § 6 KSH.

Oba połączenia są przeprowadzane z uzasadnionych ekonomicznych przyczyn i są związane z zamiarem reorganizacji struktury grupy kapitałowej Vivid Games S.A. w celu zwiększenia efektywności, poprawy rentowności oraz uproszczenia organizacyjnego Grupy. Połączenia te zostały wskazane przez Vivid Games jako środki restrukturyzacyjne w planie restrukturyzacyjnym złożonym przez Spółkę w związku z

przyspieszonym postępowaniem układowym z układem częściowym, o rozpoczęciu którego Spółka informowała raportem bieżącym nr 25/2020 z 12 maja 2020. (ESPI nr 43/2020)

Plany połączeń dostępne są na stronie internetowej Spółki jako załączniki do raportu bieżącego nr 43/2020 z 21 września 2020 r.

REALIZACJA STRATEGII SPÓŁKI

W I półroczu 2020 roku realizowano strategię ogłoszoną we wrześniu 2018 roku (ESPI nr 35/2018) a zaplanowaną na lata 2018 – 2020:

- Publikacja gier mobilnych F2P z segmentu mid-core.
- Rozpoczęcie publikacji gier mobilnych F2P z segmentu hyper-casual.
- Intensyfikacja działań marketingowych.
- Rozwój kluczowych wewnętrznych technologii.
- Maksymalizacja metryk monetyzacyjnych.

W czerwcu 2020 roku Zarząd Spółki ogłosił nową Strategię na rok 2020 i kolejne lata:

- Efektywna produkcja i globalna dystrybucja gier mobilnych.
- Zwiększanie zasięgu gier z zastosowaniem zyskowego marketingu.
- Ciągłe zwiększanie satysfakcji i zaangażowania graczy, a w konsekwencji monetyzacji gier.
- Zwiększanie przychodów z portfolio gier poza platformami mobilnymi we współpracy z zewnętrznymi partnerami.
- Poszukiwanie i prototypowanie nowych konceptów gier.

CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU VIVID GAMES S.A.

Działalność Grupy Kapitałowej VIVID GAMES podlega działaniu zewnętrznych czynników typowych dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą na międzynarodowym rynku, tj. zmiany sytuacji makroekonomicznej, regulacji prawnych, podatkowych itp. Specyficzne czynniki zewnętrzne i wewnętrzne mogące wpływać negatywnie na działalność i rozwój Grupy Kapitałowej zostały opisane w niniejszym Sprawozdaniu Zarządu z działalności.

CZYNNIKI MAJĄCE WPŁYW NA WYNIKI GRUPY W PRZYSZŁOŚCI:

Na przyszły potencjał wyników Grupy ma wpływ wiele czynników związanych z otoczeniem rynkowym, wypracowanym wizerunkiem, wzrostem jakości produkowanych gier, rozbudową portfolio produktów, zapewnieniem odpowiedniego finansowania i wiele innych. Najważniejsze z nich zostały przedstawione poniżej:

- działalność w sektorze gier mobilnych (wzrost 7,7% CAGR 2018-2023), który jest najszybciej rozwijającym się w całej branży gier komputerowych, którego wartość w 2023 roku prognozowana jest na 200,8 mld USD,

- wysoki potencjał komercyjny modelu biznesowego free-to-play, umożliwiający generowanie wysokich przychodów w długiej perspektywie czasu,
- światowa rozpoznawalność marki Real Boxing, pozostającej liderem segmentu gier bokserskich na platformach mobilnych przyczyniająca się do pozytywnego wizerunku Grupy,
- efektywny marketing w szczególności w zakresie płatnego pozyskiwania użytkowników.
- rozwój portfolio gier, zwiększający potencjał przychodów, dywersyfikujący ryzyko niepowodzenia poszczególnych tytułów, oraz umożliwiający czerpanie korzyści z efektu skali,
- efektywna komercjalizacja powiększającego się portfolio gier w zakresie kanałów dystrybucji i platform sprzętowych w tym Nintendo Switch oraz PC dywersyfikującą źródła przychodów.
- nawiązywanie strategicznych umów w zakresie dystrybucji, promocji oraz monetyzacji portfolio gier.
- wysoki poziom jakości gier w zakresie angażującej rozgrywki, oprawy wizualnej, monetyzacji oraz niezawodności umożliwiający osiągnięcie wysokich metryk użytkowych i monetyzacyjnych,
- ugruntowane relacje biznesowe ze sklepami Apple App Store i Google Play, oraz udana historia premier zapewniające możliwość premier nowych gier na światowym poziomie,
- wykorzystywanie rozwiązań technologicznych wspierających kluczowe funkcjonalności produkowanych gier, zapewniających ich niezawodność oraz zwiększających ich potencjał monetyzacyjny,
- wysoki poziom wiedzy z zakresu analityki oraz monetyzacji, umożliwiający odpowiednie zaprojektowanie, wykonanie i zarządzanie grami free-to-play,
- pozyskanie, utrzymanie oraz motywacja pracowników z odpowiednimi umiejętnościami i doświadczeniem w zakresie wszystkich niezbędnych obszarów działalności grupy,
- atrakcyjny program wydawniczy umożliwiający korzystanie z know-how, technologii i siły marketingowej, ułatwiający pozyskiwanie wartościowych produktów od zewnętrznych producentów,
- zapewnienie wydajnego systemu zarządzania oraz efektywności produkcji, dzięki której możliwa jest praca nad kilkoma projektami w tym samym czasie, oraz częsta weryfikacja ich jakości w trakcie fazy tzw. soft-launch,
- utrzymanie odpowiedniego poziomu finansowania, umożliwiającego realizację założonej strategii.

INFORMACJE DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI LUB CYKLICZNOŚCI DZIAŁALNOŚCI

Przychody z platform mobilnych mogą cechować się sezonowością, która charakteryzuje się wyższymi przychodami w IV kwartale. Tendencja ta jednak nie znajduje odzwierciedlenia w wynikach ostatnich lat. Grupa realizuje strategię powiększania i dywersyfikacji portfela produktów. Wysokość osiągniętych przychodów jest okresowo zmienna i uzależniona m.in. od pozycjonowania w kanałach sprzedaży oraz zastosowanych promocji.

OPIS PODSTAWOWYCH RYZYK ZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI

Opis najistotniejszych ryzyk znajduje się także w sprawozdaniach finansowych, w związku z czym poniższy rozdział należy czytać łącznie ze Sprawozdaniem Finansowym za pierwsze sześć miesięcy 2020 roku.

CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z OTOCZENIEM W JAKIM GRUPA PROWADZI DZIAŁALNOŚĆ

RYZYKO ZWIĄZANE Z SYTUACJĄ MAKROEKONOMICZNĄ

Znaczący wpływ na wysokość osiąganych przychodów przez Grupę mają takie czynniki jak: tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, a także poziomy wydatków inwestycyjnych przedsiębiorstw, w szczególności wydatków na rozwój strategii marketingowych i sprzedażowych. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na globalnym i polskim rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, zmniejszenie popytu na usługi i produkty rozrywkowe, które nie stanowią artykułów pierwszej potrzeby. Ewentualne spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym może negatywnie wpłynąć na zakładaną przez Grupę rentowność oraz planowaną dynamikę rozwoju.

Wystąpienie negatywnych tendencji i zdarzeń związanych ze światową koniunkturą gospodarczą jest niezależne od Grupy. Negatywna sytuacja makroekonomiczna może powodować zachowawcze postawy konsumentów, co w konsekwencji może mieć wpływ na wyniki monetyzacji gier mobilnych w zakresie mikropłatności. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Grupy.

RYZYKO ZWIĄZANE Z KONIUNKTURĄ NA RYNKU GIER

Globalny rynek gier charakteryzuje się wysoką dynamiką wzrostu. Jest on pochodną zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych jak również globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Z drugiej jednak strony jest on obciążony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź nawet ulegnie załamaniu.

Czynnikiem ograniczającym ryzyko jest pozycjonowanie na rynku oraz dywersyfikacja w zakresie platform dystrybucyjnych. Produkty Grupy Emitenta oferowane są w modelu free-to-play w przypadku gier mobilnych oraz w modelu Premium w przypadku gier na PC oraz na Nintendo Switch. W modelu free-to-play, gry pobierane są przez użytkowników bezpłatnie, natomiast generowane przychody pochodzą m.in. z mikrotransakcji oraz wyświetlania reklam, w związku z czym można je zaliczyć do grupy relatywnie niskich wydatków w postrzeganiu odbiorców, w porównaniu z bardziej złożonymi, droższymi formami rozrywki. Produkcja i publikacja gier mobilnych free-to-play pozostaje core-business'em Grupy Emitenta jednak w celu jak najszerszej komercjalizacji portfolio oraz dywersyfikacji źródeł przychodów Zarząd Emitenta podjął decyzje o dystrybucji gier również na innych platformach sprzętowych, w tym: Nintendo Switch oraz na PC.

Należy wziąć pod uwagę, iż Grupa Emitenta nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

RYZYKO ZWIĄZANE Z ROZWOJEM NOWYCH TECHNOLOGII I BRANŻY, W KTÓREJ DZIAŁA GRUPA

Branża informatyczna, w tym branża gier, w której prowadzi działalność Grupa, cechuje się bardzo szybkim rozwojem wykorzystywanych technologii i rozwiązań informatycznych. Rozwój działalności Grupy jest związany w istotnej mierze z koniecznością monitorowania i analizowania nowych zjawisk rynkowych oraz aktualizowania posiadanej bazy technicznej i technologicznej. W szczególności Grupa musi monitorować i uwzględniać wszelkie zmiany technologiczne wdrażane przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Grupy, gdyż mogą one mieć wpływ na metody dostarczania gier użytkownikom końcowym.

Ewentualne niedostosowanie działalności Grupy do najnowszych rozwiązań technologicznych lub zmian wprowadzonych przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Grupy, a także do zmian innych czynników wpływających na rozwój branży, może spowodować zmniejszenie przychodów ze sprzedaży realizowanych przez Grupę i może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy.

RYZIKO ZWIĄZANE Z OTOCZENIEM KONKURENCYJNYM

Grupa prowadzi działalność w otoczeniu silnie konkurencyjnym i rozproszonym. W ostatnich latach uwidacznia się tendencja konsolidacyjna wśród spółek wydawniczych oraz twórców gier. Procesy te mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej kilku silnych podmiotów, co może skutkować zmniejszeniem znaczenia Grupy na arenie międzynarodowej.

Ponadto, w przypadku publikacji przez podmioty konkurencyjne podobnych gier przeznaczonych na te same platformy dystrybucji, co może mieć miejsce w związku ze znaczną liczbą wydawców takich produktów na urządzenia mobilne, możliwe jest, iż Spółce trudniej będzie dotrzeć do swoich odbiorców.

Duża liczba podobnych gier oferowanych w takim samym modelu (free-to-play) jak również w segmentach, w których działa Grupa, może spowodować, że potencjalni gracze mogą z mniejszą częstotliwością korzystać z produktów Grupy. Mogłoby to mieć negatywny wpływ na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Grupy.

Jednocześnie Zarząd Emitenta w celu jak najszerszej komercjalizacji portfolio oraz dywersyfikacji źródeł przychodów Grupy, podjął decyzje o dystrybucji gier również na platformach sprzętowych Nintendo Switch oraz PC. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku PC oraz konsoli Nintendo Switch dłużej oraz dysponuje większym doświadczeniem oraz potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Grupa. W tym celu Emitent nawiązał współpracę ze spółką QubicGames S.A., z którą w dniu 11 lipca 2019 r. zawarł umowę ramową w zakresie portingu i dystrybucji gier Spółki na platformie Nintendo Switch. Umowa pozostaje otwarta i pozwala na dalsze rozszerzanie listy tytułów. Decyzja o wyborze QubicGames S.A. na partnera odpowiedzialnego za produkcję i dystrybucję na Nintendo Switch wynika przede wszystkim z faktu, że spółka jest na polskim rynku ekspertem, jeśli chodzi o japońską platformę.

RYZIKO ZWIĄZANE Z NISKĄ ROZPOZNAWALNOŚCIĄ EMITENTA PRZEZ SPOŁECZNOŚĆ GRACZY NINTENDO

W przypadku konsoli Nintendo Switch należy ona do jednych z najlepiej sprzedających się konsol w historii. Prognozy szwajcarskiej Credit Suisse, zawarte w raporcie z 15 września 2017 r., zakładają sprzedaż nawet do 130 mln egzemplarzy do 2022 r. Niemniej jednak wpływ na sprzedaż pierwszych gier na tej konsoli może mieć niska rozpoznawalność Emitenta przez społeczność graczy korzystających z konsol Nintendo Switch. W celu zwiększenia rozpoznawalności zarówno Emitenta jak i jego produktów podejmowane są działania promocyjne oraz marketingowe, które obejmują m.in. informowanie rynku oraz prasy branżowej o najważniejszych wydarzeniach związanych z kolejnymi produkcjami Grupy. Jednocześnie Emitent nawiązał współpracę ze spółką QubicGames S.A., z którą w dniu 11 lipca 2019 r. zawarł umowę ramową w zakresie portingu i dystrybucji gier Spółki na platformie Nintendo Switch. QubicGames S.A. w Polsce uznawane jest za eksperta, jeśli chodzi o japońską platformę. Dzięki tej współpracy Emitent mityguje ryzyko związane z niską rozpoznawalnością wśród graczy Nintendo.

RYZIKO ZMIENNOŚCI KURSÓW WALUTOWYCH

Sprzedaż na rynki zagraniczne Grupy stanowiła 95% zrealizowanych przychodów ze sprzedaży, przy czym 24% skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży zostało zrealizowanych w EUR oraz 44% w USD. Jednocześnie Grupa ponosi koszty produkcji gier przeważnie w PLN. Zgodnie z założeniami strategicznymi Zarządu dominującym kierunkiem sprzedaży pozostaną rynki zagraniczne, a głównymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych będą USD oraz EUR, co powoduje, że Grupa narażona jest na ryzyko zmienności kursów walutowych.

Grupa uzyskuje korzyści ekonomiczne w sytuacji gdy:

- kurs wymiany PLN na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Grupę jest wysoki (słaby PLN),
- poziom wymiany waluty utrzymuje się w dłuższym okresie na stabilnym poziomie (co pozwala lepiej prognozować wpływy w kolejnych okresach).

Występowanie tendencji odwrotnych może powodować obniżenie generowanych przychodów ze sprzedaży gier w przeliczeniu na PLN, obniżenie wykazywanych zysków oraz obniżenie salda środków pieniężnych. Według stanu na datę publikacji raportu, Emitent ani spółki zależne Emitenta nie posiadały zawartych transakcji zabezpieczających ryzyko walutowe.

RYZYKO ZMIENNOŚCI STÓP PROCENTOWYCH

Na dzień publikacji raportu z uwagi na międzynarodowy wymiar prowadzonej działalności gospodarczej Grupa jest narażona na ryzyko zmiany rynkowych stóp procentowych przez zmianę wartości odsetek naliczonych od obligacji wyemitowanych w dniu 5 maja 2017 r. przez Emitenta opartych na zmiennej stopie procentowej. Wysokość stóp procentowych uzależniona jest od stóp międzybankowych WIBOR i tym samym od ryzyka stopy procentowej obowiązującej w różnych systemach gospodarczych. Grupa nie identyfikuje zmienności stóp procentowych jako istotnego zagrożenia dla prowadzonej przez siebie działalności gospodarczej, w związku z czym nie stosuje instrumentów zabezpieczających zmienność stóp procentowych.

RYZYKO ZWIĄZANE Z PRAWEM PRACY

Dla działalności Grupy istotne mogą być zmiany przepisów dotyczących zatrudniania pracowników, w tym obcokrajowców, przede wszystkim w zakresie wymogów związanych z zabezpieczeniem socjalnym pracowników, zapewnianym przez pracodawcę. Zmiany w tym obszarze mogą mieć wpływ na poziom kosztów ponoszonych przez Grupę. Na dzień 31 grudnia 2019 r. z Grupą współpracowały 79 osób w oparciu o różne formy zatrudnienia lub współpracy, z czego 6 pracowników przebywało na długotrwałych zwolnieniach lekarskich bądź urlopach macierzyńskich. Średnia zatrudnienia w oparciu o umowy o pracę w pierwszych 2019 r. wyniosła 43 osoby.

Dodatkowo znaczący wpływ na działalność Grupy mogą mieć podwyżki płacy minimalnej oraz zmiany w prawie pracy i prawie ubezpieczeń społecznych, dotyczące obostrzeń w zakresie zatrudniania pracowników na podstawie umów cywilnoprawnych oraz obowiązku odprowadzania składek na ubezpieczenia społeczne od umów cywilnoprawnych, które mogą zwiększyć koszty pracy ponoszone przez Grupę.

RYZYKO KREDYTOWE, PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

W toku działalności Grupa prowadzi transakcje, w ramach których płatności na rzecz Grupy są odroczone w stosunku do daty spełnienia świadczenia przez Grupę. Grupa stosuje zasadę dokonywania transakcji wyłącznie z kontrahentami o sprawdzonej wiarygodności kredytowej, w razie potrzeby uzyskując stosowne zabezpieczenie jako narzędzie redukcji ryzyka strat finansowych z tytułu niedotrzymania warunków umowy. Przy ocenie wiarygodności kredytowej Grupa korzysta z informacji dostępnych publicznie oraz z własnych danych wynikających z dokonanych już transakcji z danym kontrahentem. Grupa stale monitoruje wiarygodność kredytową kontrahentów. W przypadku wystąpienia należności przeterminowanych następuje ograniczenie bądź wstrzymanie sprzedaży zgodnie z obowiązującymi procedurami i indywidualnie rozpatrywana jest procedura uruchomienia windykacji należności. W okresie objętym Sprawozdaniem Finansowym nie wystąpiła żadna istotna utrata wartości należności. Nie występują też istotne opóźnienia w regulowaniu należności Grupy. W związku z faktem dokonywania przez Grupę transakcji z wieloma kontrahentami, zarówno zagranicznymi, jak i krajowymi, nie występuje istotna koncentracja ryzyka kredytowego, która mogłaby potencjalnie zagrozić zachowaniu przez Grupę płynności finansowej.

RYZYSKO PODLEGANIA UMÓW PRAWU OBCEMU

W ramach swojej działalności Grupa zawiera liczne umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcemu prawu, a ewentualne spory powstałe na jej podstawie podlegać mogą sądownictwu obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Grupą a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo obcego państwa lub dla którego rozpoznania sądem właściwym będzie sąd państwa obcego lub inna zagraniczna instytucja powołana do rozstrzygania sporów danego rodzaju. W sytuacji powstania takiego sporu Grupa może być zmuszona do prowadzenia postępowania za granicą, w tym do korzystania z usług zagranicznych doradców prawnych, co wiązałoby się z dodatkowymi kosztami.

RYZYSKO ZMIAN LEGISLACYJNYCH WPŁYWAJĄCYCH NA RYNEK, NA KTÓRYM GRUPA PROWADZI DZIAŁALNOŚĆ

Zmiany prawa, zarówno polskiego jak i regulującego działalność Grupy na innych docelowych rynkach, w tym w szczególności zmiany przepisów mających bezpośredni wpływ na funkcjonowanie rynku nowoczesnych technologii informatycznych lub produkcji gier, ale także regulujących zagadnienia praw do własności intelektualnej, jak również przepisów podatkowych mogą mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność prowadzoną przez Grupę, np. w zakresie w jakim spowodują zwiększenie kosztów działalności, obniżenie rentowności, zmniejszenie wysokości marż, wprowadzenie określonych ograniczeń administracyjnych, konieczność uzyskania zezwoleń, nałożenia na Grupę zobowiązań lub kar administracyjnych wynikających z nowoprowadzonych przepisów itp.

W przypadku nowych przepisów prawa budzących wątpliwości interpretacyjne, może pojawić się stan niepewności co do obowiązującego stanu prawnego i wynikających z tego skutków, co z kolei może pociągnąć za sobą czasowe wstrzymanie działań nakierowanych na rozwój działalności Grupy lub realizacji jej inwestycji, w obawie przed niekorzystnymi skutkami stosowania niejasnych regulacji (takimi jak straty finansowe bądź nawet konsekwencje karne działań podjętych lub zaniechanych na podstawie przepisów, które następnie sądy bądź organy administracji publicznej zinterpretowały w sposób niekorzystny dla przedsiębiorcy).

RYZYSKO ZWIĄZANE Z REGULACJAMI MIĘDZYNARODOWYMI DOTYCZĄCYMI MODELU FREE-TO-PLAY

Historycznie Komisja Europejska przeprowadziła konsultacje z organami krajowymi odpowiedzialnymi za egzekwowanie prawa i z największymi firmami technologicznymi z branży gier. Celem konsultacji było znalezienie rozwiązania, które miało zapobiegać problemom konsumentów z grami w modelu free-to-play. W opinii członków Komisji Europejskiej istniała potrzeba większej ochrony klientów przed niespodziewanymi i niechcianymi kosztami związanymi z dodatkowymi płatnościami wewnątrz gry, które występowały zwłaszcza w modelu free-to-play.

W związku z powyższym Komisja Europejska podjęła działania mające na celu doprowadzenie do tego, aby gry free-to-play nie były nazywane darmowymi grami. W wyniku współpracy z Komisją Europejską, Google Play zabroniło twórcom aplikacji opartych na mikropłatnościach nazywania ich darmowymi, nakazując umieszczanie informacji „zakupy w aplikacji”. Następnie podobną politykę wprowadził App Store.

Należy podkreślić iż Komisja Europejska lub inne organy na szczeblu krajowym lub międzynarodowym mogą w przyszłości podejmować kolejne kroki w celu ochrony praw konsumentów co może negatywnie wpływać na działalność w branży gier w szczególności w odniesieniu do modelu free-to-play i w konsekwencji niekorzystnie przekładać się na działalność Grupy i jej wyniki finansowe.

RYZYSKO BRAKU STABILNOŚCI PRZEPISÓW PODATKOWYCH

Częste nowelizacje, niespójność oraz brak jednolitej interpretacji przepisów prawa podatkowego pociągają za sobą istotne ryzyko związane z otoczeniem podatkowym, w jakim Grupa prowadzi

działalność. Kwestionowanie przez organy skarbowe dokonywanych przez Grupę rozliczeń podatkowych, w związku z rozbieżnościami lub zmianami interpretacji bądź niejednolitym stosowaniem przepisów prawa podatkowego przez różne organy administracji podatkowej może skutkować nałożeniem na Grupę stosunkowo wysokich kar lub innych sankcji.

Biorąc pod uwagę stosunkowo długi okres przedawnienia zobowiązań podatkowych, oszacowanie ryzyka podatkowego jest szczególnie utrudnione, niemniej ziszczenie się ryzyka opisanego powyżej może mieć istotny negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową lub wyniki działalności Grupy.

RYZIKO ZWIĄZANE ZE ZMIANĄ PREFERENCJI OSTATECZNYCH ODBIORCÓW CO DO FORMY ROZRYWKI

Produkty Grupy Emitenta konkurują o uwagę odbiorcy z wieloma kręgami produktów: począwszy od gier innych producentów, gier przeznaczonych na inne platformy sprzętowe, aż po inne formy rozrywki jak gry planszowe, telewizja, film, sport, muzyka, książki, oraz inne formy spędzania wolnego czasu.

Poszczególne grupy docelowe mogą w dynamiczny sposób zmienić rodzaj preferowanej rozrywki, co może spowodować skurczenie się grupy odbiorców względem obserwowanej na etapie planowania i budżetowania produktów. Dlatego nie można wykluczyć, że gry oferowane przez Grupę Emitenta nie trafią w zmieniające się gusta klientów, co przełoży się na gorsze od zakładanych wyniki sprzedażowe.

Grupa stara się ograniczyć to ryzyko poprzez nieustanne śledzenie trendów preferencji odbiorców, analizę raportów branżowych i prognoz, oraz dywersyfikację polegającą z jednej strony na kierowaniu swoich produktów do różnych grup odbiorców o zróżnicowanym profilu demograficznym a z drugiej na przygotowaniu wersji dedykowanych różnym platformom sprzętowym, w tym konsolle Nintendo Switch i komputery PC.

Ponadto swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Grupę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych i mobilnych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry oferowane Grupy, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

RYZIKO ZWIĄZANE Z KONIUNKTURĄ W BRANŻY REKLAMOWEJ

Istotną pozycję przychodów Grupy Emitenta stanowią przychody z monetyzacji reklam (wyświetlenia reklam innych producentów wewnątrz produktów Grupy Emitenta) które dostarczane są przez sieci reklamowe. W konsekwencji, koniunktura w branży reklamowej jest jednym z czynników warunkujących wynik finansowy Grupy Emitenta. Branża reklamy, w tym reklamy internetowej, jest istotnie podatna na wahania koniunktury gospodarczej. Szybki wzrost gospodarczy mierzony wzrostem PKB sprzyja rozwojowi wskazanego rynku, natomiast samo spowolnienie wzrostu PKB może spowodować znaczący spadek wartości wydatków reklamowych. Nie można wykluczyć ryzyka istotnego spadku popytu ze strony reklamodawców w okresach pogorszonej koniunktury gospodarczej, co mogłoby prowadzić do spadku przychodów z sprzedaży generowanych z monetyzacji reklam i pogorszenia sytuacji finansowej Grupy Emitenta. Ryzyko koniunktury w branży jest ściśle powiązane z kondycją rynku gier mobilnych, ponieważ gry stanowią zdecydowaną większość reklam wyświetlanych wewnątrz aplikacji. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, lub wyniki Grupy Emitenta.

CZynniki RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ OPERACYJNĄ EMITENTA

RYZYKO ZRÓŻNICOWANEGO I NIEPRZEWIDYWALNEGO POPYTU NA POSZCZEGÓLNE GRY OFEROWANE PRZEZ GRUPĘ

Istotnym czynnikiem wpływającym na wyniki finansowe Grupy jest popyt na oferowane przez nią gry. Im większe zainteresowanie klientów (graczy) ofertą gier tym większe przychody ze sprzedaży Grupy, które pozwalają jej na pokrycie nakładów oraz kosztów poniesionych przy procesie produkcji, kosztów akcji promocyjnych oraz kosztów okresowych aktualizacji gier, a także na wypracowanie zysków.

Stopień zainteresowania daną grą zależy przede wszystkim od bieżących trendów, gustów konsumentów, jakości wykonania, odpowiednio nakierowanej akcji promocyjnej i marketingowej oraz dostępnych konkurencyjnych produktów (gier o podobnej tematyce, grafice, itp.). Implikuje to ryzyko wyprodukowania gry, która nie spotka się z zainteresowaniem potencjalnych klientów lub zainteresowanie to będzie zbyt małe, aby pozwolić na osiągnięcie zakładanych parametrów finansowych.

W związku z powyższym, Grupa nie jest w stanie, aż do chwili premiery (hard launch) nowego produktu, w pełni przewidzieć reakcji odbiorców ani poziomu przychodów ze sprzedaży. Istnieje ryzyko, iż Grupa może nie wypracować zysku, a nawet nie odzyskać nakładów oraz kosztów poniesionych na jej przygotowanie, okresowe aktualizacje i promocję.

RYZYKO ZWIĄZANE Z MOŻLIWYMI OPÓŹNIENIAMI W REALIZACJI PROJEKTÓW

Produkcja gier jest procesem wieloetapowym, co oznacza, że poszczególne fazy produkcji następują kolejno po sobie i rozpoczęcie kolejnych etapów jest uzależnione od ukończenia poprzednich. Jakiegokolwiek opóźnienie we wczesnej fazie produkcji gry jest niezwykle trudne do nadrobienia.

Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry, a w skrajnej sytuacji braku jej ukończenia. W uzasadnionych okolicznościach nie można wykluczyć także możliwości podjęcia decyzji o rezygnacji z danego projektu. Zmiany w pierwotnie założonym harmonogramie prac mogą spowodować opóźnienie premiery danej gry, co z kolei może spowodować przesunięcie w czasie sprzedaży gotowego produktu, a w skrajnym wypadku – jej zaniechanie. To z kolei może przełożyć się na obniżenie przychodów ze sprzedaży oraz mieć negatywny wpływ na sytuację finansową Grupy. Nie można również wykluczyć sytuacji, w której jedna lub kilka z tworzonych przez Grupę gier, przyniesie przychody z opóźnieniem w stosunku do założonego planu lub nie zostanie w ogóle skierowana do dystrybucji, pomimo poniesienia przez Grupę kosztów jej produkcji.

Ponadto, zgodnie ze swoją strategią Grupa realizuje również projekty rozwojowe nie polegające na produkcji gier, lecz na rozwoju technologii, które mają uatrakcyjnić rozgrywkę dla graczy lub zostać zaoferowane usługowo innym podmiotom produkującym gry. Jakiegokolwiek opóźnienie w realizacji gier czy innych projektów rozwijanych przez Grupę może mieć negatywny wpływ na osiągnięte przez nią wyniki finansowe.

RYZYKO ZWIĄZANE Z UTRATĄ KLUCZOWYCH PRACOWNIKÓW I TRUDNOŚCIAMI W POZYSKANIU NOWYCH

Rozwój Grupy jest uzależniony w znacznej mierze od zdolności utrzymania zatrudnionych i współpracujących z Grupą kluczowych pracowników i współpracowników. Odejście członków kadry kierowniczej bądź innych kluczowych dla działalności Grupy osób mogłoby spowodować pogorszenie jakości i terminowości zaplanowanych produkcji, utrudnić realizację prac badawczych i rozwojowych lub nowych projektów oraz niekorzystnie wpłynąć na świadczone usługi, co w konsekwencji mogłoby się przełożyć na pogorszenie wyników finansowych Grupy. Ewentualna utrata kluczowych pracowników

łączyłaby się ponadto z koniecznością przeprowadzenia procesu rekrutacji, a następnie przeszkolenia i przygotowania przez Grupę nowych osób do pracy.

Polski rynek pracy cechuje się znaczącym niedoborem wysokiej klasy specjalistów w zakresie tworzenia i wprowadzania do sprzedaży gier, w szczególności w modelu free-to-play przeznaczonych na urządzenia mobilne. Ponadto, dynamiczny rozwój branży producentów gier może skutkować zaostrzeniem się walki konkurencyjnej o pracowników, a w konsekwencji ograniczeniem ich dostępności czy też zwiększeniem kosztów zatrudnienia.

Urzeczywistnienie powyższego ryzyka może osłabić pozycję konkurencyjną Grupy, zmniejszyć dynamikę jej rozwoju, opóźnić realizację planów wydawniczych, a w konsekwencji spowodować pogorszenie jej wyników finansowych.

RYZYKO ZWIĄZANE Z UMOWAMI ZE WSPÓŁPRACOWNIKAMI

Specyfika działalności Grupy i realizowanych przez nią projektów wymaga zastosowania elastycznych warunków umów ze współpracownikami, które umożliwiłyby zadaniowe oraz okresowe definiowanie przedmiotu współpracy oraz jej celów i odpowiednie kształtowanie wynagrodzenia, w zależności od charakteru realizowanych projektów. Na stosowane przez Grupę zasady współpracy mają również wpływ oczekiwania współpracowników, pozyskiwanych na konkurencyjnym rynku.

Nie można zagwarantować, że na skutek zmiany przepisów prawa lub ich interpretacji, decyzji właściwych organów państwowych lub rozstrzygnięć sądów, nie dojdzie do odmiennej od zamierzonej kwalifikacji stosunków prawnych łączących Grupę ze współpracownikami. W konsekwencji Grupa może być zmuszona do poniesienia zwiększonych jednorazowych lub powtarzalnych kosztów takiej współpracy, co może mieć niekorzystny wpływ na osiągnięte przez Grupę wyniki finansowe.

RYZYKO NIEZREALIZOWANIA CELÓW STRATEGICZNYCH ZAŁOŻONYCH PRZEZ GRUPĘ

W celu realizacji celów strategicznych Grupa zamierza m.in. (i) publikować gry free-to-play z segmentu mid-core, i z segmentu casual, (ii) rozszerzać sieć dystrybucji oraz dostępność na nowych platformach sprzętowych w tym Nintendo Switch i PC, (iii) zintensyfikować działania marketingowe, (iv) maksymalizować metryki monetizacyjne, (v) rozwijać nowe linie biznesowe.

Realizacja powyższych założeń będzie możliwa jeżeli, m.in.: (i) zostaną przygotowane odpowiednie narzędzia informatyczne, analityczne oraz marketingowe, (ii) Grupa utrzyma niezbędne do realizacji strategii zasoby osobowe, (iii) zostanie zapewnione odpowiednie finansowanie rozwoju Grupy (w tym ze środków unijnych).

W 2020 roku Emitent zamierza wypuścić na rynek kilkanaście nowych gier mobilnych, ok. dziesięciu gier na Nintendo Switch oraz trzy wersje dużych tytułów na komputery PC (Steam).

Gry mobilne Emitenta trafią obok Apple App Store i Google Play również do alternatywnych kanałów sprzedaży, których lista powiększy się m.in. o Huawei App Gallery.

Produkcja i publikacja gier mobilnych free-to-play pozostaje core-business'em Emitenta jednak w celu jak najszerzej komercjalizacji portfolio oraz dywersyfikacji źródeł przychodów Spółka podjęła decyzje o dystrybucji gier również na platformach sprzętowych Nintendo Switch oraz PC. W przypadku Nintendo Switch pierwszymi premierami, które odbyły się pod koniec 2019 roku były gry Space Pioneer oraz Sheep Patrol. W 2020 roku miały już miejsce premiery Gravity Rider Zero oraz Pocket Mini Golf. Już wkrótce dołączą do nich kolejne tytuły. Na 2020 r. zaplanowane zostały też premiery gier Space Pioneer i Gravity Rider, które ukażą się na PC m.in.: poprzez platformę Steam.

Istnieje także wiele innych czynników zewnętrznych i wewnętrznych, niekiedy pozostających poza kontrolą Zarządu lub niemożliwych do przewidzenia, a wpływających na możliwość osiągnięcia przez Grupę celów strategicznych. Czynniki te mają różnorodny charakter, tj.: (i) gospodarczy (np. zwiększona konkurencja, spowolnienie rozwoju rynku gier na urządzenia mobilne), (ii) prawny (np. zmiana przepisów dotyczących własności intelektualnej czy naruszenia praw do takiej własności), (iii) finansowy (np. brak

zdolności do pozyskania finansowania na realizację trwających lub nowych projektów, konieczność zwiększenia nakładów na realizację projektów, nieadekwatna wycena rynkowa akcji Emitenta uniemożliwiająca pozyskanie środków z emisji akcji) lub (iv) operacyjny (np. awarie systemów informatycznych lub serwerów czy niezdolność bądź opóźnienie we wdrożeniu nowych produktów czy rozwiązań).

RYZYKO ZWIĄZANE Z WYMAGANĄ AKCEPTACJĄ PROJEKTU PRZEZ PRODUCENTA PLATFORMY ZAMKNIĘTEJ

Specyfika działalności Grupy sprawia, że głównym kanałem dystrybucji tworzonych przez Grupę produktów są platformy zamknięte. Grupa tworzy gry na platformy zamknięte, tj. Apple App Store, Google Play, Nintendo Store oraz Steam. Właściciele tych platform zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu, co powoduje, że Grupa ponosi ryzyko braku ewentualnej akceptacji produktu, który stworzyła dla danego producenta platformy zamkniętej. Decyzja o dopuszczeniu produktu na platformę nie wynika jedynie z subiektywnej oceny administratorów tychże platform, lecz jest wypadkową analizy czy dany produkt spełnia szereg szczegółowych reguł i zasad warunkujących możliwość sprzedaży na danej platformie. W związku z dużą ilością produktów publikowanych na ww. platformach oczekiwanie na indywidualne rozpatrzenie sprawy w wypadku braku akceptacji produktu może trwać na tyle długo, by wywrzeć znaczący negatywny wpływ na plan wydawniczy Grupy, a co za tym idzie również uzyskiwanie przez Grupę przychodów z dystrybucji takich produktów.

Co więcej gry tworzone przez Grupę podlegają obowiązkowej stałej ocenie dystrybutora pod kątem warunków ich udostępniania, zgodnie z zasadami określanymi jednostronnie przez dystrybutorów.

Brak akceptacji gier produkowanych przez Grupę ze strony właścicieli platform, które odpowiadają za większość przychodów Grupy z dystrybucji gier, ich niekorzystna ocena lub niekorzystna zmiana zasad jej dokonywania, lub inne zmiany związane ze sposobem funkcjonowania ww. platform wiązałyby się z ograniczeniem możliwości prowadzenia promocji gier oraz ograniczeniem ich dostępności, a w konsekwencji ze znacznym ograniczeniem przychodów ze sprzedaży uzyskiwanych przez Grupę, co miałyby istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Grupy.

RYZYKO ROSZCZEŃ Z TYTUŁU NARUSZENIA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

W ramach produkcji gier Grupa pozyskuje autorskie prawa majątkowe do tych gier i ich elementów od swoich współpracowników, zewnętrznych dostawców i usługodawców, a także działa na podstawie licencji udzielanych przez producentów ich podstawowych wersji lub poszczególnych elementów wykorzystywanych w ramach takiej produkcji. Tego typu działalność narażona jest zawsze na ryzyko roszczeń osób, z którymi nie zostały zawarte żadne umowy, a które mogą uważać się za twórców określonych części wykorzystywanych przy tej produkcji. Ponadto, może zaistnieć sytuacja, iż osobie, która według umowy przeniosła prawa autorskie na Grupę, prawa te wcale nie przysługiwały, co w świetle polskiego prawa autorskiego wiąże się z ryzykiem odpowiedzialności Grupy za naruszenie praw autorskich rzeczywistego twórcy. Podnoszenie roszczeń przez te osoby mogłoby negatywnie wpłynąć na działalność, wyniki lub perspektywy rozwoju Grupy.

W związku z dużą ilością produktów funkcjonujących na rynku gier mobilnych niemożliwe jest każdorazowe wykluczenie możliwości, że produkty w dobrej wierze dystrybuowane przez Grupę zostaną uznane przez inne podmioty, w szczególności zagraniczne, za naruszające ich prawa autorskie lub prawa ze znaków towarowych. W takim wypadku możliwe jest wejście w spór z takimi podmiotami, co może zagrozić prowadzeniu dystrybucji i promocji produktów Grupy w zaplanowanym zakresie.

RYZYKO ZWIĄZANE Z MOŻLIWOŚCIĄ WYSTĄPIENIA AWARII SYSTEMÓW INFORMATYCZNYCH, INFRASTRUKTURY TELEKOMUNIKACYJNEJ I SERWERÓW, Z KTÓRYCH KORZYSTA GRUPA

Działalność Grupy jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania systemów informatycznych, infrastruktury telekomunikacyjnej i serwerów, z których korzysta Grupa. Wskutek nieprzewidzianych

problemów, wystąpienia awarii oraz usterek technicznych, mogą wystąpić problemy z dostępem do gier dystrybuowanych przez Grupę lub ze świadczeniem oferowanych przez nią usług.

Ewentualne awarie i przerwy w świadczeniu oferowanych przez Grupę usług, mogą być również spowodowane atakami hackerskimi na serwery i infrastrukturę teleinformatyczną, z których korzysta Grupa.

W wyniku powyższych zdarzeń może nastąpić utrata, zmiana lub uszkodzenie danych przechowywanych lub wykorzystywanych przez Grupę. W konsekwencji zaś Grupa może być zmuszona ponieść dodatkowe koszty, ucierpieć może jej reputacja oraz mogą wystąpić opóźnienia w realizacji projektów dotyczących produkcji gier lub prac badawczych i rozwojowych, co mogłyby mieć negatywny wpływ na działalność, wysokość przychodów ze sprzedaży i wyniki finansowe Grupy.

RYZYKO ZWIĄZANE Z NARUSZENIEM PRAW AUTORSKICH I INNYCH PRAW WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ GRUPY

Gry wytwarzane przez Grupę stanowią utwory w rozumieniu Prawa Autorskiego i podlegają ochronie przewidzianej dla tego rodzaju utworów. Grupa przygotowana jest do stosowania środków ochrony prawnej w celu ochrony praw autorskich oraz zapobiegania ich naruszeniom. Należy jednak zauważyć, że Grupa funkcjonuje na rynku globalnym, w związku z czym możliwe jest naruszenie jej praw autorskich w sposób mający znaczący wpływ na wyniki finansowe Grupy przez podmioty zagraniczne, w tym takie, które mają siedziby w krajach nieposiadających ustawodawstwa umożliwiającego uzyskanie satysfakcjonującego poziomu ochrony praw własności intelektualnej albo gdzie wyegzekwowanie takiej ochrony praw autorskich może być szczególnie narażone na ryzyko niepowodzenia.

W związku z powyższym, możliwe jest długotrwałe utrzymywanie się stanu naruszeń praw autorskich Grupy negatywnie wpływające na jej działalność operacyjną i wyniki finansowe.

Powyższe ryzyko odnosi się również do technologii komercjalizowanych przez Grupę. Emitent podejmuje działania w celu ochrony swoich praw, w szczególności poszukując ochrony patentowej wybranych technologii w wybranych krajach, jednak z uwagi na opisane powyżej czynniki niemożliwe jest wyeliminowanie ryzyka naruszeń.

Dodatkowo, specyfika branży gier powoduje, że możliwe jest tworzenie przez podmioty konkurencyjne wobec Grupy gier stanowiących de facto kopie produktów Grupy, w taki sposób aby utrudnić lub nawet faktycznie uniemożliwić zastosowanie przez Grupę środków ochrony praw autorskich. Może to nastąpić poprzez stworzenie programów o zbliżonej mechanice rozgrywki oraz zbliżonej formie prezentacji graficznej, nie stanowiących jednak bezpośredniej kopii gier Grupy, w szczególności kodu programu oraz grafiki w nich zastosowanej (tzw. „klony”) lub oprogramowania kopiującego funkcjonalności technologii komercyjnie oferowanych przez Grupę.

RYZYKO WPROWADZENIA DO OBROTU NOWYCH PRODUKTÓW

Działalność Grupy koncentruje się na produkcji gier mobilnych, a od niedawna także przeznaczonych na PC oraz konsolę Nintendo Switch, a także nowych technologii. Prace nad poszczególnymi grami Grupy trwają w zależności od segmentu oraz platformy docelowej od 2 do 18 miesięcy. Osiągnięcie sukcesu rynkowego danej gry mierzonego zainteresowaniem graczy oraz generowanymi w ten sposób przychodami ze sprzedaży pozwala Spółce na pokrycie kosztów poniesionych przy procesie produkcji oraz promocji gry, a także wypracowanie zysków.

Taka koncentracja ryzyka powoduje, że w przypadku niższego niż oczekiwany poziomu monetyzacji gier mobilnych oraz niższej sprzedaży gier przeznaczonych na PC oraz Nintendo Switch, Grupa narażona jest na spadek przychodów ze sprzedaży, a tym samym niższe wyniki finansowe oraz na problemy z płynnością. Ponadto, Grupa nie jest w stanie aż do chwili premiery nowej gry lub na nowej platformie dystrybucyjnej przewidzieć reakcji odbiorców i w skrajnym przypadku braku zainteresowania grą istnieje ryzyko, iż może nie tylko nie odnieść zysków z tytułu wydania gry, ale nawet nie odzyskać nakładów poniesionych na jej przygotowanie i promocję.

RYZIKO ZŁEJ OCENY POTENCJAŁU KOMERCYJNEGO I NIEOSIĄGNIĘCIA PRZEZ GRĘ SUKCESU RYNKOWEGO

Grupa prowadzi działalność zarówno w segmencie wydawniczym, jak i w segmencie produkcyjnym. W przypadku działalności wydawniczej koszt wprowadzenia gry do dystrybucji jest relatywnie mniejszy niż w przypadku wyprodukowania jej od podstaw, jednak w obu przypadkach rentowność danej gry i związana z tym możliwość pokrycia wydatków poniesionych w związku z jej wydaniem lub w ramach procesu jej produkcji jest bezpośrednio związana z sukcesem rynkowym, którego skalę można mierzyć wielkością popytu, liczbą sprzedanych sztuk (w przypadku gier płatnych) czy wskaźnikami retencyjnymi i monetyzacyjnymi (w przypadku gier w modelu free-to-play) oraz przychodami ze sprzedaży. Istnieje ryzyko, że Grupa w nieprawidłowy sposób oceni potencjał komercyjny nowego tytułu, np. gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową lub sposoby jej promocji okażą się nietrafione, a w konsekwencji tytuł nie odniesie sukcesu rynkowego, co przełoży się negatywnie na przychody ze sprzedaży oraz wyniki finansowe Grupy. Grupa dokonuje oceny gustów konsumentów bazując na wiedzy o panujących trendach rynkowych, danych historycznych oraz doświadczeniu Zarządu i kadry, aby dobierać do katalogu wydawniczego, a także podejmować się produkcji gier, które będą charakteryzowały się wysokim potencjałem komercyjnym i jednocześnie pozwolą na wydanie gry na wielu platformach. Stopień zainteresowania daną grą zależy przede wszystkim od bieżących trendów, konkurencyjnych produktów, jak również odpowiedniej skali promocji danego produktu. Implikuje to ryzyko wyprodukowania gry, która nie spotka się z zainteresowaniem potencjalnych klientów lub zainteresowanie to będzie zbyt małe, aby pozwolić na osiągnięcie zakładanych parametrów finansowych.

RYZIKO ZWIĄZANE Z REJESTRACJĄ ZNAKÓW TOWAROWYCH GRUPY

Na skuteczny marketing produktów Grupy może mieć wpływ zarejestrowanie tytułów gier jako znaków towarowych. W związku z dużą liczbą tytułów konkurencyjnych możliwe jest uznanie przez organy odpowiedzialne za rejestrację, że tytuły gier Grupy są zbyt podobne do już istniejących, a co za tym idzie możliwa jest odmowa ich rejestracji. Biorąc pod uwagę, że działania promocyjne produktów Grupy rozpoczynają się na długo przed ukończeniem prac nad grą oraz przed rejestracją jej tytułu jako znaku towarowego, odmowa rejestracji znaku towarowego wiązałaby się z koniecznością zmiany działań promocyjnych i utratą poniesionych nakładów marketingowych oraz wpłynęłaby negatywnie na wyniki sprzedaży tytułu a w konsekwencji na sytuację finansową Grupy.

Możliwe jest również, że Emitent występując z rozsądnym wyprzedzeniem o rejestrację znaku towarowego poniesie koszty związane z taką procedurą, zaś zmiana sytuacji rynkowej między wystąpieniem o ochronę znaku a premierą produktu uzasadniała będzie konieczność zmiany tytułu produktu lub strategii marketingowej, co sprawi, że poniesienie kosztów okaże się ex post nieuzasadnione.

CZYNNIKI RYZYKA REGULACYJNE

Niekorzystny czynnik dla stabilności prowadzenia działalności przez Grupę stanowią zmieniające się przepisy prawa, w szczególności w zakresie prawa podatkowego, prawa pracy czy prawa ubezpieczeń społecznych. Niestabilność przepisów prawa oraz rozbieżności w zakresie ich wykładni mogą utrudniać prowadzenie działalności gospodarczej.

Dodatkowo kształt polskich przepisów prawa uzależniony jest od zmian regulacji prawnych dokonywanych na szczeblu unijnym. Zmiany przepisów unijnych powodują z reguły konieczność ich implementacji do prawa krajowego.

Należy zaznaczyć, że Grupa nie ma wpływu na kształtowanie się przepisów prawa oraz ich interpretacji, może jedynie z zachowaniem należytej staranności dostosowywać się do zmieniającego otoczenia prawnego. Taka postawa nie eliminuje jednak całkowicie ryzyka prezentowania odmiennych stanowisk w interpretacji przepisów po stronie Grupy oraz organów administracji lub sądów. Każda rozbieżność

stanowisk może skutkować powstaniem nieprzewidzianych zobowiązań Grupy, w tym zobowiązań finansowych, a tym samym wpłynąć negatywnie na osiągnięte przez Grupę wyniki finansowe.

RYZYKO ZMIAN OTOCZENIA PRAWNEGO

Zmiany przepisów prawa, zarówno polskich, jak i obcych, regulujących funkcjonowanie Grupy na zagranicznych rynkach, w tym w szczególności zmiany przepisów mających bezpośredni wpływ na działalność rynku nowoczesnych technologii informatycznych lub produkcję gier, dotyczących zagadnień własności intelektualnej, a także kwestii związanych ze sprzedażą produktów Grupy (np. wprowadzenie ograniczenia wiekowego etc.), mogą niekorzystnie oddziaływać na działalność prowadzoną przez Grupę. W szczególności mogą one powodować zwiększenie kosztów jej funkcjonowania, obniżenie rentowności, zmniejszenie wysokości marż zawartych w cenach poszczególnych gier, wprowadzenie określonych ograniczeń administracyjnych, konieczność uzyskania zezwoleń itp. Ponadto, w przypadku nowych przepisów prawa budzących wątpliwości interpretacyjne, może zaistnieć stan niepewności co do obowiązującego stanu prawnego i wynikających z niego skutków, co z kolei może pociągnąć za sobą czasowe zatrzymanie działań nakierowanych na rozwój działalności Grupy lub realizację jej inwestycji w obawie przed niekorzystnymi skutkami stosowania nieprecyzyjnych przepisów prawa.

Specyfika produktów Grupy sprawia, że ich treści mogą nie spełniać nietypowych wymagań stawianych przez przepisy prawa. Gry muszą być dostosowane do tematyki i celu, w związku z czym nierzadko zawierają treści nieodpowiednie lub wprost niedozwolone dla osób małoletnich. Jednocześnie, w rzeczywistości trudno jest ograniczyć dzieciom i osobom młodym kontakt z produktami przeznaczonymi dla osób dorosłych, jeśli produkty te są powszechnie dostępne. Istnieje zatem ryzyko wprowadzenia bardziej rygorystycznych przepisów na określonym rynku, na którym działa Grupa, które mogłyby wykluczyć część produktów Grupy z obrotu. Takie specyficzne uregulowania mogłyby negatywnie wpłynąć na działalność Grupy i doprowadzić do spadku wyników sprzedaży, a co za tym idzie, do pogorszenia wyników finansowych Grupy.

RYZYKO ZWIĄZANE Z PRAWEM PRACY ORAZ KWESTIONOWANIEM STOSUNKU PRAWNEGO ŁĄCZĄCEGO GRUPĘ Z NIEKTÓRYMI JEJ WSPÓŁPRACOWNIKAMI

Dla działalności Grupy znaczenie mogą mieć zmiany przepisów dotyczących zatrudniania pracowników, w tym obcokrajowców, przede wszystkim w zakresie wymogów związanych z zabezpieczeniem socjalnym pracowników zapewnianym przez pracodawcę. Zmiany w tym obszarze mogą mieć wpływ na poziom kosztów ponoszonych przez Grupę. Dodatkowo wpływ na działalność Grupy mogą mieć podwyżki płacy minimalnej oraz zmiany w prawie pracy i prawie ubezpieczeń społecznych, dotyczące obostrzeń w zakresie zatrudniania pracowników na podstawie umów cywilnoprawnych oraz obowiązku odprowadzania składek na ubezpieczenia społeczne od umów cywilnoprawnych.

W ramach prowadzonej działalności Grupa zleca wykonywanie na jej rzecz niektórych usług lub prac przez osoby fizyczne, w tym osoby prowadzące indywidualną działalność gospodarczą, na podstawie umów cywilnoprawnych. Z uwagi na różne możliwe interpretacje przepisów prawa Grupa nie może zapewnić, że charakter stosunku prawnego łączącego Grupę z niektórymi jej współpracownikami nie będzie kwestionowany w przyszłości, co z kolei mogłoby skutkować wyższymi zobowiązaniami publicznoprawnymi Grupy niż wynikające z przyjętej przez Grupę kwalifikacji. Nie można także całkowicie wykluczyć, że w indywidualnych przypadkach, z których znaczna część ma charakter uznaniowy, sąd lub organ rentowy może przyjąć inną niż Grupa interpretację przepisów prawa w kontekście konkretnego stanu faktycznego i ustalić istnienie stosunku pracy między Grupą jako pracodawcą i osobą współpracującą z Grupą jako pracownikiem. W takim przypadku Grupa będzie musiała zapewnić współpracownikowi takie warunki pracy, jakie powinien mieć pracownik, np. w odniesieniu do wymiaru czasu pracy, urlopów (także zaległych), a ponadto może ponieść wyższe koszty świadczeń pracowniczych (konieczność uiszczenia zaległych składek na ubezpieczenie społeczne, zdrowotne, rentowe i Fundusz Pracy do ZUS, konieczność odprowadzenia zaległych zaliczek na podatek dochodowy od osób fizycznych z tytułu wypłaconych wynagrodzeń, obowiązek zapłaty odsetek, obowiązek opłacania ww. składek w przyszłości, obowiązek odprowadzenia ww. zaliczek na podatek dochodowy w przyszłości, obowiązek

wyrównania wynagrodzenia do wynagrodzenia minimalnego, wynagrodzenie przestoje czy za nadgodziny itp.). Ponadto, w przypadku uznania przez organy inspekcji pracy, że pracodawca nie zawiera z osobami, które w ich ocenie powinny posiadać status pracownika, umów o pracę, lecz umowy cywilnoprawne, organy te mogą podjąć kroki zmierzające do ukarania pracodawcy. Osoby odpowiedzialne za wykonywanie czynności w sprawach z zakresu prawa pracy i ubezpieczeń społecznych mogą podlegać również odpowiedzialności karnej z tego tytułu, a także z tytułu niewpłacania zaliczek na podatek oraz składek na ubezpieczenia społeczne we właściwej wysokości.

RYZIKO ZWIĄZANE Z EUROPEJSKĄ REFORMĄ PRZEPISÓW REGULUJĄCYCH PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

W toku swojej działalności Grupa przetwarza dane osobowe użytkowników produktów Emitenta, wybranych kontrahentów, współpracowników, dostawców usług oraz innych podmiotów w związku z prowadzoną działalnością. Grupa podlega obowiązkom określonym w akcie prawnym, który zastąpił poszczególne krajowe regulacje dotyczące ochrony danych osobowych na terenie Unii Europejskiej.

W związku z rozpoczęciem stosowania od dnia 25 maja 2018 r. Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE. Grupa od tej daty – jako podmiot przetwarzający dane osobowe – podlega obowiązkom określonym w RODO.

W przepisach RODO rozszerzono obowiązki administratorów danych osobowych oraz podmiotów przetwarzających dane w imieniu administratorów oraz przewidziano możliwość nakładania na administratorów oraz na podmioty przetwarzające dane administracyjnych kar pieniężnych za naruszenie przepisów RODO. Ponadto, w przepisach RODO przyznano organom nadzorczym w państwach członkowskich Unii Europejskiej uprawnienia polegające w szczególności na wprowadzaniu czasowego lub całkowitego ograniczenia przetwarzania danych osobowych, w tym zakazu przetwarzania. Dodatkowo, rozszerzono zakres obowiązków administratorów danych osobowych oraz podmiotów przetwarzających dane w imieniu administratorów, określając zasady, na jakich możliwe jest przekazywanie danych do państw trzecich (przykładowo takich jak Stany Zjednoczone Ameryki).

Kary oraz inne środki przewidziane w przepisach RODO nakładane będą przez organy nadzorcze, przy czym na terytorium RP organem takim jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

Zgodnie z art. 83 ust. 4 RODO, naruszenie przepisów dotyczących obowiązków administratora i podmiotu przetwarzającego, o których mowa w art. 8, 11, 25 – 39, 42 oraz 43 RODO podlegać będzie administracyjnej karze pieniężnej w wysokości do 10.000.000,00 EUR albo w wysokości do 2% całkowitego rocznego światowego obrotu z poprzedniego r. obrotowego, przy czym zastosowanie ma kara wyższa.

Zgodnie z art. 83 ust. 5 RODO, naruszenie przepisów RODO dotyczących:

- podstawowych zasad przetwarzania, w tym warunków zgody, o których to zasadach mowa w art. 5, 6, 7 oraz 9 RODO;
- praw osób, których dane dotyczą, o których mowa w art. 12-22 RODO;
- przekazywania danych osobowych odbiorcy w państwie trzecim lub organizacji międzynarodowej, o którym to przekazywaniu mowa w art. 44 – 49 RODO;
- wszelkich obowiązków wynikających z prawa państwa członkowskiego przyjętego na podstawie rozdziału IX RODO;
- nieprzestrzegania nakazu, tymczasowego lub ostatecznego ograniczenia przetwarzania lub zawieszenia przepływu danych orzeczonego przez organ nadzorczy na podstawie art. 58 ust. 2 RODO lub niezapewnienia dostępu skutkującego naruszeniem art. 58 ust. 1 RODO;

podlega administracyjnej karze pieniężnej w wysokości do 20.000.000,00 EUR albo w wysokości do 4% całkowitego rocznego światowego obrotu z poprzedniego roku, przy czym zastosowanie ma kara wyższa.

Zgodnie z art. 83 ust. 6 RODO, nieprzestrzeganie nakazu orzeczonego przez organ nadzorczy na podstawie art. 58 ust. 2 podlega administracyjnej karze pieniężnej w wysokości do 20.000.000,00 EUR albo w wysokości do 4% całkowitego rocznego światowego obrotu z poprzedniego r. obrotowego, przy czym zastosowanie ma kwota wyższa.

Nie można wykluczyć, że fakt wejścia w życie i stosowania przepisów RODO wpłynie również na większą częstotliwość roszczeń cywilnoprawnych przeciwko administratorom danych lub podmiotom przetwarzającym. Grupa wskazuje, że wejście w życie opisanych przepisów może się wiązać z ryzykiem nałożenia na Emitenta wysokich kar pieniężnych oraz ponoszenia kosztów w związku z postępowaniami sądowymi, w tym wypłatą odszkodowania na rzecz osób poszkodowanych przez naruszenie.

RYZYKO ZWIĄZANE Z NIEWYPEŁNIANIEM OBOWIĄZKÓW INFORMACYJNYCH SPÓŁKI PUBLICZNEJ

Spółki publiczne notowane na rynku regulowanym GPW zobligowane są do wypełniania obowiązków informacyjnych, w tym do przekazywania KNF, spółce prowadzącej rynek regulowany oraz do publicznej wiadomości informacji dotyczących prospektu, informacji bieżących i informacji okresowych, zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami Ustawy o Ofercie Publicznej i wydanych na jej podstawie rozporządzeń wykonawczych. W przypadku niewykonania lub nienależytego wykonania powyższych obowiązków przez spółkę publiczną KNF może wydać decyzję o wykluczeniu na czas określony lub bezterminowo papierów wartościowych z obrotu na rynku regulowanym albo nałożyć – biorąc pod uwagę w szczególności sytuację finansową podmiotu, na który kara jest nakładana – karę pieniężną do wysokości 1.000.000,00 zł albo zastosować obie sankcje łącznie (art. 96 ust.1 Ustawy o Ofercie Publicznej). Ponadto, zgodnie z art. 98 ust. 7 Ustawy o Ofercie Publicznej, emitent oraz podmiot, który brał udział w sporządzeniu informacji, o których mowa w art. 56 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej, jest jednocześnie obowiązany do naprawienia szkody wyrządzonej przez udostępnienie do publicznej wiadomości nieprawdziwej informacji lub przemilczenie informacji, chyba że ani on, ani osoby, za które odpowiada, nie ponoszą winy.

Dodatkowe obowiązki informacyjne nałożone zostały na emitentów instrumentów finansowych na mocy Rozporządzenia MAR. Uczestnicy rynku kapitałowego zobowiązani są do stosowania przepisów Rozporządzenia MAR od dnia 3 lipca 2016 r.

Stosownie do art. 17 Rozporządzenia MAR, emitent zobowiązany jest do niezwłocznego podania do wiadomości publicznej informacji poufnych, czyli informacji spełniających kryteria określone w art. 7 Rozporządzenia MAR, które go bezpośrednio dotyczą, w sposób umożliwiający szybki dostęp oraz pełną, prawidłową i terminową ocenę informacji przez opinię publiczną oraz, w stosownych przypadkach, w urzędowo ustanowionym systemie, o którym mowa w art. 21 dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 2004/109/UE. Emitent może, na własną odpowiedzialność, opóźnić się z podaniem do publicznej wiadomości informacji poufnych jedynie, jeśli spełnione są warunki z art. 17 ust. 4 Rozporządzenia MAR. Jeżeli jednak poufność informacji, których podanie do publicznej wiadomości opóźniono, nie jest już dłużej gwarantowana, emitent niezwłocznie podaje te informacje do wiadomości publicznej.

Na podstawie art. 17 ust. 8 Rozporządzenia w MAR w przypadku, gdy emitent lub osoba działająca w jego imieniu lub na jego rzecz ujawnia informacje poufne osobie trzeciej w normalnym trybie wykonywania czynności w ramach zatrudnienia, zawodu lub obowiązków, musi równocześnie – w przypadku umyślnego ujawniania informacji – lub niezwłocznie – w przypadku nieumyślnego ujawniania informacji – dokonać pełnego skutecznego ujawnienia informacji, chyba że osoba otrzymująca informacje jest zobowiązana do zachowania ich poufności, bez względu na to, czy taki obowiązek powstał na mocy przepisów ustawowych, wykonawczych, umowy spółki lub innej umowy.

Zgodnie z art. 30 Rozporządzenia MAR, Państwa Członkowskie powinny zapewnić, by w przypadku niewywiązania się przez Emitenta z obowiązku podania do publicznej wiadomości informacji poufnych, właściwe organy miały uprawnienia do nakładania co najmniej następujących sankcji administracyjnych i stosowania co najmniej następujących środków administracyjnych:

- nakazu zobowiązującego osobę odpowiedzialną za naruszenie do zaprzestania określonego postępowania oraz powstrzymania się od jego ponownego podejmowania;
- wyrównania korzyści uzyskanych lub strat unikniętych w wyniku naruszenia, o ile możliwe jest ich ustalenie;
- publicznego ostrzeżenia wskazującego osobę odpowiedzialną za popełnienie naruszenia oraz charakter naruszenia;
- tymczasowego zakazu sprawowania funkcji zarządczych w firmach inwestycyjnych wobec każdej osoby pełniącej obowiązki zarządcze w firmie inwestycyjnej lub każdej innej osoby fizycznej uznanej za odpowiedzialną za popełnienie naruszenia;
- tymczasowego zakazu zawierania transakcji na własny rachunek wobec każdej osoby pełniącej obowiązki zarządcze w firmie inwestycyjnej lub każdej innej osoby fizycznej uznanej za odpowiedzialną za popełnienie naruszenia;
- maksymalnych administracyjnych sankcji pieniężnych w wysokości co najmniej trzykrotnej wartości korzyści uzyskanych lub strat unikniętych w wyniku naruszenia, o ile można je określić;
- w przypadku osoby fizycznej – maksymalnych administracyjnych sankcji pieniężnych w wysokości co najmniej równowartości w zł kwoty 1.000.000,00 EUR według kursu na dzień 2 lipca 2014 r.;
- w przypadku osoby prawnej – maksymalnych administracyjnych sankcji pieniężnych w wysokości co najmniej równowartości w zł według kursu na dzień 2 lipca 2014 r. kwoty 2.500.000,00 EUR lub 2% całkowitych rocznych obrotów na podstawie ostatniego rocznego sprawozdania zatwierdzonego przez organ zarządzający.

POZOSTAŁE

POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY) WRAZ Z OPISEM.

Vivid Games S.A. nie posiada oddziałów w Polsce ani żadnych oddziałów zagranicznych. Od 2015 roku posiada filię w Warszawie, a od 2019 roku również w Bielsku – Białej.

POSIADANE AKCJE WŁASNE

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Vivid Games S.A. posiada 111 256 akcji własnych nabytych od byłych pracowników i współpracowników Spółki zgodnie z zawartymi w ramach akcyjnego programu motywacyjnego umowami oraz w granicach upoważnienia udzielonego uchwałą nr 7 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 21. sierpnia 2015 r.

W posiadaniu Spółki Bote Sp. z o.o. jest 59 akcji Vivid Games S.A. Zgodnie z upoważnieniem udzielonym Zarządowi przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, akcje własne mogą zostać przeznaczone do przyznania pracownikom i współpracownikom Spółki w związku z realizacją akcyjnego programu motywacyjnego lub zbyte w inny sposób.

WSKAZANIE ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ.

W okresie do końca czerwca 2020 r. jak również do dnia przekazania raportu okresowego, nie toczyły się, ani nie toczą się przed sądem lub organem właściwym dla postępowania arbitrażowego żadne istotne postępowania sądowe, administracyjne i arbitrażowe.

12 maja Sąd Rejonowy w Bydgoszczy wydał postanowienie o otwarciu w odniesieniu do Vivid Games S.A. przyspieszonego postępowania układowego z układem częściowym obejmującym jedynie wierzytelności wynikające z obligacji serii A. Jednocześnie, Sąd Rejonowy wyznaczył nadzorcę sądowego oraz kuratora dla obligatariuszy. (ESPI 25/2020)

W dniu 16 września 2020 roku Spółka otrzymała informację o wydaniu postanowienia w przedmiocie stwierdzenia przyjęcia układu częściowego zaproponowanego obligatariuszom. Wydanie postanowienia wynika z zakończenia pisemnego głosowania nad układem. Rozpoczęcie wykonywania układu rozpocznie się po stwierdzeniu przez sąd prawomocności postanowienia, o czym spółka poinformuje raportem bieżącym. (ESPI 42/2020)

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W SPRAWOZDANIU

Zarząd Vivid Games Spółka Akcyjna oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy półroczne jednostkowe oraz skonsolidowane sprawozdania finansowe za pierwsze półrocze roku obrotowego 2020 i dane porównywalne za analogiczny okres roku 2019 sporządzone zostały zgodnie obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki i Grupy Vivid Games S.A. oraz ich wynik finansowy, a także Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki oraz Grupy Kapitałowej Vivid Games, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Zarząd Vivid Games Spółka Akcyjna oświadcza, że podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, dokonujący badania rocznego jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego Vivid Games S.A. za pierwsze półrocze roku obrotowego 2020, został wybrany zgodnie z przepisami prawa. Ponadto Zarząd oświadcza, iż biegły rewident dokonujący badania rocznego sprawozdania finansowego spełnia warunki do wyrażenia bezstronnej i niezależnej opinii o badaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami i standardami zawodowymi.

Bydgoszcz, 30.09.2020 r.

W imieniu Spółki Vivid Games S.A.

Remigiusz Kościelny

Prezes Zarządu

Jarosław Wojczakowski

Wiceprezes Zarządu