



**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI I GRUPY
VIVID GAMES S.A. W OKRESIE 01.01. - 31.12.2018**

BYDGOSZCZ, 26.04.2019

SPIS TREŚCI

Spis treści.....	2
Pismo Zarządu	5
Wybrane skonsolidowane dane finansowe w przeliczeniu na Euro	6
Wybrane jednostkowe dane finansowe w przeliczeniu na Euro	8
Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych	10
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi.....	10
Koszty działalności operacyjnej, wynik ze sprzedaży, Wynik na działalności operacyjnej i EBITBA	10
Zysk Netto.....	11
Sprawozdanie z sytuacji finansowej	12
Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w 2018 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych	14
Umowy istotne dla działalności Emitenta	14
Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych emitenta.....	14
Zmiany w zasadach zarządzania przedsiębiorstwem	14
Informacje dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności.....	14
Zarządzanie zasobami finansowymi	14
Możliwości realizacji inwestycji.....	15
Czynniki wpływające na wynik	15
Kredyty i pożyczki	16
Akcyjny program motywacyjny	16
Emisja papierów wartościowych	16
Transakcje między podmiotami powiązаныmi	16
Informacja dotycząca instrumentów finansowych w zakresie ryzyka zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej.....	17
Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok.....	17
Geografia sprzedaży w 2018 roku	17
Informacja ogólne	18
Prezentacja Spółki dominującej	18
Podstawowe dane o Emitencie	19
Organy Spółki	19
Zarząd	19

Rada Nadzorcza	20
Podstawowy przedmiot działalności	20
Akcjonariat na dzień 31. grudnia 2018 r.	20
Akcjonariat na dzień publikacji sprawozdania	21
Akcje Emitenta w posiadaniu członków Zarządu, Rady Nadzorczej i spółek zależnych	22
Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących	22
Umowy Emitenta z członkami Zarządu	22
Grupa kapitałowa	22
Strategia rozwoju emitenta	23
opis czynników i zdarzeń, mających znaczący wpływ na działalność emitenta i sprawozdanie finansowe w 2018 roku	25
Premiera Space Pioneer	25
Premiera Mayhem Combat	26
Działalność w zakresie badań i rozwoju	29
Działalność na rynku kapitałowym	29
premiera Gravity Rider	27
Podwyższenie kapitału	28
Wynik kontroli celno – skarbowej	28
Połączenie Spółek w Grupie	28
Ogłoszenie strategii rozwoju dla Vivid Games S.A. na lata 2018 – 2020.....	28
Zawarcie umowy wydawniczej.....	29
Zawarcie aneksu do umowy licencyjnej z Metro-Goldwyn-Mayer Inc.	29
Opis czynników i zdarzeń, mających znaczący wpływ na działalność emitenta i sprawozdanie finansowe do dnia publikacji niniejszego sprawozdania.....	31
Premiery gier z segmentu Hyper-Casual	31
Wprowadzenie trybów rozgrywki wieloosobowej w grze Space Pioneer.....	32
Ogłoszenie terminu publikacji gry Zombie Blast Crew	32
Dofinansowanie działalności Spółki dominującej przez Zarząd Emitenta	32
Czynniki istotne dla rozwoju przedsiębiorstwa	32
Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki	33
Czynniki ryzyka związane z otoczeniem w jakim Grupa prowadzi działalność	33
Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Grupę	33
Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii i branży, w której działa Grupa	33
Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym.....	33

Ryzyko związane z tempem upowszechniania dostępu do Internetu szerokopasmowego oraz urządzeń mobilnych umożliwiających taki dostęp	34
Ryzyko zmienności kursów walutowych	34
Ryzyko zmian legislacyjnych wpływających na rynek, na którym Grupa prowadzi działalność	34
Ryzyko braku stabilności przepisów podatkowych	35
Czynniki ryzyka związane z działalnością prowadzoną przez Grupę	35
Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Grupy	35
Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w realizacji projektów	35
Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników i trudnościami w pozyskaniu nowych	36
Ryzyko niezrealizowania celów strategicznych założonych przez Grupę	36
Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej	36
Ryzyko związane z pogorszeniem się wizerunku Grupy	37
Ryzyko związane z uzależnieniem Grupy od współpracy handlowej z Apple oraz Google	37
Ryzyko związane ze zmianą warunków umów dystrybucyjnych lub regulaminów operatorów platform dystrybucyjnych lub wypowiedzeniem umów dystrybucyjnych	38
Ryzyko roszczeń z tytułu naruszenia własności intelektualnej	38
Ryzyko związane z możliwością wystąpienia awarii systemów informatycznych, infrastruktury telekomunikacyjnej i serwerów, z których korzysta Grupa	39
Ryzyko związane z naruszeniem praw autorskich Grupy	39
Ryzyko związane z nieautoryzowanym oprogramowaniem mogącym skutkować zaprzestaniem dokonywania mikropłatności przez graczy na rzecz Grupy	39
Ryzyko związane z uzależnieniem od licencji kluczowych dla funkcjonowania Grupy	40
Ryzyko związane z rejestracją znaków towarowych Grupy	40
Ryzyko związane z pozyskiwaniem i wykorzystywaniem dotacji	40
Ryzyko braku spłaty zobowiązań z tytułu Obligacji oraz braku posiadania przez Emitenta wystarczających środków na jego dokonanie	41
Pozostałe	41
Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady)	41
Posiadane akcje własne	41
Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych	41
Postępowania sądowe i administracyjne	41
Postępowania przed innymi organami	41
Audyt	41
Oświadczenia Zarządu	42

PISMO ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusza i Obligatariusze,

Prezentujemy Państwu wyniki za 2018 r. W minionym roku Vivid Games SA wypracował na poziomie skonsolidowanym 10.3 mln zł przychodów ze sprzedaży, o niespełna 9% więcej niż rok wcześniej. Nakłady związane m.in. z promocją nowych gier, rozszerzeniem modelu działalności o produkcję i wydawanie gier hyper-casual, sprawiły, że Spółka zanotowała w 2018 r. stratę na sprzedaży. Przyjęta i wdrożona w minionym roku strategia powinna przynieść pozytywne efekty w roku bieżącym.

Najważniejszymi wydarzeniami 2018 roku były premiery 3 nowych gier mid-core: Space Pioneer, Mayhem Combat oraz Gravity Rider. Dotychczasowe wyniki finansowe nie odzwierciedlają w pełni ich potencjału komercyjnego, który zwiększamy za pomocą dodawania nowych funkcjonalności oraz optymalizacji metryk użytkowych i monetyzacyjnych. Naszym celem jest dalszy, dynamiczny wzrost portfolio – zarówno w segmencie gier hyper-casual w ramach którego w marcu 2019 wydaliśmy gry Pocket Mini Golf oraz Endless Lake, jak również w segmencie gier mid-core - w ramach którego ogłosiliśmy Zombie Blast Crew, którego premiera zaplanowana jest na III kwartał br. Wraz ze wzrostem potencjału monetyzacyjnego poszczególnych gier będziemy zwiększać inwestycje w bezpośredni marketing. Kontynuujemy program wydawniczy, a niektóre z naszych usług i technologii rozpoczynamy oferować zewnętrznym klientom.

W ubiegłym roku dokonaliśmy uproszczenia struktury organizacyjnej, aby zapewnić większą przejrzystość oraz sprawniejsze funkcjonowanie Grupy, zakończyliśmy również proces realizacji opcji posiadanej przez Fundusz GPV.

Na koniec roku Spółka posiadała 1,8 mln PLN środków pieniężnych, na bieżąco reguluje wszystkie swoje zobowiązania oraz zarządza ryzykiem związanym ze spłatą przyszłych zobowiązań finansowych.

Dziękujemy za zaufanie, którym nas obdarzacie i zachęcamy do zapoznania się z całym raportem rocznym za rok 2018.

Remigiusz Kościelny

Prezes Zarządu

Jarosław Wojczakowski

Wiceprezes Zarządu

WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE W PRZELICZENIU NA EURO

	STAN NA 31.12.2018	STAN NA 31.12.2017	STAN NA 31.12.2018	STAN NA 31.12.2017
	W TYS PLN	W TYS PLN	W TYS EUR	W TYS EUR
Aktywa trwałe	31 203,28	27 818,92	7 256,58	6 669,76
Aktywa obrotowe	3 483,16	10 733,28	810,04	2 573,37
Aktywa razem	34 686,44	38 552,20	8 066,61	9 243,14
Kapitał własny	15 692,55	18 012,27	3 649,43	4 318,56
Kapitał podstawowy	2 979,34	2 826,87	692,87	677,76
Zobowiązania długoterminowe	15 257,80	14 351,02	3 548,33	3 440,75
Dłużne papiery wartościowe	10 299,28	10 148,73	2 395,18	2 433,22
Zobowiązania krótkoterminowe	3 736,09	6 188,91	868,86	1 483,83
Instrumenty pochodne	0,00	0,00	0,00	0,00

	ZA OKRES 01.01.2018 31.12.2018	ZA OKRES 01.01.2017 31.12.2017	ZA OKRES 01.01.2018 31.12.2018	ZA OKRES 01.01.2017 31.12.2017
	W TYS PLN	W TYS PLN	W TYS EUR	W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi:	17 486,56	17 654,96	4 098,19	4 159,30
Przychody ze sprzedaży	10 325,50	9 484,91	2 419,91	2 234,53
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	7 161,06	8 170,05	1 678,28	1 924,77
Koszty działalności operacyjnej	-22 426,12	-19 582,40	-5 255,83	-4 613,38
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	-4 426,88	797,79	-1 037,49	187,95
Całkowite dochody ogółem	-5 448,87	-8 251,87	-1 277,01	-1 944,04
EBITDA	1 873,27	5 012,68	439,02	1 180,93

	ZA OKRES 01.01.2018 31.12.2018	ZA OKRES 01.01.2017 31.12.2017	ZA OKRES 01.01.2018 31.12.2018	ZA OKRES 01.01.2017 31.12.2017
	W TYS PLN	W TYS PLN	W TYS EUR	W TYS EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	4 612,39	3 137,51	1 080,97	739,16
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-9 706,01	-8 296,85	-2 274,72	-1 954,64
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-1 293,69	7 775,20	-303,19	1 831,74
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	1 813,19	8 200,50	424,94	1 931,94

WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE W PRZELICZENIU NA EURO

	STAN NA 31.12.2018 W TYS PLN	STAN NA 31.12.2017 W TYS PLN	STAN NA 31.12.2018 W TYS EUR	STAN NA 31.12.2017 W TYS EUR
Aktywa trwałe	31 211,68	29 983,15	7 258,53	7 188,65
Aktywa obrotowe	3 518,28	10 750,71	818,20	2 577,55
Aktywa razem	34 729,96	40 733,86	8 076,73	9 766,20
Kapitał własny	15 736,05	20 451,84	3 659,55	4 903,46
Kapitał podstawowy	2 974,34	2 826,87	691,71	677,76
Zobowiązania długoterminowe	15 257,80	14 351,02	3 548,33	3 440,75
Dłużne papiery wartościowe	10 299,28	10 148,73	2 395,18	2 433,22
Zobowiązania krótkoterminowe	3 736,11	5 931,00	868,86	1 422,00
Instrumenty pochodne	0,00	0,00	0,00	0,00

	okres od 01.01.2018 do 31.12.2018 W TYS PLN	okres od 01.01.2017 do 31.12.2017 W TYS PLN	okres od 01.01.2018 do 31.12.2018 W TYS EUR	okres od 01.01.2017 do 31.12.2017 W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi:	17 486,56	17 749,28	4 098,19	4 181,52
Przychody ze sprzedaży	10 325,50	9 579,23	2 419,91	2 256,75
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	7 161,06	8 170,05	1 678,28	1 924,77
Koszty działalności operacyjnej	-22 420,26	-19 867,93	-5 254,46	-4 680,64
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	-4 421,12	440,46	-1 036,14	103,77
Całkowite dochody ogółem	-5 442,28	-1 219,21	-1 275,46	-287,23
EBITDA	1 879,03	5 103,70	440,37	1 202,37

	okres od 01.01.2018 do 31.12.2018 w PLN	okres od 01.01.2017 do 31.12.2017 w PLN	okres od 01.01.2018 do 31.12.2018 w EUR	okres od 01.01.2017 do 31.12.2017 w EUR
Wynik na jedną akcję - podstawowy (w PLN/EUR)	-0,19	-0,04	-0,04	-0,01
Wynik na jedną akcję - rozwodniony (w PLN/EUR)	-0,19	-0,04	-0,04	-0,01
Średnia ważona liczba akcji zwykłych w tys.	28 957	28 241	28 957	28 241
Średnia ważona rozwodniona liczba akcji zwykłych w tys.	28 957	28 241	28 957	28 241

	okres od 01.01.2018 do 31.12.2018 w PLN	okres od 01.01.2017 do 31.12.2017 w PLN	okres od 01.01.2018 do 31.12.2018 w EUR	okres od 01.01.2017 do 31.12.2017 w EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 938,74	3 701,70	748,32	872,08
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-7 021,82	-8 835,59	-1 951,51	-2 081,56
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-1 293,71	7 775,19	1 822,21	1 831,74
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	1 809,67	8 186,46	1 918,60	1 928,63

Do przeliczenia wybranych danych finansowych na EUR zastosowano następujące kursy:

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

31 grudnia 2018 roku – 1 EUR = 4,3000 PLN

31 grudnia 2017 roku – 1 EUR = 4,1709 PLN

2. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów

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

2018 roku 1 EUR = 4,2669 PLN

2017 roku 1 EUR = 4,2447 PLN

OMÓWIENIE PODSTAWOWYCH WIELKOŚCI EKONOMICZNO-FINANSOWYCH

PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓŁEM I ZRÓWNANE Z NIMI

	od 01.01.2018 do 31.12.2018	od 01.01.2017 do 31.12.2017	2018 w porównaniu do 2017
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi	17 486,56	17 654,96	99,0%
Przychody ze sprzedaży	10 325,50	9 484,91	108,9%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	7 161,06	8 170,05	87,7%

Skonsolidowane przychody ze sprzedaży w 2018 roku są wyższe od przychodów osiągniętych w roku 2017 o 8,9%. Wynik raportowanego okresu wygenerowany został przez nowe tytuły wydane w 2018 roku - Gravity Rider, Space Pioneer oraz Mayhem Combat, jak również w przez portfolio wcześniej wydanych gier - głównie markę Real Boxing. Portfolio aktualnych gier jest intensywnie rozwijane.

Koszty wytworzenia na własne potrzeby stanowią 87,7% poziomu kosztów z 2017 roku. Stan ten związany jest z wydaniem (oddaniem do użytkowania) w 2018 dwóch dużych tytułów oraz niższymi nakładami poniesionymi na obecnie prowadzone prace rozwojowe. Są to prace technologiczne, finansowane głównie z otrzymanych dotacji od NCBiR.

KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ, WYNIK ZE SPRZEDAŻY, WYNIK NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ I EBITDA

	od 01.01.2018 do 31.12.2018	od 01.01.2017 do 31.12.2017	2018 w porównaniu do 2017
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi	17 486,56	17 654,96	99,0%
Przychody ze sprzedaży	10 325,50	9 484,91	108,9%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	7 161,06	8 170,05	87,7%
Koszty działalności operacyjnej	-22 426,12	-19 582,40	114,5%
Amortyzacja	-6 300,15	-4 214,89	149,5%
Zużycie surowców i materiałów	-149,70	-109,87	136,3%
Usługi obce	-9 330,83	-8 484,12	110,0%
Koszt świadczeń pracowniczych	-6 600,29	-6 674,87	98,9%
Podatki i opłaty	-4,05	-7,30	55,5%
Pozostałe koszty	-41,10	-91,35	45,0%
ZYSK (-STRATA) ZE SPRZEDAŻY	-4 939,56	-1 927,44	
Pozostałe przychody operacyjne	778,84	2 943,95	26,5%
Pozostałe koszty operacyjne	-266,16	-218,72	121,7%
ZYSK (-STRATA) NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	-4 426,88	797,79	
EBITDA	1 873,27	5 012,68	37,4%

Na wzrost kosztów działalności operacyjnej o 14,5% miał wpływ głównie wzrost kosztów Amortyzacji, o prawie 50%. Wzrost ten spowodowany był oddaniem do użytkowania nowych tytułów: Space Pioneer i Mayhem Combat. Przyjęto, iż odpowiednim okresem amortyzacji gier, będzie okres pięciu lat.

Poziom kosztów Usług obcych wzrósł o 10%. Najistotniejszymi kosztami tej pozycji były: koszty usług zewnętrznych współpracowników (28%), bezpośrednie koszty sprzedaży (18%) oraz opłaty licencyjne dotyczące wydanych tytułów (14%).

Wynik ze sprzedaży zmniejszył się o 3,0 mln PLN w porównaniu do poprzedniego roku ze względu na:

- Wzrost amortyzacji o 2,1 mln PLN (wydanie nowych gier)
- Zmniejszenie kosztów wytworzenia o 1,0 mln PLN (spadek nakładów przeznaczonych na nowe gry)
- Wzrost usług obcych o 0,8 mln PLN (zwiększenie kosztów licencji)

Wynik na działalności operacyjnej zmniejszył się natomiast o 5,2 mln PLN. Na taki stan miały wpływ wskazane wyżej przyczyny oraz jednorazowy przychód operacyjny w 2017 roku w wysokości 2,2 mln PLN wynikający z dodatniej wyceny opcji sprzedaży. Przychód ten nie miał związku z podstawową działalnością Emitenta, opcja została zrealizowana w grudniu 2017 r. i jej wycena nie wpłynęła już na wynik operacyjny 2018 roku.

EBITDA zmniejszyła się w 2018 w porównaniu do 2017 r. o 3,1 mln PLN.

	POBRANIA		ARPU*	
	2017	2018	2017	2018
Space Pioneer	-	2,3 mln	-	\$0,24
Mayhem Combat	-	1,0 mln	-	\$0,07
Gravity Rider	-	2,7 mln	-	\$0,16
Real Boxing 1	4,9 mln	5,5 mln	\$0,20	\$0,15
Real Boxing 2	2,7 mln	1,9 mln	\$0,27	\$0,26
Real Boxing Manny Pacquiao	2,8 mln	1,1 mln	\$0,10	\$0,11
Łącznie	10,4 mln	14,5 mln		

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

ZYSK NETTO

	od 01.01.2018 do 31.12.2018	od 01.01.2017 do 31.12.2017
ZYSK (-STRATA) NETTO	-5 448,87	-8 251,87

Strata Netto Grupy w 2018 była mniejsza w 2018 roku o 2,8 m PLN. Różnica wynika głównie z pozycji Podatek dochodowy i dokonanego w 2017 roku zmniejszenia stanu/rozwiązania aktywa podatkowego.

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

	Na dzień 31.12.2018	Na dzień 31.12.2017	31.12.2018 w porównaniu do 31.12.2017
AKTYWA TRWAŁE	31 203,28	27 818,92	112,2%
Rzeczowe aktywa trwałe	264,72	528,42	50,1%
Aktywa niematerialne i prace rozwojowe	30 524,48	26 856,91	113,7%
Wspólne przedsięwzięcie	97,25	52,20	186,3%
Należności długoterminowe	61,50	65,55	93,8%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	255,33	315,84	80,8%
AKTYWA OBROTOWE	3 483,16	10 733,28	32,5%
Należności z tytułu dostaw i usług	902,30	755,03	119,5%
Pozostałe należności	272,16	1 175,70	23,1%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	1 813,19	8 200,50	22,1%
Rozliczenia międzyokresowe	495,49	602,05	82,3%
AKTYWA RAZEM:	34 686,42	38 552,20	90,0%

Opis wybranych najistotniejszych pozycji Aktywów:

Łączna wartość aktywów spadła o 10% w stosunku do wartości z roku ubiegłego. W pozycji Aktywa trwałe odnotowano wzrost o 12,2% (3,4 mln zł), przede wszystkim w konsekwencji zwiększenia o niemal 14% wartości Aktywów niematerialnych i prac rozwojowych związanych zwłaszcza z produkcją Space Pioneer i Mayhem Combat. Wartość Aktywów obrotowych zmniejszyła się o 67,5% (7,2 mln zł) w związku ze zmniejszeniem stanu posiadanych środków pieniężnych.

KAPITAŁY WŁASNE I ZOBOWIĄZANIA	Na dzień 31.12.2018	Na dzień 31.12.2017	31.12.2018 w porównaniu do 31.12.2017
KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	15 692,55	18 012,27	87,1%
Kapitał podstawowy	2 974,34	2 826,87	105,4%
Akcje własne	-9,73	-5,64	172,5%
Kapitał zapasowy	20 431,87	26 460,20	77,2%
Niepodzielony wynik z lat ubiegłych	-2 255,06	-3 017,29	74,7%
Zysk (-strata) netto roku obrotowego	-5 448,87	-8 251,87	66,1%
ZOBOWIĄZANIA			
DŁUGOTERMINOWE	15 257,80	14 351,02	106,3%
Zobowiązanie z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1,07	0,50	214,0%
Pozostałe rezerwy	328,03	262,17	125,1%
Kredyty i pożyczki	0,00	1 070,40	0,0%
Dłużne papiery wartościowe	10 299,28	10 148,73	101,5%
Zobowiązania z tyt. leasingu finansowego	0,00	325,98	0,0%
Pozostałe zobowiązania długoterminowe	4 629,42	2 543,24	182,0%
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE	3 736,07	6 188,91	60,4%
Kredyty i pożyczki	1 070,40	2 739,80	39,1%
Dłużne papiery wartościowe	120,19	126,75	94,8%
Zobowiązania z tyt. leasingu finansowego	321,09	404,96	79,3%
Instrumenty pochodne	0,00	0,00	
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	964,18	702,17	137,3%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku	220,53	885,31	24,9%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	392,26	373,06	105,1%
Pozostałe zobowiązania krótkoterminowe	647,42	956,86	67,7%
KAPITAŁY WŁASNE I ZOBOWIĄZANIA RAZEM:	34 686,42	38 552,20	90,0%

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

W roku 2018 zobowiązania kredytowe zmniejszyły się o ponad 2,7 mln zł w stosunku do 2017 roku, w tym zobowiązania z kredytów długoterminowych (spadek o 100%) oraz krótkoterminowych (spadek o 39,1%). Raty kredytowe spłacane są terminowo zgodnie z harmonogramami, w 2018 roku nie zostały zaciągnięte żadne nowe kredyty. Wszystkie aktualne umowy kredytowe zakończą się we wrześniu i w październiku 2019 roku.

Na dzień 3 grudnia 2018 r. łączna wartość Dłużnych papierów wartościowych w postaci wyemitowanych w maju 2017 roku obligacji na wynosiła 10,4 mln zł - na wartość tę składają się pozycja długoterminowa (kapitał) oraz krótkoterminowa (naliczone na dzień bilansowy odsetki w wysokości 120,19 tys. zł). Terminem zapadalności obligacji jest 5 maja 2020 roku.

Pozostałe zobowiązania długoterminowe wzrosły o 82% z powodu otrzymanych w 2018 roku dotacji w wysokości 2,1 mln zł z programu sektorowego Game INN. Zgodnie z zawartymi umowami, w 2019 r. Emitent będzie otrzymywał kolejne środki, ogółem w wysokości 4,7 mln PLN.

Na skutek realizacji Instrumentu pochodnego jego wartość na koniec 2017 roku zmniejszyła się do zera.

W wyniku kontroli Urzędu Celno-Skarbowego w Toruniu zakończonego wynikiem kontroli z dnia 24 lipca 2018 r., dokonano naliczenia zaległego podatku za 2016 rok w wysokości 649,87 tys. PLN oraz za rok 2017 rok 197,84 tys. PLN – ogółem 847,71 tys. PLN. Kwota ta wraz z należnymi odsetkami za zwłokę obciążyła Niepodzielony wynik z lat ubiegłych. Na dzień 31 grudnia 2018 r. pozostało do spłaty 220,53 tys. PLN. Zapłata podatku następuje zgodnie z harmonogramem ustalonym decyzją Naczelnika III Urzędu Skarbowego w Bydgoszczy z dnia 20 listopada 2018 r. Ostatnia płatność nastąpi w czerwcu 2019 roku.

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

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

UMOWY ISTOTNE DLA DZIAŁALNOŚCI EMITENTA

W związku z połączeniem spółek Vivid Games S.A. i Vivid Games Sp. z o.o. umowa licencyjna na wyłączne korzystanie z majątkowych praw autorskich do gry Real Boxing 2 przez Vivid Games Sp. z o.o. wygasła. Wszystkie prawa do gry Real Boxing 2 przysługują obecnie Vivid Games S.A.

29. marca 2019 roku zawarto z Remigiuszem Kościelnym – Prezesem Zarządu Vivid Games S.A. i Jarosławem Wojczakowskim – Wiceprezesem Zarządu umowy pożyczek na rzecz Vivid Games S.A. Pożyczek udzielono na okres 3 lat w łącznej kwocie 2 000 000,00 zł. Spółka zapłaci odsetki umowne od kwoty pożyczki w wysokości 5,97% w skali roku, przy czym odsetki nie podlegają kapitalizacji. Pożyczkodawcy mogą zażądać objęcia akcji Emitenta nowej emisji (tzw. „Opcja objęcia”) w miejsce zwrotu pożyczki wraz z odsetkami.

INFORMACJE O POWIAZANIACH ORGANIZACYJNYCH LUB KAPITAŁOWYCH EMITENTA

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

ZMIANY W ZASADACH ZARZĄDZANIA PRZEDSIĘBIORSTWEM

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

INFORMACJE DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI LUB CYKLICZNOŚCI DZIAŁALNOŚCI

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

ZARZĄDZANIE ZASOBAMI FINANSOWYMI

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

W 2019 r. Emitent będzie otrzymywał kolejne środki z dotacji, ogółem w wysokości ok 4,7 mln PLN. Środki te będą przeznaczone na finansowanie projektów technologicznych.

MOŻLIWOŚCI REALIZACJI INWESTYCJI

Zarząd Spółki na bieżąco analizuje plany inwestycyjne i strategiczne w odniesieniu do posiadanych zasobów finansowych. Inwestycje realizowane są ze środków pochodzących z dystrybucji gier, środków z dotacji w ramach programu sektorowego Game INN, środków pochodzących z pożyczek od członków Zarządu Vivid Games S.A. oraz kredytów. W ocenie Zarządu realizacja zaplanowanych na 2019 rok działań strategicznych w tym wydanie gier 2-3 mid-core i gier z segmentu hyper-casual nie jest zagrożona.

CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA WYNIK

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

- działalność w sektorze gier mobilnych (wzrost 26,8% CAGR 2016-2021), który jest najszybciej rozwijającym się w całej branży gier komputerowych, a wartość w 2021 roku prognozowana jest na 180,1 mld USD,
- wysoki potencjał komercyjny modelu biznesowego free-to-play, umożliwiający generowanie wysokich przychodów w długiej perspektywie czasu,
- dywersyfikacja segmentów działalności, rozpoczęcie publikacji gier klasy hyper-casual,
- światowa rozpoznawalność marki Real Boxing, pozostającej liderem segmentu gier bokserskich na platformach mobilnych przyczyniająca się do pozytywnego wizerunku Grupy,
- rozwój portfolio gier, zwiększający potencjał przychodów, dywersyfikujący ryzyko niepowodzenia poszczególnych tytułów oraz umożliwiający czerpanie korzyści z efektu skali,
- wysoki poziom jakości gier w zakresie angażującej rozgrywki, oprawy wizualnej, monetyzacji oraz niezawodności umożliwiający osiąganie wysokich metryk użytkowych i monetyzacyjnych,
- ugruntowane relacje biznesowe ze sklepami Apple App Store i Google Play oraz udana historia publikacji nowych tytułów zapewniające możliwość premier nowych gier na światowym poziomie,
- rozwój projektów technologicznych wspierających kluczowe funkcjonalności produkowanych gier, zapewniających ich niezawodność oraz zwiększających ich potencjał monetyzacyjny,
- wysoki poziom wiedzy z zakresu analityki oraz monetyzacji, 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 grupy,
- atrakcyjny program wydawniczy umożliwiający partnerom korzystanie z know-how, technologii i siły marketingowej, ułatwiający pozyskiwanie wartościowych produktów od zewnętrznych producentów,

- zapewnienie wydajnego systemu zarządzania oraz efektywności produkcji, dzięki której możliwa jest praca nad kilkoma projektami w tym samym czasie, oraz częsta weryfikacja ich jakości w trakcie fazy tzw. soft-launch,
- utrzymanie odpowiedniego poziomu finansowania, umożliwiającego realizację założonej strategii.

KREDYTY I POŻYCZKI

W 2018 roku Spółka nie zaciągnęła nowych kredytów ani pożyczek. Nastąpiło zmniejszenie zobowiązań z tytułu częściowych spłat wcześniejszych kredytów. Zobowiązania z tytułu zaciągniętych kredytów zmniejszyły się w 2018 roku w wyniku spłaty o 72% (2,7 mln zł) w stosunku do 2017 roku. Wszystkie raty spłacono terminowo, zgodnie z harmonogramami ustalonymi w umowach. Wszystkie obowiązujące umowy kredytów bankowych zakończą się do końca 2019 roku.

W marcu 2019 roku członkowie Zarządu Vivid Games S.A. Remigiusz Kościelny i Jarosław Wojczakowski udzielili Spółce pożyczek w łącznej kwocie 2 000 tys. PLN. Umowy pożyczek zawarto na 3 lata, a oprocentowanie wynosi 5,97% w skali roku, przy czym odsetki nie podlegają kapitalizacji. Pożyczkodawcy mogą zażądać objęcia akcji Emitenta nowej emisji (tzw. „Opcja objęcia”) w miejsce zwrotu pożyczki wraz z odsetkami (ESPI nr 9/2019).

AKCYJNY PROGRAM MOTYWACYJNY

W 2018 roku odpis w koszty bieżącej działalności związany z programem motywacyjnym wyniósł 830,49 tys. PLN. Akcyjny program motywacyjny nie będzie realizowany w 2019 roku. Ostatnie odpisy kosztów programu z lat wcześniejszych zostaną uwzględnione w wyniku finansowym 2019 roku na poziomie ok. 270 tys. PLN.

EMISJA PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH

W 2018 roku GPV I Fundusz Inwestycyjny Zamknięty Aktywów Niepublicznych z siedzibą w Warszawie (dalej jako: Fundusz GPV), będący następcą prawnym GPV I Inwestycje Sp. z o.o. zrealizował prawa z warrantów subskrypcyjnych objętych przez GPV I Inwestycje Sp. z o.o. w związku ze złożeniem przez tę spółkę żądania wykonania Opcji Wniesienia (więcej w ESPI nr 37/2017). W związku z realizacją praw z warrantów, na warunkach określonych w uchwale Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 29 sierpnia 2017 r. (ESPI nr 45/2017), Fundusz GPV objął 1 474 681 akcji zwykłych na okaziciela serii G Emitenta. Akcje wprowadzono do obrotu 14 sierpnia 2018 roku.

TRANSAKcje MIĘDZY PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

W 2018 roku Grupa kontynuowała współpracę na przyjętych w latach wcześniejszych zasadach. Wszystkie transakcje miały charakter rynkowy.

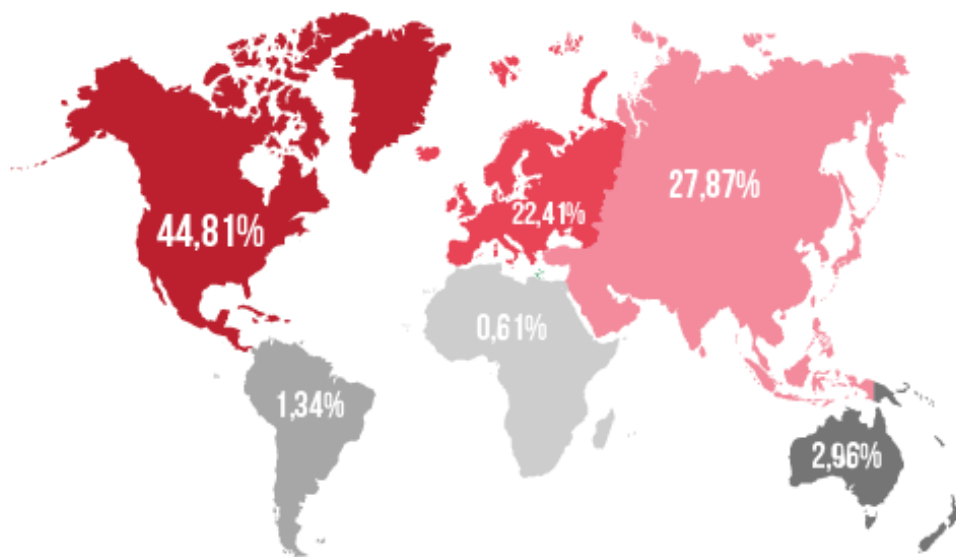
INFORMACJA DOTYCZĄCA INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH W ZAKRESIE RYZYKA ZMIANY CEN, KREDYTOWEGO, ISTOTNYCH ZAKŁÓCEŃ PRZEPŁYWÓW ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH ORAZ UTRATY PŁYNNOŚCI FINANSOWEJ

Emitent nie stosuje polityki zabezpieczeń mających na celu zabezpieczenia przed ryzykiem zmiany cen, ryzyka kredytowego oraz zakłóceń przepływów środków pieniężnych. Opis poszczególnych ryzyk został zaprezentowany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym w Notach nr 23-24.

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

Spółka nie publikuje prognoz finansowych.

GEOGRAFIA SPRZEDAŻY W 2018 ROKU



INFORMACJA OGÓLNE

PREZENTACJA SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ

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

Vivid Games to zespół 80 osób z zaangażowaniem koncentrujących się na misji tworzenia szalenie wciągających, wizualnie wybitnych gier mobilnych, które łączą graczy w chwilach rozrywki. Nierzadko tworzenie takich tytułów wymaga podjęcia kreatywnego wyzwania, jednak Vivid Games celuje wysoko i dąży do perfekcji. Za sukcesem organizacji stoi wizja bycia światowej klasy studiem developerskim z docenionymi i odnoszącymi komercyjne sukcesy tytułami. By to osiągnąć Zarząd stawia na innowacje i dynamizm w działaniu. Zespoły produkcyjne są małe i zwinne, a wizytówką Grupy są wysoka kultura organizacyjna i wysokie standardy pracy.

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

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

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

PODSTAWOWE DANE O EMITENCIE

Nazwa (firma):	VIVID GAMES S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Kraj siedziby:	Rzeczpospolita Polska
Siedziba:	Bydgoszcz
Adres siedziby:	ul. Gdańska 160, 85-674 Bydgoszcz
Adres do korespondencji:	ul. Gdańska 160, 85-674 Bydgoszcz
Telefon:	+48 (52) 321 57 28
Fax:	+48 (52) 522 21 30
Adres e-mail:	ir@vividgames.com
Adres WWW:	www.vividgames.com
REGON:	340873302
NIP:	9671338848
Numer KRS:	0000411156

ORGANY SPÓŁKI**ZARZĄD**

Imię i Nazwisko	Funkcja	Data rozpoczęcia obecnej kadencji	Data zakończenia obecnej kadencji
Remigiusz Kościelny	Prezes Zarządu	19.04. 2017 r.	18.04. 2022 r.
Jarosław Wojczakowski	Wiceprezes Zarządu	19.04.2017 r.	18.04.2022 r.

Tabela 1. Skład Zarządu na dzień 26.04.2019 r.

RADA NADZORCZA

Imię i Nazwisko	Funkcja	Data rozpoczęcia obecnej kadencji	Data zakończenia obecnej kadencji
Marcin Duszyński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	12.04.2017 r.	11.04.2022 r.
Piotr Szczeszek	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	12.04.2017 r.	11.04.2022 r.
Paul Bragiel	Członek Rady Nadzorczej	12.04.2017 r.	11.04.2022 r.
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej	12.04.2017 r.	11.04.2022 r.
Szymon Skiendzielewski	Członek Rady Nadzorczej	15.04.2015 r.	14.04.2020 r.

Tabela 2. Skład Rady Nadzorczej na dzień 26.04.2019 r.

PODSTAWOWY PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI

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

AKCJONARIAT NA DZIEŃ 31. GRUDNIA 2018 R.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Procent akcji	Liczba głosów	Procent głosów
Remigiusz Kościelny	7 176 250	24,13 %	7 176 250	24,13 %
Jarosław Woiczakowski	7 176 250	24,13 %	7 176 250	24,13 %
Pozostali	15 390 896	51,74 %	15 390 896	51,74 %
Razem	29 743 396	100%	29 743 396	100%

Akcjonariat na dzień 31.12.2018 r.

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

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

W dniu 14 sierpnia 2018 roku nastąpiło zapisanie na rachunku inwestycyjnym inwestora 1 474 681 (jednego miliona czterystu siedemdziesięciu czterech tysięcy sześciuset osiemdziesięciu jeden) akcji zwykłych na okaziciela serii G Spółki (dalej jako: „Akcje”), co zgodnie z art. 451 § 2 Kodeksu spółek

handlowych jest równoznaczne z wydaniem dokumentów akcji w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego. Przed wydaniem Akcji kapitał zakładowy Vivid Games S.A. wynosił 2.826.871,50 zł i dzielił się na 28 268 715 akcji zwykłych na okaziciela natomiast po wydaniu wynosi 2.974.339,60 zł i dzieli się na 29 743 396 akcji zwykłych na okaziciela, z których wynika łącznie 29 743 396 głosów na walnym zgromadzeniu.

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

AKCJONARIAT NA DZIEŃ PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

W dniu 19 marca 2019 roku członkowie Zarządu Remigiusz Kościelny i Jarosław Wojczakowski przesłali do Spółki zawiadomienia o zbyciu akcji (ESPI nr 6/2019 i 7/2019). Pan Remigiusz Kościelny zbył 750 000 akcji, a pan Jarosław Wojczakowski 793 750 akcji.

Na dzień publikacji Akcjonariat Spółki dominującej przedstawia się następująco

Akcjonariusz	Liczba akcji	Procent akcji	Liczba głosów	Procent głosów
Remigiusz Kościelny	6 426 250	21,61 %	6 426 250	21,61 %
Jarosław Wojczakowski	6 382 500	21,46 %	6 382 500	21,46 %
Pozostali	16 934 646	56,94 %	16 934 646	56,94 %
Razem	29 743 396	100%	29 743 396	100%

Akcjonariat na dzień 26.04.2018 r.

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

AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

Imię i nazwisko	Stanowisko	Na dzień 1.01.2018	Na dzień 31.12.2018	Na dzień 26.04.2018
Remigiusz Kościelny	Prezes Zarządu	7 576 250	7 176 250	6 426 250
Jarosław Wojczakowski	Wiceprezes Zarządu	7 576 250	7 176 250	6 382 500
Marcin Duszyński	Przewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Piotr Szczeszek	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Paul Bragiel	Członek Rady Nadzorczej	247 500	247 500	247 500
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-
Szymon Skindzielewski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-

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

W dniu 19 marca 2019 roku członkowie Zarządu Remigiusz Kościelny i Jarosław Wojczakowski przestali do Spółki zawiadomienia o zbyciu akcji (ESPI nr 6/2019 i 7/2019). Pan Remigiusz Kościelny zbył 750 000 akcji, a pan Jarosław Wojczakowski 793 750 akcji.

UMOWY EMITENTA Z CZŁONKAMI ZARZĄDU

Zgodnie z zapisami umów o pracę zawartych z członkami Zarządu w razie rozwiązania umowy przez pracodawcę w 2019 roku pracownikowi – Członkowi Zarządu przysługiwać będzie odprawa jednorazowa w wysokości 195 tys. zł.

GRUPA KAPITAŁOWA

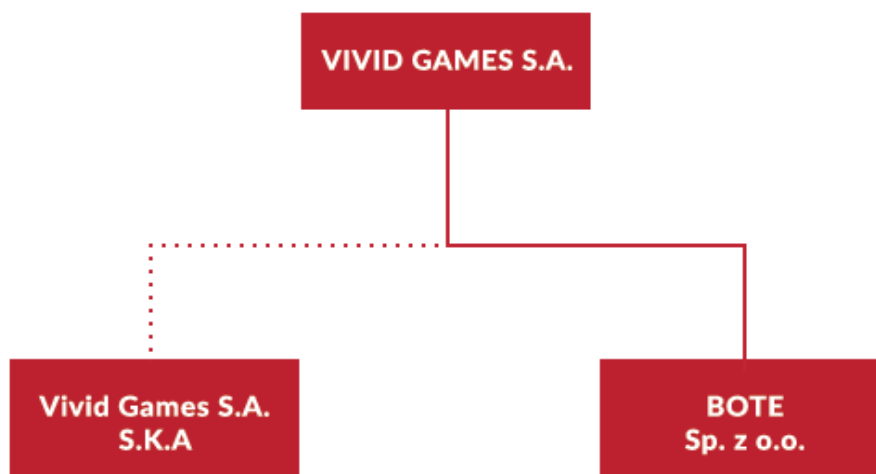
Grupę kapitałową Vivid Games poza Jednostką dominującą – Vivid Games S.A. tworzyły na dzień 31. grudnia 2018 roku dwa podmioty zależne:

- Vivid Games Spółka akcyjna Spółka Komandytowo-Akcyjna z siedzibą w Bydgoszczy (dalej jako: Vivid Games s.k.a.), konsolidowana metodą praw własności,
- Bote Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie (dalej jako: Bote Sp. z o.o.), konsolidowana metodą pełną od III kw. 2015 r.,

Vivid Games s.k.a. posiada majątkowe prawa autorskie do gry Godfire: Rise of Prometheus, zaś Bote Sp. z o.o. pełni funkcje wspierające wobec Grupy.

12. października 2018 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta podjęło uchwałę w przedmiocie połączenia spółek Vivid Games S.A. i Vivid Games Sp. z o.o.. Przeprowadzenie połączenia w trybie uproszczonym (tj. bez podwyższenia kapitału zakładowego spółki przejmującej) było możliwe z uwagi na to, że Emitent posiadał 100% udziałów w Vivid Games sp. z o.o. Z dniem wpisu połączenia do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego tj. z dniem 23. października 2018 r. Vivid Games S.A. wstąpiła we wszystkie prawa i obowiązki Vivid Games Sp. z o.o., która to spółka przestała istnieć. Obecna struktura Grupy Kapitałowej Vivid Games S.A. została zaprezentowana niżej.

STRUKTURA GRUPY KAPITAŁOWEJ



STRATEGIA ROZWOJU EMITENTA

W ciągu 2018 roku Grupa realizowała do września 2018 strategię ogłoszoną w 2015 roku (EBI nr 8/2015). We wrześniu 2018 roku (ESPI nr 35/2018) Zarząd ogłosił nową zmodyfikowaną strategię, której realizację zaplanowano na lata 2018 – 2020.

Działania podjęte w 2018 roku zgodnie z realizowaną do września 2018 roku Strategią zostały opisane w punkcie *Opis czynników i zdarzeń, mających znaczący wpływ na działalność emitenta i sprawozdanie finansowe w 2018 roku*.

Strategia opublikowana w 2015 roku obejmowała poniższe zagadnienia:

- Produkcja i publikacja zaawansowanych gier mobilnych w modelu Free2Play
- Program publikacji gier zewnętrznych
- Zwiększenie nakładów na B+R i rozwój autorskich technologii
- Rozwój współpracy ze strategicznymi partnerami
- Zwiększenie obecności i przychodów z rynków azjatyckich
- Rozwój poprzez fuzje i przejęcia oraz inwestycje w IP
- Uruchomienie innowacyjnej w skali światowej platformy mobilnego e-sportu

W 2018 roku Emitent skupił się na analizie sytuacji platform e-sportowych. E-sport mimo, że stanowi wg. raportów branżowych bardzo perspektywiczny segment nie jest jeszcze wystarczająco popularny, a zatem i niewystarczająco dochodowy w odniesieniu do rynku mobilnego. Zarząd Vivid Games S.A. nie

wyklucza podjęcia dalszych działań związanych z e-sportem w kolejnych latach w razie zmiany sytuacji rynkowej.

We wrześniu 2018 roku (ESPI nr 35/2018) Zarząd Vivid Games S.A. ogłosił zmienioną strategię na lata 2018-2020:

- Publikacja gier mobilnych F2P z segmentu mid-core.
- Rozpoczęcie publikacji gier mobilnych F2P z segmentu hyper-casual.
- Intensyfikacja działań marketingowych.
- Rozwój kluczowych wewnętrznych technologii.
- Maksymalizacja metryk monetizacyjnych.

Spółka planuje publikację 2-3 gier z segmentu mid-core rocznie. W 2018 roku do globalnej dystrybucji trafiły Space Pioneer, Mayhem Combat i Gravity Rider. Na rok 2019 zapowiedziano już premierę kolejnego dużego tytułu własnego – Zombie Blast Crew.

Gry z segmentu mid-core będą podobnie jak dotychczas tworzone wewnętrznie lub pozyskiwane w ramach programu wydawniczego.

W minionym roku wydzielono też w Spółce dział dedykowany programowi gier z segmentu hyper-casual oraz przeprowadzono analizę wielu tytułów w ramach programu wydawniczego. Od stycznia 2019 prowadzone są testy pierwszych tytułów. W marcu br. do globalnej dystrybucji w Apple App Store i Google Play trafiły dwa pierwsze tytuły – Endless Lake i Pocket Mini Golf.

Planowana jest również intensyfikacja działań związanych z marketingiem bezpośrednim, co powinno przełożyć się bezpośrednio na wysokość metryk monetizacyjnych. Środki niezbędne do realizacji pochodzić będą m.in. z pożyczek udzielonych Vivid Games przez członków Zarządu w marcu br.

OPIS CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, MAJĄCYCH ZNACZĄCY WPŁYW NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA I SPRAWOZDANIE FINANSOWE W 2018 ROKU

PREMIERA SPACE PIONEER



Gra Space Pioneer była pierwszą z dużych premier Vivid Games w 2018 roku. Zadebiutowała w Apple App Store 31 maja, natomiast w sklepach Google Play oraz Samsung Galaxy Apps 15 czerwca.

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

Gra spotkała się z bardzo entuzjastycznym przyjęciem zarówno ze strony prasy jak i graczy. *Space Pioneer* utrzymuje bardzo wysokie oceny w kanałach sprzedaży na poziomie 4,8-4,9/5.

Do dnia publikacji raportu gra została pobrana przez 2,9 mln użytkowników z całego świata, największą popularność zyskując na kluczowych rynkach tj. w USA i Europie Zachodniej a także w Chinach.

Od dnia premiery do graczy trafiło kilka istotnych aktualizacji. Najbardziej wyczekiwaną była ta, która wprowadziła do Space Pioneer tryby rozgrywki wieloosobowej. Aktualizacja trafiła do użytkowników iOS 7 marca br., natomiast wersja Android swoją premierę miała 2 tygodnie później. Do gry dodano dwa pierwsze tryby rozgrywki wieloosobowej „Free-for-All” oraz „Co-op”, wprowadzając równolegle trzy klasy postaci z unikalnymi pancerzami, nowe roboty bojowe oraz umiejętności postaci.

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



PREMIERA MAYHEM COMBAT


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

Mayhem Combat to oryginalna bijatyka oferująca wciągającą rozrywkę w trybie solo oraz rozbudowany aż do dziesięciu graczy multiplayerowy tryb *Mayhem Royale*. Do dyspozycji graczy oddano 12 różnorodnych aren i kilkanaście postaci, w tym znanego z bokserskiej sagi Real Boxing Ilye Petrichina.

Tytuł został dobrze oceniony przez krytykę i graczy. Do dnia publikacji niniejszego raportu gra została pobrana przez blisko 1,3 mln użytkowników.

W związku z obecnie prowadzonymi intensywnymi pracami w innych projektach największe aktualizacje *Mayhem Combat* związane z modernizacją i kontynuacją projektu zaplanowane są na drugą połowę 2019 i początek 2020 roku.

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



PREMIERA GRAVITY RIDER



Gravity Rider trafił do globalnej dystrybucji w Apple App Store i Google Play na początku września. Entuzjastyczne przyjęcie przez graczy znalazło odzwierciedlenie w metrykach. W pierwszym tygodniu tytuł został pobrany przez ponad 1,5 mln użytkowników na obu platformach sprzętowych.

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

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

Obecnie tytuł jest na bieżąco aktualizowany o dodatkową zawartość i nowe mechanizmy monetizacyjne.

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



PODWYŻSZENIE KAPITAŁU

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

WYNIK KONTROLI CELNO – SKARBOWEJ

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

Na kwotę zakwestionowanych przez UCS w Toruniu kosztów uzyskania przychodu składała się wartość faktur za opłaty licencyjne za korzystanie z gry Real Boxing 2 wystawianych na rzecz Emitenta przez spółkę Vivid Games Sp. o.o. oraz wartość dokonanych przez Spółkę odpisów amortyzacyjnych od kwoty ww. opłat licencyjnych zaliczonych do wartości nakładów poniesionych na ukończenie gry Real Boxing 2. Zarząd Vivid Games S.A. postanowił przyjąć wynik kontroli i dokonać korekty uprzednio złożonej deklaracji podatkowej w zakresie podatku dochodowego od osób prawnych za rok 2016. Spółka dokonała również dodatkowej korekty deklaracji, niezależnej od ustaleń wyniku kontroli. Dodatkowa korekta polegała na odliczeniu od podstawy opodatkowania kosztów uzyskania przychodów poniesionych na działalność badawczo-rozwojową, o których mowa w art. 18d Ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych. Ogółem naliczony podatek za 2016 i 2017 rok wyniósł 847,71 tys. PLN. Na dzień 31 grudnia 2018 r. pozostała do zapłaty kwota 220,53 tys. PLN.

POŁĄCZENIE SPÓŁEK W GRUPIE

W ostatnim kwartale 2018 roku z uzasadnionych ekonomicznie przyczyn i w związku z zamiarem reorganizacji struktury grupy kapitałowej w celu zwiększenia efektywności, poprawy rentowności oraz uproszczenia organizacyjnego dokonano połączenia spółki Vivid Games Sp. z o.o. z Vivid Games S.A. (ESPI nr 33/2018 i 34/2018).

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

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

Kluczowe założenia strategiczne dla Vivid Games to:

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

Celem strategicznym jest powiększanie portfolio gier o 2-3 wysokiej jakości gry segmentu mid-core rocznie (charakteryzujących się dłuższym cyklem produkcji i wyższym potencjałem monetyzacji mikropłatności) oraz dużej liczby gier z segmentu hyper-casual (charakteryzujących się szerszą grupą

dotarcia, krótkimi cyklami produkcji, których monetyzacja opiera się głównie na wyświetlaniu formatów reklamowych).

Rozpoczęcie publikacji gier z nowego segmentu hyper-casual wpisuje się w trendy rynkowe, a ponadto zapewnia zmniejszenie ryzyka biznesowego poprzez częstsze premiery. Emitent kieruje i będzie kierować do tzw. fazy soft-launch wiele tytułów decydując na podstawie wyników o wydaniu najlepszych z nich.

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

ZAWARCIE UMOWY WYDAWNICZEJ

W dniu 13 września 2018 roku zawarto pierwszy w ramach programu wydawniczego kontrakt na grę z segmentu hyper-casual (ESPI nr 36/2018). Na jej podstawie Vivid Games wydał 28 marca 2019 na platformach iOS i Android popularną m.in. na Facebook'u grę Endless Lake produkcji chilijskiego Studia Bekho Team (informacje o Endless Lake w dalszej części niniejszego sprawozdania).

ZAWARCIE ANEKSU DO UMOWY LICENCYJNEJ Z METRO-GOLDWYN-MAYER INC.

19 grudnia 2018 roku zawarto aneks do umowy licencyjnej z MGM Interactive, spółką zależną Metro-Goldwyn-Mayer Inc. z dnia 22. Września 2015 roku, na podstawie którego przedłużono o rok prawo do korzystania z wizerunków bohaterów serii bokserkich filmów o Rockym i Creedzie (ESPI nr 49/2018).

DZIAŁALNOŚĆ W ZAKRESIE BADAŃ I ROZWOJU

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

Aktualnie realizowane są dwa projekty wykorzystujące wsparcie sektorowe, których realizacja rozpoczęła się w 2018 roku. W I kwartale 2018 roku zakończono realizację projektu Game Content Personalization System (GCPS) polegającego na opracowaniu systemu personalizacji w grze z mechanizmami rozgłaszania (broadcastem) w ekosystemie (ESPI nr 15/2016). Ponadto w 2018 roku oddano jeszcze jeden projekt. Jego efektem jest system GTF (Game Test Framework) do testów funkcjonalności na środowiskach serwerowych (ESPI nr 25/2017).

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

Łączna wartość realizowanych obecnie projektów to ponad 12,6 mln PLN, z czego niemal 8,5 mln PLN wynosi wsparcie w ramach dotacji z programu sektorowego Game INN. Prowadzone są także prace rozwojowe w zakresie technologii SWIM gwarantującej ulepszenie trybu rozgrywek wieloosobowych w produktach Studia.

DZIAŁALNOŚĆ NA RYNKU KAPITAŁOWYM

Opcja GPV* została zrealizowana w grudniu 2017 roku. 12 czerwca 2018 r. Fundusz GPV** złożył oświadczenie o realizacji praw z wyemitowanych w 2017 roku warrantów subskrypcyjnych serii A Vivid Games S.A. (więcej w ESPI nr 17/2018). W związku z realizacją praw z warrantów, na warunkach

określonych w uchwale Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 29 sierpnia 2017 r. (ESPI nr 45/2017), Fundusz GPV objął 1 474 681 akcji Vivid Games S.A. W ramach realizacji Opcji zawarto też z Funduszem GPV umowę nabycia przez Vivid Games S.A. 31 248 akcji w spółce Vivid Games Spółka Akcyjna s.k.a. posiadanych przez Fundusz GPV.

W dniu 17 lipca 2018 roku Zarząd podjął uchwałę w przedmiocie umorzenia pozostałych 25 319 imiennych warrantów subskrypcyjnych serii A. 1 478 681 akcji serii G zostało zarejestrowanych przez KDPW i wprowadzonych do obrotu giełdowego z dniem 14 sierpnia 2018 (ESPI nr 22/2018, 26/2018, 27/2018, 28/2018).

Zgodnie z Uchwałą Zarządu GPW z dnia 6 września 2018 roku akcje Spółki Vivid Games S.A. zostały zakwalifikowane do indeksów sWIG 80 i sWIG80TR.

*Opcja GPV – na podstawie wcześniej zawartych umów (raporty bieżące EBI nr 64/2015, ESPI nr 5/2016) Fundusz GPV był uprawniony do dnia 31 grudnia 2017 roku do objęcia 1 500 000 akcji Spółki nowej emisji w zamian za wkład niepieniężny w postaci wszystkich akcji Vivid Games s.k.a. (ESPI nr 37/2017).

**Fundusz GPV - GPV I Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A.

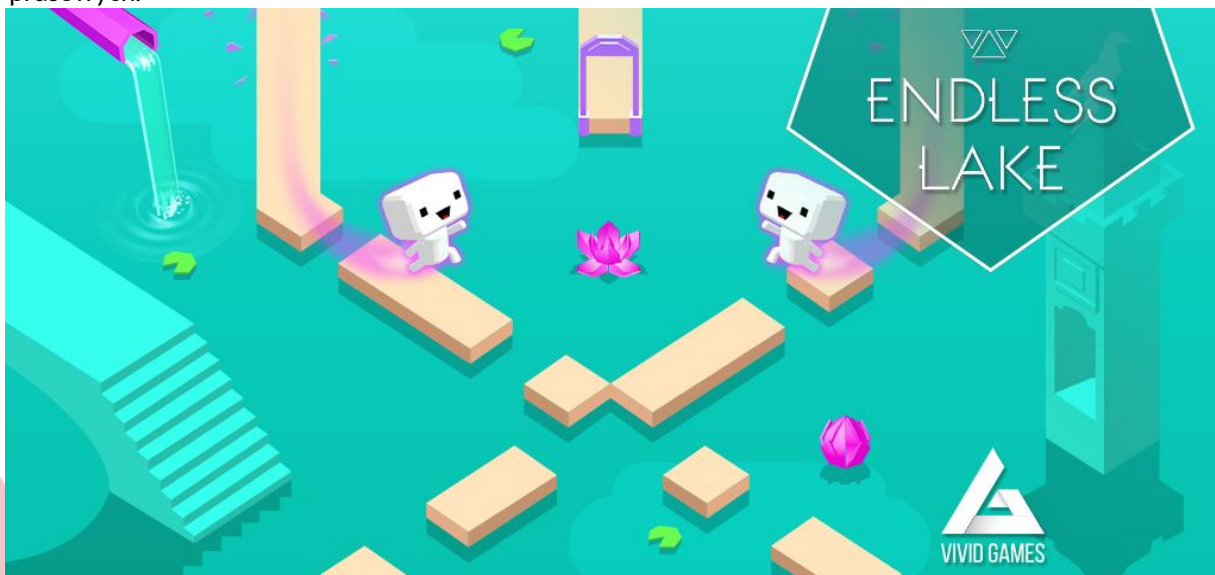
OPIS CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, MAJĄCYCH ZNACZĄCY WPŁYW NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA I SPRAWOZDANIE FINANSOWE DO DNIA PUBLIKACJI NINIEJSZEGO SPRAWOZDANIA

PREMIERY GIER Z SEGMENTU HYPER-CASUAL

Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami Emitent rozpoczął w styczniu 2019 r. testy pierwszych tytułów z segmentu hyper-casual. W marcu br. miały miejsce premiery dwóch pierwszych gier. Do użytkowników Apple App Store i Google Play trafiły Pocket Mini Golf i Endless Lake.

Pocket Mii Golf to oferujący ponad 50 zróżnicowanych poziomów symulator mini golfa w estetycznej oprawie graficznej. Endless Lake to z kolei tytuł, który Vivid Games wydał na platformach iOS i Android, a który wcześniej zdobył ogromną popularność na Facebook'u budując społeczność ponad 60 mln graczy.

Do fazy soft launch skierowano też kolejne tytuły. O premierach najlepszych spośród nich Emitent będzie informować za pośrednictwem kanałów społecznościowych, forum inwestorskiego i materiałów prasowych.



WPROWADZENIE TRYBÓW ROZGRYWKI WIELOOSOBOWEJ W GRZE SPACE PIONEER

7 marca Space Pioneer otrzymał długo wyczekiwaną przez graczy aktualizację wprowadzającą tryby rozgrywki wieloosobowej. Obok dwóch trybów multiplayer tj. free-for-All i Co-op równolegle dodano trzy klasy postaci z unikalnymi pancerzami, nowe roboty bojowe oraz kolejne umiejętności.

Aktualizacja została pozytywnie oceniana przez graczy oraz dostrzeżona przez prasę branżową. Wprowadzenie nowych trybów wpłynęło też na wzrost zaangażowania graczy.

OGŁOSZENIE TERMINU PUBLIKACJI GRY ZOMBIE BLAST CREW

4 marca Zarząd Vivid Games zapowiedział premierę pierwszego z zaplanowanych na 2019 rok tytułów z segmentu mid-core. Zombie Blast Crew ma trafić do graczy w III kwartale br.

„Zombie Blast Crew” to strzelanina osadzona w realiach apokalipsy zombie. Tytuł zaoferuje możliwość rozgrywki w trybach wieloosobowych i survivalowych, turnieje, listy rankingowe oraz kampanię jednoosobową. Do dyspozycji graczy będzie system klas postaci, szeroki wybór broni, wyposażenia oraz umiejętności z możliwością wielostopniowego ulepszania a także crafting. Tytuł jest spin-off'em wydanego w 2018 roku Space Pioneer, a jego przygotowaniem zajmuje się wewnętrzny zespół (ESPI nr 5/2019).

DOFINANSOWANIE DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ PRZEZ ZARZĄD EMITENTA

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

Na podstawie uchwały Rady Nadzorczej Spółki w dniu 28. Marca br. zawarto pomiędzy Remigiuszem Kościelnym i Jarosławem Wojczakowskim a Emitentem umowy pożyczek na łączną kwotę 2 mln PLN.

Umowy pożyczek zawarto na okres 3 lat. Spółka zapłaci odsetki umowne od kwoty pożyczki w wysokości 5,97% w skali roku, przy czym odsetki nie podlegają kapitalizacji. Pożyczkodawcy mogą zażądać objęcia akcji Emitenta nowej emisji (tzw. „Opcja objęcia”) w miejsce zwrotu pożyczki wraz z odsetkami. (ESPI 9/2019 i 11/2019)

CZYNNIKI ISTOTNE DLA ROZWOJU PRZEDSIĘBIORSTWA

Działalność Grupy Kapitałowej VIVID GAMES podlega działaniu zewnętrznych czynników typowych dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą na międzynarodowym rynku, tj. zmiany sytuacji makroekonomicznej, regulacji prawnych, podatkowych itp. Specyficzne czynniki zewnętrzne i wewnętrzne mogące wpływać negatywnie na działalność i rozwój Grupy Kapitałowej zostały opisane w niniejszym Sprawozdaniu Zarządu z działalności.

OPIS PODSTAWOWYCH RYZYK ZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI

Opis najistotniejszych ryzyk znajduje się także w sprawozdaniu finansowym, w związku z czym poniższy rozdział należy czytać łącznie ze Sprawozdaniem Finansowym za rok 2018.

CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z OTOCZENIEM W JAKIM GRUPA PROWADZI DZIAŁALNOŚĆ

RYZYO ZWIĄZANE Z WPŁYWEM SYTUACJI MAKROEKONOMICZNEJ NA GRUPĘ

Znaczący wpływ na wysokość osiąganych przez Grupę przychodów ma wiele czynników makroekonomicznych takich jak: tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, a także poziomy wydatków inwestycyjnych przedsiębiorstw, w szczególności wydatków na rozwój strategii marketingowych i sprzedażowych.

Wystąpienie negatywnych tendencji i zdarzeń związanych ze światową koniunkturą gospodarczą jest niezależne od Grupy. Negatywna sytuacja makroekonomiczna może powodować zachowawcze postawy konsumentów, co w konsekwencji może mieć wpływ na wyniki sprzedaży gier mobilnych.

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

RYZYO ZWIĄZANE Z ROZWOJEM NOWYCH TECHNOLOGII I BRANŻY, W KTÓREJ DZIAŁA GRUPA

Branża informatyczna, w tym branża gier, w której prowadzi działalność Grupa, cechuje się bardzo szybkim rozwojem wykorzystywanych technologii i rozwiązań informatycznych. Rozwój działalności Grupy jest związany w istotnej mierze z koniecznością monitorowania i analizowania nowych zjawisk rynkowych oraz aktualizowania posiadanej bazy technicznej i technologicznej. W szczególności Grupa musi monitorować i uwzględniać wszelkie zmiany technologiczne wdrażane przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Grupy, gdyż mogą one mieć wpływ na metody dostarczania lub konsumpcji gier użytkownikom końcowym.

Ewentualne niedostosowanie działalności Grupy do najnowszych rozwiązań technologicznych lub zmian wprowadzonych przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Grupy, a także do zmian innych czynników wpływających na rozwój branży, może spowodować zmniejszenie popytu na gry realizowane przez Grupę i może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy.

RYZYO ZWIĄZANE Z OTOCZENIEM KONKURENCYJNYM

Grupa prowadzi działalność w otoczeniu silnie konkurencyjnym i rozproszonym. W ostatnich latach uwidacznia się tendencja konsolidacyjna wśród spółek wydawniczych oraz twórców gier. Procesy te mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej kilku silnych podmiotów, co może skutkować zmniejszeniem znaczenia Grupy na arenie międzynarodowej.

Ponadto, w przypadku publikacji przez podmioty konkurencyjne podobnych gier przeznaczonych na te same platformy dystrybucji, co może mieć miejsce w związku ze znaczną liczbą wydawców takich produktów na urządzenia mobilne, możliwe jest, iż Spółce trudniej będzie dotrzeć do swoich odbiorców. Na występowanie tego ryzyka wpływa również fakt, iż pozyskiwane przez Grupę licencje na wykorzystanie praw własności intelektualnej (w tym licencja pozyskana przez Spółkę od MGM Interactive dotycząca wykorzystania w grze Real Boxing 2: Creed, obecnie Real Boxing 2: Rocky, określonych postaci oraz innych materiałów z filmu „Creed”, którego produkcją zajmują się Metro-Goldwyn-Mayer Pictures,

Warner Bros. Pictures i New Line Cinema oraz z popularnej serii filmów bokserskich „Rocky”) są licencjami niewyłącznymi i nie można wykluczyć pozyskania takich licencji również przez konkurentów Grupy.

Duża liczba podobnych gier oferowanych w takim samym modelu (free-to-play) jak również w segmentach, w których działa Grupa, może spowodować, że potencjalni gracze mogą z mniejszą częstotliwością korzystać z produktów Grupy. Mogłoby to mieć negatywny wpływ na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Grupy.

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

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

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

RYZIKO ZMIENNOŚCI KURSÓW WALUTOWYCH

Grupa ponosi koszty produkcji gier przeważnie w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w USD i EUR, oraz w mniejszym stopniu w innych walutach. Zgodnie z założeniami strategicznymi Zarządu dominującym kierunkiem sprzedaży pozostaną rynki zagraniczne, a głównymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych będą USD oraz EUR, co powoduje, że Grupa narażona będzie na ryzyko zmienności kursów walutowych.

Grupa uzyskuje korzyści ekonomiczne w sytuacji gdy:

- kurs wymiany PLN na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Grupę jest wysoki (słaby PLN),
- poziom wymiany waluty utrzymuje się w dłuższym okresie na stabilnym poziomie (co pozwala lepiej prognozować wpływy w kolejnych okresach).

Występowanie tendencji odwrotnych może powodować obniżenie generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na PLN, obniżenie wykazywanych zysków oraz obniżenie salda środków pieniężnych.

RYZIKO ZMIAN LEGISLACYJNYCH WPŁYWAJĄCYCH NA RYNEK, NA KTÓRYM GRUPA PROWADZI DZIAŁALNOŚĆ

Zmiany prawa, zarówno polskiego jak i regulującego działalność Grupy na innych docelowych rynkach, w tym w szczególności zmiany przepisów mających bezpośredni wpływ na funkcjonowanie rynku nowoczesnych technologii informatycznych lub produkcji gier, ale także regulujących zagadnienia praw do własności intelektualnej, jak również przepisów podatkowych mogą mieć istotny niekorzystny wpływ na działalność prowadzoną przez Grupę, np. w zakresie w jakim spowodują zwiększenie kosztów

działalności, obniżenie rentowności, zmniejszenie wysokości marż, wprowadzenie określonych ograniczeń administracyjnych, konieczność uzyskania zezwoleń, nałożenia na Grupę zobowiązań lub kar administracyjnych wynikających z nowowprowadzonych przepisów itp.

RYZYKO BRAKU STABILNOŚCI PRZEPISÓW PODATKOWYCH

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

Biorąc pod uwagę stosunkowo długi okres przedawnienia zobowiązań podatkowych, oszacowanie ryzyka podatkowego jest szczególnie utrudnione, niemniej ziszczenie się ryzyka opisanego powyżej może mieć istotny negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową lub wyniki działalności Grupy.

CZNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ PROWADZONĄ PRZEZ GRUPĘ

RYZYKO ZRÓŻNICOWANEGO I NIEPRZEWIDYWALNEGO POPYTU NA POSZCZEGÓLNE PRODUKTY GRUPY

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

Stopień zainteresowania daną grą zależy przede wszystkim od bieżących trendów, gustów konsumentów, jakości wykonania, odpowiednio nakierowanej akcji promocyjnej i marketingowej oraz dostępnych konkurencyjnych produktów (gier o podobnej tematyce, grafice, itp.). Implikuje to ryzyko wyprodukowania gry, która nie spotka się z zainteresowaniem potencjalnych klientów lub zainteresowanie to będzie zbyt małe, aby pozwolić na osiągnięcie zakładanych parametrów finansowych.

W związku z powyższym, Grupa nie jest w stanie, aż do chwili premiery (hard launch) nowego produktu, w pełni przewidzieć reakcji odbiorców ani poziomu przychodów ze sprzedaży. Istnieje ryzyko, iż Grupa może nie wypracować zysku, a nawet nie odzyskać nakładów oraz kosztów poniesionych na jej przygotowanie, okresowe aktualizacje i promocję.

RYZYKO ZWIĄZANE Z MOŻLIWYMI OPÓŹNIENIAMI W REALIZACJI PROJEKTÓW

Produkcja gier wideo jest procesem wieloetapowym, co oznacza, że poszczególne fazy produkcji następują kolejno po sobie i rozpoczęcie kolejnych etapów jest uzależnione od ukończenia poprzednich. Jakiegokolwiek opóźnienie we wczesnej fazie produkcji gry jest niezwykle trudne do nadrobienia.

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

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

RYZIKO ZWIĄZANE Z UTRATĄ KLUCZOWYCH PRACOWNIKÓW I TRUDNOŚCIAMI W POZYSKANIU NOWYCH

Rozwój Grupy jest uzależniony w znacznej mierze od zdolności utrzymania zatrudnionych i współpracujących z Grupą kluczowych pracowników i współpracowników. Odejście członków kadry kierowniczej bądź innych kluczowych osób dla działalności Grupy mogłoby spowodować pogorszenie jakości i terminowości zaplanowanych produkcji, utrudnić realizację prac badawczych i rozwojowych lub nowych projektów oraz niekorzystnie wpłynąć na świadczone usługi, co w konsekwencji mogłoby się przełożyć na pogorszenie wyników finansowych Grupy. Ewentualna utrata kluczowych pracowników łączyłaby się ponadto z koniecznością przeprowadzenia procesu rekrutacji, a następnie przeszkolenia i przygotowania przez Grupę nowych osób do pracy.

Polski rynek pracy cechuje się znaczącym niedoborem wysokiej klasy specjalistów w zakresie tworzenia i wprowadzania do sprzedaży gier wideo, w szczególności w modelu free-to-play przeznaczonych na urządzenia mobilne. Ponadto, dynamiczny rozwój branży producentów gier wideo może skutkować zaostrzeniem się walki konkurencyjnej o pracowników, a w konsekwencji ograniczeniem ich dostępności czy też zwiększeniem kosztów zatrudnienia.

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

RYZIKO NIEZREALIZOWANIA CELÓW STRATEGICZNYCH ZAŁOŻONYCH PRZEZ GRUPĘ

W celu realizacji celów strategicznych Grupa zamierza m.in. (i) niezmiennie publikować gry free-to-play z segmentu mid-core, (ii) rozpocząć publikację gier free-to-play z segmentu hyper-casual, (iii) zintensyfikować działania marketingowe, (iv) maksymalizować metryki monetyzacyjne, (v) rozwijać kluczowe wewnętrzne technologie.

Realizacja powyższych założeń będzie możliwa jeżeli, m.in.: (i) zostaną przygotowane odpowiednie narzędzia informatyczne, analityczne oraz marketingowe, (ii) Grupa utrzyma niezbędne do realizacji strategii zasoby osobowe, (iii) Grupa będzie w stanie pozyskać w ramach programu wydawniczego tytuły spełniające wewnętrznie określone standardy i posiadające odpowiedni potencjał komercyjny, (iv) zostanie zapewnione odpowiednie finansowanie rozwoju Grupy (w tym ze środków unijnych).

Istnieje także wiele innych czynników zewnętrznych i wewnętrznych, niekiedy pozostających poza kontrolą Zarządu lub niemożliwych do przewidzenia, a wpływających na możliwość osiągnięcia przez Grupę celów strategicznych. Czynniki te mają różnorodny charakter, tj.: (i) gospodarczy (np. zwiększona konkurencja, spowolnienie rozwoju rynku gier na urządzenia mobilne), (ii) prawny (np. zmiana przepisów dotyczących własności intelektualnej czy naruszenia praw do takiej własności), (iii) finansowy (np. brak zdolności do pozyskania finansowania na realizację trwających lub nowych projektów, konieczność zwiększenia nakładów na realizację projektów, nieadekwatna wycena rynkowa akcji Emitenta uniemożliwiająca pozyskanie środków z emisji akcji) lub (iv) operacyjny (np. awarie systemów informatycznych lub serwerów czy niezdolność bądź opóźnienie we wdrożeniu nowych produktów czy rozwiązań).

RYZIKO ZWIĄZANE Z WYMAGANĄ AKCEPTACJĄ PROJEKTU PRZEZ PRODUCENTA PLATFORMY ZAMKNIĘTEJ

Specyfika działalności Grupy sprawia, że głównym kanałem dystrybucji tworzonych przez Grupę produktów są platformy zamknięte. Grupa tworzy gry na platformy zamknięte m.in. firm Apple i Google,

tj. Apple App Store oraz Google Play. Wspomniani producenci zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu, co powoduje, że Grupa ponosi ryzyko braku ewentualnej akceptacji produktu, który stworzyła dla danego producenta platformy zamkniętej. Decyzja o dopuszczeniu produktu na platformę nie wynika jedynie z subiektywnej oceny administratorów tychże platform, lecz jest wypadkową analizy czy dany produkt spełnia szereg szczegółowych reguł i zasad warunkujących możliwość sprzedaży na danej platformie. 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 wyrzucić znaczący negatywny wpływ na plan wydawniczy Grupy, a co za tym idzie również uzyskiwanie przez Grupę przychodów z dystrybucji takich produktów.

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

Brak akceptacji gier produkowanych przez Grupę ze strony Apple App Store i Google Play, które odpowiadają za większość przychodów Grupy z dystrybucji gier wideo, ich niekorzystna ocena lub niekorzystna zmiana zasad jej dokonywania, lub inne zmiany związane ze sposobem funkcjonowania ww. platform wiązałyby się z ograniczeniem możliwości prowadzenia promocji gier oraz ograniczeniem ich dostępności, a w konsekwencji ze znacznym ograniczeniem przychodów uzyskiwanych z dystrybucji gier przez Grupę, co miałyby istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Grupy.

RYZIKO ZWIĄZANE Z POGORSZENIEM SIĘ WIZERUNKU GRUPY

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

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

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

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

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

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

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

Zasady współpracy i dystrybucji produktów Grupy określone są również w stosowanych przez dystrybutorów regulaminach. Grupa prowadząc dystrybucję poprzez sklepy elektroniczne polega m.in. na zawartych w nich mechanizmach wyróżniania i pozycjonowania określonych tytułów (*featuring*), które mogą mieć znaczący wpływ na okresowe wyniki sprzedaży produktów Grupy. Zmiana zasad ich funkcjonowania, wynikająca ze zmian regulaminów platform internetowych, np. poprzez wprowadzenie odpłatności za korzystanie z takich mechanizmów, spowodowałaby faktyczne ograniczenie ich dostępności.

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

RYZIKO ROSZCZEŃ Z TYTUŁU NARUSZENIA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

W ramach produkcji gier Grupa pozyskuje autorskie prawa majątkowe do tych gier i ich elementów od swoich współpracowników, zewnętrznych dostawców i usługodawców, a także działa na podstawie licencji udzielanych przez producentów ich podstawowych wersji lub poszczególnych elementów wykorzystywanych w ramach takiej produkcji. Tego typu działalność narażona jest zawsze na ryzyko roszczeń osób, z którymi nie zostały zawarte żadne umowy, a które mogą uważać się za twórców określonych części wykorzystywanych przy tej produkcji. Ponadto, może zaistnieć sytuacja, iż osobie, która według umowy przeniosła prawa autorskie na Grupę, prawa te wcale nie przysługiwały, co w świetle polskiego prawa autorskiego wiąże się z ryzykiem odpowiedzialności Grupy za naruszenie praw autorskich rzeczywistego twórcy. Podnoszenie roszczeń przez te osoby mogłoby negatywnie wpłynąć na działalność, wyniki lub perspektywy rozwoju Grupy.

W związku z dużą ilością produktów funkcjonujących na rynku gier mobilnych niemożliwe jest każdorazowe wykluczenie możliwości, że produkty w dobrej wierze dystrybuowane przez Grupę zostaną uznane przez inne podmioty, w szczególności zagraniczne, za naruszające ich prawa autorskie lub prawa

ze znaków towarowych. W takim wypadku możliwe jest wejście w spór z takimi podmiotami, co może zagrozić prowadzeniu dystrybucji i promocji produktów Grupy w zaplanowanym zakresie.

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

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

Ewentualne awarie i przerwy w świadczeniu oferowanych przez Grupę usług, mogą być również spowodowane atakami hackerskimi na serwery i infrastrukturę teleinformatyczną, z których korzysta Grupa.

W wyniku powyższych zdarzeń może nastąpić utrata, zmiana lub uszkodzenie danych przechowywanych lub wykorzystywanych przez Grupę. W konsekwencji zaś Grupa może być zmuszona ponieść dodatkowe koszty, ucierpieć może jej reputacja oraz mogą wystąpić opóźnienia w realizacji projektów dotyczących produkcji gier lub prac badawczych i rozwojowych, co mogłyby mieć negatywny wpływ na działalność, wysokość przychodów ze sprzedaży i wyniki finansowe Grupy.

RYZIKO ZWIĄZANE Z NARUSZENIEM PRAW AUTORSKICH GRUPY

Gry wytwarzane przez Grupę stanowią utwory w rozumieniu Prawa Autorskiego i podlegają ochronie przewidzianej dla tego rodzaju utworów. Grupa przygotowana jest do stosowania środków ochrony prawnej w celu ochrony praw autorskich oraz zapobiegania ich naruszeniom. Należy jednak zauważyć, że Grupa funkcjonuje na rynku globalnym, w związku z czym możliwe jest naruszenie jej praw autorskich w sposób mający znaczący wpływ na wyniki finansowe Grupy przez podmioty zagraniczne, w tym takie, które mają siedziby w krajach nieposiadających ustawodawstwa umożliwiającego uzyskanie satysfakcjonującego poziomu ochrony praw własności intelektualnej albo gdzie wyegzekwowanie takiej ochrony praw autorskich może być szczególnie narażone na ryzyko niepowodzenia.

W związku z powyższym, możliwe jest długotrwałe utrzymywanie się stanu naruszeń praw autorskich Grupy negatywnie wpływające na jej działalność operacyjną i wyniki finansowe.

Dodatkowo, specyfika branży gier wideo powoduje, że możliwe jest tworzenie przez podmioty konkurencyjne wobec Grupy gier stanowiących de facto kopie produktów Grupy, w taki sposób aby utrudnić lub nawet faktycznie uniemożliwić zastosowanie przez Grupę środków ochrony praw autorskich. Może to nastąpić poprzez stworzenie programów o zbliżonej mechanice rozgrywki oraz zbliżonej formie prezentacji graficznej, nie stanowiących jednak bezpośredniej kopii gier Grupy, w szczególności kodu programu oraz grafiki w nich zastosowanej (tzw. „klony”).

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

W wyniku działalności podmiotów niepowiązanych z Grupą, obecnie tworzone są i mogą również powstawać w przyszłości nielegalne programy, które umożliwiają odbiorcom gier dystrybuowanych przez Grupę postęp w grze lub uzyskanie odpłatnych funkcjonalności w grze bez dokonywania mikropłatności, które zgodnie z zamierzeniami Grupy warunkują osiągnięcie takiego rezultatu. Rozpowszechnienie tego rodzaju programów może skutkować zmniejszeniem zapotrzebowania na udostępniane przez Grupę w

modelu free-to-play odpłatnie wirtualne elementy gry. Ponadto takie podmioty mogą oferować graczom w sposób nieautoryzowany nabycie takich samych bądź podobnych wirtualnych elementów.

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

RYZIKO ZWIĄZANE Z UZALEŻNIENIEM OD LICENCJI KLUCZOWYCH DLA FUNKCJONOWANIA GRUPY

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

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

RYZIKO ZWIĄZANE Z REJESTRACJĄ ZNAKÓW TOWAROWYCH GRUPY

Na skuteczny marketing produktów Grupy może mieć wpływ zarejestrowanie tytułów gier jako znaków towarowych. W związku z dużą liczbą tytułów konkurencyjnych możliwe jest uznanie przez organy odpowiedzialne za rejestrację, że tytuły gier Grupy są zbyt podobne do już istniejących, a co za tym idzie możliwa jest odmowa ich rejestracji. Biorąc pod uwagę, że działania promocyjne produktów Grupy rozpoczynają się na długo przed ukończeniem prac nad grą oraz przed rejestracją jej tytułu jako znaku towarowego, odmowa rejestracji znaku towarowego wiązałaby się z koniecznością zmiany działań promocyjnych i utratą poniesionych nakładów marketingowych oraz wpłynęłaby negatywnie na wyniki sprzedaży tytułu a w konsekwencji na sytuację finansową Grupy.

RYZIKO ZWIĄZANE Z POZYSKIWANIEM I WYKORZYSTYWANIEM DOTACJI

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

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

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

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

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

POZOSTAŁE

POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

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

POSIADANE AKCJE WŁASNE

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Emitent posiada 111 256 akcji własnych własnych nabytych od byłych pracowników i współpracowników Spółki zgodnie z zawartymi w ramach akcyjnego programu motywacyjnego umowami oraz w granicach upoważnienia udzielonego uchwałą nr 7 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 21. sierpnia 2015 r..

W posiadaniu Spółki Bote Sp. z o.o. jest 59 akcji Vivid Games S.A.

INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH

Na 31 grudnia 2018 r. zatrudnienie w przeliczeniu na pełne etaty wynosiło 87 osób.

POSTĘPOWANIA SĄDOWE I ADMINISTRACYJNE

W 2018 roku, jak również do dnia przekazania raportu okresowego, nie toczyły się, ani nie toczą się przed sądem lub organem właściwym dla postępowania arbitrażowego żadne istotne dla działalności Grupy postępowania sądowe, administracyjne i arbitrażowe.

POSTĘPOWANIA PRZED INNYMI ORGANAMI

W 2018 roku miała miejsce kontrola ceno-skarbowa, której wyniki Emitent przedstawił w raportach bieżących ESPI nr 23/2018 i 25/2018. W konsekwencji kontroli skorygowano roczne deklaracje CIT-8 za rok 2016 i 2017 (ESPI nr 42/2018).

AUDYTOR

Na podstawie oświadczenia Rady Nadzorczej Zarząd informuje, że zgodnie z przepisami do przeprowadzenia badania rocznego sprawozdania finansowego Spółki za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2018 roku Rada Nadzorcza Spółki wybrała 4 kwietnia 2018 roku firmę audytorską UHY ECA Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp.k. z siedzibą w Krakowie (ESPI nr 9/2018). Umowa z wybranym podmiotem została zawarta 28 czerwca 2018 roku.

Ponadto:

- a) firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej,
- b) są przestrzegane obowiązujące przepisy związane z rotacją firmy audytorskiej i kluczowego biegłego rewidenta oraz obowiązkowymi okresami karencji,
- c) emitent posiada politykę w zakresie wyboru firmy audytorskiej oraz politykę w zakresie świadczenia na rzecz emitenta przez firmę audytorską, podmiot powiązany z firmą audytorską lub członka jego sieci dodatkowych usług niebędących badaniem, w tym usług warunkowo zwolnionych z zakazu świadczenia przez firmę audytorską;

OŚWIADCZENIA ZARZĄDU

Zarząd Vivid Games Spółka Akcyjna oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy roczne jednostkowe oraz skonsolidowane sprawozdania finansowe za rok obrotowy 2018 i dane porównywalne za rok 2017 sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową finansową Spółki i Grupy Vivid Games S.A. oraz ich wynik i finansowy, a także Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy w 2018 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki oraz Grupy Kapitałowej Vivid Games, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Remigiusz Kościelny

Prezes Zarządu

Jarosław Wojczakowski

Wiceprezes Zarządu