



VIVID GAMES

# SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I GRUPY VIVID GAMES S.A. W OKRESIE 01.01.- 30.06.2018

BYDGOSZCZ, 19.09.2018

**SPIS TREŚCI**

Spis treści .....	2
Wybrane dane finansowe Grupy.....	5
Omówienie danych finansowych .....	6
Dane skonsolidowane .....	6
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi.....	6
Koszty działalności operacyjnej.....	6
Wynik ze sprzedaży .....	7
EBITDA .....	7
Zysk Netto.....	8
Sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	9
Dane jednostkowe.....	12
Sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	12
Sprawozdanie z całkowitych dochodów.....	13
Informacja o kredytach i pożyczkach w pierwszej połowie 2018 r. ....	14
Informacja o pożyczkach udzielonych w pierwszej połowie 2018 r.....	14
Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w pierwszej połowie 2018 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych .....	14
Informacje o zawartych umowach znaczących dla działalności emitenta .....	14
informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych emitenta z innymi podmiotami oraz określenie jego głównych inwestycji krajowych i zagranicznych.....	14
Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem emitenta i jego grupa kapitałowa ..	14
Program motywacyjny .....	14
Transakcje z podmiotami powiązаныmi.....	14
Informacja dotycząca instrumentów finansowych w zakresie ryzyka zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej.....	15
Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok .....	15
Informacje o pochodzeniu użytkowników końcowych w podziale na kontynenty.....	15
informacje ogólne .....	16
Prezentacja Spółki dominującej.....	17
Podstawowe dane o Emitencie .....	18
Organy Spółki .....	18
Zarząd .....	18
Rada Nadzorcza .....	19
Podstawowy przedmiot działalności .....	19
Akcjonariat Spółki dominującej na dzień publikacji raportu .....	19

Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących .....	20
Prezentacja Grupy Kapitałowej.....	21
Informacje o Grupie Kapitałowej Vivid Games S.A. ....	21
Struktura Grupy Kapitałowej.....	21
Przedmiot działalności Grupy .....	21
Zatrudnienie i sytuacja kadrowa w Grupie w pierwszej połowie 2018 roku .....	21
Rok obrotowy .....	21
Audytor .....	21
Źródła finansowania Grupy .....	22
Zdarzenia istotne dla Grupy w pierwszym półroczu roku obrotowego 2018.....	23
Premiera Space Pioneer .....	24
Premiera Mayhem Combat .....	25
Działalność w zakresie badań i rozwoju .....	25
Działalność na rynku kapitałowym .....	26
Zdarzenia istotne dla grupy po zakończeniu pierwszego półrocza 2018 roku, do dnia publikacji sprawozdania finansowego.....	27
premiera Gravity Rider .....	27
Podwyższenie kapitału .....	27
Wynik kontroli celno – skarbowej .....	27
Podjęcie decyzji o zamiarze połączenia Spółek w Grupie .....	28
Ogłoszenie strategii rozwoju dla Vivid Games S.A. na lata 2018 – 2020.....	28
Zawarcie umowy wydawniczej.....	28
Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Vivid Games S.A. ....	29
Czynniki Mające wpływ na wyniki Grupy w przyszłości:.....	29
Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych .....	30
Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności .....	30
Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki.....	31
Czynniki ryzyka związane z otoczeniem w jakim Grupa prowadzi działalność .....	32
Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Grupę .....	32
Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii i branży, w której działa Grupa .....	32
Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym .....	32
Ryzyko związane z tempem upowszechniania dostępu do Internetu szerokopasmowego oraz urządzeń mobilnych umożliwiających taki dostęp .....	33
Ryzyko zmienności kursów walutowych .....	33
Ryzyko zmian legislacyjnych wpływających na rynek, na którym Grupa prowadzi działalność....	33



Ryzyko braku stabilności przepisów podatkowych .....	34
Czynniki ryzyka związane z działalnością prowadzoną przez Grupę .....	34
Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Grupy .....	34
Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w realizacji projektów .....	34
Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników i trudnościami w pozyskaniu nowych .....	34
Ryzyko niezrealizowania celów strategicznych założonych przez Grupę.....	35
Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej .....	35
Ryzyko związane z pogorszeniem się wizerunku Grupy.....	36
Ryzyko związane z uzależnieniem Grupy od współpracy handlowej z Apple oraz Google .....	36
Ryzyko związane ze zmianą warunków umów dystrybucyjnych lub regulaminów operatorów platform dystrybucyjnych lub wypowiedzeniem umów dystrybucyjnych.....	36
Ryzyko roszczeń z tytułu naruszenia własności intelektualnej.....	37
Ryzyko związane z możliwością wystąpienia awarii systemów informatycznych, infrastruktury telekomunikacyjnej i serwerów, z których korzysta Grupa.....	37
Ryzyko związane z naruszeniem praw autorskich Grupy .....	37
Ryzyko związane z nieautoryzowanym oprogramowaniem mogącym skutkować zaprzestaniem dokonywania mikropłatności przez graczy na rzecz Grupy.....	38
Ryzyko związane z uzależnieniem od licencji kluczowych dla funkcjonowania Grupy .....	38
Ryzyko związane z rejestracją znaków towarowych Grupy .....	38
Ryzyko związane z pozyskiwaniem i wykorzystywaniem dotacji .....	39
Ryzyko związane z dokonywaniem transakcji pomiędzy spółkami należącymi do grupy kapitałowej Emitenta .....	39
Pozostałe.....	40
Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady) wraz z opisem. ....	41
Posiadane akcje własne .....	41
Vivid Games S.A. posiada 89 106 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.....	41
Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.....	41
Oświadczenie Zarządu dotyczące informacji zawartych w Sprawozdaniu .....	41

# WYBRANE DANE FINANSOWE GRUPY



**OMÓWIENIE DANYCH FINANSOWYCH**
**DANE SKONSOLIDOWANE**
**PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓLEM I ZRÓWNANE Z NIMI**

	od 01.01.2018 do 30.06.2018	od 01.01.2017 do 30.06.2017	H1 2018 w porównaniu do H1 2017
<b>Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi</b>	<b>7 803,26</b>	<b>9 462,17</b>	<b>82%</b>
Przychody ze sprzedaży	3 694,10	4 966,35	74%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	4 109,16	4 495,82	91%

Skonsolidowane przychody ze sprzedaży za pierwsze półrocze 2018 roku są niższe od przychodów za analogiczny okres roku ubiegłego. Osiągnięty wynik wygenerowany został przez starsze tytuły, które odnotowały spadek sprzedaży w I kwartale br. Premiery gier Space Pioneer oraz Mayhem Combat nastąpiły w okresie od końca maja do połowy lipca br. i z tego powodu przychody za pierwsze półrocze 2018 rok nie odzwierciedlają pełnego potencjału przychodowego tych tytułów.

**KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ**

	od 01.01.2018 do 30.06.2018	od 01.01.2017 do 30.06.2017	H1 2018 w porównaniu do H1 2017
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>10 340,67</b>	<b>9 931,87</b>	<b>104%</b>
Amortyzacja	2 379,43	2 039,49	117%
Zużycie surowców i materiałów	93,72	57,88	162%
Usługi obce	4 392,56	4 309,18	102%
Koszt świadczeń pracowniczych	3 449,11	3 475,14	99%
Podatki i opłaty	1,67	3,94	42%
Pozostałe koszty	24,18	46,24	52%

Koszty operacyjne za pierwsze półrocze 2018 roku utrzymano na poziomie zbliżonym do analogicznego okresu roku poprzedniego.

Na wzrost kosztów Amortyzacji o 17% wpłynęły głównie gry których premiery nastąpiły w 2017 roku, w tym takich tytułów jak Real Boxing Manny Pacquiao oraz Highway Getaway. Koszty amortyzacji Space Pioneer i premiera Mayhem Combat wpłyną na poziom amortyzacji począwszy od III kwartału 2018 roku.

Poziom kosztów Usług obcych wzrósł tylko o 2%, co świadczy o utrzymaniu tego rodzaju kosztów pod kontrolą.

Koszty świadczeń pracowniczych pozostały na niezmiennym poziomie i wyniosły 99% kosztów w porównaniu do pierwszego półrocza 2017 roku.

**WYNIK ZE SPRZEDAŻY**

	od 01.01.2018 do 30.06.2018	od 01.01.2017 do 30.06.2017	H1 2018 w porównaniu do H1 2017
<b>ZYSK (-STRATA) ZE SPRZEDAŻY</b>	<b>-2 537,41</b>	<b>-469,70</b>	<b>540%</b>

W związku z tym, iż premiery nowych gier nastąpiły pod koniec pierwszego półrocza 2018 roku, przychody ze sprzedaży w pierwszym półroczu były o 26% niższe w stosunku do roku poprzedniego. Stan ten spowodował istotne obniżenie wyniku ze sprzedaży w stosunku do 2017 roku, pomimo utrzymania kosztów działalności operacyjnej bez istotnego zwiększenia.

	POBRANIA		ARPU*	
	H12017	H12018	H12017	H12018
<b>Space Pioneer</b>		1,20 mln		**\$0,19
<b>Real Boxing 1</b>	2,64 mln	2,01 mln	\$0,18	\$0,18
<b>Real Boxing 2</b>	1,45 mln	0,74 mln	\$0,25	\$0,29
<b>Real Boxing Manny Pacquiao</b>	1,45 mln	0,52 mln	\$0,08	\$0,13
<b>Highway Getaway</b>	2,92 mln	0,92 mln	\$0,08	\$0,04
<b>łącznie</b>	<b>8,46 mln</b>	<b>5,39 mln</b>		

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

\*\* Premiera Space Pioneer odbyła się pod koniec maja na platformie iOS oraz w połowie czerwca na platformie Android. We wrześniu wysokość parametru ARPU dla tej gry wzrosła do poziomu \$0,53.

**EBITDA**

	od 01.01.2018 do 30.06.2018	od 01.01.2017 do 30.06.2017	H1 2018 w porównaniu do H1 2017
<b>EBITDA</b>	<b>108,95</b>	<b>2 806,68</b>	<b>4%</b>

EBITDA stanowi tylko 4% wartości z 2017 roku. Na wartość tę poza wyższą stratą ze sprzedaży i wyższą amortyzacją, znaczący wpływ miał również pozostały przychód operacyjny uzyskany w 2017 związany z aktualizacją wartości instrumentu pochodnego (1,3 mln PLN). W związku z rozliczeniem instrumentu pochodnego (opcja GPV) na koniec ubiegłego roku, w roku 2018 nie wystąpią wahania wyniku z tego powodu.

**ZYSK NETTO**

	od 01.01.2018 do 30.06.2018	od 01.01.2017 do 30.06.2017
<b>ZYSK (-STRATA) NETTO</b>	-2 732,13	-861,96

Osiągnięty wynik jest w dużej mierze niższą sprzedażą starszego portfolio gier w I kwartale oraz premierami nowych produktów pod koniec raportowanego okresu.

1. Przychody operacyjne i zrównane z nimi spadły o 1,7 mln zł w stosunku do pierwszego półrocza 2017 roku.
2. Koszty działalności operacyjnej zostały utrzymane prawie na analogicznym poziomie +4% w stosunku do pierwszego półrocza roku 2017 (wzrost o 0,4 mln zł).
3. Pozostałe przychody operacyjne nie osiągnęły ubiegłorocznego poziomu (spadek o 73%), który był spowodowany niezależną od operacyjnej działalności Grupy, dodatnią wyceną instrumentu pochodnego (1,3 mln zł). W roku 2018 nie wystąpią przychody operacyjne z tego tytułu ponieważ opcja została rozliczona na koniec 2017 roku.

O oczekiwanym wyniku netto Emitent informował raportem bieżącym nr 32/2018.



**SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ**

	Na dzień 30.06.2018	Na dzień 31.12.2017	Na dzień 30.06.2017	30.06.2018 w porównaniu do 31.12.2017
<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	<b>31 236,04</b>	<b>29 318,92</b>	<b>32 478,34</b>	107%
Rzeczowe aktywa trwałe	410,24	528,42	719,11	78%
Aktywa niematerialne i prace rozwojowe	28 928,81	26 856,91	24 984,33	108%
Wspólne przedsięwzięcie	89,30	52,20	146,75	171%
Należności długoterminowe	61,50	65,55	57,06	94%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 746,19	1 815,84	6 571,09	96%
<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	<b>6 296,54</b>	<b>10 733,28</b>	<b>15 024,89</b>	59%
Należności z tytułu dostaw i usług	936,89	755,03	913,92	124%
Pozostałe należności	903,33	1 175,70	735,28	77%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3 621,18	8 200,50	12 715,28	44%
Rozliczenia międzyokresowe	835,14	602,05	660,41	139%
<b>AKTYWA RAZEM:</b>	<b>37 532,58</b>	<b>40 052,20</b>	<b>47 503,23</b>	<b>94%</b>

## Opis wybranych najistotniejszych pozycji Aktywów:

Aktywa wykazują na dzień sprawozdawczy spadek wartości o 6% w stosunku do stanu na koniec roku 2017, w tym: Aktywa trwałe wzrost o 7% (wzrost o 1,9 mln zł) a Aktywa obrotowe spadek o 4% (spadek o 4,4 mln zł).

W Aktywach trwałych najistotniejszą pozycją jest zwiększenie o 8% (wzrost o 2,1 mln zł) Aktywów niematerialnych i prac rozwojowych. W pozycji tej zawiera się zwiększenie wartości zakończonych w pierwszym półroczu 2018 roku prac rozwojowych związanych w produkcją gier Space Pioneer oraz Mayhem Combat.

W Aktywach obrotowych największym zmniejszeniem jest spadek stanu środków pieniężnych o 54% (spadek o 4,6 mln zł).

<b>KAPITAŁY WŁASNE I ZOBOWIĄZANIA</b>	<b>Na dzień 30.06.2018</b>	<b>Na dzień 31.12.2017</b>	<b>Na dzień 30.06.2017</b>	<b>30.06.2018 w porównaniu do 31.12.2017</b>
<b>KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY</b>	<b>17 618,21</b>	<b>19 735,79</b>	<b>21 850,53</b>	89%
Kapitał podstawowy	2 826,87	2 826,87	2 826,87	100%
Akcje własne	-8,32	-5,64	-6,80	148%
Kapitał zapasowy	20 240,36	26 460,20	22 893,70	76%
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	-2 708,57	-3 001,28	-3 001,28	90%
Zysk (-strata) netto roku obrotowego	-2 732,13	-6 544,36	-861,96	42%
<b>ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE</b>	<b>14 341,04</b>	<b>14 351,02</b>	<b>15 878,53</b>	100%
Zobowiązanie z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,14	0,50	15,29	28%
Pozostałe rezerwy	325,18	262,17	277,13	124%
Kredyty i pożyczki	389,84	1 070,40	2 565,30	36%
Dłużne papiery wartościowe	10 219,70	10 148,73	10 100,66	101%
Zobowiązania z tyt. leasingu finansowego	85,16	325,98	524,67	26%
Pozostałe zobowiązania długoterminowe	3 321,02	2 543,24	2 395,48	131%
<b>ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE</b>	<b>5 573,33</b>	<b>5 965,39</b>	<b>9 774,17</b>	93%
Kredyty i pożyczki	2 000,46	2 739,80	2 539,80	73%
Dłużne papiery wartościowe	121,83	126,75	126,75	96%
Zobowiązania z tyt. leasingu finansowego	442,16	404,96	438,88	109%
Instrumenty pochodne	0,00	0,00	4 342,81	
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	943,35	702,17	883,78	134%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku	927,18	661,79	633,86	140%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	451,78	373,06	431,41	121%
Pozostałe zobowiązania krótkoterminowe	686,57	956,86	376,88	72%
<b>KAPITAŁY WŁASNE I ZOBOWIĄZANIA RAZEM:</b>	<b>37 532,58</b>	<b>40 052,20</b>	<b>47 503,23</b>	94%

Opis wybranych najistotniejszych pozycji Kapitałów Własnych i Zobowiązań (Pasywa):

W 2018 roku nie zaciągnięto nowych kredytów. Zmniejszono zobowiązania kredytowe o ponad 1,4 mln zł, w tym z kredytów długoterminowych (spadek o 64%) oraz krótkoterminowych (spadek o 27%). Raty kredytowe spłacane są terminowo zgodnie z harmonogramami.

Łączna wartość Dłużnych papierów wartościowych (wyemitowane w maju 2017 roku obligacje) na dzień 30 czerwca 2018 r. wynosi 10,3 mln zł. na wartość tę składają się pozycja długoterminowa (kapitał) oraz krótkoterminowa (naliczone na dzień bilansowy odsetki w wysokości 121,8 tys. zł).

Pozostałe zobowiązania długoterminowe wzrosły o 31% z powodu otrzymanych w 2018 roku dotacji w wysokości 1,1 mln zł z programu sektorowego Game INN.

Na skutek realizacji Instrumentu pochodnego jego wartość na koniec 2017 roku zmniejszyła się do zera. Zmiana wartości nie wpłynęła więc na wynik w 2018 roku.

**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**

<b>AKTYWA</b>	<b>Na dzień 30.06.2018</b>	<b>Na dzień 31.12.2017</b>	<b>Na dzień 30.06.2017</b>
<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	<b>58 463,23</b>	<b>59 904,94</b>	<b>60 326,92</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	410,24	528,42	719,11
Aktywa niematerialne i prace rozwojowe	28 783,00	26 680,93	24 777,08
Inwestycje w jednostki powiązane	103,30	66,20	160,75
Należności długoterminowe	61,50	65,55	57,06
Pozostałe długoterminowe aktywa finansowe	27 359,00	30 748,00	34 181,00
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 746,19	1 815,84	431,92
<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	<b>6 302,50</b>	<b>10 750,71</b>	<b>15 008,81</b>
Należności z tytułu dostaw i usług	935,20	753,64	912,19
Pozostałe należności	900,03	1 171,33	735,28
Udzielone pożyczki	37,94	37,23	36,50
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3 594,19	8 186,46	12 664,43
Rozliczenia międzyokresowe	835,14	602,05	660,41
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>64 765,73</b>	<b>70 655,65</b>	<b>75 335,73</b>
	<b>Na dzień 30.06.2018</b>	<b>Na dzień 31.12.2017</b>	<b>Na dzień 30.06.2017</b>
<b>KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA</b>	<b>45 107,83</b>	<b>50 597,15</b>	<b>49 969,55</b>
<b>KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY</b>	<b>2 826,87</b>	<b>2 826,87</b>	<b>2 826,87</b>
Kapitał podstawowy	2 826,87	2 826,87	2 826,87
Akcje własne	-8,31	-5,64	-6,80
Kapitał zapasowy	51 068,93	56 661,71	53 095,21
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	-2 675,79	-2 980,04	-2 980,04
Zysk (-strata) netto roku obrotowego	-6 103,87	-5 905,75	-2 965,69
<b>ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE</b>	<b>14 341,04</b>	<b>14 351,02</b>	<b>15 688,60</b>
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,14	0,50	0,36
Pozostałe rezerwy	325,18	262,17	277,13
Kredyty i pożyczki	389,84	1 070,40	2 390,30
Dłużne papiery wartościowe	10 219,70	10 148,73	10 100,66
Zobowiązania z tyt. leasingu finansowego	85,16	325,98	524,67
Pozostałe zobowiązania długoterminowe	3 321,02	2 543,24	2 395,48
<b>ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE</b>	<b>5 316,86</b>	<b>5 707,48</b>	<b>9 677,58</b>
Kredyty i pożyczki	2 000,46	2 739,80	2 714,80
Dłużne papiery wartościowe	121,83	126,75	126,75
Zobowiązania z tyt. leasingu finansowego	442,16	404,96	438,88
Instrumenty pochodne	0,00	0,00	4 342,81
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	920,10	694,21	871,32
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	693,94	661,80	633,86
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	451,78	369,06	431,41
Pozostałe zobowiązania krótkoterminowe	686,59	710,90	117,75
<b>KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA RAZEM:</b>	<b>64 765,73</b>	<b>70 655,65</b>	<b>75 335,73</b>

**SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW**

	od 01.01.2018 do 30.06.2018	od 01.01.2017 do 30.06.2017
Działalność kontynuowana		
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi	7 803,15	9 556,73
Przychody ze sprzedaży	3 693,99	5 060,91
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	4 109,16	4 495,82
Koszty działalności operacyjnej	-14 602,93	-14 316,32
Amortyzacja	-2 349,26	-2 009,32
Zużycie surowców i materiałów	-93,72	-56,24
Usługi obce	-8 689,98	-8 727,63
Koszt świadczeń pracowniczych	-3 449,11	-3 475,14
Podatki i opłaty	-1,67	-3,94
Pozostałe koszty	-19,19	-44,05
<b>ZYSK (-STRATA) ZE SPRZEDAŻY</b>	<b>-6 799,78</b>	<b>-4 759,59</b>
Pozostałe przychody operacyjne	362,64	1 347,65
Pozostałe koszty operacyjne	-95,97	-182,34
<b>ZYSK (-STRATA) NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>	<b>-6 533,11</b>	<b>-3 594,28</b>
Przychody finansowe	1 042,19	1 097,68
Koszty finansowe	-543,66	-720,71
<b>ZYSK (-STRATA) PRZED OPODATKOWANIEM</b>	<b>-6 034,58</b>	<b>-3 217,31</b>
Podatek dochodowy	-69,29	251,62
<b>ZYSK (-STRATA) NETTO Z DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ</b>	<b>-6 103,87</b>	<b>-2 965,69</b>
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
<b>ZYSK (-STRATA) NETTO</b>	<b>-6 103,87</b>	<b>-2 965,69</b>
<b>CAŁKOWITE DOCHODY OGÓŁEM:</b>	<b>-6 103,87</b>	<b>-2 965,69</b>



**INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W PIERWSZEJ POŁOWIE 2018 R.**

W pierwszym półroczu 2018 roku Grupa nie zaciągnęła nowych kredytów ani pożyczek. Nastąpiło zmniejszenie zobowiązań z tytułu częściowych spłat wcześniejszych kredytów. Zobowiązania z tytułu zaciągniętych kredytów zmniejszyły się w pierwszym półroczu 2018 roku o 37% (1,4 mln zł) w stosunku do 2017 roku. Wszystkie raty spłacono terminowo, zgodnie z harmonogramami ustalonymi w umowach. Wszystkie umowy kredytowe zakończą się do końca 2019 roku.

**INFORMACJA O POŻYCZKACH UDZIELONYCH W PIERWSZEJ POŁOWIE 2018 R.**

W pierwszym półroczu 2018 roku w Grupie nie udzielono istotnych pożyczek.

**INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W PIERWSZEJ POŁOWIE 2018 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH**

W pierwszym półroczu 2018 roku Grupa nie udzieliła innym podmiotom żadnych istotnych poręczeń ani gwarancji.

**INFORMACJE O ZAWARTYCH UMOWACH ZNACZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI EMITENTA**

Opis istotnych dla funkcjonowania Emitenta umów znalazł się w Sprawozdaniu finansowym:

- Umowy kredytowe zostały opisane w Nocie nr 13
- Opcja GPV została opisana w Nocie nr 12

W pierwszym półroczu 2018 roku nadal obowiązywała umowa zawarta w dniu 31 lipca 2015 roku. Vivid Games Sp. z o.o. udzieliła Emitentowi licencji wyłącznej na korzystanie z majątkowych praw autorskich do gry Real Boxing 2. Licencja upoważnia w szczególności do wprowadzania zmian w grze oraz prowadzenia jej dystrybucji we wszystkich dostępnych kanałach. W zamian za udzielenie licencji Vivid Games Sp. z o.o. uprawniona była do otrzymywania miesięcznego wynagrodzenia ustalonego w oparciu o wartość praw (zgodnie z wyceną niezależnego rzeczoznawcy), z uwzględnieniem kosztów poniesionych w związku z nabyciem praw do gry i rynkowego poziomu zysku po stronie Vivid Games Sp. z o.o. Licencja została udzielona na 5 lat. W dniu 15 lutego 2017 strony umowy zawarły aneks, na mocy którego okres obowiązywania umowy został przedłużony o 2 lata, zaś miesięczne wynagrodzenie (opłata licencyjna) zostało zmniejszone proporcjonalnie do wydłużonego okresu umowy.

**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 GRUPA KAPITAŁOWA**

W pierwszym półroczu 2018 roku nie nastąpiły żadne istotne zmiany w zasadach zarządzania Przedsiębiorstwem Emitenta i jego Grupą kapitałową.

**PROGRAM MOTYWACYJNY**

W pierwszym półroczu 2018 roku odpis w koszty bieżącej działalności związany z programem motywacyjnym wyniósł 459,06 tys. PLN

**TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI**

W pierwszym półroczu 2018 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 w Notach nr 15 - 22

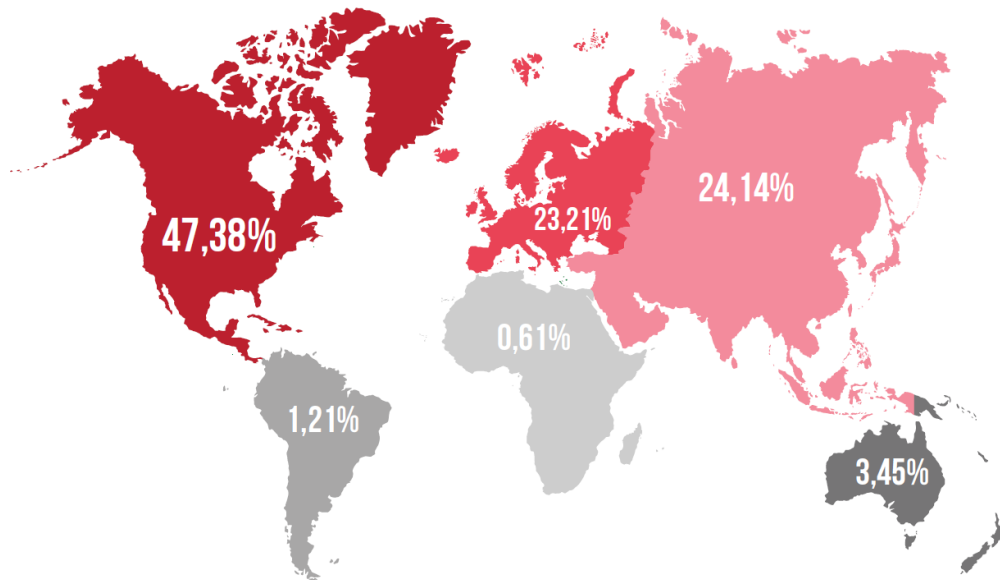
**OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W RAPORCIE ROCZNYM A WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK**

Spółka nie publikuje prognoz finansowych.

**INFORMACJE O POCHODZENIU UŻYTKOWNIKÓW KOŃCOWYCH W PODZIALE NA KONTYNETY**

Grupa Vivid Games S.A. dystrybuje swoje produkty na globalny rynek dzięki sklepom oferującym aplikacje mobilne.

Poniżej przedstawiony podział obrazuje skąd pochodzili gracze w pierwszym półroczu 2018 roku wg informacji posiadanych przez Emitenta:





# INFORMACJE OGÓLNE

## PREZENTACJA SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ

Vivid Games jest jednym z najlepszych polskich developerów gier mobilnych. Od ponad dekady tworzy i dostarcza na globalny rynek najwyższej klasy produkty. Największym sukcesem Studia jest Real Boxing, który jest najlepszą serią bokserską dostępną na platformach mobilnych. Vivid Games doczekało się wielu nagród, zostało wyróżnione m.in. tytułem „Best Indie Developer”, otrzymało nagrodę „Best Polish Game of the Year”, oraz prestiżowe wyróżnienie Apple Editors' Choice.

Vivid Games to zespół 90 osób z zaangażowaniem koncentrujących się na misji tworzenia szalenie wciągających, wizualnie wybitnych gier mobilnych, które łączą graczy w chwilach rozrywki. Nierzadko tworzenie takich tytułów wymaga podjęcia kreatywnego wyzwania, jednak Vivid Games celuje wysoko i dąży do perfekcji. Za sukcesem organizacji stoi wizja bycia światowej klasy studiem developerskim z docenionymi i odnoszącymi komercyjne sukcesy tytułami. By to osiągnąć Zarząd stawia na innowacje i dynamizm w działaniu. Zespoły produkcyjne są małe i zwinne, a wizytówką Grupy są wysoka kultura organizacyjna i wysokie standardy pracy.

Strategia Grupy opiera się na tworzeniu portfolio wysokochodowych, dostarczanych na światowy rynek gier mobilnych, praca z wyjątkowymi zespołami, wykorzystanie dogłębnej wiedzy rynkowej i najlepszych technologii.

Gry, które wydaje Vivid Games są produkowane przez wewnętrzne zespoły oraz pozyskiwane za pomocą programu wydawniczego od zewnętrznych producentów. Wysoką konkurencyjność gier zapewniają tworzone i wykorzystywane w ramach Grupy technologie.

Vivid Games S.A. jest spółką publiczną, notowaną na warszawskiej giełdzie GPW i posiada biura w Bydgoszczy i Warszawie.

## PODSTAWOWE DANE O EMITENCIE

<b>Nazwa (firma):</b>	VIVID GAMES S.A.
<b>Forma prawna:</b>	Spółka Akcyjna
<b>Kraj siedziby:</b>	Rzeczpospolita Polska
<b>Siedziba:</b>	Bydgoszcz
<b>Adres siedziby:</b>	ul. Gdańska 160, 85-674 Bydgoszcz
<b>Adres do korespondencji:</b>	ul. Gdańska 160, 85-674 Bydgoszcz
<b>Telefon:</b>	+48 (52) 321 57 28
<b>Fax:</b>	+48 (52) 522 21 30
<b>Adres e-mail:</b>	<a href="mailto:ir@vividgames.com">ir@vividgames.com</a>
<b>Adres WWW:</b>	<a href="http://www.vividgames.com">www.vividgames.com</a>
<b>REGON:</b>	340873302
<b>NIP:</b>	9671338848
<b>Numer KRS:</b>	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 19.09.2018 r.



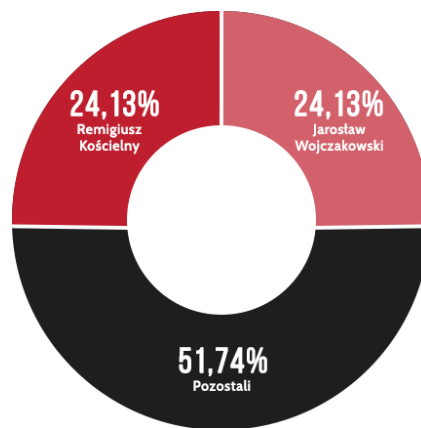
**RADA NADZORCZA**

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.
Piotr Szczeszek	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	12.04.2017 r.	11.04.2022 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	15.04.2015 r.	14.04.2020 r.

Tabela 1. Skład Rady Nadzorczej na dzień 19.09.2018 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	7 176 250	24,13 %	7 176 250	24,13 %
Jarosław Woiczakowski	7 176 250	24,13 %	7 176 250	24,13 %
Pozostali	15 390 896	51,74 %	15 390 896	51,74 %
<b>Razem</b>	<b>29 743 396</b>	<b>100%</b>	<b>29 743 396</b>	<b>100%</b>

W dniu 11 lipca 2018 r. wpłynęły do Spółki zawiadomienia od członków Zarządu pana Remigiusza Kościelnego i pana Jarosława Wojczakowskiego o zbyciu przez każdego z nich 400.000 spośród posiadanych akcji Vivid Games S.A..

Przed zbyciem akcji pan Remigiusz Kościelny i pan Jarosław Wojczakowski posiadali 7.576.250 akcji Spółki Vivid Games S.A. co stanowiło po 26,80 % udziału w kapitale i po 26,80% głosów na walnym zgromadzeniu Spółki. Po zbyciu każdy z akcjonariuszy posiada po 7.176.250 akcji, co stanowiło na dzień zbycia po 25,39% udziału w kapitale oraz po 25,39% głosów na walnym zgromadzeniu Spółki (ESPI nr 19/2018 i 20/2018).

W dniu 14 sierpnia 2018 roku nastąpiło zapisanie 1 474 681 (jednego miliona czterystu siedemdziesięciu czterech tysięcy sześciuset osiemdziesięciu jeden) akcji zwykłych na okaziciela serii G Spółki (dalej jako: „Akcje”), co zgodnie z art. 451 § 2 Kodeksu spółek handlowych jest równoznaczne z wydaniem dokumentów akcji w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego. Przed wydaniem Akcji kapitał zakładowy Vivid Games S.A. wynosił 2.826.871,50 zł i dzielił się na 28 268 715 akcji zwykłych na okaziciela natomiast obecnie wynosi 2.974.339,60 zł i dzieli się na 29 743 396 akcji zwykłych na okaziciela, z których wynika łącznie 29 743 396 głosów na walnym zgromadzeniu.

W związku w powyższym w dniu 14 sierpnia nastąpiło zmniejszenie zaangażowania członków Zarządu – pana Remigiusza Kościelnego i pana Jarosława Wojczakowskiego w kapitale zakładowym Vivid Games S.A. z poziomu 25,39% do poziomu 24,13% dla każdego z członków Zarządu (ESPI nr 29/2018 i 30/2018).

#### AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

Imię i nazwisko	Stanowisko	Na dzień	Na dzień	Na dzień
		1.01.2018	30.06.2018	19.09.2018
Remigiusz Kościelny	Prezes Zarządu	7 576 250	7 576 250	7 176 250
Jarosław Wojczakowski	Wiceprezes Zarządu	7 576 250	7 576 250	7 176 250
Marcin Duszyński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Piotr Szczeszek	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Paul Bragiel	Członek Rady Nadzorczej	247 500	247 500	247 500
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-
Szymon Skiendzielewski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-

W dniu 11 lipca 2018 r. wpłynęły do Spółki zawiadomienia od członków Zarządu pana Remigiusza Kościelnego i pana Jarosława Wojczakowskiego o zbyciu przez każdego z nich 400.000 spośród posiadanych akcji Vivid Games S.A. (ESPI nr 19/2018 i 20/2018).

## PREZENTACJA GRUPY KAPITAŁOWEJ

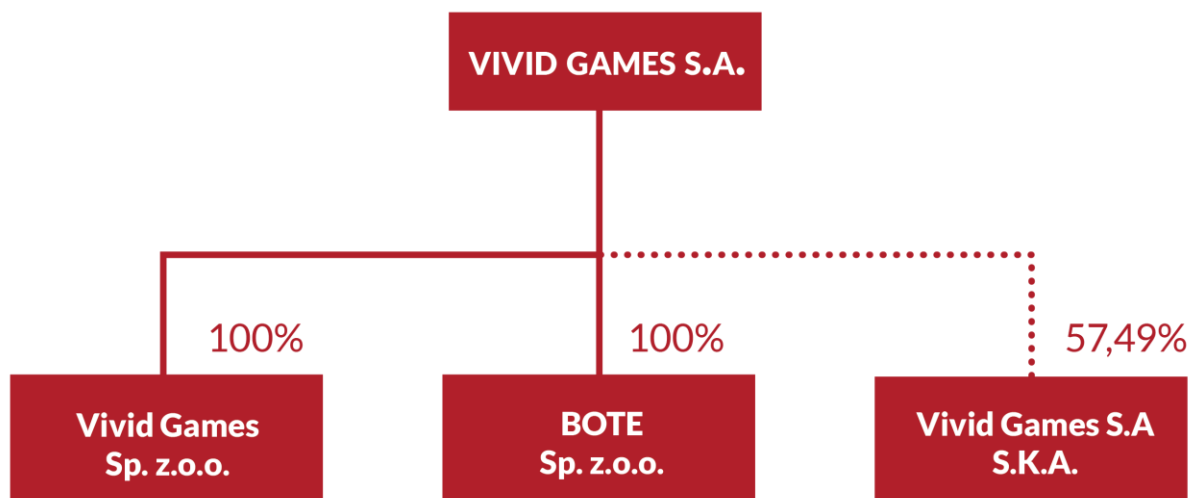
### INFORMACJE O GRUPIE KAPITAŁOWEJ VIVID GAMES S.A.

Grupę kapitałową Vivid Games poza Spółką dominującą – Vivid Games S.A. tworzą trzy podmioty:

- Vivid Games Spółka akcyjna s.k.a. z siedzibą w Bydgoszczy, wyceniana metodą praw własności,
- Vivid Games Sp. z o.o. z siedzibą w Bydgoszczy, konsolidowana metodą pełną od III kw. 2015 r.,
- Bote Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, konsolidowana metodą pełną od III kw. 2015 r.

Poszczególne Spółki z grupy posiadają prawa do dystrybuowanych i zarządzania grami marki Vivid Games.

### 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 MSSF 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 2018 ROKU

Na dzień 30.06.2018 roku współpracowały z Grupą 90 osób w oparciu o różne formy zatrudnienia lub współpracy. Przeciętne zatrudnienie w pierwszej połowie roku wynosiło 86,83 osoby.

### ROK OBROTOWY

Rokiem obrotowym Grupy jest rok kalendarzowy.

### AUDYTOR

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

W dniu 4 kwietnia 2018 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. w Bydgoszczy „Spółki”, 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 1.01.2018 do 30.06.2018 oraz od 1.01.2019 do 30.06.2019;
- b) przeglądu śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego grupy kapitałowej, w której Spółka jest jednostką dominującą za okresy od 1.01.2018 do 30.06.2018 oraz od 1.01.2019 do 30.06.2019;
- c) badania rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego Spółki za okresy od 1.01.2018 do 31.12.2018 oraz od 1.01.2019 do 31.12.2019;
- d) badania skonsolidowanego sprawozdania finansowego grupy kapitałowej, w której Spółka jest jednostką dominującą za okresy od 1.01.2018 do 31.12.2018 oraz od 1.01.2019 do 31.12.2019. -

#### **ŹRÓDŁA FINANSOWANIA GRUPY**

Podstawowym źródłem finansowania działalności Grupy są środki własne pochodzące z wpływów ze sprzedaży, uzupełnione o finansowanie zewnętrzne.



**ZDARZENIA ISTOTNE DLA GRUPY W PIERWSZYM  
PÓŁROCZU ROKU OBROTOWEGO 2018.**



## PREMIERA SPACE PIONEER



Gra Space Pioneer zadebiutowała w sklepie Apple App Store w dniu 31 maja, natomiast w sklepach Google Play oraz Samsung Galaxy Apps w dniu 15 czerwca.

Space Pioneer będący grą akcji z elementami strategii osadzoną w stylu Sci-Fi to tytuł pozyskany w ramach programu wydawniczego i przejęty przez Spółkę w całości.

Gra spotkała się z bardzo entuzjastycznym przyjęciem zarówno ze strony prasy jak i graczy. Opiniotwórcze portale branżowe *Pocket Gamer* i *Touch Arcade* doceniły tytuł za wysoki poziom dopracowania, artystyczną oprawę wizualną, wciągającą rozgrywkę oraz intuicyjność obsługi. *Space Pioneer* może pochwalić się bardzo wysoką oceną na poziomie 4,8-4,9/5.

Do dnia publikacji raportu gra została pobrana przez 1,7 mln użytkowników z całego świata, największą popularność zyskując na kluczowych rynkach tj. w USA i Europie Zachodniej a także w Chinach.

Od dnia premiery do graczy trafiły dwie duże aktualizacje wprowadzające m.in. tygodniowe turnieje, globalny system rankingowy, system rang, tryb gry na czas, system osiągnięć jak również nową zawartość w postaci broni i wyposażenia. W planie i częściowej realizacji znajdują się kolejne elementy gry, których celem jest zwiększanie metryk retencyjnych i monetyzacyjnych. Najbliższa aktualizacja odbędzie pod koniec września.

**Oficjalna strona gry:** <https://www.spacepioneergame.com/>

Apple App Store: <https://link.do/OhdP0>

Google Play: <https://link.do/RsXBi>

Wybrane recenzje:

1. Touch Arcade (5/5): <https://link.do/3fmlK>
2. Pocket Games (8/10): <https://link.do/7SgMA>
3. Gram.pl (8.5/10): <https://link.do/lfW6l>
4. Gry.Interia.pl: <https://link.do/pHfBE>

## PREMIERA MAYHEM COMBAT



Premiera *Mayhem Combat* odbyła się 28 czerwca w sklepie Apple App Store oraz 13 lipca w Google Play.

*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, w tym znanego z bokserskiej sagi *Real Boxing* Ilye Petruchina.

Tytuł został dobrze oceniony przez krytykę i graczy. Recenzenci *Pocket Gamer* przyrównali *Mayhem Combat* do hitów takich jak *Super Smash Bros* czy *Clash Royale* oraz docenili przyjemność, jaką zapewnia rozgrywka. Do dnia publikacji niniejszego raportu gra została pobrana przez blisko 900 tys. użytkowników.

Gra rozbudowywana jest za pośrednictwem regularnych aktualizacji, m.in. w zakresie: eventów czasowych, urozmaicenia rozgrywki, nowego trybu gry „survival”, balansu, dystrybucji zawartości, systemu łączenia graczy itp.

Oficjalna strona gry: <https://www.mayhemcombat.com/>

Apple App Store: <https://link.do/AKE2A>

Google Play: <https://link.do/cOKgA>

Wybrane recenzje gry:

1. Pocket Gamer (8/10): <https://link.do/DQfyJ>
2. Anty Apps (4/5): <https://link.do/hMu3C>
3. Gaming Cypher (7/10): <https://link.do/2S5FV>
4. Gry.Interia.pl: <https://link.do/pUePI>

### DZIAŁALNOŚĆ W ZAKRESIE BADAŃ I ROZWOJU

Realizowane w Grupie projekty technologiczne i badawczo-rozwojowe zapewniają innowacyjność i konkurencyjność projektów. Kluczowe zadania badawczo – rozwojowe są aktualnie realizowane przede wszystkim z wykorzystaniem wsparcia unijnego w ramach programu sektorowego Game INN.

Aktualnie realizowane są trzy projekty wykorzystujące wsparcie sektorowe. Realizacja jednego z nich rozpoczęła się w jeszcze 2017 roku, dwa kolejne rozpoczęły się w 2018 roku. W 1Q2018 zakończyliśmy realizację projektu Game Content Personalization System (GCPS) polegającego na opracowaniu systemu personalizacji w grze z mechanizmami rozgłaszania (broadcastem) w ekosystemie (ESPI nr 15/2016).

W ramach nadal realizowanego projektu GTF (Game Test Framework) powstaje system do testów funkcjonalności na środowiskach serwerowych (ESPI nr 25/2017).

Projekty, których realizacja rozpoczęła się w br. mają na celu opracowanie (i) prototypu gry wykorzystującej model współdziałania środowiska i pojazdów kołowych w czasie rzeczywistym na platformach mobilnych bazując na algorytmach symulacji fizycznych oraz (ii) innowacyjnego systemu informatycznego umożliwiającego adaptacyjne dostosowywanie poziomu trudności w czasie rzeczywistym, w wielu wymiarach przestrzeni cech gracza i dla różnych gatunków gier.

Łączna wartość realizowanych obecnie projektów to ponad 16 mln PLN, z czego ponad 10 mln PLN wynosi wsparcie w ramach dotacji z programu sektorowego GameINN. Nieprzerwanie prowadzone są także prace rozwojowe w zakresie technologii SWIM gwarantującej ulepszenie trybu rozgrywek wieloosobowych w produktach Studia.

#### **DZIAŁALNOŚĆ NA RYNKU KAPITAŁOWYM**

Opcja GPV została zrealizowana w grudniu 2017 roku. Jako konsekwencja wcześniej podjętych decyzji w dniu 12.06.2018 r. Fundusz GPV złożył oświadczenie o realizacji praw z wyemitowanych w 2017 roku j warrantów subskrypcyjnych serii A Vivid Games S.A. (więcej w ESPI nr 17/2018). W związku z realizacją praw z warrantów, na warunkach określonych w uchwale Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 29 sierpnia 2017 r. (ESPI nr 45/2017), Fundusz GPV objął 1 474 681 akcji Vivid Games S.A.. Zawarto też z Funduszem GPV umowę nabycia przez Vivid Games S.A. 31 248 akcji w spółce Vivid Games Spółka Akcyjna s.k.a. posiadanych przez Fundusz GPV. W dniu 17 lipca 2018 roku Zarząd podjął uchwałę w przedmiocie umorzenia pozostałych 25 319 imiennych warrantów subskrypcyjnych serii A. 1 478 681 akcji serii G zostało zarejestrowanych przez KDPW i wprowadzonych do obrotu giełdowego z dniem 14 sierpnia 2018 (ESPI nr 22/2018, 26/2018, 27/2018, 28/2018).

Zgodnie z Uchwałą Zarządu GPW z dnia 6 września 2018 roku akcje Spółki Vivid Games S.A. zostały zakwalifikowane do indeksów sWIG 80 i sWIG80TR. Korekta indeksów wprowadzająca tę zmianę będzie miała miejsce po sesji w dniu 21 września 2018 roku.

**ZDARZENIA ISTOTNE DLA GRUPY PO ZAKOŃCZENIU PIERWSZEGO PÓŁROCZA 2018 ROKU, DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.****PREMIERA GRAVITY RIDER**

W dniu 6 września w sklepie Apple App Store oraz w dniu 7 września 2018 roku w sklepie Google Play odbyły się oficjalne premiery gry Gravity Rider.

Tytuł spotkał się z bardzo entuzjastycznym przyjęciem graczy. W pierwszym tygodniu został pobrany przez ponad 1,5 mln użytkowników na obu platformach sprzętowych.

Gravity Rider to wyróżniające się futurystyczną oprawą graficzną wyścigi. Gra pozyskana została w ramach programu wydawniczego Vivid Games, a za realizację odpowiedzialne jest krakowskie studio Fontes Sp. z o.o.

Potencjał gry oparty jest na wysoce angażującej rozgrywce zaadresowanej do szerokiej grupy odbiorców. Rozgrywka oparta jest na zręcznościowym pokonywaniu ponad 100 tras jak również rywalizacji z innymi graczami.

**Oficjalna strona gry:** <https://vividgames.com/gry/#gravity-rider>

Trailer gry: <https://link.do/awSiV>

Apple App Store: <https://link.do/KUyEK>

Google Play: <https://link.do/6Plbi>

**PODWYŻSZENIE KAPITAŁU**

W związku z rejestracją przez KDPW w dniu 14 sierpnia 2018 roku 1 478 681 akcji serii G, kapitał zakładowy Vivid Games S.A. uległ zmianie i wynosi 2 974 739,60 zł oraz dzieli się na 29 747 396 akcji (ESPI nr 28/2018).

**WYNIK KONTROLI CELNO – SKARBOWEJ**

W dniu 24 lipca 2018 roku Spółka otrzymała wynik kontroli z kontroli celno-skarbowej prowadzonej przez Naczelnika Kujawsko-Pomorskiego Urzędu Celno-Skarbowego w Toruniu w zakresie podatku dochodowego od osób prawnych za rok 2016. W wyniku kontroli UCS w Toruniu ustalił, że Spółka zawyżyła koszty uzyskania przychodów w 2016 roku, co skutkowało zaniżeniem zobowiązania podatkowego w podatku dochodowym od osób prawnych za 2016 rok o kwotę 834 102 zł.

Na kwotę zakwestionowanych przez UCS w Toruniu kosztów uzyskania przychodu składa się wartość faktur za opłaty licencyjne za korzystanie z gry Real Boxing 2 wystawianych na rzecz Emitenta przez



spółkę Vivid Games Sp. o.o. oraz wartość dokonanych przez Spółkę odpisów amortyzacyjnych od kwoty ww. opłat licencyjnych zaliczonych do wartości nakładów poniesionych na ukończenie gry Real Boxing 2. Zarząd Vivid Games S.A. postanowił przyjąć wynik kontroli i dokonać korekty uprzednio złożonej deklaracji podatkowej w zakresie podatku dochodowego od osób prawnych za rok 2016. Spółka dokonała również dodatkowej korekty deklaracji, niezależnej od ustaleń wyniku kontroli. Dodatkowa korekta polegała na odliczeniu od podstawy opodatkowania kosztów uzyskania przychodów poniesionych na działalność badawczo-rozwojową, o których mowa w art. 18d Ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych w kwocie 1 053,90 tys. PLN. Wskazane koszty wynikają z poniesionych wydatków związanych z prowadzoną działalnością badawczo - rozwojową. W związku z korektami, Spółka dokona zapłaty należnego podatku dochodowego od osób prawnych za rok 2016 w kwocie 633,86 tys. PLN powiększonej o należne odsetki (ESPI nr 23/2018 i 25/2018).

#### **PODJĘCIE DECYZJI O ZAMIARZE POŁĄCZENIA SPÓŁEK W GRUPIE**

Zarząd Vivid Games S.A. podjął 12 września 2018 roku decyzję o zamiarze połączenia Vivid Games S.A. ze Spółką Vivid Games Sp. z o.o. Połączenie jest przeprowadzane z uzasadnionych ekonomicznie przyczyn i jest związane z zamiarem reorganizacji struktury grupy kapitałowej w celu zwiększenia efektywności, poprawy rentowności oraz uproszczenia organizacyjnego (ESPI nr 33/2018 i 34/2018).

#### **OGŁOSZENIE STRATEGII ROZWOJU DLA VIVID GAMES S.A. NA LATA 2018 – 2020**

13 września 2018 roku Zarząd podjął uchwałę w przedmiocie przyjęcia nowej strategii rozwoju. (ESPI nr 35/2018)

Kluczowe założenia strategiczne dla Vivid Games to:

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

Celem strategicznym jest powiększanie portfolio gier o 2-3 wysokiej jakości gry segmentu mid-core rocznie (charakteryzujących się dłuższym cyklem produkcji i wyższym potencjałem monetyzacji mikropłatności) oraz dużej liczby gier z segmentu hyper-casual (charakteryzujących się szerszą grupą dotarcia, krótkimi cyklami produkcji, których monetyzacja opiera się głównie na wyświetlaniu formatów reklamowych).

Rozpoczęcie publikacji gier z nowego segmentu hyper-casual wpisuje się w trendy rynkowe, a ponadto zapewnia zmniejszenie ryzyka biznesowego poprzez częstsze premiery.

Produkty z obu segmentów będą produkowane wewnętrznie, pozyskiwane za pośrednictwem programu wydawniczego lub zlecane zewnętrznym producentom.

#### **ZAWARCIE UMOWY WYDAWNICZEJ**

W dniu 13 września 2018 roku zawarto pierwszy w ramach programu wydawniczego kontrakt na grę z segmentu hyper-casual (ESPI nr 36/2018). Vivid Games wyda na platformach iOS i Android popularną m.in. na Facebook'u grę Endless Lake produkcji chilijskiego Studia Bekho Team.

**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 26,8% CAGR 2016-2020), który jest najszybciej rozwijającym się w całej branży gier komputerowych, którego wartość w 2021 roku prognozowana jest na 180,1 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,
- rozwój portfolio gier, zwiększający potencjał przychodów, dywersyfikujący ryzyko niepowodzenia poszczególnych tytułów, oraz umożliwiającą czerpanie korzyści z efektu skali,
- wysoki poziom jakości gier w zakresie angażującej rozgrywki, oprawy wizualnej, monetyzacji oraz niezawodności umożliwiającą osiągnięcie wysokich metryk użytkowych i monetyzacyjnych,
- ugruntowane relacje biznesowe ze sklepami Apple App Store i Google Play, oraz udana historia premier zapewniająca możliwość premier nowych gier na światowym poziomie,
- rozwój projektów technologicznych wspierających kluczowe funkcjonalności produkowanych gier, zapewniających ich niezawodność oraz zwiększających ich potencjał monetyzacyjny,
- wysoki poziom wiedzy z zakresu analityki oraz monetyzacji, umożliwiającą 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 partnerom 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.

#### **OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH**

Spółka planuje finansować swoją działalność przede wszystkim z przychodów z bieżącej działalności. Do dyspozycji Emitenta są też środki pozyskane z emisji obligacji zakończonej w maju 2017 roku oraz wpływy z dotacji z programu sektorowego GameINN.

#### **INFORMACJE DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI LUB CYKLICZNOŚCI DZIAŁALNOŚCI**

Przychody z platform mobilnych mogą cechować się sezonowością, która charakteryzuje się wyższymi przychodami w IV kwartale. Nie zawsze jednak tendencja ta znajduje odzwierciedlenie w rzeczywistości. Grupa realizuje strategię powiększania i dywersyfikacji portfela produktów gier mobilnych free to play. Częste premiery nowych gier minimalizują efekt sezonowości. Wysokość osiągniętych przychodów jest również okresowo zmienna i uzależniona m.in. od pozycjonowania w kanałach sprzedaży oraz zastosowanych promocji.



# OPIS PODSTAWOWYCH RYZYK ZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ GRUPY

Opis najistotniejszych ryzyk znajduje się także w sprawozdaniach finansowych, w związku z czym poniższy rozdział należy czytać łącznie z Jednostkowym oraz Skonsolidowanym Sprawozdaniem Finansowym za pierwsze sześć miesięcy 2018 roku.

#### **CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z OTOCZENIEM W JAKIM GRUPA PROWADZI DZIAŁALNOŚĆ**

##### **RYZYSKO ZWIĄZANE Z WPŁYWEM SYTUACJI MAKROEKONOMICZNEJ NA GRUPĘ**

Znaczący wpływ na wysokość osiąganych przez Grupę przychodów ma wiele czynników makroekonomicznych takich 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.

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 sprzedaży gier mobilnych.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Grupy.

##### **RYZYSKO 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 lub konsumpcji 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 popytu na gry realizowane przez Grupę i może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy.

##### **RYZYSKO 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. Na występowanie tego ryzyka wpływa również fakt, iż pozyskiwane przez Grupę licencje na wykorzystanie praw własności intelektualnej (w tym licencja pozyskana przez Spółkę od MGM Interactive dotycząca wykorzystania w grze Real Boxing 2: Creed, obecnie Real Boxing 2: Rocky, określonych postaci oraz innych materiałów z filmu „Creed”, którego produkcją zajmują się Metro-Goldwyn-Mayer Pictures, Warner Bros. Pictures i New Line Cinema oraz z popularnej serii filmów bokserskich „Rocky”) są licencjami niewyłącznymi i nie można wykluczyć pozyskania takich licencji również przez konkurentów Grupy.

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.

#### **RYZIKO ZWIĄZANE Z TEMPEM UPOWSZECHNIANIA DOSTĘPU DO INTERNETU SZEROKOPASMOWEGO ORAZ URZĄDZEŃ MOBILNYCH UMOŻLIWIAJĄCYCH TAKI DOSTĘP**

Grupa generuje przychody na całym świecie. Poszczególne kraje charakteryzują się zróżnicowanym poziomem zaawansowania infrastruktury teleinformatycznej. Dla Grupy istotnym czynnikiem sukcesu jest upowszechnienie dostępu klientów do bezprzewodowych łącz internetowych o dużej przepustowości i możliwość ściągnięcia przez klientów w krótkim czasie pliku zawierającego wersję instalacyjną gry, jej kolejne elementy lub aktualizacje. W związku z tym, wzrost prędkości połączeń internetowych może wpływać na dynamikę rozwoju rynku, na którym działa Grupa.

Możliwość dostępu do gier produkowanych przez Grupę uzależniona jest od powszechności mobilnych urządzeń z dostępem do Internetu szerokopasmowego typu smartfony i tablety. Rozwój Grupy uzależniony jest w związku z tym od wzrostu liczby użytkowników takich urządzeń mobilnych, którzy mogliby potencjalnie wykorzystywać je w celach rozrywkowych, w tym do gry. Zahamowanie rozwoju rynku urządzeń mobilnych negatywnie wpłynęłoby na tempo rozpowszechniania aplikacji Grupy i pozyskiwania dla nich nowych odbiorców.

#### **RYZIKO ZMIENNOŚCI KURSÓW WALUTOWYCH**

Grupa ponosi koszty produkcji gier przeważnie w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w USD i EUR, oraz w mniejszym stopniu w innych walutach. 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 będzie 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 wideo w przeliczeniu na PLN, obniżenie wykazywanych zysków oraz obniżenie salda środków pieniężnych.

#### **RYZIKO 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 nowowprowadzonych przepisów itp.

#### **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.

#### **CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ PROWADZONĄ PRZEZ GRUPĘ**

##### **RYZYSKO ZRÓŻNICOWANEGO I NIEPRZEWIDYWALNEGO POPYTU NA POSZCZEGÓLNE PRODUKTY GRUPY**

Istotnym czynnikiem wpływającym na wyniki finansowe Grupy jest popyt na oferowane przez nią produkty i usługi.

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 czy w skrajnym przypadku braku zainteresowania daną grą. Istnieje ryzyko, iż Grupa może nie wypracować zysku, a nawet nie odzyskać nakładów oraz kosztów poniesionych na jej przygotowanie, okresowe aktualizacje i promocję.

##### **RYZYSKO ZWIĄZANE Z MOŻLIWYMI OPÓŹNIENIAMI W REALIZACJI PROJEKTÓW**

Produkcja gier wideo 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.

Ponadto, zgodnie ze swoją strategią Grupa realizuje również projekty rozwojowe nie polegające na produkcji gier, które mają uatrakcyjnić rozgrywkę dla graczy.

Jakiegokolwiek opóźnienie w realizacji gier czy innych projektów rozwijanych przez Grupę może mieć negatywny wpływ na osiągnięte przez nią wyniki finansowe.

##### **RYZYSKO 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 osób dla działalności Grupy 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 wideo, w szczególności w modelu free-to-play przeznaczonych na urządzenia mobilne. Ponadto, dynamiczny rozwój branży producentów gier wideo 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.

#### **RYZIKO NIEZREALIZOWANIA CELÓW STRATEGICZNYCH ZAŁOŻONYCH PRZEZ GRUPĘ**

W celu realizacji celów strategicznych Grupa zamierza m.in. (i) zwiększyć liczbę produkowanych i wydawanych gier, (ii) rozbudowywać program wydawniczy uruchomiony w listopadzie 2015 r. (iii) nabywać prawa do projektów przygotowywanych przez inne podmioty działające na rynku, (iv) przejmować inne podmioty działające na rynku produkcji gier, (v) inwestować w działania badawcze i rozwojowe, w tym w opracowywanie własnych technologii i rozwiązań.

Realizacja powyższych założeń będzie możliwa jeżeli, m.in.: (i) zostaną przygotowane odpowiednie narzędzia informatyczne, analityczne oraz marketingowe, (ii) Grupa zdoła zidentyfikować podmioty spełniające wymagania Grupy w celach ewentualnego przejścia lub nawiązania współpracy, a warunki handlowe, w tym oczekiwana cena ich nabycia będzie akceptowalna z ekonomicznego punktu widzenia, (iii) zostanie zapewnione odpowiednie finansowanie rozwoju Grupy (w tym ze środków unijnych), (iv) Grupa będzie odpowiednio przygotowana od strony organizacyjnej.

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).

#### **RYZIKO 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 m.in. firm Apple i Google, tj. Apple App Store oraz Google Play. Wspomniani producenci 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.

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 Apple App Store i Google Play, które odpowiadają za większość przychodów Grupy z dystrybucji gier wideo, 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 uzyskiwanych z dystrybucji gier przez Grupę, co miałoby istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Grupy.



**RYZIKO ZWIĄZANE Z POGORSZENIEM SIĘ WIZERUNKU GRUPY**

Wszelkie negatywne oceny związane z funkcjonowaniem gier wyprodukowanych lub wydawanych przez Grupę mogą pogorszyć wizerunek Grupy i wpłynąć na utratę zaufania klientów do jej produktów. Jednocześnie może to spowodować znaczący wzrost środków przeznaczanych na działania marketingowe w celu zniwelowania negatywnych skutków zaistniałej sytuacji albo przeciwdziałania dalszemu pogorszeniu wizerunku Grupy. Dotychczasowi kontrahenci mogliby zacząć współpracę z konkurencyjnymi podmiotami, co mogłoby niekorzystnie wpłynąć na działalność, pozycję rynkową, sprzedaż, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Grupy. Ponadto, utrata zaufania do Grupy ze strony rynku kapitałowego może utrudnić jej dostęp do finansowania zewnętrznego, co mogłoby niekorzystnie wpłynąć na jej działalność.

**RYZIKO ZWIĄZANE Z UZALEŻNIENIEM GRUPY OD WSPÓŁPRACY HANDLOWEJ Z APPLE ORAZ GOOGLE**

Działalność Grupy uzależniona jest od współpracy z operatorami dwóch największych globalnych sklepów cyfrowych oferujących produkty na urządzenia mobilne Apple App Store oraz Google Play, tj. Apple i Google. Przychody z tytułu dystrybucji gier za pośrednictwem tych dwóch platform odpowiadają za zdecydowaną większość przychodów ze sprzedaży generowanych przez spółki z Grupy. W związku z tym relacje handlowe z tymi podmiotami są kluczowe z punktu widzenia działalności Grupy. Ewentualne zmiany w polityce prowadzonej przez operatorów ww. sklepów wobec producentów gier mogą utrudnić prowadzenie skutecznej promocji i dystrybucji produktów Grupy.

Dodatkowo, w przypadku występowania awarii sprzętu technicznego wykorzystywanego przez operatorów powyższych platform, możliwość sprzedaży produktów Grupy do klientów końcowych w tym kanale dystrybucyjnym uległaby ograniczeniu lub stałaby się niemożliwa. Istnieje także ryzyko, że w przypadku dojścia do ataków hackerskich na powyższe platformy, skutkujących ograniczeniem dostępności lub nieprawidłowym funkcjonowaniem tych platform, Grupa mogłaby czasowo nie mieć możliwości sprzedaży, a w skrajnym przypadku stracić kontrolę nad oferowaną treścią lub dostęp do środków z mikropłatności dokonywanych przez klientów.

**RYZIKO ZWIĄZANE ZE ZMIANĄ WARUNKÓW UMÓW DYSTRYBUCYJNYCH LUB REGULAMINÓW OPERATORÓW PLATFORM DYSTRYBUCYJNYCH LUB WYPOWIEDZENIEM UMÓW DYSTRYBUCYJNYCH**

Grupa udostępnia swoje produkty ostatecznym odbiorcom za pośrednictwem dystrybutorów. Podmioty te promują produkty Grupy, zajmują się ich pozycjonowaniem, dostarczają go dalszym odbiorcom bezpośrednio lub poprzez dedykowane platformy, portale lub kanały. Umowy z takimi pośrednikami zawierają standardowo dość elastyczne postanowienia w zakresie możliwości ich wypowiedzenia lub zmiany. Ponadto, współpraca z niektórymi z nich odbywa się bez zawarcia pisemnej umowy, na podstawie standardowych warunków współpracy stosowanych przez takich dystrybutorów. Nie można zatem wykluczyć nieprzedłużenia tych umów na kolejne okresy lub ich przedterminowego rozwiązania, a także renegotjacji obecnych warunków handlowych lub ich jednostronnej zmiany przez dystrybutorów, co, w szczególności w przypadku umów zawartych z Apple oraz Google, miałyby istotny negatywny wpływ na działalność Grupy i jej wyniki finansowe.

Jednocześnie Grupa prowadzi ekspansję na rynki azjatyckie, korzystając przy tym z usług lokalnych dystrybutorów. Grupa ma jednak ograniczone doświadczenia w prowadzeniu działalności na tych rynkach, jak również dopiero od niedawna buduje sieć kontaktów z lokalnymi dystrybutorami i przedstawicielami. W wypadku rozwiązania umów lub zerwania relacji z ww. podmiotami, np. w wyniku niewywiązywania się przez nich z zobowiązań wobec Grupy, utrudnione oraz czasochłonne może okazać się nawiązanie współpracy z podmiotami zastępczymi.

Zasady współpracy i dystrybucji produktów Grupy określone są również w stosowanych przez dystrybutorów regulaminach. Grupa prowadząc dystrybucję poprzez sklepy elektroniczne polega m.in. na zawartych w nich mechanizmach wyróżniania i pozycjonowania określonych tytułów (*featuring*), które

mogą mieć znaczący wpływ na okresowe wyniki sprzedaży produktów Grupy. Zmiana zasad ich funkcjonowania, wynikająca ze zmian regulaminów platform internetowych, np. poprzez wprowadzenie odpłatności za korzystanie z takich mechanizmów, spowodowałaby faktyczne ograniczenie ich dostępności.

Opisane powyżej czynniki, w szczególności jednostronne niekorzystne zmiany warunków współpracy z dystrybutorami, w tym zmiany postanowień umów dystrybucyjnych lub zmiany regulaminów stosowanych przez takich dystrybutorów, jak również wypowiedzenie umów dystrybucyjnych mogą prowadzić do istotnego ograniczenia rynku zbytu Grupy i konieczności pozyskania przez nią nowych dystrybutorów, a także niekorzystnie wpłynąć na perspektywy rozwoju i wyniki finansowe Grupy.

#### **RYZIKO 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.

#### **RYZIKO 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 mogłoby mieć negatywny wpływ na działalność, wysokość przychodów ze sprzedaży i wyniki finansowe Grupy.

#### **RYZIKO ZWIĄZANE Z NARUSZENIEM PRAW AUTORSKICH 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.

Dodatkowo, specyfika branży gier wideo 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”).

#### **RYZIKO ZWIĄZANE Z NIEAUTORYZOWANYM OPROGRAMOWANIEM MOGĄCYM SKUTKOWAĆ ZAPRZESTANIEM DOKONYWANIA MIKROPŁATNOŚCI PRZEZ GRACZY NA RZECZ GRUPY**

W wyniku działalności podmiotów niepowiązanych z Grupą, obecnie tworzone są i mogą również powstawać w przyszłości nielegalne programy, które umożliwiają odbiorcom gier dystrybuowanych przez Grupę postęp w grze lub uzyskanie odpłatnych funkcjonalności w grze bez dokonywania mikropłatności, które zgodnie z zamierzeniami Grupy warunkują osiągnięcie takiego rezultatu. Rozpowszechnienie tego rodzaju programów może skutkować zmniejszeniem zapotrzebowania na udostępniane przez Grupę w modelu free-to-play odpłatnie wirtualne elementy gry. Ponadto takie podmioty mogą oferować graczom w sposób nieautoryzowany nabycie takich samych bądź podobnych wirtualnych elementów.

Powyższe okoliczności mogą skutkować spadkiem przychodów Grupy pochodzących z mikropłatności dokonywanych przez graczy lub konieczność poniesienia przez Grupę dodatkowych kosztów w celu opracowania rozwiązań nakierowanych na przeciwdziałanie takim praktykom, co może niekorzystnie wpływać na działalność i wyniki finansowe Grupy.

#### **RYZIKO ZWIĄZANE Z UZALEŻNIENIEM OD LICENCJI KLUCZOWYCH DLA FUNKCJONOWANIA GRUPY**

Działalność Grupy przy tworzeniu i w niektórych przypadkach promocji gier uzależniona jest od posiadania licencji lub zgody udzielonych przez podmioty trzecie. W szczególności podstawą kodu najważniejszych tytułów Grupy, jest silnik Unreal Engine 3 oraz Unreal Engine 4, których używanie przez Emitenta regulowane jest zawartymi z Epic Games umowami licencyjnymi. Rozwiązanie umów licencyjnych z jakiegokolwiek przyczyny oznaczać będzie faktyczne uniemożliwienie rozpowszechniania gier Grupy, co w sposób negatywny wpłynie na jej wyniki finansowe.

Ponadto, w wypadku oparcia również kolejnych produktów Grupy na istotnych licencjach udzielonych przez podmioty trzecie, w zakresie technologii lub w zakresie wykorzystania praw własności intelektualnej w produkcji lub promocji produktów, potencjalne rozwiązanie takich umów licencyjnych uniemożliwi rozpowszechnianie produktów Grupy, lub może w istotny sposób wpłynąć negatywnie na wyniki sprzedaży produktów Grupy.

#### **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.

**RYZYKO ZWIĄZANE Z POZYSKIWIANIEM I WYKORZYSTYWIANIEM DOTACJI**

Działalność Grupy w zakresie prac badawczych i rozwojowych jest częściowo finansowana z dotacji z funduszy europejskich. Dotacje przyznawane są w postępowaniach konkursowych na podstawie wniosków składanych przez podmioty zainteresowane ich otrzymaniem. Grupa w przyjętym planie prowadzenia prac rozwojowych zakłada uzyskanie tego typu finansowania. Nieotrzymanie dotacji wiązać się może ze spadkiem tempa prowadzenia prac rozwojowych, a nawet koniecznością zaniechania tych prac na niektórych polach lub przeznaczenia środków własnych w celu realizacji działań badawczych i rozwojowych kosztem innych działań Grupy, co spowodowałoby spowolnienie rozwoju Grupy.

Ponadto, beneficjent dotacji jest zobowiązany do jej wykorzystania zgodnie z otrzymanymi wytycznymi i odpowiedniego jej rozliczenia. Naruszenie reguł wykorzystania i rozliczania dotacji może się wiązać z koniecznością ich zwrotu, a ponadto z naliczeniem kar umownych. Konieczność dokonania ewentualnego zwrotu dotacji lub zapłaty kar umownych powodowałaby znaczące obciążenie finansowe Grupy i negatywnie wpłynęłaby na jej wyniki finansowe.

**RYZYKO ZWIĄZANE Z DOKONYWANIEM TRANSAKCI POMIĘDZY SPÓŁKAMI NALEŻĄCYMI DO GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA**

Realizacja planów Emitenta wiąże się m.in. z przenoszeniem części aktywów Emitenta na rzecz spółek celowych, albo przekazywaniem innym spółkom w Grupie części prac związanych z produkcją lub dystrybucją niektórych produktów Grupy. W związku ze znaczną wartością transakcji dokonywanych pomiędzy spółkami w grupie kapitałowej, ewentualne opóźnienia i trudności w dokonywaniu czynności oraz rejestracji zmian w spółkach Grupy w Krajowym Rejestrze Sądowym albo kwestionowaniem transakcji przez organy publiczne lub inne podmioty mogą spowodować powstanie po stronie Emitenta zobowiązań, m.in. o charakterze publicznoprawnym, których wykonanie może negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy.

W opinii Emitenta transakcje zawierane pomiędzy podmiotami Grupy są przeprowadzane w sposób prawidłowy oraz na warunkach rynkowych, jednakże Emitent nie może zapewnić, iż ich warunki nie zostaną zakwestionowane, w tym w ramach ewentualnej kontroli przez organy skarbowe lub w wyniku zmian legislacyjnych. Mogłoby to skutkować wzrostem zobowiązań, w tym podatkowych, a tym samym mogłoby mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową i wyniki Grupy. Ponadto, w wyniku dokonywanych transakcji mogą wystąpić nieplanowane zmiany wyników finansowych (np.: w postaci aktywów podatkowych), które mogą zniekształcić obraz Spółki i utrudnić prawidłową ocenę jej kondycji.

**RYZYKO BRAKU SPŁATY ZOBOWIĄZAŃ Z TYTUŁU OBLIGACJI ORAZ BRAKU POSIADANIA PRZEZ EMITENTA WYSTARCZAJĄCYCH ŚRODKÓW NA JEGO DOKONANIE**

W związku z emisją w dniu 5. maja 2017 r. obligacji serii A, w przypadku wystąpienia któregokolwiek z Przypadków Naruszenia (wskazanych w pkt 15.1 Warunków Emisji), Obligatariusze są uprawnieni do żądania Wcześniejszego Wykupu Obligacji na zasadach określonych w pkt. 15.2 Warunków Emisji.

Dokonanie przez Emitenta Wcześniejszego lub Natychmiastowego Wykupu obligacji może narazić Emitenta na ryzyko utraty płynności finansowej. Ponadto Emitent może nie posiadać wystarczających środków pieniężnych na dokonanie spłat wynikających z takiego Wykupu. W takim przypadku Emitent może być zmuszony do sprzedaży składników majątkowych (które mogą okazać się niewystarczające) w celu pozyskania środków pieniężnych na zaspokojenie Obligatariuszy. Konieczność dokonania Wcześniejszego Wykupu na żądania części Obligatariuszy może również skutkować zwiększonym ryzykiem wystąpienia dalszych Przypadków Naruszenia, co w konsekwencji może doprowadzić do Wcześniejszego Wykupu większej ilości Obligacji lub spowodować naruszenie warunków innych zobowiązań Emitenta w tym kredytowych i dalszego pogorszenia sytuacji finansowej Emitenta.

# 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.

**POSIADANE AKCJE WŁASNE**

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Vivid Games S.A. posiada 89 106 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.

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

Według wiedzy Zarządu wobec Spółek z Grupy nie toczy się żadne postępowanie przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

**OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W SPRAWOZDANIU**

Zarząd Vivid Games Spółka Akcyjna oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy roczne jednostkowe oraz skonsolidowane sprawozdania finansowe za pierwsze półrocze roku obrotowego 2018 i dane porównywalne za analogiczny okres roku 2017 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 w 2017 roku 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 2018, 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, 19.09.2018 r.

W imieniu Spółki Vivid Games S.A.

Remigiusz Kościelny

Prezes Zarządu

Jarosław Wojczakowski

Wiceprezes Zarządu