



# **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU**

Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I GRUPY W 2020 ROKU

GRUPA KAPITAŁOWA VIVID GAMES S.A.  
BYDGOSZCZ, 29 KWIEŃNIA 2021

## SPIS TREŚCI

Pismo Zarządu.....	5
Wybrane skonsolidowane dane finansowe w PLN i przeliczeniu na Euro .....	6
Wybrane jednostkowe dane finansowe w przeliczeniu na Euro .....	7
Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych .....	8
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi.....	9
Koszty działalności operacyjnej, wynik ze sprzedaży, Wynik na działalności operacyjnej i EBITBA ....	10
Zysk Netto i EBITDA.....	11
Sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	12
Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w 2020 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych.....	14
Umowy istotne dla działalności Emitenta.....	14
Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych emitenta.....	15
Zmiany w zasadach zarządzania przedsiębiorstwem.....	15
Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności.....	15
Zarządzanie zasobami finansowymi .....	15
Możliwości realizacji inwestycji.....	15
Czynniki wpływające na wynik .....	15
Kredyty i pożyczki.....	16
Emisja papierów wartościowych.....	17
Transakcje między podmiotami powiązаныmi .....	18
Informacja dotycząca instrumentów finansowych w zakresie ryzyka zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej.....	18
Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok.....	18
Informacje ogólne .....	19
Prezentacja Spółki dominującej.....	19
Podstawowe dane o Emitencie .....	20
Organy Spółki.....	20
Zarząd .....	20
Rada Nadzorcza.....	21
Podstawowy przedmiot działalności .....	22
Akcjonariat na dzień 31. grudnia 2020 r. ....	22
Akcjonariat na dzień publikacji sprawozdania .....	23
Akcje Emitenta w posiadaniu członków Zarządu, Rady Nadzorczej i spółek zależnych .....	23
Umowy Emitenta z członkami Zarządu .....	24

Grupa kapitałowa .....	24
Strategia rozwoju emitenta.....	25
Opis czynników i zdarzeń, mających znaczący wpływ na działalność emitenta i sprawozdanie finansowe w roku 2020 i w 2021 do dnia publikacji Sprawozdania.....	26
Eroblast.....	26
Mythical Showdown .....	26
Knights Fight 2.....	27
Marka Real Boxing.....	28
Marka Gravity Rider .....	29
Mobbles Cards .....	30
Gry Segmentu Casual .....	31
Zombie Blast Crew .....	32
Space Pioneer .....	32
Mayhem Combat .....	33
BidLogic .....	34
Zawarcie umów wydawniczych.....	34
Dystrybucja gier na platformie Nintendo Switch.....	34
Rozpoczęcie działań z zakresu Machine Learningu .....	35
Podwyższenie kapitału .....	35
Zakończenie postępowania układowego.....	36
Zawarcie umowy o dofinansowanie.....	37
Połączenie Spółek w Grupie Kapitałowej.....	37
Platforma Automatyzacji testów - Quasu.....	38
Ogłoszenie nowej Strategii Rozwoju Emitenta .....	38
Dofinansowanie działalności Spółki dominującej przez Zarząd Emitenta .....	39
Czynniki istotne dla rozwoju przedsiębiorstwa.....	39
Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Grupy.....	39
Czynniki ryzyka związane z otoczeniem w jakim Grupa prowadzi działalność .....	39
Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną.....	39
Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier .....	40
Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii i branży, w której działa Grupa.....	40
Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym.....	40
Ryzyko związane z niską rozpoznawalnością Emitenta przez społeczność graczy Nintendo.....	41
Ryzyko zmienności kursów walutowych.....	41
Ryzyko zmienności stóp procentowych .....	42
Ryzyko związane z prawem pracy .....	42



Ryzyko kredytowe, przepływów pieniężnych .....	42
Ryzyko podlegania umów prawu obcemu .....	42
Ryzyko zmian legislacyjnych wpływających na rynek, na którym Grupa prowadzi działalność.....	43
Ryzyko związane z regulacjami międzynarodowymi dotyczącymi modelu free-to-play .....	43
Ryzyko braku stabilności przepisów podatkowych .....	43
Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki .....	43
Ryzyko związane z koniunkturą w branży reklamowej .....	44
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 .....	45
Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników i trudnościami w pozyskaniu nowych .....	45
Ryzyko związane z umowami ze współpracownikami .....	46
Ryzyko niezrealizowania celów strategicznych założonych przez Grupę .....	46
Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej .....	46
Ryzyko roszczeń z tytułu naruszenia własności intelektualnej .....	47
Ryzyko związane z możliwością wystąpienia awarii systemów informatycznych, infrastruktury telekomunikacyjnej i serwerów, z których korzysta Grupa .....	47
Ryzyko związane z naruszeniem praw autorskich i innych praw własności intelektualnej Grupy....	48
Ryzyko wprowadzenia do obrotu nowych produktów .....	48
Ryzyko złej oceny potencjału komercyjnego i nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego.....	48
Ryzyko związane z rejestracją znaków towarowych Grupy .....	49
Czynniki ryzyka regulacyjne .....	49
Ryzyko zmian otoczenia prawnego .....	49
Ryzyko związane z prawem pracy oraz kwestionowaniem stosunku prawnego łączącego Grupę z niektórymi jej współpracownikami .....	50
Ryzyko związane z europejską reformą przepisów regulujących przetwarzanie danych osobowych .....	51
Ryzyko związane z niewypełnianiem obowiązków informacyjnych spółki publicznej .....	52
Pozostałe.....	53
Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady) .....	53
Posiadane akcje własne .....	54
Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych .....	54
Postępowania sądowe i administracyjne .....	54
Audytor .....	54
Oświadczenia Zarządu.....	55

## PISMO ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusze i Obligatariusze,

Przekazuję w Państwa ręce raport za rok 2020, który dla wszystkich, także dla Vivid Games okazał się wyjątkowy. Przychody Spółki wzrosły w raportowanym okresie aż o 122% wobec przychodów z roku 2019 i osiągnęły rekordowy poziom powyżej 27 mln PLN.

Do osiągnięć minionego roku zaliczam sfinalizowanie przyspieszonego postępowania układowego i terminowe rozpoczęcie spłaty zobowiązań wobec Obligatariuszy. Z punktu widzenia przyszłości Spółki jeszcze ważniejsze było jednak zbudowanie dostosowanej do naszych potrzeb i efektywnej strategii płatnego pozyskiwania użytkowników, zapewniającej Spółce stabilne fundamenty do dalszego rozwoju.

Spółka w efekcie pandemii COVID-19 zdecydowała się także na zmianę modelu pracy, na stałe wprowadzono możliwość pracy zdalnej dla wszystkich pracowników. Adekwatny system zarządzania i zaangażowanie zespołu sprawiły, że efektywność pracy pozostała na tym samym wysokim poziomie. Zmiana pozwoliła nam otworzyć się na poszukiwanie najlepszych specjalistów na całym świecie. Do zespołu dołączyli pracownicy z międzynarodowym doświadczeniem z aż 7 krajów.

Celem na ten rok jest wydanie kilku najlepszych spośród 10 zaplanowanych do przetestowania konceptów gier. Już w tym kwartale do dystrybucji trafi inspirowany anime symulator randek – Eroblast. Niedługo później zaplanowaliśmy premierę bardzo ciekawej graficznie gry RPG – Mythical Showdown. W kolejnych miesiącach porty m.in. Real Boxing 2 i Mayhem Combat trafią do dystrybucji na Nintendo Switch. Na różnym etapie rozwoju jest też kilka nowych gier i koncepcji biznesowych. Dla lepszego wykorzystania potencjału komercyjnego naszych gier, stworzyliśmy pod koniec 2020 roku zespół dedykowany działaniom z zakresu uczenia maszynowego. Działania tego zespołu uzupełniają prace analityków i powinny znaleźć odzwierciedlenie w obszarach monetyzacji gier i pozyskiwania użytkowników.

Jestem przekonany, że realizacja strategii i wdrożenie planów rozwoju zaowocuje ilościowym i jakościowym rozwojem portfolio gier oraz systematycznym wzrostem wyników finansowych. Dziękuję za zaufanie, którym obdarzacie Państwo Spółkę i zachęcam do zapoznania się z całym raportem rocznym za rok 2020.

Jarosław Wojczakowski

Prezes Zarządu

**WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE W PLN I PRZELICZENIU NA EURO**

	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>
	<b>W TYS PLN</b>	<b>W TYS PLN</b>	<b>W TYS EUR</b>	<b>W TYS EUR</b>
Aktywa trwałe	32 133,45	33 177,60	6 963,13	7 790,91
Aktywa trwałe przeznaczone do sprzedaży	0,00	922,16	0,00	216,55
Aktywa obrotowe	11 320,84	5 237,57	2 453,16	1 229,91
Aktywa razem	43 454,29	39 337,33	9 416,29	9 237,37
Kapitał własny	21 480,16	16 394,74	4 654,62	3 849,89
Kapitał podstawowy	3 228,58	2 974,34	699,61	698,45
Zobowiązania długoterminowe	12 788,29	9 681,21	2 771,15	2 273,38
Dłużne papiery wartościowe	6 037,50	0,00	1 308,29	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	9 185,84	13 261,38	1 990,52	3 114,10
Dłużne papiery wartościowe	4 855,20	10 569,83	1 052,09	2 482,05
	<b>01.01.2020</b>	<b>01.01.2019</b>	<b>01.01.2020</b>	<b>01.01.2019</b>
	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>
	<b>W TYS PLN</b>	<b>W TYS PLN</b>	<b>W TYS EUR</b>	<b>W TYS EUR</b>
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi:	30 458,25	19 698,09	6 807,53	4 579,03
Przychody ze sprzedaży	27 403,35	12 336,47	6 124,75	2 867,75
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	3 054,90	7 361,62	682,78	1 711,29
Koszty działalności operacyjnej	-27 851,02	-18 597,61	-6 224,80	-4 323,22
Zysk (-strata) na sprzedaży	2 607,23	1 100,48	582,73	255,82
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	2 993,41	1 760,12	669,04	409,16
Całkowite dochody ogółem	2 094,41	430,95	468,11	100,18
EBITDA	7 389,34	6 620,98	1 651,54	1 539,12
	<b>01.01.2020</b>	<b>01.01.2019</b>	<b>01.01.2020</b>	<b>01.01.2019</b>
	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2019</b>
	<b>W TYS PLN</b>	<b>W TYS PLN</b>	<b>W TYS EUR</b>	<b>W TYS EUR</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	6 310,88	4 261,81	1 410,50	990,70
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 967,11	-6 679,87	-439,66	-1 552,81
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 007,17	3 245,20	225,11	754,38
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	7 991,27	2 640,33	1 786,08	613,77

**WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE W PLN I PRZELICZENIU NA EURO**

	31.12.2020 W TYS PLN	31.12.2019 W TYS PLN	31.12.2020 W TYS EUR	31.12.2019 W TYS EUR
Aktywa trwałe	32 138,45	33 177,60	6 964,21	7 790,91
Aktywa trwałe przeznaczone do sprzedaży	0,00	922,16	0,00	216,55
Aktywa obrotowe	11 316,81	5 237,57	2 452,29	1 229,91
Aktywa razem	43 455,26	39 337,33	9 416,50	9 237,37
Kapitał własny	21 481,13	16 394,74	4 654,83	3 849,89
Kapitał podstawowy	3 228,58	2 974,34	699,61	698,45
Zobowiązania długoterminowe, w tym:	12 788,29	9 681,21	2 771,15	2 273,38
Dłużne papiery wartościowe	6 037,50	0,00	1 308,29	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe, w tym:	9 185,84	13 261,38	1 990,52	3 114,10
Dłużne papiery wartościowe	4 855,20	10 569,83	1 052,09	2 482,05
	<b>01.01.2020 31.12.2020</b>	<b>01.01.2019 31.12.2019</b>	<b>01.01.2020 31.12.2020</b>	<b>01.01.2019 31.12.2019</b>
	<b>W TYS PLN</b>	<b>W TYS PLN</b>	<b>W TYS EUR</b>	<b>W TYS EUR</b>
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi:	30 458,25	19 698,09	6 807,53	4 579,03
Przychody ze sprzedaży	27 403,35	12 336,47	6 124,75	2 867,75
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	3 054,90	7 361,62	682,78	1 711,29
Koszty działalności operacyjnej	-27 850,05	-18 597,61	-6 224,59	-4 323,22
Zysk (-strata) na sprzedaży	2 608,20	1 100,48	582,94	255,82
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	2 994,38	1 760,12	669,25	409,16
Całkowite dochody ogółem	2 095,38	430,95	468,33	100,18
EBITDA	7 390,31	6 620,98	1 651,76	1 539,12

	<b>01.01.2020</b> <b>31.12.2020</b> <b>w PLN</b>	<b>01.01.2019</b> <b>31.12.2019</b> <b>w PLN</b>	<b>01.01.2020</b> <b>31.12.2020</b> <b>w EUR</b>	<b>01.01.2019</b> <b>31.12.2019</b> <b>w EUR</b>
Wynik na jedną akcję - podstawowy (w PLN/EUR)	0,07	0,01	0,01	0,00
Wynik na jedną akcję - rozwodniony (w PLN/EUR)	0,07	0,01	0,01	0,00
Średnia ważona liczba akcji zwykłych w szt.	32 174 485	29 632 140	32 174 485	29 632 140
Średnia ważona rozwodniona liczba akcji zwykłych w szt.	32 174 485	29 632 140	32 174 485	29 632 140
	<b>01.01.2020</b> <b>31.12.2020</b> <b>W PLN</b>	<b>01.01.2019</b> <b>31.12.2019</b> <b>W PLN</b>	<b>01.01.2020</b> <b>31.12.2020</b> <b>W EUR</b>	<b>01.01.2019</b> <b>31.12.2019</b> <b>W EUR</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	6 306,85	4 261,81	1 409,60	990,70
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 967,11	-6 679,87	-439,66	-1 552,81
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 007,17	3 245,20	225,11	754,38
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	7 987,24	2 640,33	1 785,18	613,77

Do przeliczenia wybranych danych finansowych na EUR zastosowano następujące kursy:

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

31 grudnia 2020 roku – 1 EUR = 4,6148 PLN

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

2. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów

- kurs wyliczony jako średnia kursów NBP, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca danego roku.

2020 roku 1 EUR = 4,4742 PLN

2019 roku 1 EUR = 4,3018 PLN



## OMÓWIENIE PODSTAWOWYCH WIELKOŚCI EKONOMICZNO-FINANSOWYCH

### PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓŁEM I ZRÓWNANE Z NIMI

	ZA OKRES 01.01.2020 31.12.2020	ZA OKRES 01.12.2019 31.12.2019	2020 vs. 2019 (%)
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY I ZRÓWNANE Z NIMI	30 458,25	19 698,09	155%
Przychody ze sprzedaży	27 403,35	12 336,47	222%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	3 054,90	7 361,62	41%

Skonsolidowane przychody ze sprzedaży w 2020 roku są wyższe od przychodów osiągniętych w roku 2019 o 122%. Przychody wygenerowane zostały w głównej mierze przez markę Real Boxing (69%) następnie przez Gravity Rider (15%) i Knights Fight2 (7% - mimo premiery w ostatnim kwartale 2020). Istotny wpływ na wielkość przychodów w 2020 miało zastosowanie na dużą skalę płatnego pozyskiwania użytkowników (user acquisition - UA).

Portfolio gier jest aktualizowane i rozwijane – na koniec 2020 roku wydawane były 23 tytuły w tym porty wydane na platformie Nintendo Switch, w 2019 było to 15 tytułów. W 2020 roku wydane zostały między innymi tytuły i wersje wcześniejszych gier: Knights Fight2, Juice Farm, Gravity Rider Full Throttle, Space Pioneer Full Gear edition.

Koszty wytworzenia na własne potrzeby stanowią 41% poziomu kosztów z 2019 roku. Istotne zmniejszenie związane jest z zakończeniem w pierwszej połowie roku 2020 projektów badawczo-rozwojowych finansowanych z dotacji otrzymanych od NCBiR w ramach programu GameINN.

**KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ, WYNIK ZE SPRZEDAŻY, WYNIK NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ I EBITBA**

	ZA OKRES 01.01.2020 31.12.2020	ZA OKRES 01.12.2019 31.12.2019	2020 vs. 2019 (%)
<b>KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>	<b>-27 851,02</b>	<b>-18 597,61</b>	<b>150%</b>
Amortyzacja	-4 395,93	-4 860,86	90%
Zużycie surowców i materiałów	-104,37	-86,81	120%
Usługi obce	-18 565,72	-7 917,21	234%
Koszt świadczeń pracowniczych	-4 730,69	-5 600,18	84%
Podatki i opłaty	-10,32	-6,36	162%
Pozostałe koszty	-43,99	-126,19	35%
<b>ZYSK (-STRATA) ZE SPRZEDAŻY</b>	<b>2 607,23</b>	<b>1 100,48</b>	<b>237%</b>
Pozostałe przychody operacyjne	1 082,74	696,96	155%
Pozostałe koszty operacyjne	-696,56	-37,32	1866%
<b>ZYSK (-STRATA) NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>	<b>2 993,41</b>	<b>1 760,12</b>	<b>170%</b>
Przychody finansowe	93,37	7,20	1297%
Koszty finansowe	-923,22	-1 141,42	81%
<b>ZYSK (-STRATA) PRZED OPODATKOWANIEM</b>	<b>2 163,56</b>	<b>625,90</b>	<b>346%</b>
Podatek dochodowy	-69,15	-194,95	35%
<b>ZYSK (-STRATA) NETTO Z DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ</b>	<b>2 094,41</b>	<b>430,95</b>	<b>486%</b>
EBITDA	7 389,34	6 620,98	112%

W 2020 roku nastąpił istotny wzrost - o ponad 9.254 tys. PLN (zwiększenie o 50%) kosztów działalności operacyjnej w stosunku do roku 2019. Na stan ten największy wpływ miały koszty:

- i. Usług obcych – wzrost o 10,6 m PLN (wzrost o 134%). Koszty te stanowią 67% wszystkich kosztów działalności operacyjnej, w tym największy był udział kosztów User acquisition na poziomie 8,9 m PLN.
- ii. Koszty świadczeń pracowniczych – spadek o 0,9 m PLN (spadek 16%). Koszty wynagrodzeń stanowią 17% kosztów działalności operacyjnej,
- iii. Koszty amortyzacji – spadek o 0,5 m PLN (spadek 10%). Stanowią one 16% kosztów działalności operacyjnej.

Zmniejszenie zatrudnienia o ok. 9 osób związane ze sprzedażą technologii Quasu, spowodowało obniżenie kosztów wynagrodzeń.

Na obniżenie kosztów amortyzacji wpłynęły wykonane testy na utratę wartości, wyniki testów skłoniły zarząd do podjęcia decyzji o przedłużeniu okresów ekonomicznej użyteczności i amortyzacji wybranych tytułów wartości niematerialnych z 7 do 10 lat

Zwiększenie zaangażowania w płatne pozyskiwanie użytkowników (UA) i poniesione w związku z tym koszty, przyczyniły się do znaczącego wzrostu przychodów, dzięki którym osiągnięty został zysk na sprzedaży w wysokości 2 607,23 tys. PLN oraz zysk na działalności operacyjnej w wysokości 2 993,41 tys. PLN.

W pozostałych przychodach operacyjnych zawarte są głównie przychody wynikające z rozliczenia otrzymanych wcześniej dotacji. W pozostałych przychodach operacyjnych uwzględnione zostały również przychody wynikające z rozwiązania rezerw długoterminowych z lat 2014 i 2015 które nie zostały zrealizowane.

Na wysokość kosztów finansowych wpływały naliczone odsetki od obligacji serii A, które uległy zmniejszeniu w okresie gdy Spółka znajdowała się w procesie restrukturyzacji.

Gra	POBRANIA (mln)			ARPU USD			KOSZT UA (tys. USD)		
	2019	2020	I-III 2021	2019	2020	I-III 2021	2019	2020	I-III 2021
Gravity Rider	5,91	7,19	2,67	\$0,07	\$0,04	\$0,04	0,72	0	0
Gravity Rider Zero	2,43	5,63	0,69	\$0,07	\$0,11	\$0,09	20,30	296,41	0
Highway Getaway	5,50	3,40	0,17	\$0,02	\$0,02	\$0,04	0	0	0
Real Boxing 1	5,88	4,17	0,71	\$0,15	\$0,18	\$0,20	0	0	0
Real Boxing 2	2,25	10,60	1,84	\$0,23	\$0,36	\$0,30	29,15	1 532,76	165,28
Space Pioneer	1,20	0,76	0,07	\$0,22	\$0,14	\$0,11	1,04	0	0
Zombie Blast Crew	0,52	0,67	0,05	\$0,22	\$0,13	\$0,04	7,22	27,00	0
Knights Fight 2	0	1,35	0,53		\$0,36	\$0,66	0	150,34	39,25
Pozostałe	2,18	3,66	0,82						
<b>Łącznie:</b>	<b>25,87</b>	<b>37,40</b>	<b>7,56</b>						

\*ARPU – średni przychód z gracza, zawiera przychody brutto z mikropłatności i reklam z platform iOS oraz Android.

## ZYSK NETTO I EBITDA

ZYSK (-STRATA) NETTO Z DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ	<b>2 094,41</b>	<b>430,95</b>	<b>486%</b>
EBITDA	7 389,34	6 620,98	112%

Grupa uzyskała zysk netto za 2020 w wysokości 2 094,41 tys. PLN. Jest to kolejny rok zakończony dodatnim wynikiem netto. Zwiększenie wyniku nastąpiło w wysokości aż 486%, a dodatnia różnica wyników to ponad 1,6 mln PLN. Na tak znaczący wzrost wpłynęło przede wszystkim zaimplementowanie efektywnej strategii płatnego pozyskiwania użytkowników.

EBITDA osiągnęła wysoki poziom 7 389,34 tys. PLN co stanowi wzrost o 12% w stosunku do roku 2019.

**SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ**

	NA DZIEŃ 31.12.2020	NA DZIEŃ 31.12.2019	2020 vs. 2019 (%)
<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	<b>32 133,45</b>	<b>33 177,60</b>	<b>97%</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	699,19	575,21	122%
Aktywa niematerialne i prace rozwojowe	31 291,15	32 277,60	97%
Należności długoterminowe	0,00	61,50	
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	143,11	258,29	55%
<b>AKTYWA TRWAŁE PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY</b>	<b>0,00</b>	<b>922,16</b>	
<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	<b>11 320,84</b>	<b>5 237,57</b>	<b>216%</b>
Należności z tytułu dostaw i usług	2 266,14	2 277,54	99%
Pozostałe należności	629,46	111,88	563%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	7 991,27	2 640,33	303%
Rozliczenia międzyokresowe	433,97	207,82	209%
<b>AKTYWA RAZEM:</b>	<b>43 454,29</b>	<b>39 337,33</b>	<b>110%</b>

**Opis wybranych najistotniejszych pozycji Aktywów:**

Łączna wartość Aktywów Grupy wzrosła o 10% w stosunku do wartości z roku 2019.

W pozycji Aktywa trwałe odnotowano spadek o 3% (1,0 mln PLN), przede wszystkim w konsekwencji spadku o 3% wartości Aktywów niematerialnych i prac rozwojowych związanych z produkcją nowych technologii finansowanych głównie z otrzymanych dotacji z NCBiR. W roku 2020 zakończono dwa projekty technologiczne.

Wartość Aktywów obrotowych zwiększyła się o 116% (6,0 mln PLN) głównie w związku ze zwiększeniem stanu środków pieniężnych będących w dyspozycji Spółki o 203% (5,4 mln PLN).

Należności z tytułu dostaw i usług pozostały na prawie niezmiennym poziomie.

<b>KAPITAŁY WŁASNE I ZOBOWIĄZANIA</b>	<b>NA DZIEŃ 31.12.2020</b>	<b>NA DZIEŃ 31.12.2019</b>	<b>2020 vs. 2019 (%)</b>
<b>KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY</b>	<b>21 480,16</b>	<b>16 394,74</b>	<b>131%</b>
Kapitał podstawowy	3 228,58	2 974,34	109%
Akcje własne	-11,13	-11,13	100%
Kapitał zapasowy	16 215,50	10 884,74	149%
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	-47,20	2 115,84	-2%
Zysk (-strata) netto roku obrotowego	2 094,41	430,95	486%
<b>ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE</b>	<b>12 788,29</b>	<b>9 681,21</b>	<b>132%</b>
Zobowiązanie z tytułu odroczonego podatku dochodowego	152,95	198,97	77%
Pozostałe rezerwy	0,00	0,00	
Kredyty i pożyczki	0,00	2 030,10	0%
Dłużne papiery wartościowe	6 037,50	0,00	
Zobowiązania z tyt. leasingu	368,97	251,00	147%
Pozostałe zobowiązania długoterminowe	6 228,87	7 201,14	86%
<b>ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE</b>	<b>9 185,84</b>	<b>13 261,38</b>	<b>69%</b>
Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	
Dłużne papiery wartościowe	4 855,20	10 569,83	46%
Zobowiązania z tyt. Leasingu	282,35	240,00	118%
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	2 311,32	1 299,12	178%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku	0,00	0,00	
Zobowiązania z tyt. świadczeń pracowniczych	10,83	0,00	
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	217,50	609,79	36%
Pozostałe zobowiązania krótkoterminowe	1 508,64	542,64	278%
<b>PASYWA RAZEM:</b>	<b>43 454,29</b>	<b>39 337,33</b>	<b>110%</b>

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

W 2020 kapitał podstawowy został podwyższony w wyniku emisji akcji serii H w wysokości 254,2 tys. PLN.

Kapitał zapasowy zwiększył się na skutek uzyskanego agio przy podwyższeniu kapitału w wysokości 2 745,8 tys. PLN, osiągnięcia przez Grupę zysku netto w wysokości 2 094,41 tys. PLN oraz zatwierdzenia przez WZA 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 żadne kredyty bankowe ani pożyczki.

Na dzień 31 grudnia 2020 r. łączna wartość Dłużnych papierów wartościowych w postaci wyemitowanych w maju 2017 roku trzyletnich obligacji serii A wynosiła 10,9 mln PLN. Dnia 21 grudnia 2020 roku zostało zakończone i potwierdzone prawomocnie decyzją Sadu Rejonowego w Bydgoszczy przyspieszone postępowanie układowe. Zgodnie z ustalonym harmonogramem zobowiązanie z tytułu obligacji będzie spłacane przez okres dwunastu kwartałów. W związku z tym zobowiązanie z tytułu obligacji jest wykazane jako zobowiązanie: długoterminowe w wysokości 6,0 mln PLN oraz krótkoterminowe w wysokości 4,9 mln PLN. Dokładny opis znajduje się w Nocie Nr 13 i 15 Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego. Pierwsza rata została spłacona dnia 4 stycznia 2021 r.

Zobowiązania długoterminowe wzrosły o 32% w stosunku do roku 2019. Oprócz zmiany stanu zobowiązań z tytułu obligacji które zostały opisane wyżej, na wzrost wpłynęły zobowiązania z tytułu leasingu. Pozycja ta jest związana z zawarciem umowy najmu długoterminowego na nową siedzibę Spółki (zgodnie z MSSF 16). W pozostałych zobowiązaniach długoterminowych (spadek o 14%) wykazywane są otrzymane dotacje. W roku 2020 Spółka uzyskała 0,5 mln PLN z programu sektorowego Game INN.

Zobowiązania krótkoterminowe spadły o 31% z powodu wymienionego powyżej - zmiany klasyfikacji zobowiązania z tytułu obligacji serii A częściowo jako zobowiązanie długoterminowe. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług wzrosły w związku z bieżącymi zobowiązaniami związanymi z User Acquisition.

## **INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W 2020 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCJACH POZABILANSOWYCH**

W 2020 roku Spółka nie udzieliła innym podmiotom żadnych istotnych poręczeń ani gwarancji.

## **UMOWY ISTOTNE DLA DZIAŁALNOŚCI EMITENTA**

W dniu 13 stycznia 2020 r. zawarto umowę wydawniczą z Amusing Park Corp. z siedzibą w Seulu (Korea Południowa), na podstawie której Vivid Games wyda na platformach iOS i Android grę Mythical Showdown (wcześniejszy tytuł Amusing Heroes). Spółka uzyskała również prawa do wydania globalnej wersji PC i Nintendo Switch ww. gry.

Mythical Showdown należy do popularnego gatunku RPG, charakteryzuje się unikalną oprawą graficzną i skierowana jest do szerokiej grupy odbiorców. Tytuł trafi do globalnej dystrybucji na przełomie II i III kwartału 2021 roku. Obecnie znajduje się w fazie soft launch.

17 marca 2020 r. zawarto umowę wydawniczą ze spółką SG Mobile LLC, działającą pod nazwą handlową Shori Games, z siedzibą w Mińsku (Białoruś), na podstawie której portfolio Spółki poszerzyło się o 2 tytuły - Knights Fight 2 oraz The Cash: Criminal Minds.

Knights Fight 2 to symulator średniowiecznych walk 1 na 1 charakteryzujący się znakomitą grafiką 3D i możliwością tworzenia ryzsztunku opartego na historycznym. Gra trafiła do globalnej dystrybucji na platformach iOS i Android w 30 października 2020 r. The Cash: Criminal Minds należy do gatunku strategii, ale łączy z nią również elementy akcji. Gracz zarządza w nim grupą najemników dokonujących spektakularnych napadów na wille i banki a jego globalny debiut zaplanowany jest na kolejne miesiące br.

1 lipca 2020 zawarta została umowa, na podstawie której Vivid Games sprzedała i przeniosła prawa do wszystkich składników platformy testów automatycznych QUASU za cenę 250 000 USD (dwieście pięćdziesiąt tysięcy dolarów amerykańskich).

Umowa została zawarta z niezależnym od Spółki podmiotem zajmującym się świadczeniem usług testów jakości, będącym spółką należącą do grupy kapitałowej z centralą w Stanach Zjednoczonych Ameryki. Na nabywcę przeniesiono wszelkie prawa do platformy QUASU i związanych z nią technologii. Vivid Games nie uczestniczy w dalszym rozwoju platformy.

W dniu 26 marca 2021 r. zawarto umowę wydawniczą z Golden Goose Entertainment, z siedzibą w Dover (USA), na podstawie której Vivid Games wyda na platformach iOS i Android mobilną grę karcianą pt. Mobbles Cards.

## **INFORMACJE O POWIĄZANIACH ORGANIZACYJNYCH LUB KAPITAŁOWYCH EMITENTA**

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

## **ZMIANY W ZASADACH ZARZĄDZANIA PRZEDSIĘBIORSTWEM**

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 (łąającym pracę zdalną z pracą stacjonarną w jednym z biur Vivid Games) oraz stacjonarnym. Doświadczenia zebrane w ciągu ostatniego roku 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.

## **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. Spółka realizuje strategię powiększania i dywersyfikacji portfela produktów. Wysokość osiągniętych przychodów jest okresowo zmienna i uzależniona m.in. od pozycjonowania w kanałach sprzedaży oraz zastosowania i skali marketingu bezpośredniego (user acquisition).

## **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 pochodzących z dystrybucji gier. W ocenie Zarządu realizacja zaplanowanych na 2021 rok działań strategicznych nie jest zagrożona.

## **CZYNNIKI WPLYWAJĄCE NA WYNIK**

Na przyszły potencjał wyników Spółki 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 Spółki,
- 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 Spółki,
- 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.

## KREDYTY I POŻYCZKI

W 2020 roku nie zostały zaciągnięte nowe kredyty bankowe ani pożyczki. W dniu 22 kwietnia 2021 została zawarta umowy o elastyczny kredyt odnawialny w mBank S.A, Oddział Korporacyjny Bydgoszcz. Wysokość kredytu udzielonego Spółce wynosi 4 000 000,00 (cztery miliony 00/100) PLN. Kredyt może być wykorzystywany od dnia zawarcia umowy do dnia 11 kwietnia 2024.

Przyznany Emitentowi limit zwiększa elastyczność podejmowania decyzji biznesowych i będzie wykorzystywany m.in. na inwestycje w pozyskiwanie nowych tytułów.

## EMISJA PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH

W dniu 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 zaoferowano Remigiuszowi Kościelnemu oraz Jarosławowi Wojczakowskiemu jako pożyczkodawcom w umowach pożyczek, o zawarciu których Emitent informował raportem bieżącym nr 26/2019 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, 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 wynosi 1,18 zł (jeden złoty 18/100) za akcję.

Akcjonariusze objęli akcje serii H w zamian za wkład pieniężny, przy czym, zgodnie z umowami pożyczek, Remigiusz Kościelny i Jarosław Wojczakowski dokonali umownego potrącenia wierzytelności wobec Spółki z tytułu zwrotu pożyczek z wierzytelnością Spółki z tytułu wpłaty na poczet akcji nowej emisji.

Za zgodą Rady Nadzorczej Spółki, dotychczasowi akcjonariusze zostali pozbawieni prawa poboru akcji serii H.

Podwyższenie kapitału zostało zarejestrowane przez Sąd rejestrowy w dniu 14 września 2020, o czym Emitent informował w raporcie bieżącym nr 41/2020.

W dniu 24 lutego 2021 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 30 352,70 zł (słownie: trzydzieści tysięcy trzysta pięćdziesiąt dwa złote 70/100) do kwoty 3 258 929,70 (słownie: trzy miliony dwieście pięćdziesiąt osiem tysięcy dziewięćset dwadzieścia dziewięć zł 70/100), w drodze emisji 303 527 (słownie: trzystu trzech tysięcy pięciuset dwudziestu siedmiu) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda akcja.

Emisja akcji serii I została przeprowadzona w drodze subskrypcji prywatnej, akcje zostały zaoferowane Panu Wojciechowi Humińskiemu, członkowi Rady Nadzorczej Spółki. Cena emisyjna akcji wynosiła 1,46 zł (jeden złoty 46/100) za akcję.

Akcje serii I zostały w całości pokryte wkładem pieniężnym, przy czym dokonano potrącenia umownego wierzytelności Spółki względem akcjonariusza z tytułu należnej wpłaty na poczet akcji serii I z wierzytelnością akcjonariusza przysługującą wobec Spółki, wynikającą z nabycia przez Spółkę od akcjonariusza obligacji serii A w celu umorzenia. Prawo poboru w dotychczasowych akcjonariuszy Spółki w odniesieniu do akcji serii I zostało wyłączone.

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania podwyższenie kapitału nie zostało zarejestrowane.

## **TRANSAKcje MIĘDZY PODMIOTAMI POWIĄZANYMI**

W 2020 roku Spółka 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 22-27.

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

W nawiązaniu do raportu nr 36/2019 z dnia 5 listopada 2019 dotyczącego prognoz finansowych na lata 2019-2020 Zarząd Spółki poinformował w raporcie nr 1/2021 z dnia 13 stycznia 2021 roku, że wstępne przychody ze sprzedaży grupy kapitałowej Spółki za okres od stycznia do grudnia 2020 spodziewane były narastająco na poziomie 28,99 mln PLN co stanowi 149% realizacji prognozy (19 036,22 tys. PLN). Skonsolidowany zysk netto za okres od stycznia do grudnia 2020 spodziewany był na poziomie 2,12 mln PLN (prognoza 3 052,41 tys. PLN).

Podane powyżej skonsolidowane przychody ze sprzedaży narastająco za okres od stycznia do grudnia 2020 uwzględniają 1,24 mln PLN przychodów z tytułu sprzedaży technologii Quasu oraz sprzedaży praw do gier, które nie zostały uwzględnione w poprzednich okresach.

Wyniki przeprowadzonej oceny wskazują, że prognoza opublikowana przez Spółkę w raporcie nr 36/2019 z 5 listopada 2019 została osiągnięta w zakresie przychodów ze sprzedaży już we wrześniu 2020.

Ostatecznie Grupa osiągnęła przychody w wysokości 27 403,35 mln PLN a wynik netto na poziomie 2 094,4 tys. PLN.



## 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 osiągniętych globalnych sukcesów 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, a także pozyskiwane za pomocą programu wydawniczego od zewnętrznych producentów. Pracujemy zdalnie, posiadając biura w Bydgoszczy oraz Warszawie.

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

**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:	<a href="mailto:ir@vividgames.com">ir@vividgames.com</a>
Adres WWW:	<a href="http://www.vividgames.com">www.vividgames.com</a>
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.	28.01.2021 r.
Jarosław Wojczakowski	Wiceprezes Zarządu	19.04.2017 r.	18.04.2022 r.

Tabela 1. Skład Zarządu na dzień 31.12.2020 r.

<b>Imię i Nazwisko</b>	<b>Funkcja</b>	<b>Data rozpoczęcia obecnej kadencji</b>	<b>Data zakończenia obecnej kadencji</b>
Jarosław Wojczakowski	Prezes Zarządu	19.04.2017 r.*	18.04.2022 r.

Tabela 2. Skład Zarządu na dzień 29.04.2021 r.

W dniu 28. Stycznia 2021 roku Prezes Zarządu Remigiusz Kościelny złożył rezygnację z pełnionej funkcji.

\*W dniu 29. Stycznia 2021 roku Rada Nadzorcza Spółki powołała na stanowisko Prezesa Zarządu dotychczasowego Wiceprezesa – Jarosława Wojczakowskiego.

#### **RADA NADZORCZA**

<b>Imię i Nazwisko</b>	<b>Funkcja</b>	<b>Data rozpoczęcia obecnej kadencji</b>	<b>Data zakończenia obecnej kadencji</b>
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 31.12.2020 r.

<b>Imię i Nazwisko</b>	<b>Funkcja</b>	<b>Data rozpoczęcia obecnej kadencji</b>	<b>Data zakończenia obecnej kadencji</b>
Remigiusz Kościelny	Przewodniczący Rady Nadzorczej	28.01.2021 r.	*
Marcin Duszyński	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	12.04.2017 r.	11.04.2022 r.
Wojciech Humiński	Członek Rady Nadzorczej	26.08.2020 r.	25.08.2025 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 29.04.2021 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 został powołany na 5-letnią kadencję przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki w dniu 26 sierpnia 2020 r.

W dniu 28 stycznia 2021 pan Paul Bragiel złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki z dniem 28 stycznia 2021.

\*W związku z ww. rezygnacją, w dniu 28 stycznia 2021 Rada Nadzorcza w drodze kooptacji powołała pana Remigiusza Kościelnego na członka Rady Nadzorczej. Zgodnie z § 12 ust. 4 Statutu Spółki, Pan Remigiusz Kościelny będzie sprawował czynności członka Rady Nadzorczej do czasu dokonania wyboru członka Rady Nadzorczej przez najbliższe Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki.

W dniu 15 marca 2021 pan Marcin Duszyński złożył rezygnację z pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Tego samego dnia Rada Nadzorcza podjęła uchwały w trybie obiegowym w przedmiocie powołania pana Marcina Duszyńskiego na Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki oraz pana Remigiusza Kościelnego na Przewodniczącego tejsze.

## PODSTAWOWY PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI

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

## AKCJONARIAT NA DZIEŃ 31. GRUDNIA 2020 R.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Procent akcji	Liczba głosów	Procent głosów
Jarosław Wojczakowski	7 255 212	22,47 %	7 255 212	22,47 %
Remigiusz Kościelny	7 248 454	22,45 %	7 248 454	22,45 %
Paweł Sominka	1 716 000	5,32%	1 716 000	5,32%
Pozostali	16 066 104	49,76 %	16 066 104	49,76 %
<b>Razem</b>	<b>32 285 770</b>	<b>100%</b>	<b>32 285 770</b>	<b>100%</b>

Akcjonariat na dzień 31.12.2020 r.

## AKCJONARIAT NA DZIEŃ PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

W dniu 24 lutego 2021 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 30 352,70 zł (słownie: trzydzieści tysięcy trzysta pięćdziesiąt dwa złote 70/100) do kwoty 3 258 929,70 (słownie: trzy miliony dwieście pięćdziesiąt osiem tysięcy dziewięćset dwadzieścia dziewięć zł 70/100), w drodze emisji 303 527 (słownie: trzystu trzech tysięcy pięciuset dwudziestu siedmiu) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda akcja.

Emisja akcji serii I została przeprowadzona w drodze subskrypcji prywatnej, akcje zostały zaoferowane Panu Wojciechowi Humińskiemu, członkowi Rady Nadzorczej Spółki. Cena emisyjna akcji wyniosła 1,46 zł (jeden złoty 46/100) za akcję.

Akcje serii I zostały w całości pokryte wkładem pieniężnym, przy czym dokonano potrącenia umownego wierzytelności Spółki względem akcjonariusza z tytułu należnej wpłaty na poczet akcji serii I z wierzytelnością akcjonariusza przysługującą wobec Spółki, wynikającą z nabycia przez Spółkę od akcjonariusza obligacji serii A w celu umorzenia. Prawo poboru w dotychczasowych akcjonariuszy Spółki w odniesieniu do akcji serii I zostało wyłączone.

Podwyższenie kapitału nie zostało zarejestrowane do dnia publikacji niniejszego sprawozdania, więc na dzień publikacji Akcjonariat Spółki dominującej przedstawia się jak wyżej.

## AKCJE EMITENTA W POSIADANIU CZŁONKÓW ZARZĄDU, RADY NADZORCZEJ I SPÓŁEK ZALEŻNYCH

Imię i nazwisko	Stanowisko	Na dzień	Na dzień	Na dzień
		01.01.2020	31.12.2020	29.04.2021
Jarosław Wojczakowski	Prezes Zarządu	6 426 250	7 255 212	7 255 212
Remigiusz Kościelny	Przewodniczący Rady Nadzorczej	6 382 500	7 248 454	7 248 454
Marcin Duszyński	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Piotr Szczeszek	Były Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	-	*	*
Paul Bragiel	Były Członek Rady Nadzorczej	247 500	247 500	**
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-



Szymon Skiendzielewski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-
Wojciech Humiński	Członek Rady Nadzorczej	1 831	849 289	849 289***

Zgodnie z informacją przekazaną przez Spółę w raporcie bieżącym nr 27/2020 z dnia 14 maja 2020 ówcześni 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)

\*\*Pan Paul Bragiel złożył rezygnację w dniu 28 stycznia 2021 roku (ESPI nr 5/2021)

\*\*\*Pan Wojciech Humiński objął 303 527 akcji Spółki serii I wyemitowanych na podstawie uchwały Zarządu Spółki z dnia 24 lutego 2021 roku. Podwyższenie kapitału nie zostało zarejestrowane do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania. (ESPI nr 10/2021 i 15/2021)

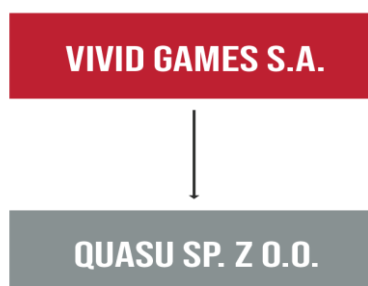
## UMOWY EMITENTA Z CZŁONKAMI ZARZĄDU

Zgodnie z zapisami umów o pracę zawartych z członkami Zarządu w razie rozwiązania umowy przez pracodawcę w 2020 roku pracownikowi – Członkowi Zarządu przysługiwać będzie odprawa jednorazowa w wysokości 195 tys. zł. Zapis nie odnosi się do sytuacji, w której umowę wypowiedzi pracownik – Członek Zarządu.

## GRUPA KAPITAŁOWA

W skład Grupy kapitałowej Vivid Games poza Jednostką dominującą – Vivid Games S.A. tworzy na dzień 31. grudnia 2020 roku wchodziła Spółka Quasu Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Bydgoszczy, która na dzień publikacji spółka nie rozpoczęła działalności statutowej.

Spółki, które wchodziły w skład grupy kapitałowej we wcześniejszym okresie zostały połączone z Jednostką dominującą. Dnia 29 grudnia 2020 zarejestrowane zostało połączenie Vivid Games S.A. z BOTE Sp. z o.o. oraz Vivid Games Spółka Akcyjna S.K.A.



## STRATEGIA ROZWOJU EMITENTA

We wrześniu 2018 roku (ESPI nr 35/2018) Zarząd ogłosił strategię, której realizację zaplanowano 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.

Podejmowane w pierwszej połowie 2020 roku działania skupiały się przede wszystkim na następujących obszarach:

- Produkcja i publikacja gier mobilnych free-to-play.
- Dystrybucja gier na Nintendo Switch oraz PC w ramach dywersyfikacji kanałów i platform.
- Rozwój nowych linii biznesowych.
- Maksymalizacja metryk monetyzacyjnych.
- Intensyfikacja działań marketingowych.

Opis poszczególnych działań realizowanych w ramach wypełniania strategii znajduje się w dalszej części niniejszego Sprawozdania.

### **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.

Szerszy opis ww. strategii znajduje się poniżej w punkcie „Ogłoszenie nowej Strategii Rozwoju Emitenta”.

## OPIS CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, MAJĄCYCH ZNACZĄCY WPŁYW NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA I SPRAWOZDANIE FINANSOWE W ROKU 2020 I W 2021 DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

### EROBLAST



2020 i 2021

Eroblast (wcześniejszy tytuł: Right Swipes) to nowość w portfolio Vivid Games. Inspirowany stylem anime symulator randek należy do popularnego gatunku blast, tj. prostych, wywodzących się z match-3 gier, opartych na mechanice „tapowania”. Tytuł jest współtworzony przez Vivid Games i holenderskiego developera – Gamularity, posiadającego duże doświadczenie w grach typu match-3.

Obecnie gra znajduje się w ostatnich testach fazy soft launch, a globalny debiut na platformach iOS i Android odbędzie się jeszcze w II kwartale 2021.

### MYTHICAL SHOWDOWN



2020

Mythical Showdown to tytuł pozyskany do portfolio w ramach programu wydawniczego od koreańskiego producenta Amuzing Park Corp. należy do popularnego gatunku RPG, charakteryzuje się unikalną oprawą graficzną i skierowana jest do szerokiej grupy odbiorców. Tytuł należy do segmentu mid-core.

Na podstawie umowy wydawniczej Vivid Games wyda grę na platformach iOS i Android. Spółka uzyskała również prawa do wydania globalnej wersji PC i Nintendo Switch.

2021

Developer ukończył proces adaptacji gry do międzynarodowych standardów. Spółka jest w trakcie przygotowania projektu do fazy soft launch. Data premiery została ustalona na przełom II i III kwartału 2021.

## KNIGHTS FIGHT 2



2020

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. 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 należy do segmentu mid-core. Globalna premiera połączona z promocją w kanałach sprzedaży oraz rozpoczęciem działań marketingowych UA odbyła się zgodnie z planem w Apple App Store 29 października i w Google Play 30 października 2020 roku.

Najważniejszym trybem jest asynchroniczna multiplayerowa rozgrywka 1 vs. 1, która uzupełniona jest o kampanię single player. Gra umożliwia również rozbudowę zamku oraz innych budynków służących rozwojowi gracza.

2021

Obecnie trwają prace kluczowe dla wzmocnienia retencji krótkoterminowej, implementowany jest też nowy tryb rozgrywki oraz modele predycyjne niezbędne dla wdrożenia w tytule machine learning'u. W kolejnych miesiącach zespół produkcyjny skupi się na retencji długoterminowej. W planach jest także wzbogacenie gry o klany, które wpłyną na zwiększenie zaangażowania w rozgrywkę wieloosobową.

Knights Fight 2: <https://www.youtube.com/watch?v=LwWLq9q0H60>



## MARKA REAL BOXING



2020

Gry z serii Real Boxing budują najsilniejszą z marek Vivid Games. Do końca marca 2021 zostały pobrane łącznie 91 mln razy generując ponad 84,2 mln PLN przychodów. W 2020 roku Real Boxing 2 osiągnął rekordowe wyniki. Złożyło się na to wiele kwestii, spośród których największą rolę odegrało rozpoczęcie płatnego pozyskiwania użytkowników na dużą skalę. Ponadto silnik gry został zaktualizowany do najnowszej wersji, co pozwala m.in. na częstsze aktualizacje.

2021

Zgodnie z umową zawartą z QubicGames S.A. w przygotowaniu znajduje się wersja Real Boxing 2 dedykowana konsoli Nintendo Switch, której premiera planowana jest na III kwartał 2021. W II połowie roku Spółka zakłada rozpoczęcie testów nowych konceptów opartych na meta-grze Real Boxing 2.

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

**MARKA GRAVITY RIDER**

**2020**

Markę tworzą dwa pozyskane w ramach programu wydawniczego tytuły - Gravity Rider i Gravity Rider Zero stworzone przez krakowskie studio Fontes. Do końca marca 2021 zostały pobrane łącznie już przez niemal 28 mln graczy z całego świata.

W 2020 wprowadzono subskrypcję, nowe tryby rozgrywki i systemy reklamowe. Zaimplementowano także funkcjonalności analityczne dotyczące zachowań graczy, pozwalające na ich segmentację i skuteczniejszą monetyzację. Od maja 2020 Gravity Rider Zero dostępne jest na konsoli Nintendo Switch. W sierpniu 2020 płatna wersja gry - Gravity Rider: Full Throttle, oferująca użytkownikom rozgrywkę znaną z Gravity Rider Zero, jednak bez reklam i mechanizmów monetyzacyjnych f2p trafiła do dystrybucji w Apple App Store. Wersja Android zadebiutowała w alternatywnym kanale Bemobi 16 września.

**2021**

Zarówno Gravity Rider jak i Gravity Rider Zero to dojrzałe tytuły o stabilnych przychodach. Przeprowadzone w tym roku aktualizacje przygotowały wersje iOS gier do zmian systemowych, które są obecnie testowane. W nadchodzących miesiącach zespół pracujący nad marką po stronie Vivid Games nie zaprzestanie wsparcia tytułów jednak skupi się przede wszystkim na nowych projektach.

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

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

## MOBBLES CARDS



2021

Mobbles Cards to mobilna gra karciana należąca do segmentu casual. Tytuł został pozyskany do portfolio w ramach programu wydawniczego w marcu 2021 od amerykańskiego studia Golden Goose Entertainment. Mechanika rozgrywki polega na kolekcjonowaniu kart, budowaniu zespołu zróżnicowanych stworków i prowadzenia taktycznych rozgrywek o nowe karty. Zespół produkcyjny planuje rozwój tytułu o multiplayer i dodanie ponad 300 unikalnych kart. Gra jest pozbawiona brutalności i prezentuje bardzo przyjazny styl artystyczny. Obecnie znajduje się w testach fazy soft launch. Termin globalnej premiery zostanie ustalony w kolejnych miesiącach.



## GRY SEGMENTU CASUAL



2020

W 2020 do światowej dystrybucji na platformach iOS i Android trafiły kolejne gry segmentu casual: Gear for Heroes, Juice Farm i Skyward City: Urban Tycoon.

W dniu 29 września Spółka zbyła na rzecz QubicGames autorskie prawa majątkowe do marki Pocket Mini Golf wraz z wersją mobilną gry. Vivid Games przysługuje prowizja od zysków z dystrybucji gry przez dotychczasowego wydawcę.

2021

Z początkiem roku zmodyfikowano strategię rozwoju segmentu casual w Spółce. Nadal poszukiwane są wysokiej jakości tytuły prezentujące dobre metryki użytkowe i wysoki potencjał komercyjny, jednak zespół produkcyjny zajmuje się też przebudową najbardziej dochodowych z obecnych już tytułów. Rozpoczęto także rozmowy dotyczące wykorzystania znanych IP w kolejnych tytułach.

Na różnym etapie rozwoju lub testów jest obecnie kilka tytułów, spośród których część trafi do dystrybucji w II połowie 2021.

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

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

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=uKr8vNTtYtY>

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

## ZOMBIE BLAST CREW



2020

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.

13 listopada 2020 gra trafiła do dystrybucji na konsoli Nintendo Switch.

2021

Na II połowę roku zaplanowana jest pogłębiona analiza potencjału gry i wybór adekwatnych metod jej rozbudowy.

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

## SPACE PIONEER



2020

*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. W IV kwartale 2019 roku gra trafiła do dystrybucji także na konsoli Nintendo Switch.

Od II kwartału 2020 r. dostępna w Apple App Store jest płatna wersja Space Pioneer: Full Gear Edition, która oferuje 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.

2021

Space Pioneer zostało docenione przez Google Play i 17 maja 2021 trafi do oferty subskrypcyjnej w ramach Google Play Pass. Gry dostępne w ofercie Google Play Pass pozbawione są reklam i mikropłatności, użytkownicy płacą z góry za dostęp do paczki tytułów przez określony czas.

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

## MAYHEM COMBAT



2020

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.

2021

Trwają prace nad portem gry na konsolę Nintendo Switch. Wydawca – QubicGames zaplanował premierę w IV kwartale 2021.

Mayhem Combat: <https://www.youtube.com/watch?v=NOcL4NTWsDM>

**BIDLOGIC**

2020

W ramach struktury Vivid Games wydzielono i od podstaw zbudowano zespół specjalistów zajmujący się procesem mediacji reklamowej. Usługa jest wdrażana w grach portfolio Vivid Games oraz na warunkach komercyjnych - pod marką BidLogic - oferowana na rynku developerów gier i aplikacji mobilnych. W 2020 do automatyzacji zarządzania stawkami reklamowymi wykorzystywano głównie system mediacyjny ironSource.

2021

W tym roku zespół działu BidLogic rozszerzy usługę o kolejne systemy mediacyjne. Obecnie z oferty korzysta już kilkunastu partnerów, a optymalizacji podlega ponad 45 aplikacji.

**ZAWARCIE UMÓW WYDAWNICZYCH**

2020 i 2021

Umowy wydawnicze zawarte w 2020 i 2021 roku zostały opisane w punkcie „Umowy istotne dla działalności Emitenta” powyżej.

**DYSTRYBUCJA GIER NA PLATFORMIE NINTENDO SWITCH**

2020

W marcu 2020 do dystrybucji na Nintendo Switch trafiła gra Pocket Mini Golf. W maju 2020 odbyła się premiera gry Gravity Rider Zero.

W kwietniu 2020 zawarto aneks do umowy ramowej z QubicGames, na mocy którego lista gier wskazanych w umowie została rozszerzona o nowe tytuły: Juice Farm, Animal Hotel Manager, Gear for Heroes oraz Zombie Blast Crew. Ostatnia z ww. gier zadebiutowała na Nintendo Switch 13 listopada 2020.

2021

Na ten rok wydawca zapowiedział kilka premier. Do dystrybucji jeszcze w tym kwartale mają trafić Calm Colors i Gear for Heroes. Na II połowę roku zaplanowano premiery największych portów – Real Boxing 2 trafi do użytkowników konsoli NS w III kwartale 2021, natomiast Mayhem Combat w IV.



Trwają obecnie poszukiwania nowego wydawcy dla gry Godfire: Rise of Prometheus, która w ocenie Spółki prezentuje nie tylko świetną jakość graficzną ale też wysoki potencjał do komercjalizacji na Nintendo Switch.

## ROZPOCZĘCIE DZIAŁAŃ Z ZAKRESU MACHINE LEARNINGU

2020

W ostatnim kwartale 2020 Spółka rozpoczęła budowanie zespołu dedykowanego działaniom z zakresu uczenia maszynowego (ML). Stanowi to kolejny krok w rozwoju strategii pracy z tytułami w oparciu o dane analityczne.

Efektom implementacji rozwiązań ML w projektach będzie m.in. pogłębienie wiedzy o zachowaniach graczy i adekwatne do danych reagowanie. ML pozwoli też na skuteczny monitoring i ocenę efektywności kampanii płatnego pozyskiwania użytkowników kierując zasoby do tych najbardziej opłacalnych.

2021

Obecnie rozwiązania z zakresu uczenia maszynowego implementowane są w Real Boxing, kolejnym etapem będzie ich implementacja w Knights Fight 2. Efektom wdrożenia będzie dopasowywanie ofert w grach do konkretnych graczy, zarówno pod kątem zawartości jak i ceny. Zmaksymalizuje to skłonności użytkowników do zakupów i powinno przełożyć się na wyniki ze sprzedaży ww. gier. W kolejnych miesiącach wsparcie ML zostanie wdrożone w kolejnych tytułach z portfolio Spółki.

## PODWYŻSZENIE KAPITAŁU

2020

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 żądaniem 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 wynosi 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 rejestrowy w dniu 14 września 2020, o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym nr 41/2020.

2021

W dniu 24 lutego 2021 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 30 352,70 zł (słownie: trzydzieści tysięcy trzysta pięćdziesiąt dwa złote 70/100) do kwoty 3 258 929,70 (słownie: trzy miliony dwieście pięćdziesiąt osiem tysięcy dziewięćset dwadzieścia dziewięć zł 70/100), w drodze emisji 303 527 (słownie: trzystu trzech tysięcy pięciuset dwudziestu siedmiu) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda akcja.

Emisja akcji serii I została przeprowadzona w drodze subskrypcji prywatnej, akcje zostały zaoferowane Panu Wojciechowi Humińskiemu, członkowi Rady Nadzorczej Spółki. Cena emisyjna akcji wyniosła 1,46 zł (jeden złoty 46/100) za akcję.

Akcje serii I zostały w całości pokryte wkładem pieniężnym, przy czym dokonano potrącenia umownego wierzytelności Spółki względem akcjonariusza z tytułu należnej wpłaty na poczet akcji serii I z wierzytelnością akcjonariusza przysługującą wobec Spółki, wynikającą z nabycia przez Spółkę od akcjonariusza obligacji serii A w celu umorzenia. Prawo poboru w dotychczasowych akcjonariuszy Spółki w odniesieniu do akcji serii I zostało wyłączone. Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania podwyższenie kapitału nie zostało zarejestrowane.

## ZAKOŃCZENIE POSTĘPOWANIA UKŁADOWEGO

2020

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. (ESPI 42/2020)

W dniu 5 listopada 2020 Sąd Rejonowy w Bydgoszczy wydał postanowienie o zatwierdzeniu ww. układu.

W dniu 22 grudnia 2020 Zarząd Spółki powziął informację o stwierdzeniu w dniu 21 grudnia 2020 r. prawomocności postanowienia Sądu Rejonowego w Bydgoszczy z dnia 5 listopada 2020 r. o zatwierdzeniu układu w przyspieszonym postępowaniu układowym Spółki. Postanowienie stało się prawomocne z dniem 2 grudnia 2020 r.

W związku z powyższym, przyspieszone postępowanie układowe toczące się w odniesieniu do Spółki zostało formalnie zakończone. W konsekwencji, niezwłocznie przystąpiono do wykonywania układu, tj. spłaty obligacji serii A w całości wraz z odsetkami w dwunastu kwartalnych ratach.

W związku z zakończeniem przyspieszonego postępowania układowego z układem częściowym dotychczasowy Nadzorca Sądowy objął funkcję Nadzorca Wykonania Układu. Pełnienie funkcji nadzorca

wykonania układu nie ma wpływu na zarząd majątkiem sprawowany przez Zarząd Vivid Games, tak w zakresie czynności zwykłego zarządu jak i przekraczających zwykły zarząd. (ESPI 56/2020)

2021

Splata pierwszej raty układowej miała miejsce 4 stycznia 2021. Zarząd Spółki zdecydował o spłacie drugiej z dwunastu rat układowych 16 lutego 2021 tj. przed pierwotnym terminem wynikającym z układu przypadającym na 21 marca 2021.

Wcześniejsza spłata drugiej raty nie powoduje zmiany terminu płatności pozostałych rat układowych.

## ZAWARCIE UMOWY O DOFINANSOWANIE

2020

30 grudnia 2020 Vivid Games zawarła umowę na dofinansowanie realizacji projektu pt. "Rozwój Vivid Games poprzez nabycie, rozbudowę i wprowadzenie do sprzedaży nowych, innowacyjnych gier w segmentach mid-core i hyper-casual". Wsparcie pochodzi z Regionalnego Programu Operacyjnego dla województwa kujawsko-pomorskiego.

W ramach projektu wydana zostanie 1 gra z segmentu mid-core i 4 tytuły casualowe nabyte i rozbudowane przez Vivid Games.

Każda z gier wpisuje się w aktualne trendy rynkowe, a cały projekt jest spójny z realizowaną przez Spółkę strategią rozwoju.

Daty premier wszystkich tytułów zaplanowanych do publikacji ogłaszane będą w raportach okresowych i na stronie internetowej Spółki.

## POŁĄCZENIE SPÓŁEK W GRUPIE KAPITAŁOWEJ

2020

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.

Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło w dniu 2 grudnia 2020 uchwały w sprawie połączenia spółki Vivid Games Spółka Akcyjna S.K.A. ze spółką Vivid Games S.A. oraz w sprawie połączenia spółki BOTE Sp. z o.o. ze spółką Vivid Games S.A.

Połączenie z Vivid Games Spółka Akcyjna S.K.A. nastąpiło 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. była 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 zostało w trybie uproszczonym, zgodnie z art. 516 § 6 KSH. (ESPI nr 43/2020)



## PLATFORMA AUTOMATYZACJI TESTÓW - QUASU

2020

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.

W związku z epidemią COVID-19 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 centralą 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.

## OGŁOSZENIE NOWEJ STRATEGII ROZWOJU EMITENTA

2020

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 Spółki 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.

## DOFINANSOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ PRZEZ ZARZĄD EMITENTA

2020

W dniu 19 marca 2019 członkowie Zarządu Emitenta dokonali zbycia niewielkiej części posiadanych akcji Vivid Games S.A. (ESPI nr 6/2019 i 7/2019). Pozyskane ze sprzedaży środki postanowili przeznaczyć na sfinansowanie kolejnych inwestycji Spółki, m.in. marketing bezpośredni i produkcję kolejnych tytułów.

Na podstawie uchwały Rady Nadzorczej Spółki w dniu 28 marca 2019 zawarto pomiędzy Remigiuszem Kościelnym i Jarosławem Wojczakowskim a Spółką umowy pożyczek na łączną kwotę 2 mln PLN. Z przyczyn formalnych w dniu 12 września 2019 umowy te zawarto ponownie. (ESPI 26/2019)

W dniu 14 kwietnia 2020 Spółka otrzymała od Remigiusza Kościelnego i Jarosława Wojczakowskiego pisemne żądania wykonania opcji objęcia 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.

## CZYNNIKI ISTOTNE DLA ROZWOJU PRZEDSIĘBIORSTWA

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 zostały opisane w niniejszym Sprawozdaniu Zarządu z działalności.

## OPIS PODSTAWOWYCH RYZYK ZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ GRUPY

Opis najistotniejszych ryzyk znajduje się także w sprawozdaniu finansowym, w związku z czym poniższy rozdział należy czytać łącznie ze Sprawozdaniem Finansowym za rok 2020.

Wszystkie zidentyfikowane ryzyka w okresie sprawozdawczym były analizowane ze względu na nietypową sytuację ogólnoswiatową związaną z pandemią COVID-19, działania podejmowane przez Zarząd Vivid Games S.A. zmierzały do zminimalizowania negatywnego wpływu na prowadzoną działalność. Do tej pory Emitent nie odnotował negatywnego wpływu pandemii COVID-19 na funkcjonowanie Spółki i Grupy kapitałowej oraz osiągnięte przychody z dystrybucji gier. Ostateczny wpływ na działalność Grupy jest jednak w chwili obecnej nieznanym, a tym samym niemożliwym do oszacowania, ponieważ uzależniony jest od czynników zewnętrznych pozostających poza kontrolą Grupy.

## 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 poziom 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.

### **RYZIKO 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 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 jednak w celu jak najszerzej 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 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.

### **RYZIKO 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 najszerzej 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 związku z tym 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 Grupa 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 Spółki. 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.

#### **RYZIKO 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.

#### **RYZIKO ZWIĄZANE Z PRAWEM PRACY**

Dla działalności Grupy istotne mogą być zmiany przepisów dotyczących zatrudniania pracowników, w tym obcokrajowców, których udział w ogóle pracowników Grupy rośnie w związku z otwarciem możliwości pracy zdalnej. Przede wszystkim istotne mogą być zmiany 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 2020 r. ze Spółką współpracowało 61 osób w oparciu o różne formy zatrudnienia lub współpracy.

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.

#### **RYZIKO KREDYTOWE, PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH**

W toku działalności Grupa prowadzi transakcje, w ramach których płatności na rzecz Spółki 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 Spółki. 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.

#### **RYZIKO 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 Spółką 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.



## **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, ochrony danych osobowych użytkowników produktów Spółki, 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.

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).

## **RYZIKO 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.

## **RYZIKO 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 konsole Nintendo Switch i komputery PC.

Ponadto swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Grupę gier stanowią ogólnoswiatowe 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, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

#### **RYZIKO ZWIĄZANE Z KONIUNKTURĄ W BRANŻY REKLAMOWEJ**

Istotną pozycję przychodów Grupy stanowią przychody z monetyzacji reklam (wyświetlania reklam innych producentów wewnątrz produktów Spółki) które dostarczane są przez sieci reklamowe. W konsekwencji, koniunktura w branży reklamowej jest jednym z czynników warunkujących wynik finansowy Grupy. 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. 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.

Na koniunkturę branży reklamowej potencjalnie negatywne efekty mogą również wyrzucić zmiany związane z wymogami co do możliwości analizowania zachowań użytkowników, zarówno te wprowadzane w ustawodawstwie krajowym lub ponadkrajowym, jak i wymuszone przez operatorów największych sieci dystrybucji. W szczególności planowane przez Apple zmiany w podejściu do reklam w aplikacjach, które zostaną wprowadzone w roku 2021 (tzw. IDFA) mogą sprawić, że z jednej strony zmniejszeniu ulegnie strumień funduszy wydawanych przez reklamodawców, z drugiej zaś utrudnieniu ulec może docieranie do nowych użytkowników w drodze procesu *user acquisition*, co ostatecznie może przełożyć się bezpośrednio na zmniejszenie przychodów Grupy.

#### **CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ OPERACYJNĄ EMITENTA**

##### **RYZIKO 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.

#### **RYZIKO 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.

#### **RYZIKO ZWIĄZANE Z UTRATĄ KLUCZOWYCH PRACOWNIKÓW I TRUDNOŚCIAMI W POZYSKANIU NOWYCH**

Rozwój Grupy jest uzależniony w znacznej mierze od zdolności utrzymania zatrudnionych i współpracujących ze Spółką 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.

## **RYZIKO 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.

## **RYZIKO 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 monetyzacyjne, (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).

Gry mobilne Emitenta trafią obok Apple App Store i Google Play również do alternatywnych kanałów sprzedaży, m.in. 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 Grupa 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 miejsce premiery Gravity Rider Zero, Pocket Mini Golf, Zombie Blast Crew. Już wkrótce dołączą do nich kolejne tytuły. Na 2021 r. zaplanowane zostały premiery m.in. Real Boxing 2 i Mayhem Combat.

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, czy też ochrony prywatności użytkowników), (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 Spółki 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 Spółki, 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 Spółki 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 Spółki 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.

## **RYZIKO 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 Spółki 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.

## **RYZIKO 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 Nintendo Switch lub inne platformy, 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 dobrać 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.

### **RYZYKO 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 Spółką jako pracodawcą i osobą współpracującą z Spółką 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 przestojowe 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.

## **RYZYKO 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.

#### **RYZIKO ZWIĄZANE Z NIWYPEŁNIANIEM 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 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 popełnienia 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)

Vivid Games S.A. nie posiada oddziałów w Polsce ani żadnych oddziałów zagranicznych.

## POSIADANE AKCJE WŁASNE

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Emitent posiada 116 256 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..

59 akcji Vivid Games S.A., które były w posiadaniu spółki z grupy kapitałowej – Bote Sp. z o.o. zostały sprzedane w transakcjach rynkowych w 2021 roku po połączeniu Spółki Bote Sp. z o.o. z Vivid Games S.A.

## INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH

Na 31 grudnia 2020 r. zatrudnienie w przeliczeniu na pełne osoby wynosiło 61 osób.

## POSTĘPOWANIA SĄDOWE I ADMINISTRACYJNE

W dniu 28 kwietnia 2020 Spółka wniosła do Sądu Rejonowego w Bydgoszczy wniosek o otwarcie przyspieszonego postępowania układowego z układem częściowym obejmującym jedynie wierzytelności wynikające z obligacji serii A. W dniu 12 maja 2020 Sąd Rejonowy w Bydgoszczy wydał postanowienie o otwarciu ww. postępowania. Jednocześnie, Sąd Rejonowy wyznaczył doradcę restrukturyzacyjnego Radosława Małkiewicza na stanowisko nadzorcy sądowego oraz doradcę restrukturyzacyjnego Marcina Piecha na stanowisko kuratora dla obligatariuszy. (ESPI nr 21/2020 i 25/2020) Sąd Rejonowy w Bydgoszczy wydał 5 czerwca postanowienia w sprawie przeprowadzenia głosowania nad układem w trybie pisemnego zbierania głosów, z pominięciem zwoływania zgromadzenia wierzycieli. (ESPI nr 28/2020)

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. (ESPI 42/2020)

W dniu 22 grudnia 2020 Zarząd Spółki powziął informację o stwierdzeniu w dniu 21 grudnia 2020 r. prawomocności postanowienia Sądu Rejonowego w Bydgoszczy z dnia 5 listopada 2020 r. o zatwierdzeniu układu w przyspieszonym postępowaniu układowym Spółki. Postanowienie stało się prawomocne z dniem 2 grudnia 2020 r.

W związku z powyższym, przyspieszone postępowanie układowe toczące się w odniesieniu do Spółki zostało formalnie zakończone. W konsekwencji, niezwłocznie przystąpiono do wykonywania układu, tj. spłaty obligacji serii A w całości wraz z odsetkami w dwunastu kwartalnych ratach.

## AUDYTOR

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. w Bydgoszczy, po zapoznaniu się z rekomendacją przedstawioną przez Komitet Audytu dokonała wyboru UHY ECA Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp.k. z siedzibą w Warszawie do wykonania:

- 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;

- 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;
- 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;
- 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.

Ponadto:

a) firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej,

b) są przestrzegane obowiązujące przepisy związane z rotacją firmy audytorskiej i kluczowego biegłego rewidenta oraz obowiązkowymi okresami karencji,

c) emitent posiada politykę w zakresie wyboru firmy audytorskiej oraz politykę w zakresie świadczenia na rzecz emitenta przez firmę audytorską, podmiot powiązany z firmą audytorską lub członka jego sieci dodatkowych usług niebędących badaniem, w tym usług warunkowo zwolnionych z zakazu świadczenia przez firmę audytorską;

Działając na podstawie par. 2 ust. 2 i 3 Polityki świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem Vivid Games Spółki Akcyjnej z siedzibą w Bydgoszczy i Grupy Kapitałowej Vivid Games, Komitet Audytu wyraził uchwałą z dnia 30 marca 2021 pozytywną opinię co do podjęcia współpracy ze Spółką UHY ECA Audyt Sp. z o.o. Sp. k. z siedzibą w Warszawie w ramach oceny Sprawozdania o wynagrodzeniach za lata 2019-2020.

Komitet Audytu rozważył, czy świadczenie ww. usługi przez Audytora nie będzie stanowiło naruszenia lub choćby zagrożenia niezależności Audytora. W związku z możliwością świadczenia przez Audytora powyższej usługi niebędącej badaniem, Audytor złożył oświadczenie o niezależności oraz oświadczył, że zgodnie z jego najlepszą wiedzą, spełnione zostały wszelkie wymogi wynikające z Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 537/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 r. w sprawie szczegółowych wymogów dotyczących ustawowych badań sprawozdań finansowych jednostek interesu publicznego. W ocenie Komitetu Audytu brak było podstaw do kwestionowania treści oświadczenia i nie zachodziły okoliczności uzasadniające przyjęcie, że świadczenie ww. usługi stanowiło bądź może stanowić zagrożenie niezależności Audytora.

Umowa w sprawie oceny przez UHY ECA Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp.k. Sprawozdania o wynagrodzeniach za lata 2019-2020 została zawarta w dniu 1 kwietnia 2021 r.. W roku 2020 firma audytorska badająca sprawozdanie finansowe Vivid Games S.A. nie świadczyła na rzecz Spółki innych usług nie będących usługami biegłego rewidenta.

## OŚWIADCZENIA ZARZĄDU

Zarząd Vivid Games Spółka Akcyjna oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy roczne jednostkowe oraz skonsolidowane sprawozdania finansowe za rok obrotowy 2020 i dane porównywalne za rok 2019 sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób

prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową finansową Spółki i Spółki Vivid Games S.A. oraz ich wynik i finansowy, a także Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki w 2020 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki oraz Spółki Kapitałowej Vivid Games, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Jarosław Wojczakowski

Prezes Zarządu