

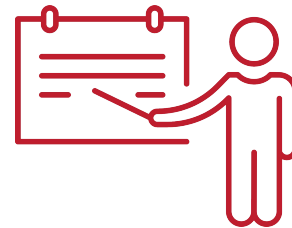
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I PÓŁROCZE 2024

Vivid Games S.A.
Bydgoszcz, 24. września 2024 r.



SPIS TREŚCI

- List Prezesa Zarządu
- Model biznesowy i strategia Spółki
- Czynniki rozwoju
- Wybrane dane finansowe w PLN i EUR
- Podsumowanie operacyjne za I półrocze 2024
- Omówienie danych finansowych
- Spółka Vivid Games S.A.
- Pozostałe informacje
- Czynniki ryzyka
- Oświadczenie zarządu dotyczące informacji w sprawozdaniu



LIST PREZESA ZARZĄDU

“

Szanowni Akcjonariusze,

Pierwsze półrocze 2024 roku było dla Spółki okresem intensywnej pracy oraz weryfikacji naszych planów i projektów w obliczu wymagających okoliczności. Podjęliśmy decyzję o zakończeniu rozwoju gry Eroblast, która mimo zaangażowania zespołu nie spełniała oczekiwań finansowych. Skoncentrowaliśmy nasze zasoby na Real Boxing 3, którego techniczny soft-launch na platformie Android potwierdził skuteczność zastosowanych rozwiązań, zwłaszcza w kontekście trybu multiplayer.

Równocześnie zrealizowaliśmy projekt Zozole Run, stworzony dla producenta słodyczy Mieszko, łącząc w innowacyjny sposób świat gry z realnymi produktami dostępnymi na rynku. Planujemy wykorzystać zdobyte doświadczenia także w przyszłych przedsięwzięciach.

W czerwcu rozpoczęliśmy przegląd opcji strategicznych, analizując różne możliwości finansowania. Z uwagi na warunki rynkowe i strukturę akcjonariatu, emisja publiczna była niemożliwa, dlatego zdecydowaliśmy się na współpracę z inwestorem. Emisja nowego pakietu akcji została przeprowadzona na rozsądnych warunkach, a pozyskany kapitał oraz wsparcie inwestora, wraz z jego siecią kontaktów, mają na celu wzmocnienie pozycji Vivid Games i wzrost jej wartości w dłuższej perspektywie.

Dziękuję za wsparcie i zaufanie, zachęcam do zapoznania się z pełnym raportem.

Z poważaniem,

Piotr Gamracy



MODEL BIZNESOWY I STRATEGIA NA LATA 2023 - 2027

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 następną grą 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 rozwinimy 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).

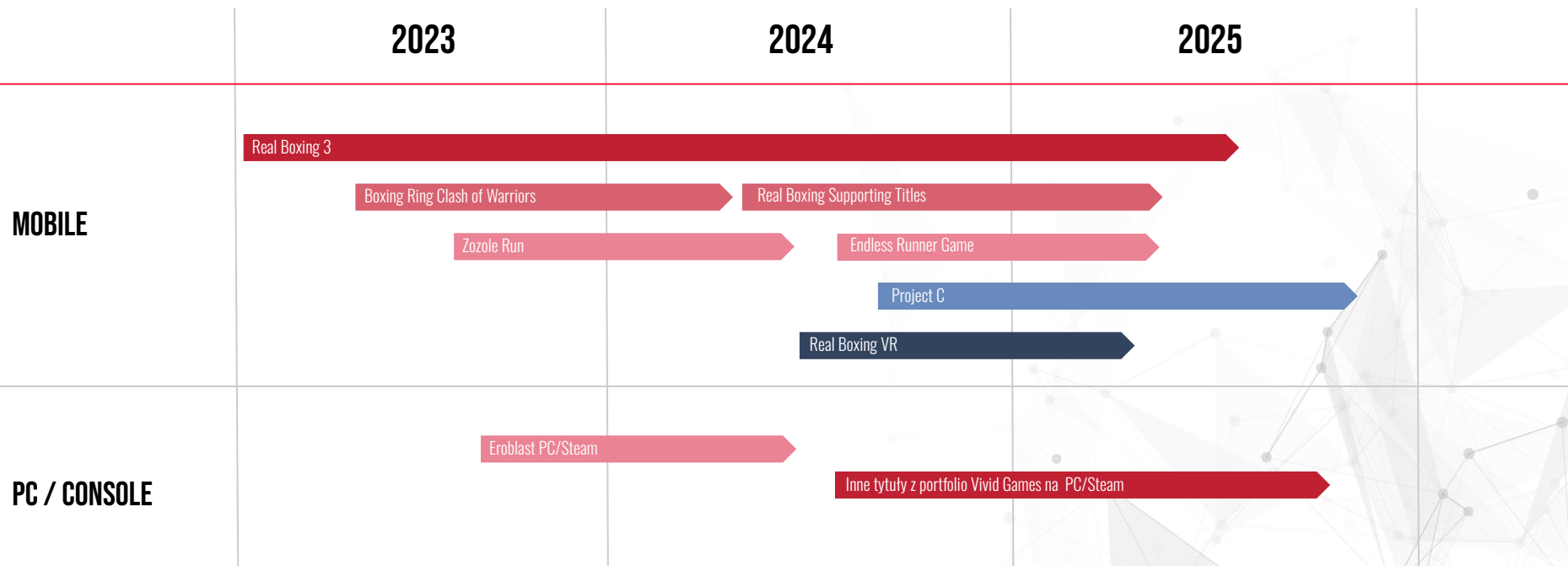
2. Tworzenie gier mobilnych

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 2026 wartość to aż 205,4 mld USD (wzrost 1,3% CAGR 2021-2026)*;
- 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 utrwalania pozytywnego wizerunku Spółki;
- efektywny marketing w zakresie płatnego pozyskiwania użytkowników;
- wysoki poziom jakości gier w zakresie angażującej rozgrywki, oprawy wizualnej, monetyzacji oraz niezawodności umożliwiający 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;

*źródło: NewZoo, Games market trends to watch in 2024 Report

WYBRANE DANE FINANSOWE W PLN I PO PRZELICZENIU NA EUR

	30.06.2024 W TYS PLN	31.12.2023 W TYS PLN	30.06.2023 W TYS PLN	30.06.2024 W TYS EUR	31.12.2023 W TYS EUR	30.06.2023 W TYS EUR
Aktywa trwałe	11 305,58	10 601,08	13 388,67	2 621,28	2 438,15	3 008,49
Aktywa obrotowe	2 323,31	3 306,20	5 729,58	538,68	760,40	1 287,46
Aktywa razem	13 628,89	13 907,28	19 118,25	3 159,96	3 198,55	4 295,95
Kapitał własny	4 465,10	4 804,24	7 823,66	1 035,27	1 104,93	1 758,01
Kapitał podstawowy	3 228,58	3 228,58	3 228,58	748,57	742,54	725,47
Zobowiązania długoterminowe w tym:	5 018,85	1 631,12	3 303,81	1 163,66	375,14	742,38
Kredyty i pożyczki	3 649,99	0,00	0,00	846,28	0,00	0,00
Zobowiązania z tyt. leasingu	31,73	0,00	0,00	7,36	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe w tym:	4 144,94	7 471,92	7 990,78	961,03	1 718,47	1 795,56
Kredyty i pożyczki	0,00	2 650,00	1 950,00	0,00	609,48	438,17
Zobowiązania z tyt. leasingu	11,64	50,67	137,53	2,70	11,65	30,90

	30.06.2024 W TYS PLN	30.06.2023 W TYS PLN	30.06.2024 W TYS EUR	30.06.2023 W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi, w tym:	9 339,41	13 924,81	2 166,46	3 018,60
Przychody ze sprzedaży	7 371,28	11 664,76	1 709,92	2 528,67
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	1 968,13	2 260,05	456,55	489,93
Koszty działalności operacyjnej	-9 925,48	-13 784,48	-2 302,41	-2 988,18
Zysk (-strata) na sprzedaży	-586,07	140,33	-135,95	30,42
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	-168,80	703,59	-39,16	152,52
Całkowite dochody ogółem	-339,13	498,23	-78,67	108,01
EBITDA	1 155,88	2 378,15	268,13	515,53

	01.01.2024 30.06.2024 W TYS PLN	01.01.2023 30.06.2023 W TYS PLN	01.01.2024 30.06.2024 W TYS EUR	01.01.2023 30.06.2023 W TYS EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	864,32	1 741,78	200,50	377,58
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 028,66	-2 285,36	-470,59	-495,42
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	846,90	-17,65	196,46	-3,83
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	364,66	1 126,18	84,59	244,13

Do przeliczenia wybranych danych finansowych na EUR zastosowano następujące kursy wymiany:

1. Dla pozycji sprawozdania z sytuacji finansowej – kurs NBP z dnia:
30 czerwca 2024 roku - 1 EUR = 4,3130 PLN
31 grudnia 2023 roku - 1 EUR = 4,3480 PLN
30 czerwca 2023 roku - 1 EUR = 4,4503 PLN
2. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów
Kurs wyliczony jako średnia kursów NBP, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca danego półrocza.
2024 roku 1 EUR = 4,3109 PLN
2023 roku 1 EUR = 4,6130 PLN

PODSUMOWANIE OPERACYJNE H1 2024



MARKA REAL BOXING

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

Seria Real Boxing to najsilniejsza, flagowa marka Vivid Games. Do końca sierpnia 2024 gry marki zostały pobrane łącznie 135 mln razy.

W I półroczu 2024 roku tytuł otrzymał szereg aktualizacji. Zespół pozostał skupiony na realizacji kampanii typu live-ops, które pozwalają utrzymać zaangażowanie graczy oraz rozszerzyć wewnętrzną ofertę gry.

Ponadto stale prowadzone są niezbędne działania dostosowujące grę do nowych wymagań technicznych i formalnych kanałów sprzedaży.

We wrześniu 2024 roku nastąpiło organizacyjne rozdzielenie w strukturze Spółki, zespołów zajmujących się rozwojem drugiej i trzeciej części Real Boxing, co powinno przełożyć się na zwiększenie efektywności pracy i innowacyjności obu teamów.

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

Real Boxing 2 na Nintendo Switch:

www.nintendo.com/games/detail/real-boxing-2-switch/



REAL BOXING™ 2

5,0 MLN
Pobrania

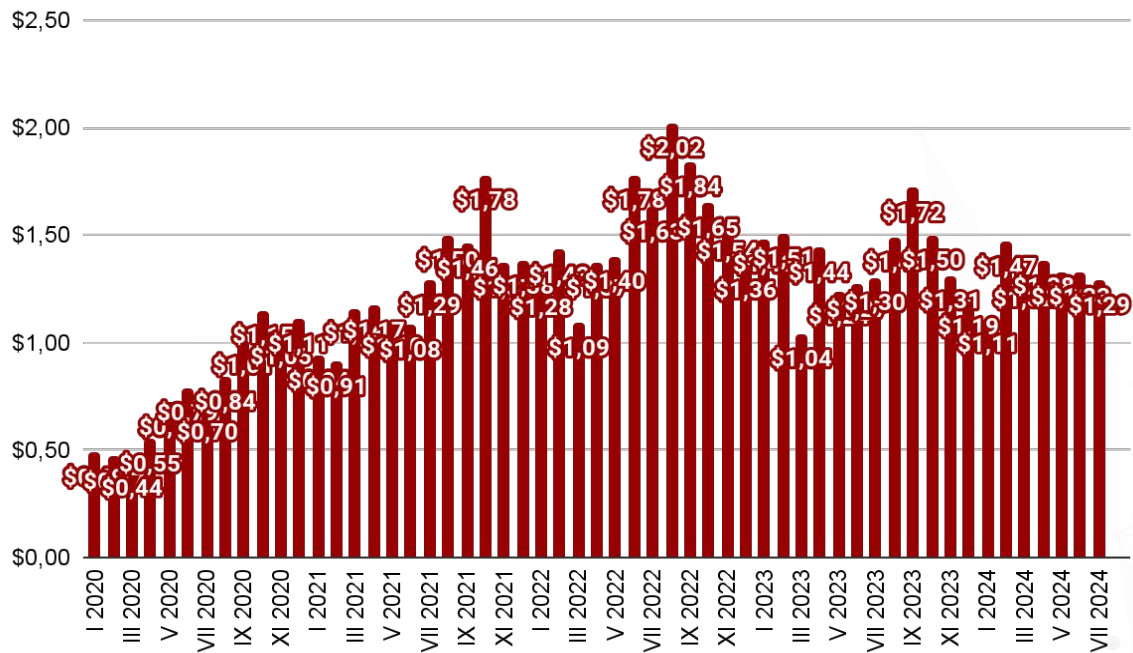
5,34 PLN*
ARPU
(kluczowe rynki)

2,2 MLN PLN
Wydatki na UA

DANE ZA H1 2024

*wartości w PLN w sprawozdaniu
wg kursu USD z 28.06.2024
1 USD = 4,0320 PLN

REAL BOXING 2 - ARPU (ŚREDNI PRZYCHÓD Z GRACZA) W USA



REAL
BOXING™ 2

5,0 MLN

Pobrania

5,34 PLN

ARPU

(kluczowe rynki)

2,2 MLN PLN

Wydatki na UA

DANE ZA 1H 2024

REAL BOXING 3

Real Boxing 3 to kolejny tytuł bokserskiej sagi, tworzonej w Spółce od ponad dekady. Najnowsza część jest nie tylko kontynuacją. Na wielu polach stanowi istotne rozszerzenie tego co marka oferowała dotychczas. Najnowsza wersja, w przeciwieństwie do poprzednich, tworzona jest w silniku Unity.

W I półroczu 2024 roku Zespół projektowy przeprowadził techniczny soft launch, który rozpoczął się w kwietniu na platformie Android. Efekty są satysfakcjonujące. Wszystkie kluczowe aspekty techniczne działają płynnie. Kluczowa dla rozwoju i efektywnej monetyzacji gry, funkcjonalność tj. multiplayer w trybie PvP (Player vs. Player) działa prawidłowo. Użytkownicy nie mieli problemów z połączeniem czy płynnością rozgrywki. Tytuł spotkał się z pozytywnym przyjęciem podczas targów Gamescom w Kolonii w sierpniu 2024.

W związku z istotnym rozwojem warstwy gameplay i wewnętrznej ekonomii gry, na IV kwartał 2024 zaplanowano kolejny soft launch, który pozwoli na weryfikację kluczowych dla ustalenia kierunku dalszego rozwoju wskaźników.

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

The logo for Real Boxing 3 features the words "REAL" and "BOXING" in a bold, dark blue, sans-serif font. "REAL" is positioned above "BOXING". To the right of the text are three vertical green bars of varying heights, resembling a stylized "III" or a boxing glove's padding. The entire logo is set against a white circular background.

EROBLAST

Eroblast to inspirowany stylem anime symulator randek należący do popularnego gatunku blast. Spółka aktualizuje grę w niezbędnym zakresie i dba o jej dostosowanie do wymagań platform dystrybucyjnych, jednak nie są planowane aktualizacje rozwijające tytuł.

Pogarszająca się na skutek czynników zewnętrznych, związanych z polityką kanałów sprzedaży oraz sytuacją na rynku płatnego pozyskiwania użytkowników (UA), rentowność gry, skłoniła Zarząd do podjęcia w I kwartale 2024 roku decyzji o przesunięciu zespołu projektowego do pracy nad nowymi tytułami. W I półroczu 2024 Spółka zrealizowała jedynie niezbędne aktualizacje tytułu i przeprowadziła niewielkie kampanie UA.

W maju 2024 roku tytuł trafił do globalnej dystrybucji na platformie Steam. Jest to kolejna po Nintendo Switch platforma sprzętowa na której Eroblast jest dostępny poza urządzeniami mobilnymi.

Eroblast: www.youtube.com/watch?v=Di66pCT8CGY&feature=youtu.be



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 na platformach iOS i Android przez BoomBit. Gra jest dedykowana odbiorcom segmentu casual. BoomBit pokrywa koszty produkcji tytułu, odpowiada także za dystrybucję i promocję gry. Zawarcie umowy stanowiło dla Spółki istotny krok w realizacji strategii rozwoju, w zakresie nawiązywania partnerstw strategicznych oraz tworzenia nowych gier mobilnych.

W konsekwencji testów marketingowych, w III kwartale 2023 wybrano nową nazwę - Boxing Ring - Clash of Warriors. Wszystkie prace po stronie Vivid Games zostały zrealizowane zgodnie z umową. Tytuł trafił do zakrojonych na szeroką skalę testów UA w ramach fazy soft-launch na początku 2024 roku. Globalna premiera odbyła się w lipcu 2024. Tytuł jest nadal aktualizowany przez BoomBit.



ZOZOLE RUN

W październiku 2023 Vivid Games poinformowała o zawarciu umowy na stworzenie gry typu endless runner ze spółką z branży FMCG (raport bieżący ESPI nr 32/2023). Z okazji premiery gry Spółka zdradziła, że na partnerstwo biznesowe zdecydowała się spółka Mieszko S.A. - znany i ceniony producent słodczy, takich jak takich jak Zozole, Amoretta, Cherrissimo czy Cheers.

Stworzona w ramach współpracy gra - Zozole Run łączy w sposób innowacyjny fizyczny produkt ze światem cyfrowym, zwiększając zaangażowanie graczy, jednocześnie pogłębiając rozpoznawalność marki. W grze wprowadzono innowacyjne rozwiązanie, które pozwala konsumentom używać kodów z produktów Zozole do odblokowania dodatkowej zawartości w grze. To unikalne połączenie świata fizycznego i cyfrowego pogłębia zaangażowanie graczy i znacząco wzmacnia świadomość marki Zozole. Gra pozwoli Mieszko promować markę Zozole także na rynkach międzynarodowych. Dla Vivid Games jest to cenne doświadczenie, które stanowi fundament dla przyszłych projektów, opartych na silnej identyfikacji wizualnej i emocjonalnej.

Tytuł początkowo dostępny był w Apple App Store i Google Play na rynku litewskim i rumuńskim.



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. 2 kwietnia 2024 Pani Häuser-Schöneich złożyła rezygnację z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej z dniem 30 kwietnia 2024. W związku z tym Rada Nadzorcza w dniu 6 maja 2024 dokonała kooptacji Pani Anny Podkowińskiej-Tretyn do Rady Nadzorczej. Rada Nadzorcza powołała Panią Annę Podkowińską-Tretyn także na Członkinię Komitetu Audytu w miejsce Pani Elżbiety Häuser-Schöneich. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki podjęło w dniu 25 czerwca 2024 uchwałę w sprawie powołania Pani Anny Podkowińskiej-Tretyn na Członkinię Rady Nadzorczej.

Zawarcie umowy o kredyt w rachunku bieżącym

W dniu 21 lutego 2024, Spółka zawarła z mBank S.A, Oddział Korporacyjny Bydgoszcz nową umowę o kredyt w rachunku bieżącym, na okres 3 lat, do dnia 25 lutego 2027. Spółka może wykorzystywać środki do wysokości 4 mln zł. Kredyt jest oprocentowany stawką WIBOR ON+2,3%. Nowa umowa zakłada spłacenie kredytu elastycznego, z którego Spółka korzystała wcześniej (na podstawie umowy, o której Spółka informowała raportem bieżącym ESPI nr 14/2021) ze środków pochodzących z nowego kredytu.

Przegląd opcji strategicznych

W związku z sytuacją finansową Spółki (przedstawianą m.in. w comiesięcznych raportach ze wstępnymi wynikami finansowymi oraz raportach okresowych) oraz chęcią wypracowania wzrostu wartości dla Akcjonariuszy, w dniu 3 czerwca 2024 r. Zarząd Spółki podjął decyzję o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych wspierających dalszy rozwój i finansowanie działalności Spółki.

W ramach przeglądu opcji strategicznych Zarząd Spółki zamierza dokonać oceny m.in. następujących opcji:

- Emisja pakietu akcji Spółki na rzecz inwestora finansowego.
- Emisja pakietu akcji na rzecz podmiotu z branży w celu nawiązania strategicznego partnerstwa.
- Podjęcie współpracy z wydawcą zewnętrznym w zakresie współfinansowania prac deweloperskich i wydatków marketingowych gier z serii Real Boxing.

Informację o rozpoczęciu przeglądu Spółka przekazała w raporcie bieżącym ESPI nr 13/2024 z dnia 3 czerwca 2024 roku.

W dniu 20 września 2024 Zarząd ogłosił pozyskanie inwestora, które jest jednoznacznym zakończeniem ww. przeglądu opcji strategicznych. Spółka zawarła umowę inwestycyjną z Gemini Grupę UAB z siedzibą w Wilnie, Republika Litewska, w ramach której wyemituje 23 250 000 akcji serii I, po cenie emisyjnej 0,225 zł za sztukę, w zamian za wkład pieniężny od Inwestora o łącznej wartości 5 231 250 zł. Zarząd Spółki podjął niezwłocznie wszystkie działania wymagane do przeprowadzenia emisji akcji serii I oraz ich rejestracji przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych. Jeszcze tego samego dnia ogłoszono podjęcie uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego o kwotę 2 325 000 zł, do kwoty 5 553 577 zł.

OMÓWIENIE DANYCH FINANSOWYCH



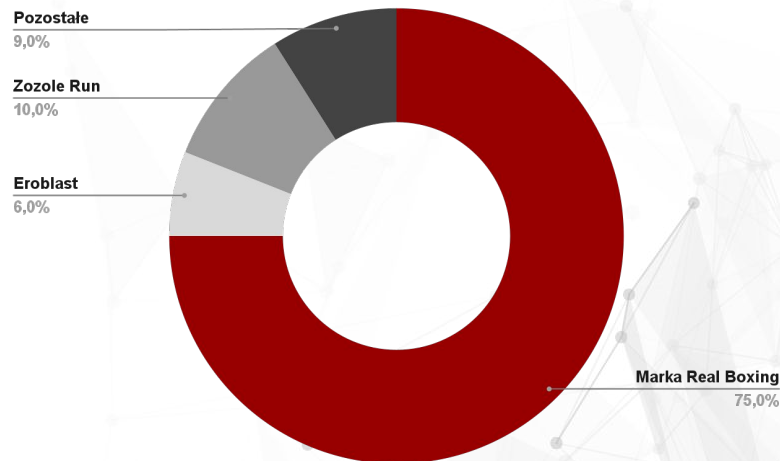
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓŁEM I ZRÓWNANE Z NIMI

w tys. PLN	01.01.2024 30.06.2024	01.01.2023 30.06.2023	2024 vs. 2023
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi	9 339,41	13 924,81	67%
Przychody ze sprzedaży	7 371,28	11 664,76	63%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	1 968,13	2 260,05	87%

Spadek wartości przychodów ze sprzedaży o 33% w stosunku do 1H ubiegłego roku jest w głównej mierze wynikiem zmniejszonych inwestycji w UA. Pomimo intensywnych prac nad rozwojem portfolio gier, Spółka napotykała na problemy związane z globalnie rosnącym kosztem pozyskania użytkowników w ramach realizowanych kampanii UA oraz spadkiem ich efektywności. Jest to między innymi skutek zmieniających się regulacji po stronie kanałów sprzedaży.

Dzięki zewnętrznej umowie dotyczącej tytułu Zozole Run, Spółka osiągnęła w 1H2024 przychody ze sprzedaży usługi - produkcji gry na zlecenie.

Koszty wytworzenia na własne potrzeby utrzymują się na nieznacznie zmienionym poziomie w związku z kontynuacją prac - rozpoczętych w 2023 roku - nad nowym wymagającym tytułem - Real Boxing 3. Wykres kołowy odnosi się do wyników poszczególnych tytułów w 1H 2024.



INFORMACJE O RYNKACH ZBYTU, Z UWZGLĘDNIENIEM PODZIAŁU NA RYNKI KRAJOWE I ZAGRANICZNE

Kontynent / Przychody	H1 2024	H1 2023	Udział % w H1 2024	Udział % w H1 2023	Kontrahent / Przychody	H1 2024	H1 2023	Udział % w H1 2024	Udział % w H1 2023
Ameryka Południowa	22,04	17,71	0%	0%	Apple Distribution International	1 611,45	2 976,86	22%	26%
Europa	5 901,71	9 162,24	83%	82%	Google Commerce Limited	1 396,32	2 791,37	19%	24%
w tym: Polska	993,08	782,72	14%	7%	Google Ireland Ltd.	1 154,62	887,53	16%	8%
Azja	615,09	969,20	9%	9%	Mieszko S.A.	757,56	0	10%	0%
Ameryka Północna	585,862	1 027,88	8%	9%	AppLovin Corporation	527,09	855,37	7%	7%
Razem przychody	7 124,69	11 177,02	100%	100%	IronSource Mobile Ltd.	511,67	907,11	7%	8%
Przychody odroczone w czasie	246,59	487,73			Unity Technologies Finland	398,68	1 009,26	5%	9%
Razem przychody łącznie z prognozami	7 371,28	11 664,76			Pozostali	1 013,89	2 237,26	14%	19%
					Razem	7 371,28	11 664,76	100%	100%

Podział geograficzny na rynki zbytu przygotowano w oparciu o rezydencję kraju kontrahenta, wypłacającego Spółce należności z dystrybucji gier.

Gry Spółki są dostępne w globalnych sklepach z aplikacjami mobilnymi, spośród których najbardziej istotne to Apple App Store i Google Play. Użytkownicy dokonują płatności w grach, a do Spółki wpływają zagregowane kwoty od operatorów ww. platform dystrybucyjnych.

KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

W 1H 2024 roku nastąpił spadek o 3,9 mln PLN (spadek o 28%) kosztów działalności operacyjnej w stosunku do 1H 2023 roku.

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

- usługi obce – spadek o 3,13 mln PLN (o 34%)
- świadczenia pracownicze – spadek o 0,3 mln PLN (o 13%).

Na zmniejszenie kosztów usług obcych wpłynęły niższe wydatki na User Acquisition (UA) - spadek o 2,2 mln PLN (o 49%). Koszty świadczeń pracowniczych spadły w związku podjętą pod koniec 2023 roku decyzją o dostosowaniu struktury zatrudnienia do obecnej strategii.

W pozostałych przychodach operacyjnych zawarte są głównie przychody wynikające z rozliczenia otrzymanych we wcześniejszych latach dotacji. Zmniejszenie o 25% wynika z zakończenia okresu trwałości dwóch z czterech dotacji.

Koszty finansowe utrzymywały się na podobnym poziomie z uwagi na poniesione koszty odsetkowe zaciągniętego kredytu w rachunku bieżącym a wcześniej kredytu elastycznego.

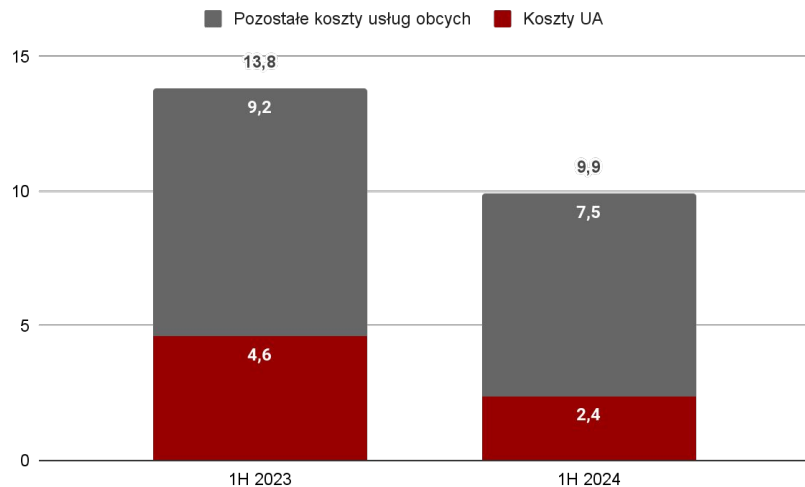
W 1H 2024 Spółka poniosła stratę na działalności operacyjnej w wysokości 0,3 mln PLN (spadek o 0,8 mln PLN w porównaniu do 1H 2023).

w tys. PLN	01.01.2024 30.06.2024	01.01.2023 30.06.2023	2024 vs. 2023
Koszty działalności operacyjnej	-9 925,48	-13 784,48	72%
Amortyzacja	-1 324,68	-1 674,56	79%
Zużycie surowców i materiałów	-13,56	-31,83	43%
Usługi obce	-6 053,83	-9 177,32	66%
Koszt świadczeń pracowniczych	-2 453,13	-2 814,23	87%
Podatki i opłaty	-1,43	-2,54	56%
Pozostałe koszty	-78,85	-84,00	94%
Zysk (-strata) ze sprzedaży	-586,07	140,33	
Pozostałe przychody operacyjne	433,62	575,03	75%
Pozostałe koszty operacyjne	-16,35	-11,77	139%
Zysk (-strata) Na Dz. Op.	-168,80	703,59	
Przychody finansowe	0,73	8,17	9%
Koszty finansowe	-159,57	-205,67	78%
Zysk(-strata) przed opodatkowaniem	-327,64	506,09	

KOSZTY USŁUG OBCYCH

Koszty usług obcych (6,1 mln PLN) stanowiły w 1H 2024 **61% wszystkich kosztów działalności operacyjnej**, w tym największy udział miały koszty płatnego pozyskiwania użytkowników (UA) na poziomie 2,4 mln PLN.

Zmniejszenie w 1H 2024 kosztów przeznaczonych na UA o 2,2 mln PLN, w stosunku do 1H 2023 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

-49%
H1 2024 vs. H1 2023

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Aktywa

w tys. PLN	STAN NA 30.06.2024	STAN NA 31.12.2023	06.2024 vs. 12.2023
AKTYWA TRWAŁE	11 305,58	10 601,08	107%
AKTYWA OBROTOWE	2 323,31	3 306,20	70%
AKTYWA RAZEM	13 628,89	13 907,28	98%

W pozycji Aktywa trwałe odnotowano wzrost o 7% (0,7 mln PLN). Na zwiększenie miała wpływ inwestycja rozpoczęta w 2023 roku w sportowy bokserki tytuł Real Boxing 3.

Wartość Aktywów obrotowych zmniejszyła się o 30% (o 1,0 mln PLN).

Stan środków pieniężnych na rachunkach bankowych Spółki dnia 30 czerwca 2024 wynosił 0,4 mln PLN z wykorzystaniem kredytu w rachunku bieżącym w wysokości 3,6 mln PLN.

Należności z tytułu dostaw i usług zmniejszyły się w 1H 2024 o 42% (1,0 mln PLN).

Wartość Aktywów Spółki była mniejsza o 0,3 mln PLN od poziomu z 31 grudnia 2023 (spadek o 2%).

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Pasywa

w tys. PLN	STAN NA 30.06.2024	STAN N 31.12.2023	06.2024 vs. 12.2023
KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	4 465,10	4 804,24	93%
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE	5 018,85	1 631,12	308%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	4 144,94	7 471,92	55%
KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA RAZEM:	13 628,89	13 907,28	98%

W 2024 roku kapitał podstawowy Spółki nie był podwyższany.

Kapitał zapasowy zmniejszył się do poziomu 1,6 mln PLN po podjęciu Uchwały ZWZA o pokryciu straty za 2023 rok w wysokości -2,5 mln PLN z kapitału zapasowego Spółki.

Zobowiązania długoterminowe wzrosły o 208% w związku z zawarciem nowej umowy o kredyt w rachunku bieżącym na kwotę 4 mln PLN. Kredyt może być wykorzystywany do 25 lutego 2027 roku. Spółka na dzień 30 czerwca 2024 posiadała zadłużenie kredytowe w wysokości 3,6 mln PLN.

W związku z przekwalifikowaniem zobowiązania kredytowego na zobowiązania długoterminowe zobowiązania krótkoterminowe spadły o 45%. Zmniejszyły się również bieżące zobowiązania z tytułu dostaw i usług o 23% (0,5 mln PLN) głównie z powodu spadku kosztów usług UA.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI W RAPORCIE A PROGNOZAMI

Emitent nie opublikował prognoz dotyczących oczekiwanych w 2024 roku 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 23/2024 z dnia 9 lipca 2024, narastająco za pierwsze półrocze 2024 roku Emitent spodziewał się następujących wyników:

- przychody ze sprzedaży na poziomie 7,4 mln PLN,
- wynik brutto na poziomie -0,3 mln PLN,
- EBITDA na poziomie 1,1 mln PLN,
- wynik netto na poziomie -0,3 mln PLN.

Stan środków pieniężnych na rachunkach bankowych Spółki dnia 30 czerwca 2024 wynosił 0,4 mln PLN. W związku z zawartą umową o kredyt w rachunku bieżącym (ESPI nr 5/2024), poziom wykorzystania kredytu wyniósł 3,6 mln PLN.



Rok obrotowy

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Informacja o kredytach i pożyczkach w H1 2024 r.

W dniu 21 lutego 2024, Spółka zawarła z mBank S.A, Oddział Korporacyjny Bydgoszcz nową umowę o kredyt w rachunku bieżącym, na okres 3 lat, do dnia 25 lutego 2027. Spółka może wykorzystać środki do wysokości 4 mln zł. Kredyt jest oprocentowany stawką WIBOR ON+2,3%. Przyznany kredyt zwiększa elastyczność podejmowania decyzji biznesowych i będzie wykorzystywany na inwestycje w rozwój portfolio, w tym przede wszystkim Real Boxing 3. Nowa umowa zakłada spłacenie kredytu elastycznego, z którego Spółka korzystała wcześniej (na podstawie umowy, o której Spółka informowała raportem bieżącym ESPI nr 14/2021) ze środków pochodzących z nowego kredytu.

Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w H1 2024 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W I półroczu 2024 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.

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.

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.

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 Fitch Ratings z oceną BBB-.



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 135 milionów razy i jest najbardziej rozpoznawalną marką wśród gier bokserskich na świecie.

W Vivid Games wspaniałe gry są tworzone przez prawdziwych pasjonatów. Zespół 50 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):
Siedziba:
Kraj siedziby:
Adres siedziby:
Telefon:
Adres e-mail:
Adres WWW:

VIVID GAMES S.A.
Bydgoszcz
Rzeczpospolita Polska
ul. Ogińskiego 2, 85-092 Bydgoszcz
+48 (52) 321 57 28
ir@vividgames.com
www.vividgames.com

Forma prawna:
Fax:
Numer KRS:
NIP:
REGON:

Spółka Akcyjna
+48 (52) 522 21 30
0000411156
9671338848
340873302

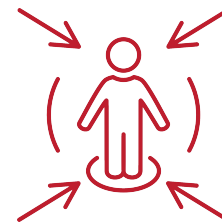
ORGANY SPÓŁKI

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

Damian Jasica - Przewodniczący Rady Nadzorczej*, Przewodniczący Komitetu Audytu

Kadencja: 27.09.2021 r. - 26.09.2026 r.

Marcin Duszyński - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu

Kadencja: 07.06.2023 r. - 06.06.2028 r.

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

Kadencja: 13.10.2023 r. - 30.04.2024***

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.

Anna Podkowińska - Tretyń - Członkini Rady Nadzorczej, Członkini Komitetu Audytu****

Kadencja: 06.05.2024 r. - 05.05.2029 r.

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

Opis sylwetek zawodowych i doświadczeń członków Rady Nadzorczej Spółki dostępny jest na stronie internetowej, pod adresem:

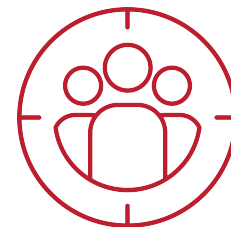
<https://vividgames.com/ir/spolka/rada-nadzorcza>

*W dniu 17.10.2023 RN wybrała Pana Damian 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.

***W dniu 2 kwietnia 2024 Pani Häuser-Schöneich złożyła rezygnację z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej z dniem 30 kwietnia 2024.

****W dniu 06.05.2024 r. RN, w drodze kooptacji powołała Panią Annę Podkowińską - Tretyń na członkinię Rady Nadzorczej, a w dniu 13.05.2024 r. wybrała ją na Członkinię Komitetu Audytu. WZA Spółki w dniu 25.06.2024 r. powołało Panią Annę Podkowińską - Tretyń na 5-letnią kadencję.



AKCJONARIAT VIVID GAMES S.A.

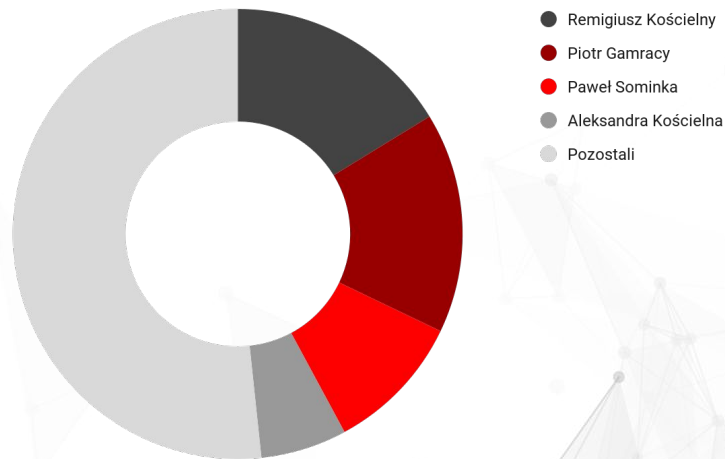
AKCJONARIUSZ	LICZBA AKCJI I GŁOSÓW*	% AKCJI I GŁOSÓW*
Piotr Gamracy	5 118 556	15,85%
Remigiusz Kościelny	4 849 274	15,02%
Paweł Sominka	3 233 790	10,02%
Aleksandra Kościelna	1 809 240	5,60%
Pozostali	17 274 910	53,51%
	32 285 770	100,00%

*Na dzień 24.09.2024 zgodnie z informacjami posiadanymi przez Spółkę

W dniu 20 września 2024 roku, Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego na podstawie upoważnienia udzielonego przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 7 czerwca 2023 r. zawartego w § 7 Statutu Spółki.

Na podstawie ww. uchwały Zarządu kapitał zakładowy Spółki został podniesiony o kwotę 2 325 000 zł (słownie: dwóch milionów trzystu dwudziestu pięciu tysięcy zł 00/100) do kwoty 5 553 577 zł (słownie: pięciu milionów pięciuset pięćdziesięciu trzech tysięcy pięciuset siedemdziesięciu siedmiu zł 00/100), w drodze emisji 23 250 000 (słownie: dwudziestu trzech milionów dwustu pięćdziesięciu tysięcy) 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 Gemini Grupę UAB z siedzibą w Wilnie, Republika Litewska, w ramach realizacji postanowień umowy inwestycyjnej, zawartej w dniu 20 września 2024 r, o której Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 26/2024 z dnia 20 września 2024 r.. Cena emisyjna akcji wyniosła 0,225 zł za akcję. Akcjonariusz objął akcje serii I w zamian za wkład pieniężny.



AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU CZŁONKÓW ZARZĄDU I RN

Imię i nazwisko	Funkcja w Organie	01.01.2024	30.06.2024	24.09.2024
Piotr Gamracy	Prezes Zarządu	118 556	5 118 556	5 118 556
Damian Jasica	Przewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Marcin Duszyński	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Andrzej Chrzanowski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-
Wojciech Humiński	Członek Rady Nadzorczej	849 289	849 289	849 289
Elżbieta Häuser-Schöneich	Członkini Rady Nadzorczej	-	*/	*/
Anna Podkowińska-Tretyn	Członkini Rady Nadzorczej	*/	-	-

*/ we wskazanej dacie osoba nie pełniła funkcji w organie

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 trwałe wprowadziła możliwość pracy zdalnej lub hybrydowej dla wszystkich swoich pracowników. Od sierpnia 2022 Vivid Games 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.

Audytor

Wybór firmy audytorskiej UHY ECA Audyt Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, uprawnionej do przeprowadzenia przeglądu i badania Sprawozdania finansowego nastąpił na podstawie uchwały nr URN-004-2024 z dnia 23.01.2024 roku podjętej zgodnie z wymogami art. 66 ust. 4 Ustawy o rachunkowości.

Zarząd zawarł z ww. firmą audytorską umowę na lata 2024-2025 na wykonanie:

- przeglądu śródrocznego sprawozdania finansowego Spółki za okresy od 1.01.2024 do 30.06.2024 oraz od 1.01.2025 do 30.06.2025;
- badania rocznego sprawozdania finansowego Spółki za okresy od od 1.01.2024 do 31.12.2024 oraz od 1.01.2025 do 31.12.2025.

Informacje na ten temat znajdują się na stronie internetowej Spółki:
<https://vividgames.com/ir/spolka/niezalezny-audytor>

Zatrudnienie i sytuacja kadrowa w H1 2024 roku

Na dzień 30 czerwca 2024 roku, w oparciu o różne formy zatrudnienia lub współpracy, ze Spółką współpracowało 60 osób, z czego 0 pracownica przebywała na urlopie macierzyńskim. Przeciętne zatrudnienie w oparciu o umowy o pracę w okresie kończącym się 30 czerwca 2024 roku to 31 osób.

Sprawy sądowe

Spółka zaangażowana jest w istotne postępowanie sądowe wynikające ze sporu z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju dotyczącego dofinansowania projektu technologicznego pt. "Prototyp platformy do automatyzacji generowania, rozgrywania i wyznaczania stopnia trudności poziomów blast, oparty o AI i Machine Learning", w ramach programu Szybka Ścieżka. O sporze Spółka informowała raportami bieżącymi nr 16/2023, 28/2023 i 38/2023. Spółka zgłosiła wobec NCBiR roszczenie odszkodowawcze w wysokości 1,2 mln złotych z tytułu naruszenia zawartej umowy o dofinansowanie. 21 grudnia 2023 Spółka złożyła w Sądzie Okręgowym w Bydgoszczy I Wydział Cywilny pozew przeciwko NCBiR, w którym żąda uznania za bezskuteczne dokonanego przez NCBiR 21 sierpnia 2023 wypowiedzenia umowy oraz zasądzenie na jej rzecz części odszkodowania za koszty poniesione w związku z naruszeniem umowy przez NCBiR.

Źródła finansowania

Podstawowym źródłem finansowania działalności są środki własne pochodzące z wpływów ze sprzedaży oraz czasowo uruchomiony kredyt.

ESG

Zarząd dokonał analizy wpływu kwestii związanych z klimatem, na działalność Spółki i uważa, że wpływ na sprawozdanie finansowe jest nieistotny. Ryzyko środowiskowe związane jest między innymi z eksploatacją wynajmowanego na potrzeby prowadzonej działalności biura, korzystaniem z serwerów i chmurowych rozwiązań IT oraz zakupami i użyciem zużytego sprzętu IT. Spółka na bieżąco analizuje ponoszone koszty związane ze zużyciem energii, wody i gospodarowania odpadami w celu wdrażania rozwiązań mających na celu ograniczenie zużycia zasobów i produkcji odpadów. Spółka przekazuje zużyty sprzęt IT do podmiotów specjalizujących się w utylizacji urządzeń weryfikując odpowiednią certyfikację takich podmiotów, z zachowaniem dbałości o środowisko.

Jednocześnie, w ramach przygotowania Spółki do raportowania ESG, Zarząd rozpoczął pogłębioną analizę wszystkich obszarów i ryzyk związanych z ESG, w efekcie czego przygotowano harmonogram, w oparciu o który Spółka przygotowuje się do kompleksowego raportowania ESG. Już teraz Spółka poza ww. wskazanymi działaniami z zakresu środowiskowego, prowadzi działania o wymiarze społecznym oraz z zakresu ładu korporacyjnego. W zakresie praw człowieka oraz utrzymania standardów pracy Spółka przygotowała m.in. tzw. Culture Guide, który kładzie nacisk na stosowanie przez wszystkich pracowników oraz przez Spółkę jako pracodawcę i zleceniodawcę, zasad poszanowania prawa do różnorodności, braku dyskryminacji ze względu na wiek, płeć, rasę, wyznanie czy też jakiegokolwiek inne kryteria. Zasady opisane w dokumencie są zgodne m.in. z dyrektywami Rady UE w sprawie równego traktowania osób bez względu na pochodzenie rasowe i w sprawie równego traktowania w zakresie zatrudnienia i pracy. Celem Spółki jest stworzenie inkluzywnego środowiska pracy, w którym każda osoba, bez względu na zajmowane stanowisko, będzie miała równe szanse wykonywania pracy w sposób wykluczający dyskryminację na jakimkolwiek podłożu. Spółka regularnie przyjmuje od wszystkich pracowników i współpracowników oświadczenia o znajomości ww. zasad, a w razie zgłoszenia otrzymanego przez któregośkolwiek pracownika czy zleceniodawcę, podejmie adekwatne działania zmierzające do wyjaśnienia sytuacji i wynagrodzenia ewentualnych szkód. Spółka opracowywała system anonimowego zgłaszania naruszeń, jeszcze przed wejściem w życie ustawy nakładającej na Spółkę prawny wymóg posiadania takiego systemu. Spółka umożliwia pracownikom angażowanie się w różnego rodzaju akcje charytatywne, jak Szlachetna Paczka, WOŚP czy Paczka dla Seniora.

W zakresie ładu korporacyjnego, Spółka realizuje zdecydowaną większość zasad DPSN 2021 dla Spółek notowanych na warszawskiej GPW (aktualny stan realizacji: <https://vividgames.com/ir/lad-korporacyjny>), podejmuje też działania na rzecz wprowadzenia w praktyce zasady różnorodności w organach. W związku z rezygnacją we wrześniu 2023 roku jednego z Członków RN, przeprowadzono rekrutację uzupełniającą, podczas której preferowane były kandydatki na Członkinię RN, w sytuacji zgłoszenia się osób o równorzędnych kompetencjach. W ten sposób do składu RN dokooptowano pierwszą Członkinię (1 z 5 Członków RN). Po jej rezygnacji skład został uzupełniony poprzez powołanie kolejnej Członkini.



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.

CZYNNIKI RYZYKA

Opis najistotniejszych ryzyk znajduje się także w sprawozdaniu finansowym, w związku z czym poniższy rozdział należy czytać łącznie ze Sprawozdaniem Finansowym za I półrocze 2024. Wszystkie zidentyfikowane ryzyka w okresie sprawozdawczym były analizowane także pod kątem nietypowej sytuacji ogólnoswiatowej związanej z trwającą na Ukrainie wojną. Działania podejmowane przez Zarząd Vivid Games S.A., zmierzały do zminimalizowania ich negatywnego wpływu na prowadzoną działalność. Do tej pory Emitent nie odnotował istotnego, negatywnego wpływu ww. wskazanych czynników na funkcjonowanie Spółki oraz osiągnięte przychody z dystrybucji gier. Ostateczny wpływ na działalność Spółki jest jednak w chwili obecnej nieznamy, a tym samym niemożliwy do oszacowania, ponieważ uzależniony jest od czynników zewnętrznych pozostających poza kontrolą Spółki.

CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z OTOCZENIEM W JAKIM SPÓŁKA PROWADZI DZIAŁALNOŚĆ RYZYKO ZWIĄZANE Z SYTUACJĄ MAKROEKONOMICZNĄ

Znaczący wpływ na wysokość osiąganych przychodów przez Spółkę mają takie czynniki jak: tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, a także poziomy wydatków inwestycyjnych przedsiębiorstw, w szczególności wydatków na rozwój strategii marketingowych i sprzedażowych. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na globalnym i polskim rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, zmniejszenie popytu na usługi i produkty rozrywkowe, które nie stanowią artykułów pierwszej potrzeby. Ewentualne spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym może negatywnie wpłynąć na zakładaną przez Spółkę rentowność oraz planowaną dynamikę rozwoju. Wystąpienie negatywnych tendencji i zdarzeń związanych ze światową koniunkturą gospodarczą jest niezależne od Spółki. Negatywna sytuacja makroekonomiczna może powodować zachowawcze postawy konsumentów, co w konsekwencji może mieć wpływ na wyniki monetaryzacji gier mobilnych w zakresie mikropłatności.

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

Branża informatyczna, w tym branża gier, w której prowadzi działalność Spółka, cechuje się bardzo szybkim rozwojem wykorzystywanych technologii i rozwiązań informatycznych. Rozwój działalności Spółki jest związany w istotnej mierze z koniecznością monitorowania i analizowania nowych zjawisk rynkowych oraz aktualizowania posiadanej bazy technicznej i technologicznej. W szczególności Spółka musi monitorować i uwzględniać wszelkie zmiany technologiczne wdrażane przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Spółki, gdyż mogą one mieć wpływ na metody dostarczania gier użytkownikom końcowym. Ewentualne niedostosowanie działalności Spółki do najnowszych rozwiązań technologicznych lub zmian wprowadzonych przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Spółki, a także do zmian innych czynników wpływających na rozwój branży, może spowodować zmniejszenie przychodów ze sprzedaży realizowanych przez Spółkę i może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

RYZYKO ZWIĄZANE Z OTOCZENIEM KONKURENCYJNYM

Spółka 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 Spółki 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 Spółka, może spowodować, że potencjalni gracze mogą z mniejszą częstotliwością korzystać z produktów Spółki. Mogłoby to mieć negatywny wpływ na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki. Jednocześnie Zarząd Spółki w celu jak najszerszej komercjalizacji portfolio oraz dywersyfikacji źródeł przychodów Spółki, 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 dtużej oraz dysponuje większym doświadczeniem oraz potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Spółka. W związku z tym Emitent nawiązał współpracę ze spółką QubicGames S.A., która jest na polskim rynku ekspertem, jeśli chodzi o japońską platformę.

RYZYKO WZROSTU STÓP PROCENTOWYCH

Spółka jest narażona na ryzyko stóp procentowych, ponieważ zobowiązanie z tytułu zawartego układu (dotyczące wyemitowanych dłużnych papierów wartościowych) oraz elastyczna linia kredytowa są oprocentowane według zmiennych stóp. W obliczu zmian stóp procentowych przez RPP w ostatnim półroczu koszty związane ze spłacanymi ratami układowymi maleją - w związku ze spłatą kolejnych rat układowych.

RYZYKO ZMIENNOŚCI KURSÓW WALUTOWYCH

Sprzedaż na rynki zagraniczne stanowi większość realizowanych przychodów ze sprzedaży, a przychody realizowane są w znacznym stopniu w EUR i USD. Jednocześnie Spółka ponosi koszty produkcji gier przeważnie w PLN i USD. 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 Spółka narażona jest na ryzyko zmienności kursów walutowych.

Spółka uzyskuje korzyści ekonomiczne w sytuacji gdy:

- kurs wymiany PLN na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Spółkę jest wysoki (staby 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 w PLN.

RYZYKO KREDYTOWE, PRZEPIYÓW PIENIĘŻNYCH

W toku działalności Spółka prowadzi transakcje, w ramach których płatności na rzecz Spółki są opóźnione w stosunku do daty spełnienia świadczenia. Spółka 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 Spółka korzysta z informacji dostępnych publicznie oraz z własnych danych wynikających z dokonanych już transakcji z danym kontrahentem. Spółka 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.

RYZYKO UTRATY PŁYNNOŚCI

Spółka monitoruje realizację planów rocznych, w tym bieżącej sytuacji finansowej oraz płynności. Wskaźniki płynności utrzymywane są na kontrolowanym poziomie. Spółka korzystała z kredytu elastycznego, dającego możliwość zaciągnięcia kredytu ogółem w wysokości 4,00 mln PLN. W dniu 21 lutego 2024, Spółka zawarła z mBank S.A. Oddział Korporacyjny Bydgoszcz umowę o kredyt w rachunku bieżącym. Kredyt został udzielony na okres 3 lat, do dnia 25 lutego 2027. Spółka może wykorzystać środki do wysokości 4 mln zł. Kredyt jest oprocentowany stawką WIBOR ON+2,3%. Umowa spowodowała spłacenie kredytu elastycznego, z którego Spółka korzystała wcześniej (na podstawie umowy, o której Spółka informowała raportem bieżącym ESPI nr 14/2021) ze środków pochodzących z nowego kredytu. Spółka na bieżąco reguluje swoje zobowiązania. Udział zobowiązań z tytułu zaciągniętego kredytu w rachunku bieżącym wraz z uwzględnieniem innych zobowiązań finansowych w kapitale własnym i zobowiązaniach ogółem jest weryfikowany na bieżąco. Wynosił na 30 czerwca 2024 roku 27% i odpowiednio 19% na 31 grudnia 2023 roku. Spółka zarządza ryzykiem płynności utrzymując odpowiednią wielkość kapitałów, monitorując prognozowane rzeczywiste przepływy pieniężne, dopasowując profile wymagalności aktywów i zobowiązań finansowych oraz wykorzystując przyznane finansowanie. Niezależnie od tego, w wypadku zaistnienia niekorzystnych okoliczności związanych z otoczeniem rynkowym (opisanych w niniejszym dziale jako ryzyka) skutkujących spadkiem przychodów lub wzrostem kosztów, w szczególności zaś w wypadku kumulatywnego wystąpienia wielu niekorzystnych okoliczności, Spółka może znaleźć się w sytuacji, w której jej płynność będzie zagrożona. Materializacja ryzyka utraty płynności może spowodować powstanie problemów z dalszym prowadzeniem działalności w niezmiennym sposób i utrudnieniem, lub nawet uniemożliwieniem prac nad nowymi projektami oraz kontynuacji rozwoju projektów dotychczasowych, a także utrudnieniem realizacji innych elementów strategii Spółki.

RYZYKO ZMIAN LEGISLACYJNYCH WPŁYWAJĄCYCH NA RYNEK, NA KTÓRYM SPÓŁKA PROWADZI DZIAŁALNOŚĆ

Zmiany prawa, zarówno polskiego jak i regulującego działalność Spółki 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 Spółkę, np. w zakresie w jakim spowodują zwiększenie kosztów działalności, obniżenie rentowności, zmniejszenie wysokości marż, wprowadzenie określonych ograniczeń administracyjnych, konieczność uzyskania zezwoleń, nałożenia na Spółkę zobowiązań lub kar administracyjnych wynikających z nowo wprowadzonych 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 Spółki 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).

RYZYKO 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 Spółki i jej wyniki finansowe.

RYZYKO BRAKU STABILNOŚCI PRZEPIŚÓW PODATKOWYCH

Częste nowelizacje, niespójność oraz brak jednolitej interpretacji przepisów prawa podatkowego pociągają za sobą istotne ryzyko związane z otoczeniem podatkowym, w jakim Spółka prowadzi działalność. Kwestionowanie przez organy skarbowe dokonywanych przez Spółkę rozliczeń podatkowych, w związku z rozbieżnościami lub zmianami interpretacji bądź niejednolitym stosowaniem przepisów prawa podatkowego przez różne organy administracji podatkowej może skutkować nałożeniem na Spółkę 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 Spółki.

RYZYKO ZWIĄZANE ZE ZMIANĄ PREFERENCJI OSTATECZNYCH ODBIORCÓW CO DO FORMY ROZRYWKI

Produkty Spółki 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 Spółkę nie trafią w zmieniające się gusta klientów, co przełoży się na gorsze od zakładanych wyniki sprzedażowe. Spółka 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 np. na przygotowaniu wersji dedykowanych różnym platformom sprzętowym, w tym konsole Nintendo Switch i komputery PC. Ponadto swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnosiatowe 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.

RYZYKO ZWIĄZANE Z KONIUNKTURĄ W BRANŻY REKLAMOWEJ

Istotną pozycję przychodów Spółki 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 Spółki. 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 gorszej koniunktury gospodarczej, co mogłoby prowadzić do spadku przychodów ze sprzedaży generowanych z monetyzacji reklam i pogorszenia sytuacji finansowej Spółki. 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 Spółki.

RYZYKO PODLEGANIA UMÓW PRAWU OBCEMU

W ramach swojej działalności Spółka 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 Spółka może być zmuszona do prowadzenia postępowania za granicą, w tym do korzystania z usług zagranicznych doradców prawnych, co wiązałoby się z dodatkowymi kosztami.

CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ OPERACYJNĄ EMITENTA

RYZIKO ZRÓŹNICOWANEGO I NIEPRZEWDYWALNEGO POPYTU NA POSZCZEGÓLNE GRY OFEROWANE PRZEZ SPÓŁKĘ

Istotnym czynnikiem wpływającym na wyniki finansowe Spółki jest popyt na oferowane przez nią gry. Im większe zainteresowanie klientów (graczy) ofertą gier tym większe przychody ze sprzedaży Spółki, 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, Spółka 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 Spółka może nie wypracować zysku, a nawet nie odzyskać nakładów oraz kosztów poniesionych na jej przygotowanie, okresowe aktualizacje i promocje.

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 Spółki. Nie można również wykluczyć sytuacji, w której jedna lub kilka z tworzonych przez Spółkę gier, przyniesie przychody z opóźnieniem w stosunku do założonego planu lub nie zostanie w ogóle skierowana do dystrybucji, pomimo poniesienia przez Spółkę kosztów jej produkcji.

RYZIKO ZWIĄZANE Z UTRATĄ KLUCZOWYCH PRACOWNIKÓW I TRUDNOŚCIAMI W POZYSKANIU NOWYCH

Rozwój Spółki 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 Spółki osób mogłoby spowodować pogorszenie jakości i terminowości zaplanowanych produkcji, utrudnić realizację nowych projektów oraz niekorzystnie wpłynąć na świadczone usługi, co w konsekwencji mogłoby się przełożyć na pogorszenie wyników finansowych Spółki. Eventualna utrata kluczowych pracowników łączyłaby się ponadto z koniecznością przeprowadzenia procesu rekrutacji, a następnie przeszkolenia i przygotowania przez Spółkę 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 zastrzeżeniem się walki konkurencyjnej o pracowników, a w konsekwencji ograniczeniem ich dostępności czy też zwiększeniem kosztów zatrudnienia.

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

RYZIKO ZWIĄZANE Z UMOWAMI ZE WSPÓŁPRACOWNIKAMI

Specyfika działalności Spółki 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 Spółkę 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 Spółkę ze współpracownikami. W konsekwencji Spółka może być zmuszona do poniesienia zwiększonych jednorazowych lub powtarzalnych kosztów takiej współpracy, co może mieć niekorzystny wpływ na osiągnięte przez Spółkę wyniki finansowe.

RYZYKO ZWIĄZANE Z WYMAGANĄ AKCEPTACJĄ PROJEKTU PRZEZ PRODUCENTA PLATFORMY ZAMKNIĘTEJ

Specyfika działalności Spółki sprawia, że głównym kanałem dystrybucji tworzonych przez Spółkę produktów są platformy zamknięte. Spółka 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 Spółka 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 Spółkę przychodów z dystrybucji takich produktów.

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

Brak akceptacji gier produkowanych przez Spółkę 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 Spółkę, co miałyby istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe.

RYZYKO ROSZCZEŃ Z TYTUŁU NARUSZENIA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

W ramach produkcji gier Spółka 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 podstawowych wersji gier 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 Spółkę, 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 Spółki.

W związku z dużą ilością produktów funkcjonujących na rynku gier mobilnych niemożliwe jest każdorazowe wykluczenie możliwości, że produkty w dobrej wierze dystrybuowane przez Spółkę 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 Spółki w zaplanowanym zakresie.

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

Gry wytwarzane przez Spółkę stanowią utwory w rozumieniu Prawa Autorskiego i podlegają ochronie przewidzianej dla tego rodzaju utworów. Spółka przygotowana jest do stosowania środków ochrony prawnej w celu ochrony praw autorskich oraz zapobiegania ich naruszeniom. Należy jednak zauważyć, że Spółka funkcjonuje na rynku globalnym, w związku z czym możliwe jest naruszenie jej praw autorskich w sposób mający znaczący wpływ na wyniki finansowe Spółki przez podmioty zagraniczne, w tym takie, które mają siedziby w krajach nie posiadających 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 Spółkę. 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 Spółki gier stanowiących de facto kopie produktów Spółki, w taki sposób aby utrudnić lub nawet faktycznie uniemożliwić zastosowanie przez Spółkę środków ochrony praw autorskich. Może to nastąpić poprzez stworzenie programów o zbliżonej mechanice rozgrywki oraz zbliżonej formie prezentacji graficznej, niestanowiących jednak bezpośredniej kopii gier Spółki, w szczególności kodu programu oraz grafiki w nich zastosowanej (tzw. „klony”) lub oprogramowania kopiującego funkcjonalności technologii komercyjnie oferowanych przez Spółkę.

RYZIKO ZWIĄZANE Z MOŻLIWOŚCIĄ WYSTĄPIENIA AWARII SYSTEMÓW INFORMATYCZNYCH, INFRASTRUKTURY TELEKOMUNIKACYJNEJ I SERWERÓW, Z KTÓRYCH KORZYSTA SPÓŁKA

Działalność Spółki jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania systemów informatycznych, infrastruktury telekomunikacyjnej i serwerów, z których korzysta Spółka. Wskutek nieprzewidzianych problemów, wystąpienia awarii oraz usterek technicznych, mogą wystąpić problemy z dostępem do gier dystrybuowanych przez Spółkę lub ze świadczeniem oferowanych przez nią usług.

Eventualne awarie i przerwy w świadczeniu oferowanych przez Spółkę usług, mogą być również spowodowane cyberatakami hakerskimi na serwery i infrastrukturę teleinformatyczną, z których korzysta Spółka.

W wyniku powyższych zdarzeń może nastąpić utrata, zmiana lub uszkodzenie danych przechowywanych lub wykorzystywanych przez Spółkę. W konsekwencji zaś Spółka 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 Spółki.

RYZIKO KONCENTRACJI PRZYCHODÓW NA JEDNYM ŹRÓDLE/TYTULE

Z punktu widzenia generowanych przychodów, kluczowym dla Spółki projektem jest od wielu miesięcy Real Boxing 2. W 2022 roku tytuł wygenerował większość całkowitej sumy przychodów Spółki. Obniżenie się wysokości generowanych przez tytuł przychodów, spowodowane awarią technologiczną, cyberatakiem, kradzieżą kodu czy utratą zainteresowania graczy lub nieskutecznym pozyskiwaniem płacących użytkowników może przyczynić się do znacznego pogorszenia się sytuacji finansowej Spółki w krótkim czasie.

RYZIKO NIEEFEKTYWNYCH KAMPANII POZYSKIWANIA UŻYTKOWNIKÓW

Dla maksymalizacji przychodów i wyniku netto z dystrybucji gier free-to-play budowanych w modelu GaaS kluczowe jest umiejętne, i prowadzone na dużą skalę, płatne pozyskiwanie użytkowników. Działanie to, choć niezbędne do skalowania przychodów, obciążone jest ryzykiem braku zwrotu z inwestycji. Dział UA planuje i realizuje kampanie, co do których efekty można będzie zweryfikować dopiero w kilka dni po ich rozpoczęciu. Rodzi to ryzyko inwestowania przez krótki okres, w kampanię, która nie przyniesie zakładanych rezultatów. Może zdarzyć się sytuacja, w której znaczna część prowadzonych kampanii okaże się nieoptymalna, co będzie dużym obciążeniem dla Spółki i równoległe nie zapewni tytułom z portflio Spółki przychodów na oczekiwanym poziomie.

RYZIKO ZWIĄZANE Z NARUSZENIEM LICENCJI WYKORZYSTANYCH W KODZIE GRY GOTOWYCH KOMPONENTÓW

Producenci gier i aplikacji mobilnych, powszechnie korzystają z gotowych komponentów (takich jak np. biblioteki dla danych języków programowania) i umieszczają je w kodzie programu. Takie komponenty są udostępniane na różnych rodzajach licencji, w tym na licencjach open source. Część z tych licencji przewiduje obowiązek publikacji programu zawierającego dany komponent, jeśli zostaną do niego wprowadzone zmiany. Vivid Games monitoruje zgodność z ww. licencjami, jednak z uwagi na mnogość typów licencji oraz ich okresowe zmiany, hipotetycznie możliwa jest sytuacja, w której dystrybucja produktu Spółki stanowiła będzie naruszenie licencji, co skutkować może koniecznością zapłaty odszkodowania lub upublicznienia kodu produktu.

CZYNNIKI RYZYKA REGULACYJNE

Niekorzystny czynnik dla stabilności prowadzenia działalności przez Spółkę 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 Spółka 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 Spółki oraz organów administracji lub sądów. Każda rozbieżność stanowisk może skutkować powstaniem nieprzewidzianych zobowiązań, w tym zobowiązań finansowych, a tym samym wpłynąć negatywnie na osiągane przez Spółkę wyniki finansowe.

RYZYKO ZMIAN OTOCZENIA PRAWNEGO

Zmiany przepisów prawa, zarówno polskich, jak i obcych, regulujących funkcjonowanie Spółki 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 Spółki (np. wprowadzenie ograniczenia wiekowego etc.), mogą niekorzystnie oddziaływać na działalność prowadzoną przez Spółkę. 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 Spółki lub realizację jej inwestycji w obawie przed niekorzystnymi skutkami stosowania nieprecyzyjnych przepisów prawa.

Specyfika produktów Spółki 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 Spółka, które mogłyby wykluczyć część produktów z obrotu. Takie specyficzne uregulowania mogłyby negatywnie wpłynąć na działalność Spółki i doprowadzić do spadku wyników sprzedaży, a co za tym idzie, do pogorszenia wyników finansowych.

RYZYKO ZWIĄZANE Z PRAWEM PRACY ORAZ KWESTIONOWANIEM STOSUNKU PRAWNEGO ŁĄCZĄCEGO SPÓŁKĘ Z NIKTÓRYMI JEJ WSPÓŁPRACOWNIKAMI

Dla działalności Spółki 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 Spółkę. Dodatkowo wpływ na działalność Spółki mogą mieć podwyżki płacy minimalnej oraz zmiany w prawie pracy i prawie ubezpieczeń społecznych, dotyczące obowiązków w zakresie zatrudniania pracowników na podstawie umów cywilnoprawnych oraz obowiązku odprowadzania składek na ubezpieczenia społeczne od umów cywilnoprawnych.

W ramach prowadzonej działalności Spółka 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 Spółka nie może zapewnić, że charakter stosunku prawnego łączącego ją z niektórymi jej współpracownikami nie będzie kwestionowany w przyszłości, co z kolei mogłoby skutkować wyższymi zobowiązaniami publicznoprawnymi Spółki niż wynikające z przyjętej 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 Spółka interpretację przepisów prawa w kontekście konkretnego stanu faktycznego i ustalić istnienie stosunku pracy między pracodawcą i osobą współpracującą z Vivid Games S.A. jako pracownikiem. W takim przypadku Spółka będzie musiała zapewnić współpracownikowi takie warunki pracy, jakie powinien mieć pracownik, np. w odniesieniu do wymiaru czasu pracy, urlopów (także zaległych), a ponadto może ponieść wyższe koszty świadczeń pracowniczych (konieczność uiszczenia zaległych składek na ubezpieczenie społeczne, zdrowotne, rentowe i Fundusz Pracy do ZUS, konieczność odprowadzenia zaległych zaliczek na podatek dochodowy od osób fizycznych z tytułu wypłaconych wynagrodzeń, obowiązek zapłaty odsetek, obowiązek opłacania ww. składek w przyszłości, obowiązek odprowadzenia ww. zaliczek na podatek dochodowy w przyszłości, obowiązek wyrównania wynagrodzenia do wynagrodzenia minimalnego, wynagrodzenie przestoje czy za nadgodziny itp.). Ponadto, w przypadku uznania przez organy inspekcji pracy, że pracodawca nie zawiera z osobami, które w ich opinii 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 braku zapłaty 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 Spółka przetwarza dane osobowe użytkowników produktów Spółki, wybranych kontrahentów, współpracowników, dostawców usług oraz innych podmiotów w związku z prowadzoną działalnością. Spółka podlega obowiązkowi 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. Spółka od tej daty – jako podmiot przetwarzający dane osobowe – podlega obowiązkowi 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).

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. Spółka wskazuje, że wejście w życie opisanych przepisów może się wiązać z ryzykiem nałożenia na Spółkę wysokich kar pieniężnych oraz ponoszenia kosztów w związku z postępowaniami sądowymi, w tym wypłatą odszkodowania na rzecz osób poszkodowanych przez naruszenie.

RYZYKO ZWIĄZANE Z NIEWYPEŁNIANIEM OBOWIĄZKÓW INFORMACYJNYCH SPÓŁKI PUBLICZNEJ

Spółki publiczne notowane na rynku regulowanym GPW zobligowane są do wypełniania obowiązków informacyjnych, w tym do przekazywania KNF, spółce prowadzącej rynek regulowany oraz do publicznej wiadomości informacji dotyczących dokumentów związanych z ofertą instrumentów finansowych, 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. Dodatkowo obowiązki informacyjne nałożone zostały na emitentów instrumentów finansowych na mocy Rozporządzenia MAR. 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 ujawnienia informacji – lub niezwłocznie – w przypadku nieumyślnego ujawnienia 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.

W wypadku naruszenia przez Spółkę obowiązków, o których mowa w Rozporządzeniu MAR możliwe jest zastosowanie przez KNF administracyjnych kar pieniężnych w wysokości 2 500 000 EUR lub 2% całkowitych rocznych obrotów Spółki. Zastosowanie powyższych sankcji może wywrzeć znaczący negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki.

OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE SYSTEMÓW KONTROLI WEWNĘTRZNEJ, ZARZĄDZANIA RYZYKIEM I COMPLIANCE

Spółka utrzymuje skuteczne i adekwatne do skali prowadzonej działalności systemy: kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem oraz nadzoru zgodności działalności z prawem (compliance). Ze względu na wielkość przedsiębiorstwa nie ma konieczności wydzielenia w Spółce odrębnej komórki audytu wewnętrznego, jednak zadania te są realizowane przez powołaną przez Zarząd osobę, co do której Komitet Audytu wyraził pozytywną opinię.

W Spółce ustalono zasady zarządzania ryzykiem, które mają się przyczynić do poprawy wszystkich obszarów zarządzania oraz ograniczenia ewentualnych negatywnych skutków zdarzeń do akceptowalnego poziomu, w tym również w zakresie ryzyka związanego z błędami w sprawozdawczości finansowej i podatkowej. W zakresie zarządzania ryzykami Spółka na bieżąco monitoruje zmiany w przepisach, regulacjach zewnętrznych związanych z prowadzoną działalnością, czynniki mikro i makroekonomiczne oraz inne zdarzenia wewnętrzne i zewnętrzne, które mogą istotnie wpłynąć na działalność Vivid Games.

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI W SPRAWOZDANIU

Zarząd Vivid Games Spółka Akcyjna oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy sprawozdania finansowe za pierwsze półrocze roku obrotowego 2024 i dane porównywalne za rok 2023 sporządzone zostały zgodnie obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki Vivid Games S.A. oraz ich wynik finansowy, a także Sprawozdanie Zarządu z działalności zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki Vivid Games, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Zarząd Vivid Games Spółka Akcyjna oświadcza, że podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, dokonujący przeglądu sprawozdania finansowego Vivid Games S.A. za pierwsze półrocze 2024, został wybrany zgodnie z przepisami prawa. Ponadto Zarząd oświadcza, iż biegły rewident dokonujący przeglądu półrocznego sprawozdania finansowego spełnia warunki do wyrażenia bezstronnej i niezależnej opinii o badaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami i standardami zawodowymi.

Bydgoszcz, 24 września 2024 r.

Piotr Gamracy
Prezes Zarządu



VIVID GAMES

VIVID GAMES - HEADQUARTERS

Oginskiego 2
85092 Bydgoszcz
POLAND

www.vividgames.com