



RAPORT KWARTALNY

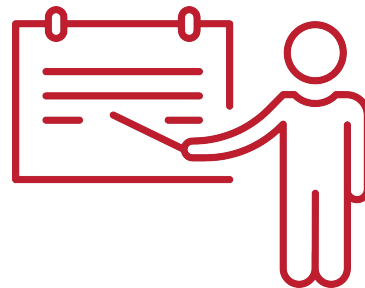
III KWARTAŁ 2021

Vivid Games S.A.

Bydgoszcz, 29. listopada 2021 r.

SPIS TREŚCI

- LIST PREZESA ZARZĄDU
- WYBRANE DANE FINANSOWE W PLN I PRZELICZENIU NA EUR
- PODSUMOWANIE OPERACYJNE 3Q2021
- OMÓWIENIE DANYCH FINANSOWYCH
- SPÓŁKA I GRUPA KAPITAŁOWA VIVID GAMES S.A.
- POZOSTAŁE INFORMACJE
- INFORMACJE FINANSOWE
- OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI W SPRAWOZDANIU



LIST PREZESA ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusze i Obligatariusze,

oddajemy w Państwa ręce Raport za trzeci kwartał, najlepszy w całym 2021 roku kwartał. Skonsolidowane przychody ze sprzedaży za ten okres wyniosły ponad 6,5 mln zł, a EBITDA narastająco za trzy kwartały to niemal 3 mln zł.

W ostatnich miesiącach zainwestowaliśmy dużo sił i środków w działania u podstaw - analitykę, machine learning czy zmianę podejścia do user acquisition. W raportowanym okresie zaczęliśmy zbierać owoce tych działań. Metryki Real Boxing 2 sukcesywnie rosną. Realizujemy jasną wizję rozwoju produktów w modelu Game as a Service.

Naturalnym krokiem było zaktualizowanie realizowanej strategii rozwoju o konkretne działania, które podejmiemy w 2022 i kolejnych latach. Nie proponujemy rewolucji, a ewolucję. Fundamentem dla rozwoju Vivid Games w kolejnych okresach jest, obok świetnego zespołu, zbudowane przez lata know-how.

W pierwszej kolejności zadamy o rozwój obecnego portfolio. Naszym celem jest wyskalowanie przychodów Real Boxing 2 do poziomu >1M USD miesięcznie. Równoległe wykorzystamy wiedzę, doświadczenie i dane analityczne, by na silniku RB2 zbudować nowe, silne IP. Nie zamknijemy się też na nowe tytuły. Usprawniony dział wydawniczy nie będzie jednak poszukiwał potencjalnych hitów jedynie poza Spółką. Chcemy wykorzystać potencjał wewnętrznych pomysłów i prototypować nowe tytuły także u siebie. Pozwoli to usprawnić program wydawniczy, da nam większą swobodę kreatywną oraz zapewni wyższą dochodowość publishingu.

Liczę na to, że w kolejnych okresach będą Państwo z nami. Dziękuję za zainteresowanie i zaufanie, którymi nas Państwo obdarzają i zachęcam do zapoznania się z Raportem za III kwartał 2021 roku.



WYBRANE DANE FINANSOWE W PLN I PO PRZELICZENIU NA EUR

DANE SKONSOLIDOWANE

	30.09.2021 W TYS PLN	31.12.2020 W TYS PLN	30.09.2020 W TYS PLN	30.09.2021 W TYS EUR	31.12.2020 W TYS EUR	30.09.2020 W TYS EUR
Aktywa trwałe	29 323,01	32 133,45	32 646,25	6 329,30	6 963,13	7 211,77
Aktywa obrotowe	7 003,55	11 320,84	10 663,58	1 511,70	2 453,16	2 355,66
Aktywa razem	36 326,56	43 454,29	43 309,83	7 841,00	9 416,29	9 567,43
Kapitał własny	19 627,60	21 480,16	21 403,70	4 236,57	4 654,62	4 728,22
Kapitał podstawowy	3 228,58	3 228,58	3 228,58	696,88	699,61	713,21
Zobowiązania długoterminowe	9 002,99	12 788,29	7 569,71	1 943,27	2 771,15	1 672,20
w tym: Dłużne papiery wartościowe	3 360,00	6 037,50	0,00	725,25	1 308,29	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	7 695,97	9 185,84	14 336,42	1 661,16	1 990,52	3 167,01
w tym: Dłużne papiery wartościowe	2 814,95	4 855,20	10 734,81	607,60	1 052,09	2 371,39

	01.07.2021 30.09.2021 W TYS PLN	01.01.2021 30.09.2021 W TYS PLN	01.07.2020 30.09.2020 W TYS PLN	01.01.2020 30.09.2020 W TYS PLN	01.07.2021 30.09.2021 W TYS EUR	01.01.2021 30.09.2021 W TYS EUR	01.07.2020 30.09.2020 W TYS EUR	01.01.2020 30.09.2020 W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i równane z nimi	7 015,22	17 776,16	7 782,71	24 223,27	1 531,34	3 899,56	1 751,44	5 453,24
Przychody ze sprzedaży	6 572,50	16 432,09	7 465,78	21 476,95	1 434,70	3 604,71	1 680,12	4 834,97
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	442,72	1 344,07	316,93	2 746,32	96,64	294,85	71,32	618,26
Koszty działalności operacyjnej	-7 425,10	-20 347,53	-6 726,57	-20 853,01	-1 620,81	-4 463,65	-1 513,77	-4 694,51
Zysk (-strata) na sprzedaży	-409,88	-2 571,37	1 056,14	3 370,26	-89,47	-564,08	237,68	758,73
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	-63,10	-1 550,21	303,37	2 577,75	-13,77	-340,07	68,27	580,31
Całkowite dochody ogółem	-87,20	-1 852,07	122,41	2 008,96	-19,03	-406,29	27,55	452,26
EBITDA	1 394,13	2 957,93	1 456,40	5 830,39	304,32	648,88	327,75	1 312,56

PRZEŁYWY PIENIĘŻNE	01.01.2021 30.09.2021 W TYS PLN	01.01.2020 30.09.2020 W TYS PLN	01.01.2021 30.09.2021 W TYS EUR	01.01.2020 30.09.2020 W TYS EUR
Przeływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 131,72	6 214,01	248,27	1 398,92
Przeływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 409,44	-2 694,73	-309,19	-606,65
Przeływy pieniężne netto z działalności finansowej	-5 080,79	740,94	-1 114,57	166,80
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	2 632,76	6 900,55	577,55	1 553,48

ZYSK/(-STRATA) NA JEDNĄ AKCJĘ	01.01.2021 30.09.2021 W PLN	01.01.2020 30.09.2020 W PLN	01.01.2021 30.09.2021 W EUR	01.01.2020 30.09.2020 W EUR
Zysk z działalności kontynuowanej i zaniechanej na jedną akcję podstawowy	-0,06	0,06	-0,01	0,01
Zysk z działalności kontynuowanej i zaniechanej na jedną akcję rozwodniony	-0,06	0,06	-0,01	0,01
Zysk z działalności kontynuowanej zwykły w tys. PLN/EUR	-1 852,07	2 008,96	-406,29	452,26
Zysk (-strata) netto z działalności kontynuowanej i zaniechanej w tys PLN/EUR	-1 852,07	2 008,96	-406,29	452,26
Zysk (-strata) netto z działalności kontynuowanej w tys. PLN/EUR	-1 852,07	2 008,96	-406,29	452,26
Średnia ważona liczba akcji zwykłych w szt.	32 169 544	32 174 485	32 169 544	32 174 485
Średnia ważona rozwodniona liczba akcji zwykłych w szt.	32 169 544	32 174 485	32 169 544	32 174 485

WYBRANE DANE FINANSOWE W PLN I PO PRZELICZENIU NA EUR

DANE JEDNOSTKOWE

	30.09.2021 W TYS PLN	31.12.2020 W TYS PLN	30.09.2020 W TYS PLN	30.09.2021 W TYS EUR	31.12.2020 W TYS EUR	30.09.2020 W TYS EUR
Aktywa trwałe	29 328,01	32 138,45	32 646,25	6 330,38	6 964,21	7 211,77
Aktywa obrotowe	7 000,42	11 316,81	10 663,58	1 511,02	2 452,29	2 355,66
Aktywa razem	36 328,43	43 455,26	43 309,83	7 841,40	9 416,50	9 567,43
Kapitał własny	19 629,48	21 481,13	21 403,70	4 236,97	4 654,83	4 728,22
Kapitał podstawowy	3 228,58	3 228,58	3 228,58	696,88	699,61	713,21
Zobowiązania długoterminowe	9 002,99	12 788,29	7 569,71	1 943,27	2 771,15	1 672,20
w tym: Dłużne papiery wartościowe	3 360,00	6 037,50	0,00	725,25	1 308,29	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	7 695,96	9 185,84	14 336,42	1 661,15	1 990,52	3 167,01
w tym: Dłużne papiery wartościowe	2 814,95	4 855,20	10 734,81	607,60	1 052,09	2 371,39

	01.07.2021 30.09.2021 W TYS PLN	01.01.2021 30.09.2021 W TYS PLN	01.07.2020 30.09.2020 W TYS PLN	01.01.2020 30.09.2020 W TYS PLN	01.07.2021 30.09.2021 W TYS EUR	01.01.2021 30.09.2021 W TYS EUR	01.07.2020 30.09.2020 W TYS EUR	01.01.2020 30.09.2020 W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i równane z nimi	7 015,22	17 776,16	7 782,71	24 223,27	1 531,34	3 899,56	1 751,44	5 453,24
Przychody ze sprzedaży	6 572,50	16 432,09	7 465,78	21 476,95	1 434,70	3 604,71	1 680,12	4 834,97
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	442,72	1 344,07	316,93	2 746,32	96,64	294,85	71,32	618,26
Koszty działalności operacyjnej	-7 424,20	-20 346,63	-6 726,57	-20 853,01	-1 620,62	-4 463,45	-1 513,77	-4 694,51
Zysk (-strata) na sprzedaży	-408,98	-2 570,47	1 056,14	3 370,26	-89,28	-563,89	237,68	758,73
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	-62,20	-1 549,31	303,37	2 577,75	-13,58	-339,87	68,27	580,31
Całkowite dochody ogółem	-86,30	-1 851,17	122,41	2 008,96	-18,84	-406,09	27,55	452,26
EBITDA	1 395,03	2 958,83	1 456,40	5 830,39	304,52	649,08	327,75	1 312,56

PRZEPIŁYWY PIENIĘŻNE	01.01.2021	01.01.2020	01.01.2021	01.01.2020
	30.09.2021	30.09.2020	30.09.2021	30.09.2020
	W TYS PLN	W TYS PLN	W TYS EUR	W TYS EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 132,62	6 214,01	248,46	1 398,92
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 409,44	-2 694,73	-309,19	-606,65
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-5 080,79	740,94	-1 114,57	166,80
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	2 629,63	6 900,55	576,86	1 553,48

Do przeliczenia wybranych danych finansowych na EUR zastosowano następujące kursy:

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

30 września 2021 roku – 1 EUR = 4,6329 PLN

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

30 września 2020 roku – 1 EUR = 4,5268 PLN

2. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów w trzecim kwartale - kurs wyliczony jako średnia kursów NBP, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca trzeciego kwartału danego roku.

2021 roku 1 EUR = 4,5811 PLN

2020 roku 1 EUR = 4,4436 PLN

3. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów w danym roku - kurs wyliczony jako średnia kursów NBP, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca od stycznia do września danego roku.

2021 roku 1 EUR = 4,5585 PLN

2020 roku 1 EUR = 4,4420 PLN

SPECYFIKA MODELU FREE-TO-PLAY

Free-to-play (F2P) to model monetyzacji, czyli sposób, w jaki gra na sobie zarabia. W największym uproszczeniu polega na tym, że grę możemy ściągnąć całkowicie za darmo. Rozgrywka sama w sobie jest również bezpłatna, jednak graczy oferuje się pewną pulę udogodnień, którą można nabyć za realne pieniądze. Są to tak zwane mikropłatności. Dodatkowo tytuły w modelu free-to-play monetyzują się dzięki implementacji formatów reklamowych w grze.

Aby gra w modelu F2P zarabiała, kluczowe jest podejście do niej jak do usługi (GaaS – game as a service). Gra wymaga wymaga nieustannego rozwoju. Kluczowi są zaangażowani użytkownicy, którzy chcą w niej zostać i wydać pieniądze. Im dłużej zostaną tym prawdopodobnie więcej wydadzą.

W przeciwieństwie do rynku PC czy konsol gry mobilne F2P, jak pokazało już wiele gier z segmentu, monetyzują się na przestrzeni lat zwiększając swoją skalę małymi krokami od wydania gry do nawet 10-15 lat, osiągając swoje maksimum często po 10 latach.

Właśnie dlatego nieustannie rozwijamy najbardziej dochodowe z naszych tytułów, inwestujemy w machine learning 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 3Q2021



MARKA REAL BOXING

Gry z serii Real Boxing budują najsilniejszą z marek Vivid Games. Do końca października 2021 zostały pobrane łącznie **ponad 102 mln** razy generując **3,9 mln PLN** przychodów, w ciągu samego III kwartału 2021.

Trzeci kwartał to okres intensywnego rozwoju Real Boxing 2 i kontynuacja transformacji tytułu do formatu GaaS (Game as a Service). We wrześniu uruchomiono na masową skalę pierwsze z cyklicznych działań typu LiveOps. Pozwoliło to na podniesienie średniego przychodu gracza (ARPU) z kluczowych rynków w październiku o 89% (o 0,84 USD) wobec stycznia 2021. W listopadzie przeprowadzono szereg dobrze przyjętych ofert specjalnych m.in. Black Week Sale.

Zgodnie z umową zawartą z QubicGames S.A., w "Black Friday" 26. listopada 2021, do dystrybucji trafił port Real Boxing 2 dedykowany konsoli Nintendo Switch. Docelowa cena za grę to 14,99 USD/EUR. Więcej informacji Spółka przedstawi w nadchodzących tygodniach w komunikatach prasowych i za pośrednictwem kanałów społecznościowych.

W planach na kolejne miesiące jest pogłębienie zaangażowania graczy, które powinno przełożyć się na dalszy wzrost efektywności monetyzacji. Jeszcze w grudniu 2021 uruchomione zostaną dwie oferty typu LiveOps. Zgodnie z oczekiwaniami społeczności graczy uruchomiony zostanie też odświeżony tryb Online, który symuluje grę multiplayerową pozwalając użytkownikom grać i konkurować z duchami innych rzeczywistych przeciwników.

Real Boxing 2: <https://www.youtube.com/watch?v=vdZUXcrFu1l>

Real Boxing 2 na Nintendo Switch: <https://www.nintendo.com/games/detail/real-boxing-2-switch/>



REAL BOXING™ 2

2,67 MLN
POBRANIA

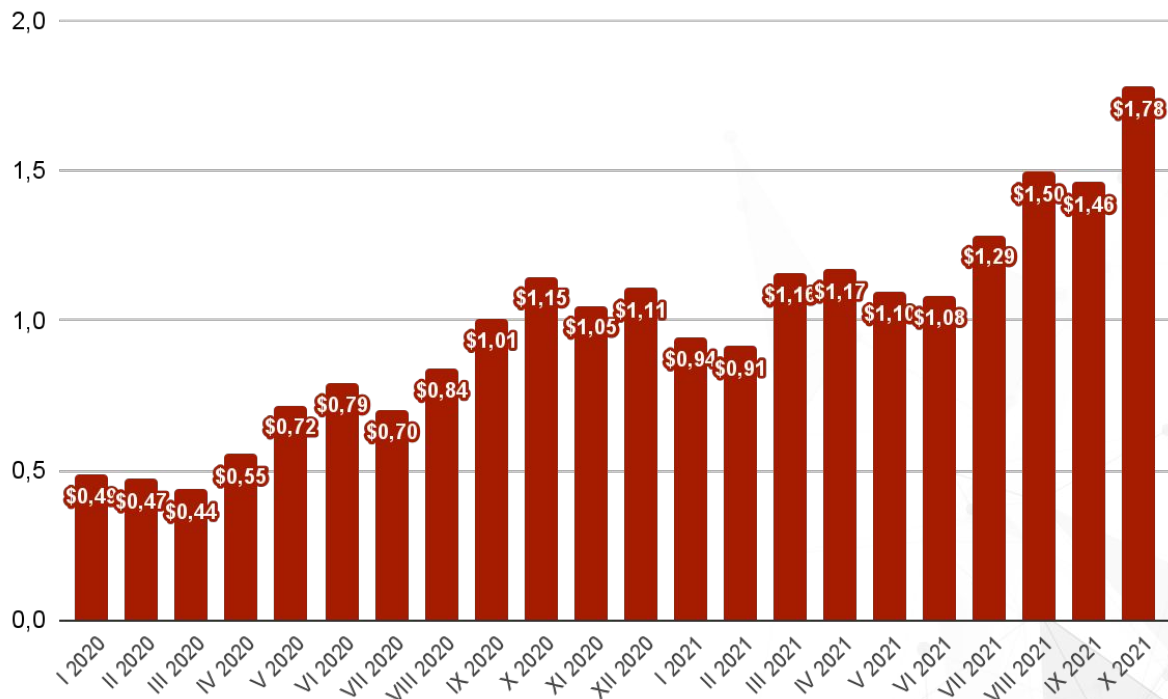
5,60 PLN*
ARPU
(kluczowe rynki)

1 061 TYS. PLN
WYDATKI NA UA

DANE ZA 3Q2021

* wg kursu USD z dnia 30.09.2021

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



KNIGHTS FIGHT 2

Knights Fight 2 to symulator średniowiecznych walk charakteryzujący się wysokiej jakości grafiką i animacją 3D, zaawansowanym systemem walki, jak również szerokimi możliwościami customizacji budynków i rynsztunku.

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 raportowanym okresie, w związku z problemami po stronie developera przeprowadzone zostały przede wszystkim zmiany możliwe do wdrożenia po stronie Vivid Games. Przeprowadzono szereg A/B testów i zaimplementowano rozwiązania pozytywnie wpływające dla zaangażowanie użytkowników i ARPU (średni przychód z gracza).

W kolejnych tygodniach przeprowadzone zostaną testowe kampanie UA. Aktualizacje o większym znaczeniu dla meta-gry są uzależnione od zmiany sytuacji faktycznej po stronie producenta.

Knights Fight 2: <https://www.youtube.com/watch?v=LwWLq9q0H6Q>



0,98 MLN
POBRANIA

5,02 PLN*
ARPU
(kluczowe rynki)

191 TYS. PLN
WYDATKI NA UA

DANE ZA 3Q2021

* wg kursu USD z dnia 30.09.2021

EROBLAST

Eroblast (wcześniejszy tytuł: Right Swipes) to inspirowany stylem anime symulator randek należący do popularnego gatunku blast. Globalna premiera tytułu na platformach iOS i Android miała miejsce 22 czerwca. Tytuł jest współtworzony przez Vivid Games i holenderskiego developera – Gamularity, posiadającego duże doświadczenie w grach typu match-3.

W raportowanym okresie zespół marketingowy intensywnie pracował nad budową zaangażowanej grupy użytkowników. Pozwoliło to zorganizować w grze pierwsze wydarzenia społecznościowe o kluczowym znaczeniu dla retencji i zaangażowania. W ostatnich tygodniach wprowadzono liczne usprawnienia dla graczy oraz zoptymalizowano rozmiar aplikacji.

W nadchodzących tygodniach w grze zaimplementowane zostaną nowe rozwiązania monetyzacyjne. Zaplanowano też oferty specjalne i wydarzenie społecznościowe przeprowadzone w aplikacji Christmas Event, którego efekty będą miały decydujący wpływ na design kolejnych warstw meta gry.

W związku z tematyką Eroblast nie jest promowany przez kanały sprzedaży co przekłada się na stosunkowo niewielką liczbę pobrań organicznych. Prowadzone są jednak efektywne działania z zakresu user acquisition, gwarantujące napływ płacących użytkowników. Przychody z gry w niemal 70% pochodzą z dystrybucji mikropłatności.

Eroblast: <https://www.youtube.com/watch?v=Di66pCT8CGY&feature=voutu.be>



0,3 MLN
POBRANIA

4,56 PLN*
ARPU
(kluczowe rynki)

548 TYS. PLN
WYDATKI NA UA

DANE ZA 3Q2021

* wg kursu USD z dnia 30.09.2021

CHRONO CARDS: MOBBLES

Chrono Cards: Mobbles (wcześniejsza nazwa Mobbles Cards) to mobilna gra karciana należąca do segmentu casual. Tytuł został pozyskany do portfolio w ramach programu wydawniczego w marcu 2021 od amerykańskiego studia Golden Goose Entertainment. Mechanika rozgrywki polega na kolekcjonowaniu kart, budowaniu zespołu zróżnicowanych stworków i prowadzenia taktycznych rozgrywek o nowe karty. Gra prezentuje bardzo przyjazny styl artystyczny i jest pozbawiona agresji.

W raportowanym okresie rozbudowano warstwę analityczną, sklep wewnętrzny i wdrożono bazujące na danych zmiany wizualne. Zmiana tytułu gry na bardziej unikalny gwarantuje jej długofalowo lepsze pozycjonowanie w kanałach sprzedaży.

Tytuł miał swój globalny debiut 24 listopada 2021 roku. Dla gry free-to-play w modelu GaaS (game as a service) kluczowe dla osiągnięcia komercyjnego sukcesu są zarówno stałe aktualizacje oparte na analizie zachowań graczy jak i sukcesywne budowanie zaangażowanej społeczności użytkowników. Po premierze rozpoczęto budowanie społeczności graczy z wykorzystaniem m.in. platformy Discord oraz zintensyfikowane kampanie UA, ukierunkowane przede wszystkim na pozyskanie użytkowników z kluczowych dla tytułu rynków. W kolejnych tygodniach zespół projektowy będzie implementował adekwatne do reakcji społeczności zmiany wizualne oraz na poziomie rozgrywki.



HIGHWAY GETAWAY

Highway Getaway (pierwotna nazwa Prime Time Rush) to wyścigowa gra akcji. Tytuł został pozyskany do programu wydawniczego w 2016 roku od Invictus Games KFT.

W związku ze stosunkowo dużym organicznym zaangażowaniem użytkowników, Spółka podjęła decyzję o modernizacji tytułu i przeprowadzeniu testowych kampanii UA weryfikujących obecny potencjał komercyjny gry.

Aktualizację tytułu przeprowadza zewnętrzne studio developerskie. W ramach prac do gry zaimplementowane zostaną narzędzia analityczne oraz usprawniające monetyzację reklamową. Aktualizacja powinna trafić do dystrybucji w grudniu 2021.

W kosztach modernizacji partycypuje twórca gry. O wynikach przeprowadzonych prac i testowych kampanii UA Spółka będzie informować m.in. w kolejnych raportach okresowych.

Highway Getaway iOS: <https://itunes.apple.com/app/highway-getaway-chase-tv/id1140419735>

Highway Getaway Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vividgames.primetime>



1,3 MLN
POBRANIA

0,99 PLN*
ARPU
(kluczowe rynki)

DANE ZA 3Q2021

* wg kursu USD z dnia 30.09.2021

MARKA GRAVITY RIDER

Markę tworzą dwa pozyskane w ramach programu wydawniczego tytuły - Gravity Rider i Gravity Rider Zero stworzone przez krakowskie studio Fontes. Do końca września 2021 zostały pobrane łącznie już przez niemal **33 mln** graczy z całego świata.

Marka prezentuje stabilne przychody i satysfakcjonujące metryki użytkowe. Prowadzone w III kwartale aktualizacje miały charakter technologiczny i wspierający. W I kwartale 2021 przygotowano wersje iOS obu gier do zmian systemowych.

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

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



2,8 MLN
POBRANIA

1,69 PLN*
ARPU
(kluczowe rynki)

DANE ZA 3Q2021

* wg kursu USD z dnia 30.09.2021

GRY SEGMENTU CASUAL

W raportowanym okresie zespół zajmujący się grami z segmentu casual pracował nad dwoma tytułami wykorzystującymi kreskówkową postać Om Nom'a, znanego m.in. z serii gier mobilnych Cut The Rope, Om Nom: Run czy Om Nom: Merge.

W październiku podjęto decyzję o wstrzymaniu prac nad grą OmNom Golf, w związku z nieosiągnięciem przez tytuł zadowalających wyników podczas fazy soft launch. Zasoby skierowano do bardziej perspektywicznych tytułów.

OmNom Crafters to gra symulująca pracę na owocowej farmie. Obecnie gra znajduje się w fazie soft launch. Prowadzone są testy, których celem jest obniżenie CPI (koszt na instalację). Ich wyniki zadecydują o przyszłości projektu.

Stale poszukiwane i testowane są też kolejne projekty, jednak do produkcji przyjęte zostaną jedynie te spełniające określone kryteria w zakresie retencji i dochodowości.



POZOSTAŁE TYTUŁY



4,2 TYS.

POBRANIA

0,36 PLN*

ARPU

(kluczowe rynki)

DANE ZA 3Q2021

* wg kursu USD z dnia 30.09.21



51 TYS.

POBRANIA

1,23 PLN*

ARPU

(kluczowe rynki)

DANE ZA 3Q2021



71 TYS.

POBRANIA

2,02 PLN*

ARPU

(kluczowe rynki)

DANE ZA 3Q2021



BIDLOGIC

BidLogic to komercyjna nazwa świadczonej przez wydzielony w ramach Vivid Games S.A. zespół specjalistów usługi mediacji reklamowej, która wdrażana jest w grach z portfolio Vivid Games oraz oferowana na rynku developerów gier i aplikacji mobilnych. Jest pierwszą tego rodzaju usługą na rynku i prezentuje rosnący potencjał komercyjny.

Dotychczas do automatyzacji zarządzania stawkami reklamowymi wykorzystywano w ramach BidLogic system mediacyjny ironSource. W III kwartale pracowano nad rozszerzeniem usługi o jedną z najbardziej popularnych platform mediacyjnych dla aplikacji mobilnych na świecie – Applovin Max. U uruchomienie Applovin w usłudze BidLogic przesunięto z października na koniec 2021 roku.

Z oferty BidLogic korzysta już kilkunastu partnerów, a optymalizacji podlega około 60 aplikacji. Wśród klientów BidLogic znajdują się m.in. Nekki, Mobadu czy Efez Games. Obecnie zespół projektowy negocjuje kolejne kontrakty i wzmacnia zasoby analityczne.

Usługa BidLogic jest wykorzystywana także w grach z portfolio Spółki, co wymiennie podnosi przychody z monetyzacji reklamowej. Wzrosty z monetyzacji reklamowej przy wykorzystaniu narzędzia wahają się najczęściej w przedziale 15%-50%.

REALIZACJA DZIAŁAŃ Z ZAKRESU BIG DATA

W raportowanym okresie rozszerzono zakres działań realizowanych przez dotychczasowy zespół Machine Learning o budowę platformy big data, która będzie agregowała dane z wielu źródeł. Ma to na celu zapewnienie spójności i wysokiej jakości dostarczanych danych. Pozwoli też na znaczne usprawnienie wykonywanych prac analityczno-raportowych oraz przyspieszy proces budowy przyszłych modeli ML.

W III kwartale wykonano też szereg zadań technicznych oraz ukończono pracę nad modelem przewidującym w czasie rzeczywistym odejścia graczy z Real Boxing 2 (model churn'owy). Prace wdrożeniowe będą ukończone jeszcze w tym miesiącu.

Na początku 2022 roku planowane jest wdrożenie kolejnych modeli działających w czasie rzeczywistym wspierających monetyzację w RB2.

Skuteczna implementacja procesu retencyjnego opartego o modele ML z jednej strony pozwoli proaktywnie zapobiegać odejściom graczy również poprzez zaproponowanie im personalizowanych dla nich ofert, a z drugiej pozytywnie wpłynie na przychody.



AKTUALIZACJA STRATEGII SPÓŁKI 2022-2025

W dniu 29 listopada 2021 roku Zarząd Spółki ogłosił aktualizację strategii na lata 2022-2025 (ESPI 49/2021). W okresie od 2022 do 2025 roku podstawowym przedmiotem działalności pozostanie produkcja i wydawnictwo gier mobilnych free-to-play w modelu **Game as a Service**. Za kluczowe dla osiągnięcia poniższych założeń, Spółka uważa inwestycje w obszary uczenia maszynowego, analityki oraz metod płatnego pozyskiwania użytkowników.

Rozwój w latach 2022-2025 oprze się na trzech filarach działalności:

I. **Rozwój tytułów z obecnego portfolio**

Cel 1: Wyskalowanie przychodów z Real Boxing 2 do poziomu ponad 1M USD miesięcznie do końca 2023.

Cel 2: Rozwój drugiego z tytułów z obecnego portfolio do poziomu ponad 1M USD miesięcznego przychodu do 2025.

Cel 3: Rozwój jednego z tytułów z obecnego portfolio do poziomu 0,3M USD miesięcznego przychodu w okresie do 2025.

II. **Stworzenie nowej gry na bazie meta-gry Real Boxing 2**

Cel: Wydanie w 2023 roku nowej gry własnej stworzonej na podstawie meta-gry Real Boxing 2.

III. **Publishing nowych tytułów w podziale na 2 linie portfolio (symulatory walki i gry sportowe oraz gry casual i mid-core games):**

Cel 1: Pozyskanie nowych tytułów w tej kategorii, w tym jednego, który do 2025 osiągnie poziom ponad 1M USD przychodu miesięcznie.

Cel 2: Pozycjonowanie się jako wydawcy gier w kategoriach symulatory walki i gry sportowe.

Cel 3: Wprowadzenie do portfolio do 2025 dwóch nowych gier na poziomie 0,3M USD przychodu miesięcznie i rozpoczęcie skalowania ich do poziomu 1M USD przychodu miesięcznie poprzez sprawnie działający UA.

**CEL DLA PORTFOLIO
W 2025 ROKU**

**+3 GRY O PRZYCHODACH
>1 MLN USD/M-C**

**+3 GRY O PRZYCHODACH
>0,3M USD/M-C**

INNE WAŻNE ZDARZENIA

ZMIANY W RADZIE NADZORCZEJ SPÓŁKI

W dniu 25 czerwca 2021 pan Szymon Skiendzielewski złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka w Radzie Nadzorczej ze skutkiem natychmiastowym. W związku z rezygnacją, Rada w dniu 30 czerwca 2021 w drodze kooptacji powołała pana Andrzeja Chrzanowskiego na członka. W dniu 23 lipca 2021 kolejny członek organu, pan Tomasz Muchalski złożył rezygnację z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej ze skutkiem natychmiastowym. W dniu 28 lipca 2021 w drodze kooptacji Rada powołała na członka pana Damiana Jasicę. Zgodnie z § 12 ust. 4 Statutu Spółki, osoby kooptowane do Rady Nadzorczej pełniły funkcje w Radzie Nadzorczej Spółki do czasu dokonania wyboru członków przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki. Wszystkie zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki zostały do dnia niniejszego sprawozdania potwierdzone wyborami Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy.

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. Spłata pierwszej raty układowej miała miejsce 4 stycznia 2021. Zarząd Spółki zdecydował o spłacie drugiej z dwunastu rat układowych 16 lutego 2021 tj. przed pierwotnym terminem wynikającym z układu przypadającym na 21 marca 2021. W dniu 4 maja 2021 Zarząd Spółki postanowił o dokonaniu w dniu 19 maja wcześniejszej spłaty wszystkich pozostałych trzech rat układowych przypadających na 2021 rok . (ESPI 18/2021) Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania spłacono 5 z 12 rat układowych, w łącznej kwocie 4,5 mln PLN.

ROZWIĄZANIE UMOWY WYDAWNICZEJ

W dniu 22 września 2021 rozwiązano umowę wydawniczą z Amusing Park Corp. z siedzibą w Seulu (Korea Południowa), zawartą w dniu 13 stycznia 2020. Na podstawie umowy Vivid Games S.A. planowała wydać na platformach iOS i Android grę Mythical Showdown (pierwotna nazwa Amusing Heroes). Gra nie osiągnęła oczekiwanych na etapie rozwoju projektu wskaźników. W związku z tym Zarząd Spółki postanowił o rozwiązaniu umowy i skierowaniu sił i środków zaangażowanych w projekt po stronie Emitenta do gier o wyższym potencjale komercyjnym.

POŁĄCZENIE SPÓŁEK W GRUPIE KAPITAŁOWEJ

W dniu 30. czerwca 2021 Zarząd Vivid Games S.A. po raz pierwszy zawiadomił o zamiarze połączenia ze spółką Quasu Sp. z o.o. (ESPI nr 29/2021) Połączenie Spółek nastąpiło w sposób wskazany w art. 492 § 1 pkt 1) Kodeksu spółek handlowych („k.s.h.”), tj. przez przeniesienie całego majątku Quasu Sp. z o.o. -Spółki Przejmowanej na Vivid Games S.A - Spółkę przejmującą. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Vivid Games S.A. podjęło w dniu 27 września uchwałę w przedmiocie połączenia. W dniu 28 października 2021 połączenie zostało zarejestrowane przez sąd (ESPI nr 47/2021).

CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA ROZWÓJ

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 (wzrost 7,7% CAGR 2018-2023), który jest najszybciej rozwijającym się w całej branży gier komputerowych, którego wartość w 2023 roku prognozowana jest na 200,8 mld USD,
- wysoki potencjał komercyjny modelu biznesowego GaaS, umożliwiający generowanie wysokich przychodów w długiej perspektywie czasu,
- światowa rozpoznawalność marki Real Boxing, pozostającej liderem segmentu gier bokserskich na platformach mobilnych przyczyniająca się do pozytywnego wizerunku Spółki,
- efektywny marketing w szczególności w zakresie płatnego pozyskiwania użytkowników.
- wysoki poziom jakości gier w zakresie angażującej rozgrywki, oprawy wizualnej, monetyzacji oraz niezawodności umożliwiający osiąganie wysokich metryk użytkowych i monetyzacyjnych,
- wykorzystywanie rozwiązań technologicznych wspierających kluczowe funkcjonalności produkowanych gier, zapewniających ich niezawodność oraz zwiększających ich potencjał monetyzacyjny,
- wysoki poziom wiedzy z zakresu analityki oraz monetyzacji, umożliwiający odpowiednie zaprojektowanie, wykonanie i zarządzanie grami free-to-play,
- pozyskanie, utrzymanie oraz motywacja pracowników z odpowiednimi umiejętnościami i doświadczeniem w zakresie wszystkich niezbędnych obszarów działalności Spółki,
- atrakcyjny program wydawniczy umożliwiający korzystanie z know-how, technologii i siły marketingowej, ułatwiający pozyskiwanie wartościowych produktów od zewnętrznych producentów,
- zapewnienie wydajnego systemu zarządzania oraz efektywności produkcji, dzięki której możliwa jest praca nad kilkoma projektami w tym samym czasie, oraz częsta weryfikacja ich jakości w trakcie fazy tzw. soft-launch,
- utrzymanie odpowiedniego poziomu finansowania, umożliwiającego realizację założonej strategii.

OMÓWIENIE DANYCH FINANSOWYCH

DANE SKONSOLIDOWANE

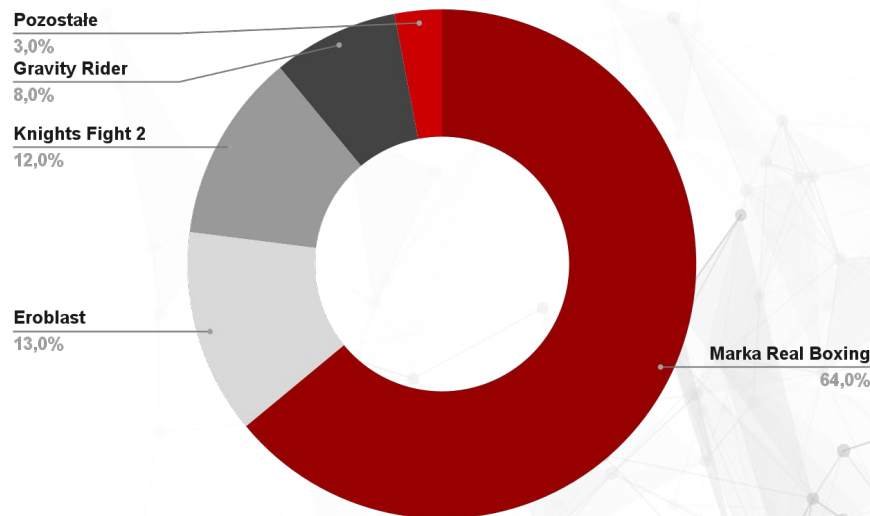


PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓŁEM I ZRÓWNANE Z NIMI

w tys. PLN	01.07.2021 30.09.2021	01.07.2020 30.09.2020	3Q2021 vs. 3Q2020
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi	7 015,22	7 782,71	90%
Przychody ze sprzedaży	6 572,50	7 465,78	88%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	442,72	316,93	140%

Na koniec 3Q2021 w dystrybucji było 29 tytułów w tym porty wydane na platformie Nintendo Switch. Przychody wygenerowane zostały w aż 64% przez markę Real Boxing, w 13% przez Eroblast oraz w 12% przez Knights Fight 2.

Koszty wytworzenia na własne potrzeby w 3Q2021 wzrosły o 40% w stosunku do 3Q2020 w głównej mierze z powodu inwestycji w projekty działu Big Data, który m.in. implementuje w grach z portfolio Vivid Games rozwiązania machine learning'owe.



KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

W 3Q2021 roku nastąpił wzrost o prawie 0,7 m PLN (wzrost o 10%) kosztów działalności operacyjnej w stosunku do 3Q2020.

Na stan ten największy wpływ miały koszty:

- Usług obcych - wzrost o 0,06 m PLN (1%). Stanowią one 63% kosztów działalności operacyjnej,
- Koszty świadczeń pracowniczych - wzrost o 0,3 m PLN (35%). Koszty wynagrodzeń stanowią 17% kosztów działalności operacyjnej,
- Amortyzacji - wzrost o 0,3 m PLN (26%). Stanowią one 20% kosztów działalności operacyjnej,

Zwiększenie kosztów amortyzacji wynika z wdrożenia projektów z zakresu nowych technologii, które częściowo finansowane były dotacjami z NCBiR.

W pozostałych przychodach operacyjnych zawarte są głównie przychody wynikające z rozliczenia otrzymanych wcześniej dotacji. Zmniejszenie o 58% to skutek jednorazowego rozliczenia sprzedaży w 2020 r jednego z projektów.

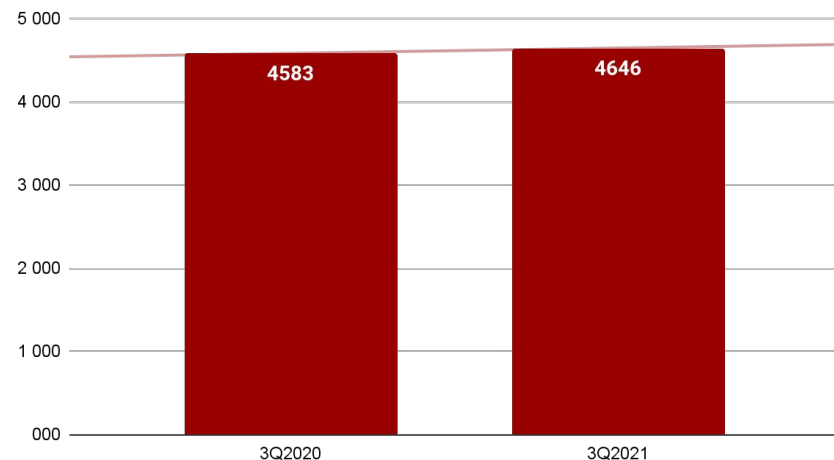
Na zmniejszenie o 85% kosztów finansowych wpłynęło niższe odsetki od obligacji serii A, które uległy zmniejszeniu w związku ze spłatą w 2021 pięciu rat układowych (w tym cztery przed wyznaczonym terminem). Spłacono raty w łącznej wysokości 4,5 mln PLN. Na zmniejszenie kosztów finansowych wpłynęły też korzystne różnice kursowe.

w tys. PLN	01.07.2021 30.09.2021	01.07.2020 30.09.2020	3Q2021 vs. 3Q2020
Koszty działalności operacyjnej	-7 425,10	-6 726,57	110%
Amortyzacja	-1 457,23	-1 153,03	126%
Zużycie surowców i materiałów	-20,43	-32,74	62%
Usługi obce	-4 646,47	-4 583,47	101%
Koszt świadczeń pracowniczych	-1 276,94	-947,26	135%
Podatki i opłaty	-1,13	-2,51	45%
Pozostałe koszty	-22,90	-7,56	303%
Zysk (-strata) Ze Sprzedaży	-409,88	1 056,14	-39%
Pozostałe przychody operacyjne	344,03	813,72	42%
Pozostałe koszty operacyjne	2,75	-1 566,49	0%
Zysk (-strata) Na Dz. Op.	-63,10	303,37	-21%
Przychody finansowe	0,00	1,27	0%
Koszty finansowe	-24,10	-165,76	15%
Zysk (-strata) przed opodatkowaniem	-87,20	138,88	-63%

KOSZTY USŁUG OBCYCH

Koszty usług obcych stanowią **63% wszystkich kosztów działalności operacyjnej**, w tym największy to udział kosztów User Acquisition (UA) na poziomie 2,2 m PLN.

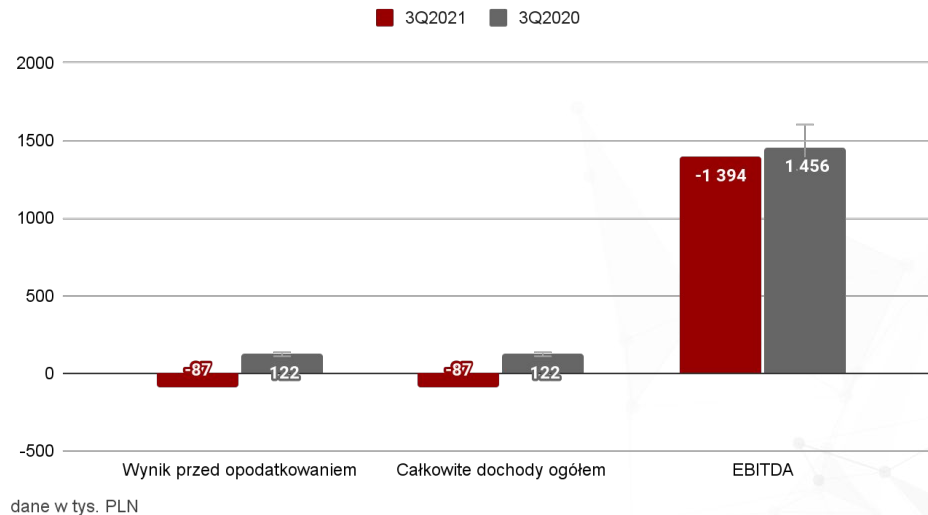
Wśród kosztów usług obcych: nastąpiło zmniejszenie środków przeznaczonych na płatne pozyskiwanie użytkowników (UA) w stosunku do 3Q2020, związane było ono ze zwiększeniem efektywności stosowanej strategii UA. Wprowadzono zasady optymalizacji inwestycji, w tym m.in. ustalono progi rentowności, co sprzyja inwestycjom w kampanie i tytuły nakierowane na lepszy zwrot z inwestycji.



■ — Koszty usług obcych, dane w tys. PLN

+1%
3Q2021 vs. 3Q2020

CAŁKOWITE DOCHODY OGÓŁEM I EBITDA



Grupa uzyskała ujemny wynik netto za 3Q2021 w wysokości -87 tys PLN (3Q2020 = +122 tys PLN). **EBITDA** osiągnęła poziom **1,4 m PLN** co stanowi 96% w stosunku do 3Q2020 (1,5m PLN).

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

AKTYWA

w tys. PLN	STAN NA 30.09.2021	STAN NA 31.12.2020	STAN NA 30.09.2020	09.2021 vs. 12.2020
AKTYWA TRWAŁE	29 323,01	32 133,45	32 646,25	91%
AKTYWA OBROTOWE	7 003,55	11 320,84	10 663,58	62%
AKTYWA RAZEM	36 326,56	43 454,29	43 309,83	84%

W pozycji Aktywa trwałe odnotowano spadek o 9% (o ok 2,9 mln PLN), głównie w konsekwencji spadku o 10% wartości Aktywów niematerialnych i prac rozwojowych związanych z zakończonymi z sukcesem projektami dotyczącymi nowych technologii (finansowanych również z otrzymanych dotacji od NCBiR). W roku 2021 rozpoczęła się ich amortyzacja.

Wartość Aktywów obrotowych spadła o 38% (o 4,6 mln PLN). W związku ze **spłatą pięciu rat układowych** zmniejszeniu uległ stan środków pieniężnych będących w dyspozycji Grupy o 67% (o 5,3 m PLN). Stan środków na rachunkach bankowych Grupy na 30 września 2021 wynosi 2,6 m PLN.

Należności z tytułu dostaw i usług pozostają na podobnym poziomie.

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

PASYWA

w tys. PLN	STAN NA 30.09.2021	STAN NA 31.12.2020	STAN NA 30.09.2020	09.2021 vs. 12.2020
Kapitał (Fundusz) Własny	19 627,60	21 480,16	21 403,70	91%
Zobowiązania Długoterminowe	9 002,99	12 788,29	7 569,71	70%
Zobowiązania Krótkoterminowe	7 695,97	9 185,84	14 336,42	84%
Kapitał Własny I Zobowiązania Razem:	36 326,56	43 454,29	43 309,83	84%

W 2021 roku kapitał podstawowy Grupy pozostał bez zmian.

Kapitał zapasowy zwiększył się o 2,1 m PLN zgodnie z Uchwałą ZWZA z 23 czerwca 2021 o podziale zysku za 2020 rok.

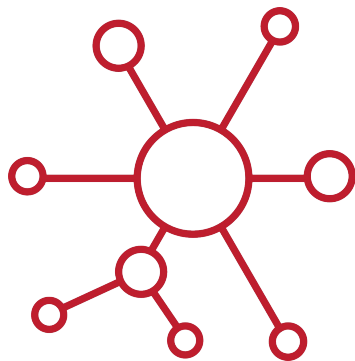
Grupa nie posiadała na dzień 30 września 2021 r. zadłużeń kredytowych.

Na dzień 30 września 2021 r. łączna wartość wyemitowanych w maju 2017 roku trzyletnich obligacji serii A (wartość emisji 10,5 m PLN) wynosiła 6,1 m PLN. **Grupa dokonał spłaty 5 rat układowych w wysokości 4,5 m PLN (w tym cztery raty przedterminowo)** Dokładny opis znajduje się w Nocie Nr 7 i 11 Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego.

Zobowiązania długoterminowe i zobowiązania krótkoterminowe spadły odpowiednio o 30% i 16% m.in. z powodu częściowej spłaty rat układowych.

Zobowiązanie z tytułu wyemitowanych obligacji jest wykazane w Zobowiązaniach krótkoterminowych w wysokości trzech rat przypadających do spłaty w kolejnych 12 miesiącach (tzn do 30 września 2022 roku).

SPÓŁKA I GRUPA KAPITAŁOWA VIVID GAMES S.A.



INFORMACJE OGÓLNE

Vivid Games S.A. jest jednym z wiodących polskich producentów gier na platformy mobilne. Od ponad dekady pracujemy nad fantastycznymi tytułami, jak te z serii Real Boxing - najbardziej rozpoznawalnej marki wśród gier bokserskich na świecie. Za nasze osiągnięcia otrzymaliśmy wiele wyróżnień m.in. dla „Najlepszego Producenta Niezależnego” i „Najlepszej Polskiej Gry Roku” kapituły Digital Dragons czy prestiżowe wyróżnienie Apple „Editors’ Choice”.

Jesteśmy zespołem 85 pasjonatów, którym przyświeca misja tworzenia gier dających graczom masę rozrywki na niespotykanym dotąd poziomie. By móc realizować ten cel podejmujemy ryzyko poszukiwania nowych nieznanych dotąd kierunków, stawiając sobie przy tym wysoko poprzeczkę. Naszą wizją jest bycie światowej klasy studiem gier mobilnych z pokaźnym portfolio tytułów osiągających globalne sukcesy przy założeniu niekorporacyjnych metod działania.

Pracujemy zdalnie z zespołem z całego świata, oddając pracownikom do dyspozycji także biura w Bydgoszczy oraz Warszawie. Vivid Games S.A. jest spółką publiczną notowaną na GPW w Warszawie od 2012 roku.

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

Jarosław Wojczakowski - Prezes Zarządu

Kadencja: 19 kwietnia 2017 r. - 18 kwietnia 2022 r.

Z branżą związany od blisko 20 lat, najpierw jako programista i twórca na Demoscenie, później założyciel i członek zarządu Vivid Games. Absolwent Uniwersytetu Technologiczno-Przyrodniczego w Bydgoszczy na kierunku telekomunikacja i multimedia. W Vivid Games od początku odpowiedzialny przede wszystkim za nadzór i rozwój technologiczny. W 2021 roku został prezesem Vivid Games. Za cel stawia sobie skalowanie przychodów przedsiębiorstwa oraz jakościowy rozwój portfolio obecnych i przyszłych gier, a także rozwój międzynarodowego zespołu. Charakter i doświadczenie w zarządzaniu zapewniają mu efektywność w realizacji celów i skuteczność w działaniu.



ORGANY SPÓŁKI

RADA NADZORCZA*

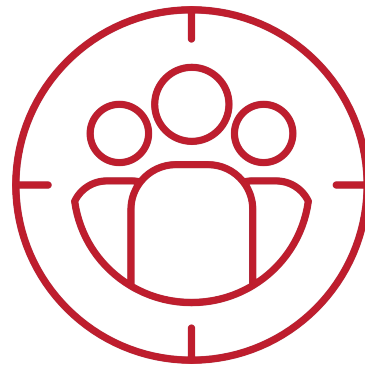
Remigiusz Kościelny - Przewodniczący Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu
Kadencja: 23.06.2021 r. - 22.06.2026 r.

Marcin Duszyński - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu
Kadencja: 12.04.2017 r. - 11.04.2022 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.

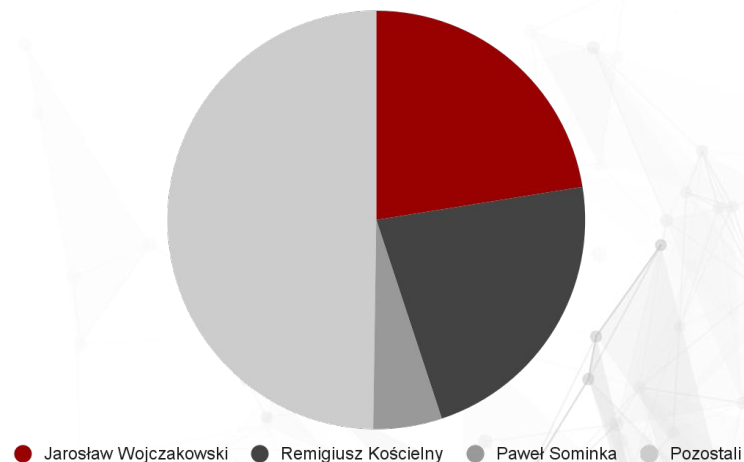
Damian Jasica - Członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Komitetu Audytu
Kadencja: 27.09.2021 r. - 26.09.2026 r.



*W dniu 25 czerwca 2021 pan Szymon Skiendzielewski złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka w Radzie Nadzorczej ze skutkiem natychmiastowym. W związku z rezygnacją Rada w dniu 30 czerwca 2021 w drodze kooptacji powołała pana Andrzeja Chrzanowskiego na członka. W dniu 23 lipca 2021 kolejny członek organu, pan Tomasz Muchalski złożył rezygnację z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej ze skutkiem natychmiastowym. W dniu 28 lipca 2021 w drodze kooptacji Rada powołała na członka pana Damiana Jasicę. Zgodnie z § 12 ust. 4 Statutu Spółki, panowie Andrzej Chrzanowski i Damian Jasica sprawowali czynności członków Rady Nadzorczej do czasu dokonania ich wyboru przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, które odbyło się w dniu 27 września 2021.

AKCJONARIAT VIVID GAMES S.A.

AKCJONARIUSZ	LICZBA AKCJI I GŁOSÓW	% AKCJI I GŁOSÓW
Jarosław Wojczakowski	7 255 212	22,47%
Remigiusz Kościelny	7 248 420	22,45%
Paweł Sominka	1 716 000	5,32%
Pozostali	16 066 138	49,76%
	32 285 770	100,00%



AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU CZŁONKÓW ZARZĄDU I RN

Imię i nazwisko	Stanowisko	01.01.2021	30.09.2021	29.11.2021
Jarosław Wojczakowski	Prezes Zarządu	7 255 212	7 255 212	7 255 212
Remigiusz Kościelny	Przewodniczący Rady Nadzorczej	7 248 454	7 248 420	7 248 420
Marcin Duszyński	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Paul Bragiel	Członek Rady Nadzorczej	247 500	*	*
Andrzej Chrzanowski	Członek Rady Nadzorczej	*	-	-
Wojciech Humiński	Członek Rady Nadzorczej	849 289	849 289	849 289
Damian Jasica	Członek Rady Nadzorczej	*	-	-
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	*
Szymon Skiendzielewski	Członek Rady Nadzorczej	-	*	*

*we wskazanej dacie osoba nie była członkiem Rady Nadzorczej Spółki

GRUPA KAPITAŁOWA

W dniu 27 września 2021 NWZA Vivid Games S.A. podjęło uchwałę o połączeniu Vivid Games S.A. i Quasu Sp. z o.o. (ESPI nr 44/2021)

Połączenie Spółek zostało zarejestrowane przez sąd w dniu 28 października 2021 (ESPI nr 47/2021).

W dniu 30. czerwca 2021 Zarząd Vivid Games S.A. po raz pierwszy zawiadomił o zamiarze połączenia ze spółką Quasu Sp. z o.o. (ESPI nr 29/2021) Połączenie Spółek nastąpiło w sposób wskazany w art. 492 § 1 pkt 1) Kodeksu spółek handlowych („k.s.h.”), tj. przez przeniesienie całego majątku Spółki Przejmowanej na Vivid Games S.A. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Vivid Games S.A. podjęło w dniu 27 września uchwałę w przedmiocie połączenia.

Na dzień 30. września 2021 podstawowym przedmiotem działalności Grupy Kapitałowej Vivid Games S.A. była według PKD: - pozostała działalność usługowa w zakresie technologii informatycznych i komputerowych. Segmentami sprawozdawczymi według MSSF 8 Segmenty operacyjne są następujące segmenty: - wyłącznie jeden segment działalności którym jest produkcja programów komputerowych (gier).

Na dzień niniejszego Raportu Vivid Games S.A. nie posiada spółek zależnych i nie tworzy grupy kapitałowej.



POZOSTAŁE INFORMACJE

POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY) WRAZ Z OPISEM.

Vivid Games S.A. nie posiada oddziałów w Polsce ani żadnych oddziałów zagranicznych. Od 2015 roku posiada filię w Warszawie.

POSIADANE AKCJE WŁASNE

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Vivid Games S.A. posiada 116 256 akcji własnych nabytych od byłych pracowników i współpracowników Spółki zgodnie z zawartymi w ramach akcyjnego programu motywacyjnego umowami oraz w granicach upoważnienia udzielonego uchwałami nr 7 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 21. sierpnia 2015 r. oraz nr 20 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 26. sierpnia 2020 r.

SPRAWY SĄDOWE

W okresie do końca III kwartału 2021 r., jak również do dnia przekazania raportu okresowego, nie toczyły się, ani nie toczą się przed sądem lub organem właściwym dla postępowania arbitrażowego żadne istotne postępowania sądowe, administracyjne i arbitrażowe.

W związku z zatwierdzeniem w dniu 22 grudnia 2020 układu w przyspieszonym w postępowaniu układowym Spółki, ww. postępowanie zostało formalnie zakończone. W konsekwencji, niezwłocznie przystąpiono do wykonywania układu, tj. spłaty obligacji serii A w całości wraz z odsetkami w dwunastu kwartalnych ratach. Na dzień publikacji sprawozdania spłacono 5 z 12 rat, w tym 4 przedterminowo.

INFORMACJE DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI DZIAŁALNOŚCI

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

ZATRUDNIENIE I SYTUACJA KADROWA W GRUPIE W Q3 2021 ROKU

Na dzień 30 września 2021 roku współpracowało z Grupą 85 osób w oparciu o różne formy zatrudnienia lub współpracy, z czego 3 pracowników przebywa na długotrwałych zwolnieniach lekarskich bądź urlopach macierzyńskich. Przeciętne zatrudnienie w oparciu o umowy o pracę w okresie kończącym się 30 września 2021 roku to 41 osób.

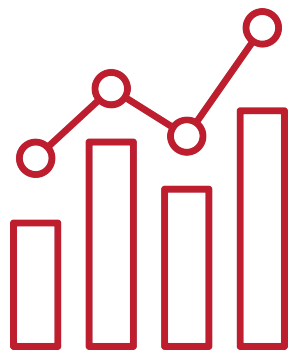
WPŁYW COVID-19 NA DZIAŁALNOŚĆ GRUPY W 2021 ROKU

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

ŹRÓDŁA FINANSOWANIA GRUPY

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

INFORMACJE FINANSOWE



ROK OBROTOWY

Rokiem obrotowym Grupy jest rok kalendarzowy.

INFORMACJA O KREDYTACH I POŻYCZKACH W 2021 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. Jednostka dominująca może wykorzystywać kredyt od dnia zawarcia umowy do 11 kwietnia 2024 r. Przyznany limit zwiększa elastyczność podejmowania decyzji biznesowych i może być wykorzystywany m.in. na pozyskiwanie nowych tytułów.

INFORMACJA O PORĘCZENIACH I GWARANCJACH UDZIELONYCH W 2021 R. ORAZ INNYCH ISTOTNYCH POZYCZACH POZABILANSOWYCH

W 2021 roku Grupa nie udzieliła innym podmiotom żadnych istotnych poręczeń ani gwarancji.

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

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

ZARZĄDZANIE ZASOBAMI FINANSOWYMI

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

MOŻLIWOŚCI REALIZACJI INWESTYCJI

Zarząd Spółki na bieżąco analizuje plany inwestycyjne i strategiczne w odniesieniu do posiadanych zasobów finansowych. Inwestycje realizowane są ze środków własnych w tym głównie ze środków pochodzących z dystrybucji gier. W ocenie Zarządu realizacja zaplanowanych na 2021 rok działań strategicznych nie jest zagrożona.

Vivid Games S.A. dokonała w 2021 roku spłaty 5 (w tym 4 przedterminowo) z przewidzianych 12 rat układowych. Kolejne raty będą wymagalne od 2022 roku.

W ocenie Zarządu zastosowane działania w optymalny sposób zabezpieczają interesy Spółki jednocześnie pozwalając obligatariuszom obligacji serii A na uzyskanie pełnej spłaty ich wierzytelności.

TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

W 2021 roku Grupa kontynuowała współpracę na przyjętych w latach wcześniejszych zasadach. Wszystkie transakcje miały charakter rynkowy.

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

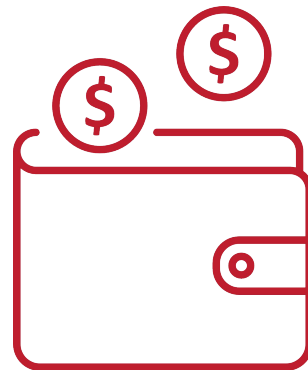
Emitent nie stosuje polityki zabezpieczeń mających na celu zabezpieczenia przed ryzykiem zmiany cen, ryzyka kredytowego oraz zakłóceń przepływów środków pieniężnych. Opis poszczególnych ryzyk został zaprezentowany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI W RAPORCIE A PROGNOZAMI

Emitent nie opublikował prognoz dotyczących oczekiwanych w 2021 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 48/2021 narastająco za pierwsze dziesięć miesięcy 2021 roku Emitent spodziewa się następujących wyników:

- przychody ze sprzedaży na poziomie 18,92 mln PLN,
- wynik brutto na poziomie - 1,96 mln PLN,
- EBITDA na poziomie 3,18 mln PLN,
- wynik netto na poziomie -1,96 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 skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne oraz śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi Grupę Kapitałową Vivid Games zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Grupy Kapitałowej oraz jej wynik finansowy.

ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejszy raport za okres od 1 stycznia do 30 września 2021 roku został podpisany i zatwierdzony do publikacji przez Zarząd Vivid Games S.A. w dniu 29 listopada 2021 r.

Bydgoszcz, 29 listopada 2021 r.

Jarosław Wojczakowski
Prezes Zarządu



VIVID GAMES

VIVID GAMES - HEADQUARTERS

Ogińskiego 2
85092 Bydgoszcz
POLAND

VIVID GAMES - WARSAW OFFICE

Wawelska 78/10
02034 Warsaw
POLAND