

# RAPORT KWARTALNY

III KWARTAŁ 2023

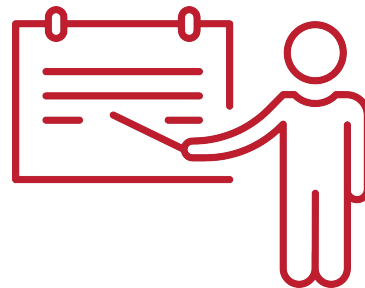
**Vivid Games S.A.**

Bydgoszcz, 21. listopada 2023 r.



# SPIS TREŚCI

- List Zarządu
- Strategia i czynniki rozwoju
- Wybrane dane finansowe w PLN i przeliczeniu na EUR
- Podsumowanie operacyjne Q3 2023
- Omówienie danych finansowych
- Spółka Vivid Games S.A.
- Pozostałe informacje
- Informacje finansowe
- Oświadczenie Zarządu dotyczące informacji w sprawozdaniu



# LIST ZARZĄDU

“

Szanowni Akcjonariusze,

Mam przyjemność przedstawić Państwu sprawozdanie za trzeci kwartał 2023 roku. W okresie objętym raportem pozostawaliśmy skoncentrowani na rozwoju portfolio naszych gier, skupiając się zarówno na obecnych jak i przyszłych tytułach. W ramach partnerstwa biznesowego z Boombit S.A. przygotowaliśmy Boxing Ring - kolejny tytuł z uniwersum Real Boxing, skierowany tym razem do segmentu casual. Projekt ten stanowi istotny krok w kierunku poszerzenia oferty, a premiera zaplanowana na przełom listopada i grudnia pozwoli zaprezentować synergiczny efekt naszej kooperacji z partnerem.

Poczyniliśmy też znaczne postępy w rozwoju Real Boxing 3, koncentrując się zarówno na doskonaleniu fabuły, jak i na technologicznym ulepszaniu gry. Wierzę, że tytuł, który już za rok będzie bliski ukończenia przedstawi niespotykaną dotąd jakość i zapewni Spółce sukces komercyjny.

Warto również podkreślić, że w sierpniu bieżącego roku dokonaliśmy spłaty ostatniej raty układowej dotyczącej obligacji, co stanowi symboliczne zamknięcie poprzednich etapów i otwarcie nowego rozdziału w historii Vivid Games.

Dziękujemy za Państwa zaufanie. Jesteśmy zmotywowani do dalszego rozwoju i gotowi stawić czoła przyszłym wyzwaniom.

Z wyrazami szacunku,

Piotr Gamracy



# MODEL BIZNESOWY I STRATEGIA NA LATA 2023 - 2026

## Strategiczne kierunki rozwoju spółki

Nasz model biznesowy skupia się na rozwijaniu kompetencji deweloperskich, produkcji gier sportowych i casualowych na platformy mobilne przy wykorzystaniu wytworzonej wcześniej technologii. Spółka zamierza rozwijać się także poprzez strategiczne partnerstwa w obszarze co-developmentu, marketingu, oraz sprzedaży licencji na inne platformy rozrywki cyfrowej. Wierzymy, że pozostając wiernymi naszej wizji i wartościom, możemy tworzyć światowej klasy gry, które podbiją serca graczy na całym świecie. Strategia oparta na opisanych niżej założeniach została przedstawiona w raporcie bieżącym ESPI nr 12/2023 z 13 kwietnia 2023 roku.

### 1. Rozwijanie kompetencji deweloperskich

Chcemy rozwijać obecne portfolio gier i poszerzać je o nowe, znakomite projekty. Kluczowe jest dla nas to, by robić to efektywnie, zachować zdrową strukturę kosztów przy jednoczesnej wysokiej jakości tytułów. Każda następna gra powinna wykorzystywać zdobyte wcześniej know-how i wyprodukowane w Spółce technologie, mechaniki czy rozwiązania. Pozwoli to przyspieszyć wypuszczenie kolejnych tytułów na rynek, bez straty na ich atrakcyjności dla użytkowników.

W kolejnych latach rozwiniemy efektywny development. Wzbogacimy zespoły projektowe o kolejnych specjalistów, przede wszystkim z zakresu programowania i designu. Usprawnimy istniejące procesy, wykorzystując też nowe narzędzia i rozwiązania z zakresu sztucznej inteligencji (AI) i uczenia maszynowego (ML).

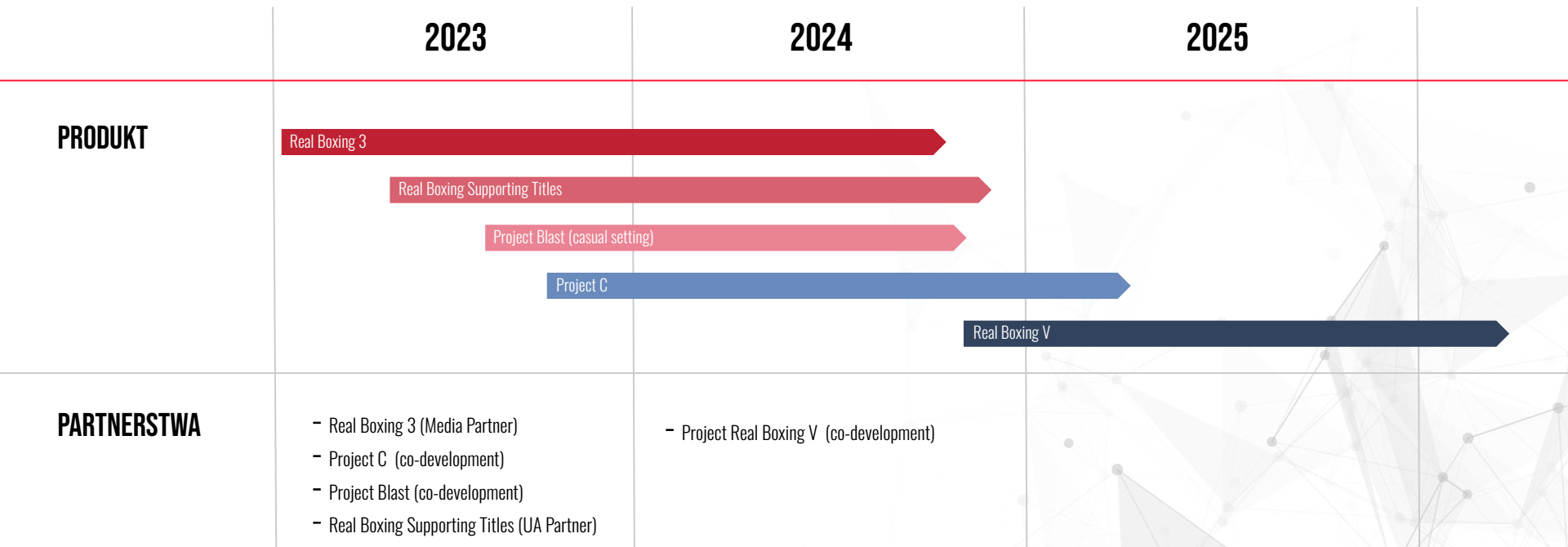
### 2. Tworzenie gier mobilnych

Konsekwencja w tworzeniu wysokiej jakości wciągających gier sportowych i casualowych pozwoliła nam zbudować silną markę i zaangażowaną społeczność użytkowników. By stale je rozwijać i równolegle zwiększać strumienie przychodów, produkujemy gry mobilne o sprawdzonej mechanice z potencjałem, by stać się silnymi IP, na których można zarabiać w różnych kanałach rozrywki cyfrowej. Promując kolejne gry, wykorzystamy zarówno istniejącą społeczność graczy, jak i nowe kanały marketingowe.

### 3. Rozwój firmy poprzez strategiczne partnerstwa

Zdajemy sobie sprawę z wagi partnerstw strategicznych w realizacji naszej wizji. Nawiązujemy współpracę z innymi firmami z branży gier komputerowych, wydawcami i dostawcami różnorodnych formatów cyfrowej rozrywki, w celu zwiększenia zasięgu i rozwoju naszych marek. Pomoże nam to promować nasze gry i uzyskać dostęp do nowych rynków, a także w pełni wykorzystać potencjał istniejącej grupy użytkowników.

# ROADMAPA STRATEGII



# CZynniki Wpływające na Rozwój

## Najważniejsze aspekty wpływające na potencjał wyników

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

- działalność w sektorze gier mobilnych, tj. najszybciej rozwijającym się segmencie rynku gier komputerowych, którego prognozowana na 2024 wartość to aż 218,7 mld USD (wzrost 8,7% CAGR 2019-2024),
- 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 zakresie płatnego pozyskiwania użytkowników.
- wysoki poziom jakości gier w zakresie angażującej rozgrywki, oprawy wizualnej, monetyzacji oraz niezawodności umożliwiające osiągnięcie wysokich metryk użytkowych i monetyzacyjnych,
- 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,
- 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,
- wykorzystywanie rozwiązań technologicznych wspierających kluczowe funkcjonalności produkowanych gier, zapewniających ich niezawodność oraz zwiększających ich potencjał monetyzacyjny,

## WYBRANE DANE FINANSOWE W PLN I PO PRZELICZENIU NA EUR

SYTUACJA FINANSOWA	30.09.2023 W TYS PLN	31.12.2022 W TYS PLN	30.09.2022 W TYS PLN	30.09.2023 W TYS EUR	31.12.2022 W TYS EUR	30.09.2022 W TYS EUR
Aktywa trwałe	13 174,03	12 783,18	13 604,29	2 841,93	2 725,68	2 793,60
Aktywa obrotowe	4 758,45	6 562,88	12 436,33	1 026,50	1 399,36	2 553,77
Aktywa razem	17 932,48	19 346,06	26 040,62	3 868,43	4 125,05	5 347,37
Kapitał własny	7 450,08	7 313,80	9 533,91	1 607,14	1 559,48	1 957,76
Kapitał podstawowy	3 228,58	3 228,58	3 228,58	696,48	688,41	662,98
Zobowiązania długoterminowe, w tym:	3 033,70	3 903,67	4 203,35	654,44	832,36	863,15
Dłużne papiery wartościowe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe, w tym:	7 448,70	8 128,59	12 303,36	1 606,85	1 733,21	2 526,46
Dłużne papiery wartościowe	0,00	2 505,51	3 370,71	0,00	534,24	692,17

CAŁKOWITE DOCHODY	01.07.2023	01.01.2023	01.07.2022	01.01.2022	01.07.2023	01.01.2023	01.07.2022	01.01.2022
	30.09.2023	30.09.2023	30.09.2022	30.09.2022	30.09.2023	30.09.2023	30.09.2022	30.09.2022
	W TYS PLN	W TYS PLN	W TYS PLN	W TYS PLN	W TYS EUR	W TYS EUR	W TYS EUR	W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi, w tym:	5 590,35	19 515,16	13 875,36	31 563,67	1 240,70	4 263,47	2 903,58	6 732,86
Przychody ze sprzedaży	4 943,32	16 608,08	13 641,50	30 837,73	1 097,10	3 628,36	2 854,65	6 578,01
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	647,03	2 907,08	233,86	725,94	143,60	635,11	48,94	154,85
Koszty działalności operacyjnej	-6 277,66	-20 062,14	-11 162,68	-29 269,21	-1 393,24	-4 382,96	-2 335,92	-6 243,43
Zysk (-strata) na sprzedaży	-687,31	-546,98	2 712,68	2 294,46	-152,54	-119,50	567,66	489,43
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	-354,50	349,09	3 043,10	3 303,90	-78,68	76,27	636,80	704,76
Całkowite dochody ogółem	-373,58	124,65	2 838,88	2 910,58	-82,91	27,23	594,07	620,86
EBITDA	507,17	2 885,32	4 001,44	6 193,63	112,56	630,35	837,35	1 321,17



PRZEPIŁYWY PIENIĘŻNE	01.01.2023 30.09.2023 W TYS PLN	01.01.2022 30.09.2022 W TYS PLN	01.01.2023 30.09.2023 W TYS EUR	01.01.2022 30.09.2022 W TYS EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	2 304,52	3 300,31	503,47	703,99
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 929,75	2 948,76	-640,06	629,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-252,86	-3 072,60	-55,24	-655,42
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	809,32	6 229,30	176,81	1 328,78

ZYSK/(-STRATA) NA JEDNĄ AKCJĘ	01.01.2023 30.09.2023 W TYS PLN	01.01.2022 30.09.2022 W TYS PLN	01.01.2023 30.09.2023 W TYS EUR	01.01.2022 30.09.2022 W TYS EUR
Zysk na jedną akcję podstawowy	0,00	0,09	0,00	0,02
Zysk na jedną akcję rozwodniony	0,00	0,09	0,00	0,02
Zysk (-strata) netto z działalności kontynuowanej i zaniechanej	124,65	2 910,58	27,23	620,86
Średnia ważona liczba akcji zwykłych w szt	32 285 800	32 169 544	32 285 800	32 169 544
Średnia ważona rozwodniona liczba akcji zwykłych w szt	32 285 800	32 169 544	32 285 800	32 169 544

Do przeliczenia wybranych danych finansowych na EUR zastosowano następujące kursy:

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

30 września 2023 roku - 1 EUR = 4,6356 PLN

31 grudnia 2022 roku - 1 EUR = 4,6899 PLN

30 września 2022 roku - 1 EUR = 4,8698 PLN

2. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów w trzecim kwartale danego roku

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

2023 roku 1 EUR = 4,5058 PLN

2022 roku 1 EUR = 4,7787 PLN

3. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów w danym roku

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

2023 roku 1 EUR = 4,5773 PLN

2022 roku 1 EUR = 4,6880 PLN

# SPECYFIKA PODEJŚCIA GAAS

## Game As a Service

Kluczowe dla wieloletniego generowania przychodów z gry, jest podejście do niej jak do usługi (GaaS – game as a service). Gra wymaga nieustannego rozwoju, by utrzymać zaangażowanie użytkowników. Stały rozwój gry, angażowanie użytkowników w kolejne rozgrywki i oferowanie im nowych poziomów czy funkcjonalności jest w stanie związać gracza z tytułem na wiele miesięcy, a nawet lat i tym samym wielokrotnie zwiększa szanse na udaną monetyzację.

W przeciwieństwie do rynku PC czy konsol, gry mobilne - jak pokazało już wiele gier z segmentu - monetyzują się na przestrzeni lat, zwiększając swoją skalę małymi krokami. Często maksimum przychodów osiągają po 10 latach od debiutu.

Właśnie dlatego nieustannie rozwijamy najbardziej dochodowe z naszych tytułów, inwestujemy w big data i analitykę, by poznać i zaspokoić potrzeby naszych graczy. Dla zbudowania dużej zaangażowanej społeczności, kluczowe jest umiejętne pozyskiwanie, przede wszystkim płatne, płacących użytkowników (UA).



# PODSUMOWANIE OPERACYJNE Q3 2023



## MARKA REAL BOXING

“ Real Boxing 2 pozostaje kluczowym tytułem w portfolio Vivid Games i będzie nie tylko wspierany, ale również intensywnie rozwijany do czasu premiery kolejnej części bokserskiej sagi i później.

Gry z serii Real Boxing budują najsilniejszą z marek Vivid Games. Do końca października 2023 zostały pobrane łącznie ponad 126 mln razy.

Podobnie jak w pierwszej połowie roku, zespół projektowy pozostał w III kwartale 2023 skupiony na działaniach z zakresu live-ops, które w największym stopniu wpływają na efektywność monetyzacji tytułu.

Real Boxing 2 został dotknięty w III kwartale trudnościami na poziomie efektywności kampanii płatnego pozyskiwania użytkowników. Statystyki wskazują, że w okresie wakacji konkurencja o uwagę gracza jest zwiększona, wzrastają też koszty reklamowe, a ilość czasu spędzanego na grach ze względu na aktywności outdoorowe zmniejsza się.

Zespół projektowy zakłada odwrócenie trendu w ostatnim kwartale. Z okazji Halloween przeprowadzono tematyczną akcję promocyjną, która spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem. Zespół projektowy przygotowuje obecnie grę do okresu świąt Bożego Narodzenia i Sylwestra.

Real Boxing 2 pozostaje kluczowym tytułem w portfolio Vivid Games i będzie nie tylko wspierany, ale również intensywnie rozwijany do czasu premiery kolejnej części bokserskiej sagi i później.

Real Boxing 2: [www.youtube.com/watch?v=ydZUXcrFu1I](https://www.youtube.com/watch?v=ydZUXcrFu1I)

Real Boxing 2 na Nintendo Switch:

[www.nintendo.com/games/detail/real-boxing-2-switch/](https://www.nintendo.com/games/detail/real-boxing-2-switch/)



# REAL BOXING™ 2

**2,00 MLN**  
Pobrania

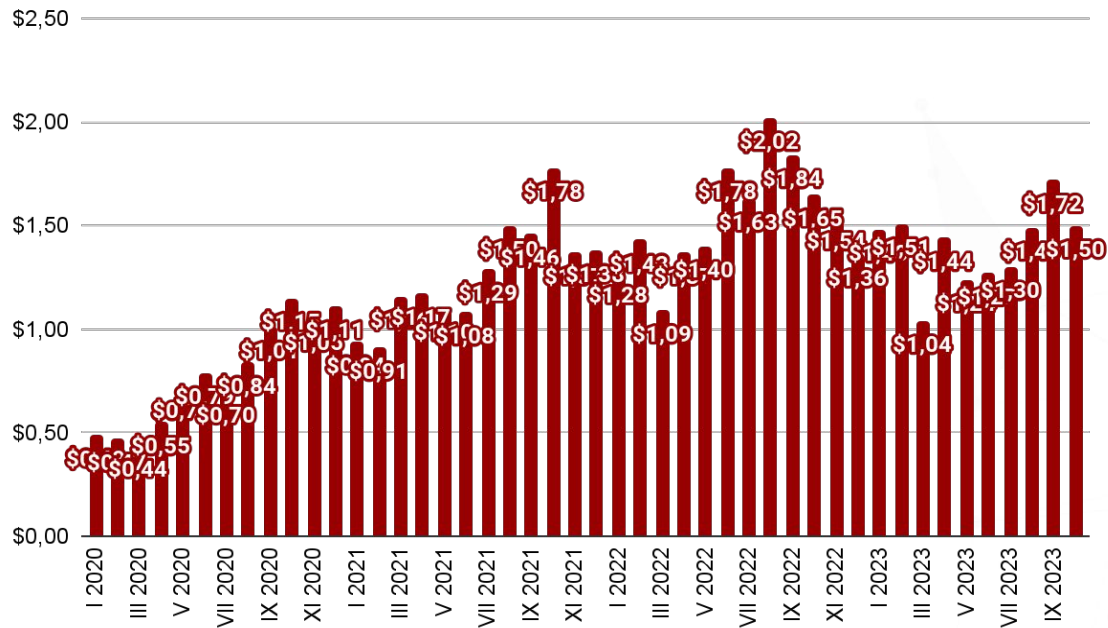
**6,57 PLN\***  
ARPU  
(kluczowe rynki)

**1,23 MLN PLN\***  
Wydatki na UA

DANE ZA Q3 2023

\*wartości w PLN w sprawozdaniu  
wg kursu USD z 29.09.2023  
1 USD = 4,3697 PLN

## ARPU NA KLUCZOWYM RYNKU (USA)



REAL  
BOXING™ 2

**2,00 MLN**  
Pobrania

**6,57 PLN**  
ARPU  
(kluczowe rynki)

**1,23 MLN PLN**  
Wydatki na UA

DANE ZA Q3 2023

# EROBLAST

“ We wrześniu 2023 Spółka zawarła kolejną umowę z QubicGames S.A., dotyczącą przygotowania portu gry dedykowanego komputerom PC. Eroblast powinien trafić do dystrybucji na platformie Steam, w połowie 2024 roku.

Eroblast to inspirowany stylem anime symulator randek należący do popularnego gatunku blast.

W ramach umowy zawartej z QubicGames S.A., w lipcu 2023 do globalnej dystrybucji trafił port Eroblast na Nintendo Switch. Port Eroblast spotkał się z pozytywnym przyjęciem odbiorców, a wydawca przeprowadził szeroko zakrojoną akcję promocyjną.

We wrześniu 2023 Spółka zawarła kolejną umowę z QubicGames S.A., dotyczącą przygotowania portu gry dedykowanego komputerom PC. Eroblast powinien trafić do dystrybucji na platformie Steam, w połowie 2024 roku.

Zespół projektowy Eroblast nadal prowadzi prace w wersjach iOS i Android gry, jednak w związku z pogarszającą się na skutek czynników zewnętrznych, związanych z polityką kanałów sprzedaży oraz sytuacją na rynku płatnego pozyskiwania użytkowników (UA), rentownością gry, Zarząd postanowił zmniejszyć zespół projektowy i jego część przesunąć do pracy nad nowymi tytułami, w tym tworzonym w ramach zawartej dnia 5 października 2023 umowy ze Spółką z branży FMCG.

Eroblast:

[www.youtube.com/watch?v=Di66pCT8CGY&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=Di66pCT8CGY&feature=youtu.be)



**0,3 MLN**  
Pobrania

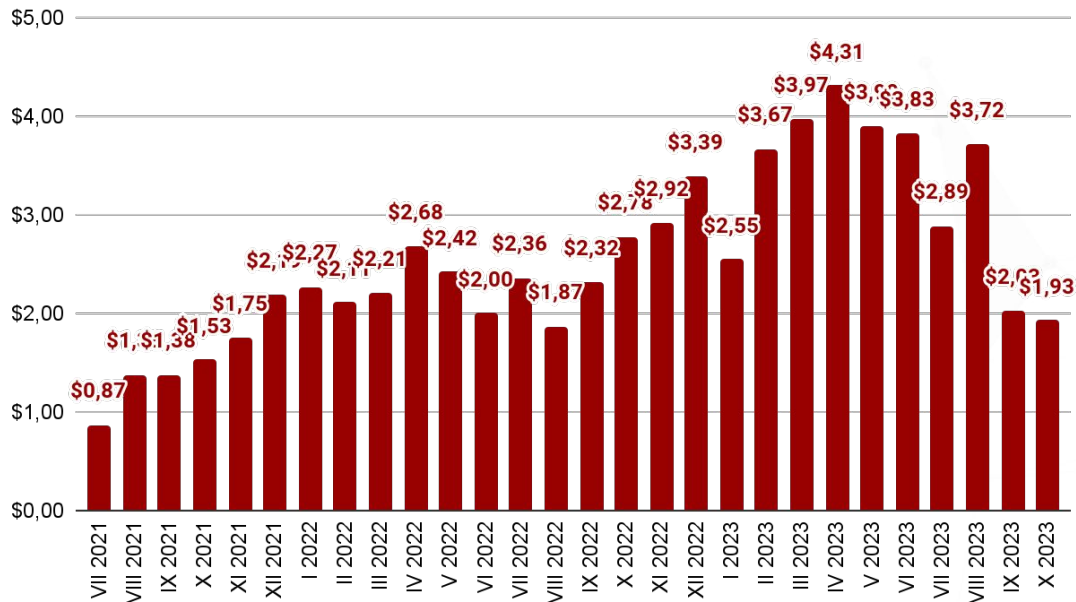
**12,58 PLN**  
ARPU  
(kluczowe rynki)

**0,56 MLN PLN**  
Wydatki na UA

DANE ZA Q3 2023



## ARPU NA KLUCZOWYM RYNKU (USA)



eroblast

**0,3 MLN**

Pobrania

**12,58 PLN**

ARPU

(kluczowe rynki)

**0,56 MLN PLN**

Wydatki na UA

DANE ZA Q3 2023

# KNIGHTS FIGHT 2: NEW BLOOD

Knights Fight 2 to symulator średniowiecznych walk charakteryzujący się wysokiej jakości grafiką i animacją 3D, jak również szerokimi możliwościami personalizacji 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. W związku z rozwiązaniem przez producenta tytułu umowy wydawniczej w grudniu 2021, gra nie była dystrybuowana w 2022 roku. 9 listopada 2022 roku, w konsekwencji prowadzonych negocjacji, Zarząd zawarł z producentem tytułu, umowę dotyczącą wznowienia dystrybucji Knight Fights 2 na platformach iOS i Android. Gra wróciła na konta dystrybucyjne Vivid Games pod nazwą Knight Fights 2: New Blood, w ostatnich dniach grudnia 2022 roku i od tego momentu sukcesywnie zwiększa grono odbiorców.

W III kwartale 2023 kontynuowano zakrojone na niewielką skalę działania z zakresu płatnego pozyskiwania użytkowników. Zwiększenie nakładów na UA jest planowane w pierwszych miesiącach 2024 roku. W związku z utrudnioną komunikacją z deweloperem tytułu, w grze wprowadzane były w raportowanym okresie jedynie niewielkie aktualizacje. Spółka przygotowała jednak plan prac zatwierdzony przez twórcę. Dzięki temu, jeszcze w tym roku tytuł powinien otrzymać aktualizację SDK zawartych w grze. Naprawione zostaną również błędy zgłaszane zarówno przez Vivid Games jako wydawcę, jak i przez użytkowników.



**0,32 MLN**  
Pobrania

**4,37 PLN**  
ARPU  
(kluczowe rynki)

**0,07 MLN PLN**  
Wydatki na UA

DANE ZA Q3 2023

## REAL BOXING 3

Real Boxing 3 to tytuł będący nie tylko kontynuacją bokserskiej sagi tworzonej w Spółce od ponad dekady, ale stanowiący też jej daleko idące rozszerzenie. Zespół projektowy pracuje nad rozbudowaną fabułą oraz systemem monetyzacji oraz implementacją nowoczesnych i sprawdzonych rozwiązań technologicznych.

Tytuł zaoferuje graczom rozgrywkę zarówno w formie walki offline (walka ze sztuczną inteligencją) jak i z realnym przeciwnikiem poprzez multiplayer. Ważnym i unikalnym elementem będzie rozbudowana historia, dookoła której opleciona zostanie warstwa meta-gry, która pozwoli wcielić się nie tylko w jednego boksera ale także zarządzać całym klubem bokserskim oraz przedstawicielami poszczególnych klas wagowych trenującymi w klubie.

W raportowanym okresie ukończono kluczowy etap projektowania fabuły, przeprowadzono testy najistotniejszych dla tytułu funkcjonalności oraz wybrano styl wizualny, który będzie wizytówką nowej gry.

Zarząd prowadzi też rozmowy z potencjalnymi partnerami, którzy mogą mieć wpływ na rozwój i ostateczny kształt projektu.

The logo for Real Boxing 3 features the words "REAL BOXING" in a bold, black, serif font. The number "3" is rendered in a large, stylized red font with a white outline, positioned behind the word "BOXING". The entire logo is centered within a white circular background.

## EASY BOXING/BOXING RING - CLASH OF WARRIORS

W dniu 5 lipca 2023 r. Spółka zawarła z BoomBit S.A. umowę, na stworzenie bokserskiej gry mobilnej, która zostanie wydana przez BoomBit. Gra zostanie skierowana do odbiorców segmentu casual, na platformach iOS i Android. BoomBit pokrywa koszty produkcji tytułu płacąc Spółce zaliczkę. Za dystrybucję i promocję gry odpowiadać będzie także BoomBit. Zawarcie umowy stanowi dla Spółki istotny krok w realizacji strategii rozwoju, w zakresie nawiązywania partnerstw strategicznych oraz tworzenia nowych gier mobilnych.

W konsekwencji testów marketingowych wybrano nową nazwę, pod którą gra będzie najprawdopodobniej dystrybuowana - Boxing Ring - Clash of Warriors.

W październiku ukończono prace nad wersją gry skierowaną w listopadzie do testów soft launch. Na przełomie listopada i grudnia odbędzie się globalna premiera tytułu. Zespół projektowy po stronie Vivid Games zaimplementował w tytule wszystkie przewidziane umową funkcjonalności i pracuje już nad przygotowaniem aktualizacji w kolejnych miesiącach.



# INNE WAŻNE WYDARZENIA

## Zmiany w organach spółki

W dniu 29 września 2023 Przewodniczący Rady Nadzorczej Emitenta Remigiusz Kościelny złożył rezygnację z pełnienia ww. funkcji i członkostwa w Radzie Nadzorczej ze skutkiem natychmiastowym. W związku z ww. rezygnacją, Rada Nadzorcza w dniu 13 października 2023, w drodze kooptacji powołała panią Elżbietę Häuser-Schöneich na członkinię Rady Nadzorczej. Zgodnie z § 12 ust. 4 Statutu Spółki, Pani Elżbieta Häuser-Schöneich będzie sprawowała czynności członkini Rady Nadzorczej do czasu dokonania wyboru członkini/członka Rady Nadzorczej przez najbliższe Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki. Rada Nadzorcza powołała Panią Elżbietę Häuser-Schöneich także na członkinię Komitetu Audytu w miejsce Pana Remigiusza Kościelnego. Biogramy wszystkich Członków Rady Nadzorczej dostępne są na stronie internetowej Spółki.

## Zawarcie umowy na produkcję i dystrybucję gry endless runner z właścicielem marki FMCG.

W dniu 5 października 2023 r. Spółka zawarła umowę z polską spółką z branży FMCG, której przedmiotem jest produkcja i dystrybucja przez Spółkę gry free-to-play typu endless runner, wykorzystującej IP związane z produktami Właściciela marki. Na mocy zawartej umowy Właściciel marki sfinansuje produkcję gry, płacąc Spółce wynagrodzenie w wysokości 250 tys. USD, podzielone na raty oraz będzie finansować przygotowywanie aktualizacji gry w okresie 9 miesięcy od premiery. Gra będzie wydawana przez Vivid Games i będzie dystrybuowana z kont Spółki w kanałach Apple App Store i Google Play. Przychody z dystrybucji gry będą dzielone pomiędzy Spółkę i Właściciela marki. Szczegółowe warunki umowy nie odbiegają od warunków rynkowych. Rozpoczęcie dystrybucji gry planowane jest na drugi kwartał 2024.

## Umowa o dofinansowanie realizacji projektu w ramach Szybkiej ścieżki

Spółka zawarła z NCBiR w dniu 6 lutego 2023 umowę o dofinansowanie projektu, pt. "Prototyp platformy do automatyzacji generowania, rozgrywania i wyznaczania stopnia trudności poziomów blast, oparty o AI i Machine Learning" w ramach programu Szybka Ścieżka. Wartość projektu wynosiła 6.44 mln PLN, dofinansowanie z NCBiR powinno było wynieść 3,86 mln PLN.

W dniu 15 maja 2023 r. Zarząd otrzymał informację z NCBiR, zgodnie z którą, pomimo zawarcia 6 lutego 2023 pomiędzy Spółką a NCBiR umowy o dofinansowanie, Spółka nie otrzymała dofinansowania wynikającego z umowy z uwagi na wyniki kontroli przeprowadzanej w NCBiR. Zarząd skierował do NCBiR wezwanie do zapłaty oraz wnioskował o podjęcie negocjacji. W dniu 21 sierpnia 2023 r. otrzymał jednak NCBiR pisemne rozwiązanie ww. umowy o dofinansowanie z zachowaniem jednomiesięcznego okresu wypowiedzenia. Zarząd Spółki nie zgadza się z uzasadnieniem przedstawionym przez NCBiR i zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami będzie dalej dochodzić praw Spółki i wypłaty przez NCBiR należnych jej środków.

## Realizacja układu

Przyspieszone postępowanie układowe toczące się w odniesieniu do Spółki zostało formalnie zakończone 21 grudnia 2020 roku. W konsekwencji, niezwłocznie przystąpiono do wykonywania układu, tj. spłaty obligacji serii A w całości wraz z odsetkami w dwunastu kwartalnych ratach. Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania spłacono wszystkie z 12 rat układowych. Spółka oczekuje na wydanie przez sąd postanowienia o wykonaniu układu.

# OMÓWIENIE DANYCH FINANSOWYCH



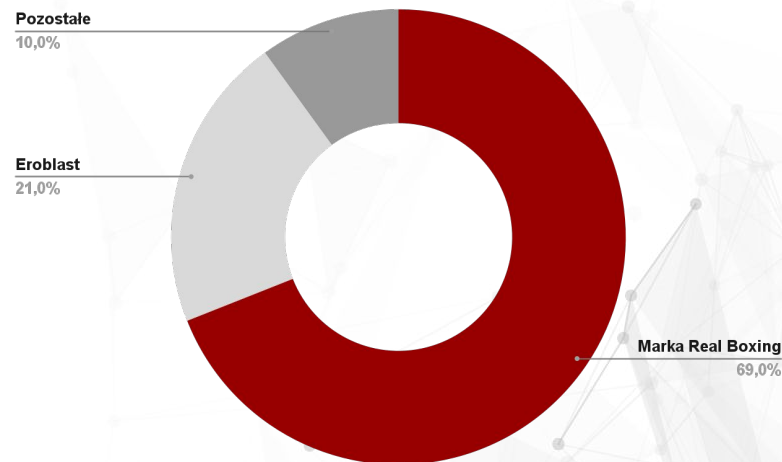
# PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓŁEM I ZRÓWNANE Z NIMI

w tys. PLN	01.07.2023 30.09.2023	01.07.2022 30.09.2022	Q3 2023 vs. Q3 2022
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi, w tym:	5 590,35	13 875,36	40%
Przychody ze sprzedaży	4 943,32	13 641,50	36%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	647,03	233,86	277%

Spadek wartości przychodów ze sprzedaży o 60% w stosunku do 3Q ubiegłego roku jest w głównej mierze wynikiem trudnej globalnej sytuacji na rynku gamingowym. Pomimo intensywnych prac nad rozwojem i aktualizacją posiadanego portfolio gier i nowych kampanii UA, nie udało się osiągnąć przychodów na poziomie z roku poprzedniego. Na wysokość przychodów w 3Q2022 roku wpłynęła również sprzedaż technologii BidLogic (4,2 mln PLN).

Koszty wytworzenia na własne potrzeby zwiększyły się prawie trzykrotnie. W 2023 roku Spółka rozpoczęła prace nad nowymi tytułami - głównie Real Boxing 3, Boxing Ring (Easy Boxing) oraz technologią Blast - której współfinansowanie miała zapewnić podpisana umowa z NCBiR.

Wykres kołowy odnosi się do wyników poszczególnych tytułów w 3Q 2023.



# KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

W 3Q 2023 roku nastąpił spadek o 4,9 mln PLN (spadek o 44%) kosztów działalności operacyjnej w stosunku do 3Q 2022 roku.

Na stan ten największy wpływ miało ponoszenie mniejszych kosztów w najistotniejszych pozycjach:

- usługi obce – spadek o 4,4 mln PLN (o 53%).
- świadczenia pracownicze – spadek o 0,3 mln PLN (o 18%).

Na zmniejszenie kosztów usług obcych wpłynęły wydatki na User Acquisition (UA) - spadek o 4,3 mln PLN (o 60%). Koszty świadczeń pracowniczych spadły w związku podjętą pod koniec 2022 roku decyzją o dostosowaniu struktury zatrudnienia do obecnej strategii.

W pozostałych przychodach operacyjnych zawarte są głównie przychody wynikające z rozliczenia otrzymanych wcześniej dotacji. Zmniejszenie o 5% wynika z zakończenia na koniec 2022 roku okresu trwałości jednej z czterech dotacji.

Na zmniejszenie o 0,14 mln PLN kosztów finansowych, wpłynęła głównie zmniejszona kwota zapłaconych odsetek obligacji serii A - w związku ze spłatą kwartalnych rat, kapitał od którego naliczane są odsetki zmniejszał się. Formuła naliczenia odsetek to WIBOR3M plus 6 p.%. Na dzień 30 września 2023 Spółka spłaciła już wszystkie raty, ogółem 10,5 mln PLN.

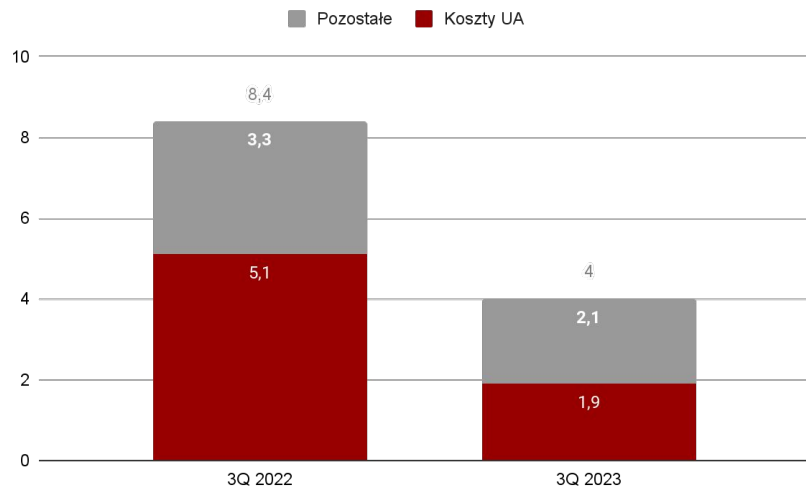
w tys. PLN	01.07.2023 30.09.2023	01.07.2022 30.09.2022	Q3 2023 vs. Q3 2022
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>-6 277,66</b>	<b>-11 162,68</b>	<b>56%</b>
Amortyzacja	-861,67	-958,34	90%
Zużycie surowców i materiałów	-1,86	-23,97	8%
Usługi obce	-3 957,93	-8 398,82	47%
Koszt świadczeń pracowniczych	-1 413,92	-1 733,32	82%
Podatki i opłaty	-0,50	-3,03	17%
Pozostałe koszty	-41,78	-45,20	92%
<b>Zysk (-strata) ze sprzedaży</b>	<b>-687,31</b>	<b>2 712,68</b>	<b>-25%</b>
Pozostałe przychody operacyjne	341,32	357,82	95%
Pozostałe koszty operacyjne	-8,51	-27,40	
<b>Zysk (-strata) Na Dz. Op.</b>	<b>-354,50</b>	<b>3 043,10</b>	<b>-12%</b>
Przychody finansowe	21,38	19,32	111%
Koszty finansowe	-40,46	-184,90	22%
<b>Zysk(-strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>-373,58</b>	<b>2 838,88</b>	<b>-13%</b>



## KOSZTY USŁUG OBCYCH

Koszty usług obcych (4,0 mln PLN) stanowiły w 3Q 2023 **63% wszystkich kosztów działalności operacyjnej**, w tym największy udział miały koszty płatnego pozyskiwania użytkowników (UA) na poziomie 1,9 mln PLN.

Zmniejszenie w 3Q2023 kosztów przeznaczonych na UA o 3,2 mln PLN, w stosunku do 3Q 2022 związane było ze zmianą strategii Spółki w zakresie płatnego pozyskiwania użytkowników. Ograniczenie środków zmusiło do bardziej wydajnego poszukiwania rozwiązań w zarządzaniu kreacjami.



Dane na wykresie w mln PLN

**-110%**  
**Q3 23 vs. Q3 22**

# SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

## Aktywa

w tys. PLN	STAN NA 30.09.2023	STAN NA 31.12.2022	09.2023 vs. 12.2022
AKTYWA TRWAŁE	13 174,03	12 783,18	103%
AKTYWA OBROTOWE	4 758,45	6 562,88	73%
AKTYWA RAZEM	17 932,48	19 346,06	93%

W pozycji Aktywa trwałe odnotowano wzrost o 3% (0,4 mln PLN). Na zwiększenie miały wpływ inwestycje rozpoczęte w 2023 roku: tytuł Real Boxing 3, Boxing Ring (Easy Boxing) oraz technologia Blast.

Wartość Aktywów obrotowych zmniejszyła się o 27% (o 1,8 mln PLN).

W związku ze spłatą kolejnych kwartalnych rat obligacji, stan środków pieniężnych będących w dyspozycji Spółki uległ zmniejszeniu o 52% w stosunku do stanu na 31 grudnia 2022 r. (o 0,9 mln PLN). Stan środków pieniężnych na rachunkach bankowych Spółki dnia 30 września 2023 wyniósł 0,8 mln PLN z wykorzystaniem linii kredytowej w wysokości 2,46 mln PLN.

Należności z tytułu dostaw i usług zmniejszyły się w 3Q2023 o 22% (0,6 mln PLN).

Wartość Aktywów Spółki była mniejsza o 1,4 mln PLN od poziomu z 31 grudnia 2022 (spadek o 7%).

# SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

## Kapitał Własny i Zobowiązania

w tys. PLN	STAN NA 30.09.2023	STAN NA 31.12.2022	09.2023 vs. 12.2022
Kapitał (Fundusz) Własny	7 450,08	7 313,80	102%
Zobowiązania Długoterminowe	3 033,70	3 903,67	78%
Zobowiązania Krótkoterminowe	7 448,70	8 128,59	92%
Kapitał Własny i Zobowiązania Razem:	17 932,48	19 346,06	93%

W ciągu dziewięciu miesięcy 2023 roku kapitał podstawowy Spółki nie był podwyższany.

Kapitał zapasowy zwiększył się do poziomu 4,1 mln PLN, w związku z podjętymi Uchwałami ZWZA. Uchwały te zatwierdziły wynik za 2022 rok oraz postanowiły o pozostawieniu zysku w Spółce z przeznaczeniem na kapitał zapasowy Spółki.

Na dzień 30 września 2023 r. łączne zobowiązanie z tytułu wyemitowanych w maju 2017 roku trzyletnich obligacji serii A (wartość emisji 10,5 mln PLN) wynosiła ZERO. Dokładny opis zdarzeń znajduje się w Nocie Nr 7 i 11 Sprawozdania Finansowego.

Zobowiązania długoterminowe spadły o 22% a zobowiązania krótkoterminowe spadły o 8%.

Spółka na dzień 30 września 2023 posiadała zadłużenia kredytowe w wysokości 2,46 mln PLN (wykazywane w zobowiązaniach krótkoterminowych).

Zmniejszyły się również bieżące zobowiązania z tytułu dostaw i usług o 22% (głównie z tytułu spadku kosztów usług UA).



# INFORMACJE OGÓLNE

Vivid Games S.A. jest jednym z czołowych polskich producentów gier mobilnych. Od 2006 roku tworzy ekscytujące gry, które rozpalają (nie tylko) sportowe emocje w milionach graczy. Flagowa seria Spółki, "Real Boxing", została pobrana ponad 120 milionów razy i jest najbardziej rozpoznawalną marką wśród gier bokserskich na świecie.

W Vivid Games wspaniałe gry są tworzone przez prawdziwych pasjonatów. Zespół osób, w tym 75 utalentowanych programistów, projektantów i artystów nie tylko powołuje do życia kolejne tytuły, ale też stale rozwija już dostępne gry, by maksymalizować ich potencjał i przychody.

Vivid Games S.A. jest spółką publiczną notowaną na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie od 2012 roku ( latach 2012-2016 na rynku NewConnect). Spółka ma siedzibę w Bydgoszczy, zapewniając międzynarodowemu zespołowi także możliwość w pełni zdalnej pracy.

Nazwa (firma): **VIVID GAMES S.A.**  
Siedziba: **Bydgoszcz**  
Kraj siedziby: **Rzeczpospolita Polska**  
Adres siedziby: **ul. Ogińskiego 2, 85-092 Bydgoszcz**  
Telefon: **+48 (52) 321 57 28**  
Adres e-mail: **ir@vividgames.com**  
Adres WWW: **www.vividgames.com**

Forma prawna: **Spółka Akcyjna**  
Fax: **+48 (52) 522 21 30**  
Numer KRS: **0000411156**  
NIP: **9671338848**  
REGON: **340873302**

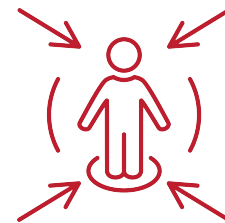
# ORGANY SPÓŁKI

## Zarząd

### Piotr Gamracy - Prezes Zarządu

Kadencja: 7 stycznia 2022 r. - 6 stycznia 2027 r.

Od 2009 roku związany z branżą gier wideo. Jako Producent i Studio Manager w Sointeractive, zbudował studio wspierające branżę gier wideo w produkcji motion capture oraz cinematics. W późniejszym okresie pełnił funkcje kierownicze w m.in. Alvernia Studios sp. z o.o., Alvernia Action sp. z o.o. czy Netent Poland sp. z o.o., gdzie stworzył studio gier kasynowych i współtworzył globalną strategię developmentu dla czterech oddziałów (Getheborg, Kraków, Stockholm i Kijów). Członek Rady Nadzorczej Simteract S.A. oraz mentor w startupach Swipers Games, Pocket Fun i Gateway VR Studio.



# ORGANY SPÓŁKI

## Rada nadzorcza

**Remigiusz Kościelny - Przewodniczący Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu\***

Kadencja: 23.06.2021 r. - 29.09.2023 r.

**Marcin Duszyński - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu**

Kadencja: 07.06.2023 r. - 06.06.2028 r.

**Andrzej Chrzanowski - Członek Rady Nadzorczej**

Kadencja: 27.09.2021 r. - 26.09.2026 r.

**Wojciech Humiński - Członek Rady Nadzorczej**

Kadencja: 26.08.2020 r. - 25.08.2025 r.

**Damian Jasica - Przewodniczący Rady Nadzorczej\*\*, Przewodniczący Komitetu Audytu**

Kadencja: 27.09.2021 r. - 26.09.2026 r.

**Elżbieta Häuser-Schöneich - Członkini Rady Nadzorczej, Członkini Komitetu Audytu\*\*\***

Kadencja: 13.10.2023 r. - \*\*\*\*

W Radzie Nadzorczej Spółki funkcjonuje Komitet Audytu, brak jest innych Komitetów RN.

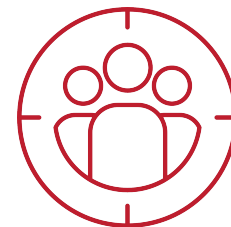
Opis sylwetek zawodowych i doświadczeń członków Rady Nadzorczej Spółki dostępny jest na stronie internetowej, pod adresem: <https://vividgames.com/ir/spolka/rada-nadzorcza>

\*Pan Remigiusz Kościelny złożył rezygnację z członkostwa i pełnienia funkcji w RN w dniu 29.09.2023 r.

\*\*W dniu 17.10.2023 RN wybrała Pana Damiana Jasicę na Przewodniczącego Rady Nadzorczej.

\*\*\*W dniu 13.10.2023 r. RN, w drodze kooptacji powołała panią Elżbietę Häuser-Schöneich na członkinię Rady Nadzorczej, a w dniu 17.10.2023 r. wybrała ją na Członkinię Komitetu Audytu.

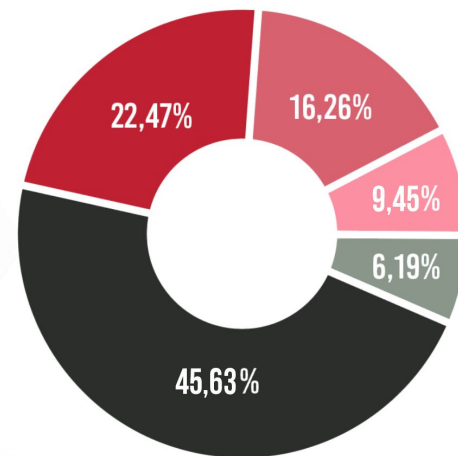
\*\*\*\*Zgodnie z § 12 ust. 4 Statutu Spółki, Pani Elżbieta Häuser-Schöneich będzie sprawowała czynności członkini Rady Nadzorczej do czasu dokonania wyboru członkini/członka Rady Nadzorczej przez najbliższe Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki.



# AKCJONARIAT VIVID GAMES S.A.

AKCJONARIUSZ	LICZBA AKCJI I GŁOSÓW */	% AKCJI I GŁOSÓW */
 Jarosław Wojczakowski	7 255 212	22,47%
 Remigiusz Kościelny	5 248 375	16,26%
 Paweł Sominka	3 050 000	9,45%
 Aleksandra Kościelna	2 000 000	6,19%
 Pozostali	14 732 183	45,63%
	<b>32 285 770</b>	<b>100,00%</b>

\*/ Na dzień 21.11.2023





## AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ

Imię i nazwisko	Funkcja w Organie	01.01.2023	30.09.2023	21.11.2023
Jarosław Wojczakowski	Prezes Zarządu **/	7 255 212	*/	*/
Piotr Gamracy	Członek Zarządu/Prezes Zarządu ***/	2 300	2 300	118 556
Remigiusz Kościelny	Przewodniczący Rady Nadzorczej	7 248 420	*/	*/
Marcin Duszyński	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Andrzej Chrzanowski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-
Wojciech Humiński	Członek Rady Nadzorczej	849 289	849 289	849 289
Damian Jasica	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-
Elżbieta Häuser-Schöneich	Członkini Rady Nadzorczej	*/	*/	-

\*/ we wskazanej dacie osoba nie pełniła funkcji w organie

\*\*/ do 28.02.2023

\*\*\*/ od 01.03.2023

# POZOSTAŁE INFORMACJE

## Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady) wraz z opisem

Vivid Games S.A. nie posiada oddziałów w Polsce ani żadnych oddziałów zagranicznych. W konsekwencji pandemii Covid-19, Vivid Games S.A. na trwale wprowadziła możliwość pracy zdalnej lub hybrydowej dla wszystkich swoich pracowników. Od sierpnia 2022 Spółka dysponuje wyłącznie biurem w Bydgoszczy, dostępnym dla wszystkich pracowników i współpracowników Vivid Games.

## Posiadane akcje własne

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Vivid Games S.A. nie posiada akcji własnych.

## Informacje dotyczące sezonowości działalności

W ramach prowadzonej przez Spółkę działalności, w okresie śródrocznym nie występuje sezonowość ani cykliczność.

## Źródła finansowania

Podstawowym źródłem finansowania działalności są środki własne pochodzące z wpływów ze sprzedaży.

## Zatrudnienie i sytuacja kadrowa w Q3 2023 roku

Na dzień 30 września 2023 roku, w oparciu o różne formy zatrudnienia lub współpracy, ze Spółką współpracowały 71 osób z czego 2 pracownicy przebywały na urlopie macierzyńskim. Przeciętne zatrudnienie w oparciu o umowy o pracę w okresie kończącym się 30 września 2023 roku to 35 osób.

## Audytor

W dniu 19 stycznia 2022 r. Rada Nadzorcza Spółki, o zapoznaniu się z rekomendacją Komitetu Audytu oraz przedstawioną ofertą, postanowiła przedłużyć umowę z dotychczasową firmą audytorską UHY ECA Audyt Sp. z o.o. Sp.k. na kolejne dwa lata obrotowe 2022 i 2023. Rada Nadzorcza Vivid Games S.A., po zapoznaniu się z zawiadomieniem z 22 maja 2023 o planowanej reorganizacji wystosowanym przez UHY ECA Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k. upoważniła Zarząd Spółki do złożenia oświadczenia o wyrażeniu zgody na przeniesienie praw i obowiązków wynikających z ww. umowy na badanie sprawozdań finansowych za lata 2022 i 2023 na rzecz UHY ECA Audyt Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Informacje na ten temat znajdują się na stronie internetowej Spółki: <https://vividgames.com/ir/spolka/niezalezny-audytor>

## Sprawy sądowe

Na dzień niniejszego sprawozdania Spółka nie jest zaangażowana w istotne sporne postępowania sądowe. Postępowanie przeciwko SG Mobile (nazwa handlowa Shori Games) o zwrot zaliczki pobranej w związku z zawarciem umowy wydawniczej dot. gry The Cash zostało umorzone w związku z zawarciem przez strony ugody. Spółka zaangażowana jest natomiast w istotne postępowanie przedsądowe w związku ze sporem z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju, o którym Spółka informowała raportami bieżącymi nr 16/2023 i 28/2023. Spółka skierowała wobec NCBiR ostateczne wezwanie do zapłaty wraz z propozycją mediacji, zgłaszając roszczenie w wysokości 1,2 mln złotych. Spółka poinformuje raportem bieżącym o złożeniu powództwa przeciwko NCBiR lub o podjęciu mediacji lub innym sposobie zakończenia sporu.

# WPŁYW WOJNY W UKRAINIE NA SYTUACJĘ SPÓŁKI

Aktualnie trwający konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy nie wpływa bezpośrednio na sposób funkcjonowania Spółki i osiągnięte przez nią przychody z dystrybucji gier. Działalność Spółki nie jest też w sposób bezpośredni uzależniona od usługodawców mających siedziby na terytorium Rosji, Białorusi lub Ukrainy. Zarząd i pracownicy Spółki natychmiast po wybuchu wojny zaangażowali się w wiele działań o charakterze pomocowym i charytatywnym. Ponadto Spółka wychodząc naprzeciw oczekiwaniom potencjalnych pracowników z terenów objętej wojną Ukrainy, przygotowała uproszczoną ścieżkę rekrutacji dla takich właśnie kandydatów. W miesiącach poprzedzających wybuch wojny Spółka rozpoczęła współpracę z kilkorgiem pracowników/współpracowników posiadających obywatelstwo rosyjskie lub ukraińskie. Nie występują więc problemy z dostępnością pracowników z rejonów objętych lub zaangażowanych w konflikt.

W miesiącach poprzedzających wybuch wojny przychody ze sprzedaży do użytkowników z Rosji i Ukrainy nie stanowiły istotnej kwoty, wynosiły łącznie jedynie ~1% całkowitych przychodów ze sprzedaży. Spółka monitoruje sytuację także w zakresie wpływu wojny na przychody z wyświetlania reklam. Obecnie zauważalne są wahania cen w tym zakresie, jednak nie można jednoznacznie stwierdzić czy są one wywołane wojną, ponieważ podobne odchylenia odnotowano już w przeszłości.

Także potencjalny wzrost cen surowców nie ma bezpośredniego przełożenia na koszty prowadzonej działalności i może doprowadzić co najwyżej do, nieznacznego w skali wydatków całego przedsiębiorstwa, wzrostu kosztów utrzymania biur w Bydgoszczy i Warszawie (zostało zamknięte z końcem lipca 2022). Vivid Games nie posiada inwestycji i jednostek zależnych w Rosji i Ukrainie.

Spółka na bieżąco analizuje wpływ wojny także na wahania kursów walut i stóp procentowych. Obecnie sytuacja nie rodzi istotnych ryzyk dla Spółki, wysoki kurs USD i EUR jest zjawiskiem pozytywnie wpływającym na przychody, ponieważ większość należności Spółka otrzymuje w tych właśnie walutach. W razie zmiany sytuacji faktycznej na niekorzystną dla Vivid Games, Zarząd podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków i przedstawi swoje stanowisko w raporcie okresowym.

## POZOSTAŁE INFORMACJE FINANSOWE



## Rok obrotowy

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

## Informacja o kredytach i pożyczkach w Q3 2023 r.

W dniu 22 kwietnia 2021 r. zawarto umowę o elastyczny kredyt odnawialny z mBank S.A., Oddział Korporacyjny Bydgoszcz. Wysokość kredytu udzielonego Spółce wynosi 4.000.000,00 (cztery miliony 00/100) PLN. Spółka może wykorzystywać kredyt od dnia zawarcia umowy do 11 kwietnia 2024 r. Na dzień 30 września 2023 r. Spółka posiadała zadłużenie kredytowe w wysokości 2,46 mln PLN z tego tytułu.

## Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w 2023 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W 2023 roku Spółka nie udzieliła innym podmiotom żadnych istotnych poręczeń ani gwarancji.

## Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych emitenta z innymi podmiotami oraz określenie jego głównych inwestycji krajowych i zagranicznych

Emitent nie jest powiązany kapitałowo i organizacyjnie z innymi podmiotami. Nie należy też do Grupy kapitałowej.

## Zarządzanie zasobami finansowymi

Emitent na bieżąco kontroluje stan posiadanych zasobów finansowych. Wolne środki pieniężne utrzymywane są na rachunkach bankowych w banku o ratingu długoterminowej oceny agencji EuroRating z oceną BBB-.

## Możliwości realizacji inwestycji

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

Vivid Games S.A. dokonała w Q3 2023 roku spłaty ostatniej, dwunastej raty układowej.

## 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 sprawozdaniu finansowym.

# OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI W RAPORCIE A PROGNOZAMI

Emitent nie opublikował prognoz dotyczących oczekiwanych w 2023 wyników. Comiesięcznie publikowane są jednak wstępne wyniki finansowe w zakresie co najmniej spodziewanych przychodów ze sprzedaży i wyniku netto.

Zgodnie z opublikowanym raportem bieżącym ESPI nr 35/2023 z dnia 10 listopada 2023, narastająco za dziesięć miesięcy 2023 roku Emitent spodziewa się następujących wyników:

- przychody ze sprzedaży na poziomie 18,08 mln PLN,
- wynik brutto na poziomie -0,08 mln PLN,
- EBITDA na poziomie 2,9 mln PLN,
- wynik netto na poziomie -0,09 mln PLN.



# OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI W SPRAWOZDANIU

Zgodnie z wymogami rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych, Zarząd Spółki dominującej oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe i dane porównywalne i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi Vivid Games zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy.

## ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejszy raport za okres od 1 stycznia do 30 września 2023 roku został podpisany i zatwierdzony przez Zarząd Vivid Games S.A. do publikacji w dniu 22 listopada 2023 r.

Bydgoszcz, 21 listopada 2023 r.

Piotr Gamracy  
Prezes Zarządu



**VIVID GAMES**

**VIVID GAMES - HEADQUARTERS**

Oginskiego 2  
85092 Bydgoszcz  
POLAND

[www.vividgames.com](http://www.vividgames.com)