



# **RAPORT KWARTALNY**

ZA I KWARTAŁ 2014 ROKU

**VIVID GAMES S.A.**





## SPIS TREŚCI

<b>PISMO ZARZĄDU EMITENTA</b>	<b>3</b>
<b>PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE</b>	<b>4</b>
<b>ZARZĄD</b>	<b>5</b>
<b>RADA NADZORCZA</b>	<b>5</b>
<b>SKRÓCONE KWARTALNE SPRAWOZDANIE FINANSOWE</b>	<b>6</b>
<b>BILANS</b>	<b>7</b>
<b>OPIS NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W SZCZEGÓLNOŚCI O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE W I KWARTALE 2014 R. WYNIKI FINANSOWE – KOMENTARZ DO WYNIKÓW</b>	<b>10</b>
<b>INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI PODEJMOWANYCH PRZEZ EMITENTA W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI</b>	<b>12</b>
<b>STANOWISKO ZARZĄDU EMITENTA ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ WYNIKÓW FINANSOWYCH</b>	<b>14</b>
<b>OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ (CELE EMISYJNE) I INWESTYCJI EMITENTA ZAMIESZCZONYCH W DOKUMENCIE INFORMACYJNYM ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI</b>	<b>14</b>
<b>OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, ZE WSKAZANIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI WG STANU NA DZIEŃ 31.03.2014 I 15.05.2014 R.</b>	<b>15</b>
<b>WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZANIA PRZEZ EMITENTA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH</b>	<b>15</b>
<b>INFORMACJA O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA RAPORTU, CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU</b>	<b>16</b>
<b>INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA, W PRZELICZENIU NA PEŁNE ETATY</b>	<b>17</b>
<b>OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE</b>	<b>17</b>



## PISMO ZARZĄDU EMITENTA

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy. Zapraszamy do zapoznania się z jednostkowym raportem kwartalnym Spółki za I kwartał 2014 roku.

Był to dla Spółki rekordowy okres w którym odnotowaliśmy historycznie najwyższe wyniki I kwartału. Zwiększyły się one w porównaniu z analogicznym okresem 2014 roku niemal dwukrotnie. Przychody netto ze sprzedaży w tym okresie wyniosły 2.79 mln PLN, a zysk netto 373 tys. PLN (180k Kw-d-Kw). Spółka coraz skuteczniej wykorzystuje swój kapitał jednocześnie inwestując agresywnie w nowe produkty. Zwiększają się wpływy z mikropłatności, które stanowią już ponad 50% przychodów z gry Real Boxing.

Niewątpliwie najważniejszym tegorocznym wydarzeniem będzie premiera gry Godfire™, która zaplanowana jest na czerwiec 2014 roku. Zdajemy sobie sprawę z wysokich oczekiwań i dokładamy wszelkich starań i środków aby finalny produkt je przewyższył. W chwili publikacji raportu produkcja znajduje się w końcowym stadium, a kampania promocyjna nabiera tempa. Bardzo pozytywny odbiór gry przez partnerów biznesowych, media oraz graczy pozwala nam sądzić, iż Godfire wpisze się na stałe do kanonu rynku mobilnego jako jedna z najlepszych i najbardziej zaawansowanych gier swojego gatunku.

Realizując strategiczne założenia transformacji produktów Spółki do modelu biznesowego Freemium oraz ekspansji na terytorium Azji rozpoczęliśmy produkcję oraz przygotowania do premiery gry Real Boxing. Gra w tym modelu zostanie wzbogacona o szereg nowych funkcjonalności oraz znacznie rozbudowana w stosunku do obecnej wersji. Premiera przewidziana jest na drugą połowę 2014 roku. Kolejnym istotnym działaniem jest realizacja silnika międzyplatformowych rozgrywek wieloosobowych czasu rzeczywistego. Dla tego działania pozyskaliśmy niezbędne fundusze w postaci dotacji udzielonej przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju w kwocie 3.36 mln PLN.

Rozwijając markę Real Boxing™ wprowadziliśmy do sklepów kolejne aktualizacje wersji mobilnej, a do sprzedaży w lutym w sklepie Apple MacStore trafiła wersja przeznaczona dla komputerów Mac. Już w czerwcu premierę będzie miała wersja PC, która ukaże się we wszystkich najważniejszych cyfrowych kanałach dystrybucji, w tym najważniejszym – platformie Steam.

Mając na uwadze rozwój Spółki w dłuższej perspektywie niezbędnym będzie powiększenie portfolio produktów. Rozpoczęliśmy już prace koncepcyjne nad kolejnym dużym tytułem typu AAA, który do sprzedaży trafi w 2014 roku.

W imieniu Zarządu:

**Remigiusz Kościelny**  
Prezes Zarządu

**Jarosław Wojczakowski**  
Wiceprezes Zarządu



## PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

<b>Firma:</b>	<b>Vivid Games Spółka Akcyjna</b>
<b>Siedziba:</b>	Bydgoszcz
<b>Adres:</b>	ul. Gdańska 160, 85-674 Bydgoszcz
<b>Telefon:</b>	+48 52 3215728
<b>Faks:</b>	+48 52 5222130
<b>Adres poczty elektronicznej:</b>	info@vividgames.pl
<b>Strona internetowa:</b>	www.vividgames.pl
<b>NIP:</b>	9671338848
<b>Regon:</b>	340873302
<b>KRS:</b>	0000411156
<b>Sąd rejestrowy:</b>	Sąd Rejonowy w Bydgoszczy, XIII Wydział Gospodarczy KRS
<b>Data rejestracji:</b>	20 lutego 2012 r.

**Vivid Games jest jednym z najnowocześniejszych, niezależnych studiów deweloperskich w Europie i największą firmą produkującą gry na urządzenia mobilne w Polsce.**

**Spółka została założona** przez doświadczonych specjalistów z branży komputerowej **w Bydgoszczy w 2006 roku**, aktualnie zatrudniając i stale współpracując z ponad 70 wysokiej klasy specjalistami. Produkcja zaawansowanych gier mobilnych i osiąganie sukcesów rynkowych, sprawiło, że Vivid Games została doceniona także przez uczestników rynku kapitałowego.

**W czerwcu 2012 roku, Spółka z powodzeniem zadebiutowała na rynku NewConnect**, przyciągając zainteresowanie szerokiego grona inwestorów. **Znaczącym akcjonariuszem Spółki został fundusz Giza Polish Ventures.**

Kluczowym elementem strategii Vivid Games jest **produkcja zaawansowanych gier mobilnych typu AAA. Pierwszą z nich jest Real Boxing™, którego sprzedaż przekroczyła 1.000.000 egzemplarzy.** Premiera kolejnego tego typu tytułu **Godfire: Rise of Prometheus planowana jest w II kwartale 2014 r.** Za oprawę graficzną gry z segmentu „Action & Adventure” odpowiedzialne jest **znane na całym świecie studio graficzne Platige Image.** Produkcją gry, zajmuje się powołana do tego celu spółka celowa, w której udziały obok Vivid Games objęły Platige Image oraz Giza Polish Ventures.

**Współpracując ze znanymi na całym świecie firmami - Apple, Sony, Google, Amazon, Sony i wielu innymi Vivid Games stał się jedną z wizytówek Polski i polskiej branży gier komputerowych na świecie.** Świadczą o tym liczne nagrody i wyróżnienia takie jak **Best Indie Developer Game 2013** w konkursie Appsters Awards, czy **Best of App Store 2013.**

Kapitał zakładowy wynosi obecnie 2 530 000 PLN i dzieli się na 16 500 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A oraz 8 800 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Od 20 grudnia 2013 roku Vivid Games S.A. znajduje się w gronie Spółek indeksu NCIndex30.



## WŁADZE SPÓŁKI NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA RAPORTU

### ZARZĄD

Imię i Nazwisko	Funkcja	Data rozpoczęcia obecnej kadencji	Data zakończenia obecnej kadencji
Remigiusz Rudolf Kościelny	Prezes Zarządu	20 lutego 2012 r.	19 lutego 2017 r.
Jarosław Wojczakowski	Wiceprezes Zarządu	20 lutego 2012 r.	19 lutego 2017 r.

Tabela.1. Skład Zarządu na dzień 15.05.2014 r.

### RADA NADZORCZA

Imię i Nazwisko	Funkcja	Data rozpoczęcia obecnej kadencji	Data zakończenia obecnej kadencji
Marcin Duszyński	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	20 lutego 2012 r.	19 lutego 2017 r.
Piotr Szczeszek	Członek Rady Nadzorczej	20 lutego 2012 r.	19 lutego 2017 r.
Paul Bragiel	Członek Rady Nadzorczej	29 lutego 2012 r.	28 lutego 2017 r.
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej	29 lutego 2012 r.	28 lutego 2017 r.
Marek Borzestowski	Członek Rady Nadzorczej	3 października 2012 r.	2 października 2017 r.

Tabela.2. Skład Rady Nadzorczej na dzień 15.05.2014 r.



## SKRÓCONE KWARTALNE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

### RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

Lp.	Wyszczególnienie	31.03.2014	31.03.2013
<b>A.</b>	<b>PRZYCHODY NETTO ZE SPRZEDAŻY I ZRÓWNANE Z NIMI (w 02+03+04+05)</b>	<b>2,759,401 zł</b>	<b>1,420,375 zł</b>
	1. Przychody netto ze sprzedaży produktów	2,624,976 zł	1,021,269 zł
	2. Zmiana stanu produktów; zwiększenie (+), zmniejszenie (-)	134,425 zł	399,106 zł
<b>B.</b>	<b>KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ (w 07 do 14)</b>	<b>2,312,369 zł</b>	<b>1,268,429 zł</b>
	1. Amortyzacja	94,623 zł	79,546 zł
	2. Zużycie materiałów i energii	21,168 zł	8,605 zł
	3. Usługi obce	1,229,437 zł	550,812 zł
	4. Podatki i opłaty	198 zł	40 zł
	5. Wynagrodzenie	869,263 zł	508,399 zł
	6. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	55,355 zł	31,367 zł
	7. Pozostałe koszty rodzajowe	42,324 zł	89,659 zł
<b>C.</b>	<b>ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY (w 01-06)</b>	<b>447,032 zł</b>	<b>151,946 zł</b>
	1. Pozostałe przychody operacyjne	3,593 zł	67,407 zł
	2. Pozostałe koszty operacyjne	36,053 zł	0 zł
<b>D.</b>	<b>ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ (w 15+16-17)</b>	<b>414,572 zł</b>	<b>219,353 zł</b>
<b>E.</b>	<b>Przychody finansowe (w 20+21)</b>	<b>2,240 zł</b>	<b>410 zł</b>
<b>F.</b>	<b>Koszty finansowe (w 23+24)</b>	<b>16,425 zł</b>	<b>53 zł</b>
<b>G.</b>	<b>ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ (w 18+19-22)</b>	<b>400,387 zł</b>	<b>219,711 zł</b>
<b>H.</b>	<b>ZYSK (STRATA) BRUTTO (w 25+26)</b>	<b>400,387 zł</b>	<b>219,711 zł</b>
	1. Podatek dochodowy i inne obowiązkowe obciążenia	(27,324 zł)	(41,745 zł)
<b>I.</b>	<b>ZYSK (STRATA) NETTO (w 27-28)</b>	<b>373,063 zł</b>	<b>177,966 zł</b>



## BILANS

TREŚĆ		31.03.2014	31.03.2013
<b>A.</b>	<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	1,717,747 zł	438,161 zł
I.	Wartości niematerialne i prawne	557,061 zł	270,902 zł
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	552,473 zł	130,179 zł
III.	Należności długoterminowe	45,000 zł	0 zł
IV.	Inwestycje długoterminowe	558,444 zł	0 zł
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	4,769 zł	37,080 zł
<b>B.</b>	<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	5,703,717 zł	5,339,659 zł
I.	Zapasy	4,073,122 zł	3,247,238 zł
II.	Należności krótkoterminowe	1,539,289 zł	1,477,174 zł
III.	Inwestycje krótkoterminowe	48,847 zł	610,383 zł
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	42,458 zł	4,864 zł
<b>SUMA AKTYWÓW</b>		<b>7,421,464 zł</b>	<b>5,777,820 zł</b>
<b>PASYWA</b>			
<b>A.</b>	<b>KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY</b>	6,123,249 zł	5,229,505 zł
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	2,530,000 zł	2,530,000 zł
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	2,521,539 zł	2,083,206 zł
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	698,647 zł	438,323 zł
VIII.	Zysk (strata) netto	373,063 zł	177,966 zł
<b>B.</b>	<b>ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA</b>	1,298,214 zł	548,315 zł
I.	Rezerwy na zobowiązania	352,930 zł	11,500 zł
II.	Zobowiązania długoterminowe	217,013 zł	0 zł
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	728,271 zł	536,815 zł
<b>SUMA PASYWÓW</b>		<b>7,421,464 zł</b>	<b>5,777,820 zł</b>

## ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

	31.03.2014	31.03.2013
<b>Kapitał własny na początek okresu (BO)</b>	5,750,186 zł	5,051,539 zł
<b>Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	5,750,186 zł	5,051,539 zł
Kapitał podstawowy na początek okresu	2,530,000 zł	2,530,000 zł
<b>Kapitał podstawowy na koniec okresu</b>	2,530,000 zł	2,530,000 zł
<b>Należne wpłaty na kapitał podstawowy na koniec okresu</b>	0 zł	0 zł
<b>Udziały własne na koniec okresu</b>	0 zł	0 zł
Kapitał zapasowy na początek okresu	2,521,539 zł	2,083,206 zł
<b>Stan kapitału zapasowego na koniec okresu</b>	2,521,539 zł	2,083,206 zł
<b>Kapitał z aktualizacji wyceny na koniec okresu</b>	0 zł	0 zł
<b>Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu</b>	0 zł	0 zł
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	698,647 zł	438,333 zł
<b>Wynik finansowy z lat ubiegłych na koniec okresu - per saldo</b>	698,647 zł	438,333 zł
<b>Wynik netto roku obrotowego (a-b-c)</b>	373,063 zł	177,966 zł
<b>Kapitał własny na koniec okresu (BZ)</b>	6,123,249 zł	5,229,505 zł
Kapitał własny na koniec okresu, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku poza kapitały własne	6,123,249 zł	5,229,505 zł



## RACHUNEK PRZEPIŹYWÓW PIENIĘŻNYCH

	31.03.2014	31.03.2013
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>		
Zysk (strata) netto	373,063 zł	177,966 zł
Korekty razem	(332,361 zł)	176,453 zł
Amortyzacja	94,623 zł	79,546 zł
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0 zł	0 zł
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	8,498 zł	0 zł
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0 zł	0 zł
Zmiana stanu rezerw	158,297 zł	(12,201 zł)
Zmiana stanu zapasów	(139,016 zł)	(399,106 zł)
Zmiana stanu należności	(367,235 zł)	490,027 zł
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(44,204 zł)	(86,305 zł)
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(41,237 zł)	0 zł
Inne korekty	(2,087 zł)	104,481 zł
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	40,702 zł	354,419 zł
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>	0 zł	0 zł
Wydatki	538,990 zł	0 zł
Nabycie wartości niem i praw oraz rzeczowych aktywów trwałych	538,990 zł	0 zł
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(538,990 zł)	67,407 zł
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>	0 zł	0 zł
Wpływy	185,293 zł	0 zł
Kredyty i pożyczki	184,917 zł	0 zł
Inne wpływy finansowe	376 zł	0 zł
Wydatki	8,873 zł	0 zł
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	176,419 zł	0 zł
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>(321,868 zł)</b>	<b>421,826 zł</b>
<b>Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym</b>	<b>(321,868 zł)</b>	<b>0 zł</b>
<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>370,715 zł</b>	<b>188,567 zł</b>
<b>Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>48,847 zł</b>	<b>610,383 zł</b>

## INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU SPRAWOZDANIA KWARTALNEGO, W TYM INFORMACJE O ZMIANACH STOSOWANYCH LUB NIE POLITYKI RACHUNKOWOŚCI

### PODSTAWA SPORZĄDZANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Sprawozdanie finansowe sporządzone zostało w oparciu o zasady rachunkowości wynikające z przepisów ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości. Przyjęte przez Spółkę zasady rachunkowości stosowane były w sposób ciągły i są zgodne z zasadami rachunkowości stosowanymi w poprzednim roku obrotowym.

### ŚRODKI TRWAŁE

Za środki trwałe uznaje się:

- grunty (w tym prawo wieczystego użytkowania),





- budynki,
- obiekty inżynierii lądowej i wodnej,
- maszyny i urządzenia,
- środki transportu,
- inne przedmioty kompletne i zdatne do użytku w momencie przyjęcia do używania, o przewidywanym okresie używania dłuższym niż rok, przeznaczone na własne potrzeby lub do oddania w używanie.

Do środków trwałych jednostki zalicza się także obce środki trwałe używane przez nią na podstawie umowy najmu, dzierżawy lub innej o podobnym charakterze, jeżeli umowy spełniają warunki określone w art. 4 ust. 4 Ustawy o rachunkowości.

### **WARTOŚCI NIEMATERIALNE I PRAWNE**

Za wartości niematerialne i prawne uznaje się nabyte, nadające się do gospodarczego wykorzystania w dniu przyjęcia do używania: prawa majątkowe, autorskie prawa majątkowe, licencje, koncesje, prawa do projektów, wynalazków i patentów, znaków towarowych, wzorów zdobniczych lub użytkowych, koszty prac rozwojowych zakończonych pozytywnym wynikiem, wartość firmy oraz know-how o przewidywanym okresie użytkowania dłuższym niż rok, wykorzystywane na potrzeby związane z prowadzoną działalnością gospodarczą albo oddane do używania na podstawie umowy najmu, dzierżawy lub innej o podobnym charakterze.

Środki trwałe amortyzowane są zgodnie z ich okresem ekonomicznej użyteczności. Okres ten jest zgodny z zapisami Ustawy z dnia 15 lutego 1992 roku o podatku dochodowym od osób prawnych. W stosunku do inwestycji w obce środki trwałe odpis amortyzacyjny jest zgodny z Art. 32 ust.2 pkt 4 Ustawy o Rachunkowości, tj. zgodny z okresem obowiązywania umowy. Środki trwałe przyjęte na stan zgodnie z umowami leasingu operacyjnego klasyfikowanymi jako umowy leasingu finansowego amortyzowane są zgodnie z ich okresem użyteczności.

### **ZASADY WYCENY AKTYWÓW I PASYWÓW**

Aktywa i pasywa wyceniono wg zasad określonych ustawą o rachunkowości. z tym, że:

1. Środki trwałe oraz wartości niematerialne i prawne wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne oraz odpisy z tytułu trwałej utraty wartości.
2. Odpisy amortyzacyjne od wartości niematerialnych i prawnych oraz środków trwałych, dokonywane są metoda liniową.  
Roczne stawki amortyzacyjne dla wartości niematerialnych i prawnych są następujące:
  - Prace rozwojowe: 5 lat
  - Programy komputerowe: 5 lata dla podstawowych grup środków trwałych:
  - Urządzenia techniczne i maszyny: 2-5 lat
  - Pozostałe środki trwałe: 2-5 lat
3. Aktywa finansowe oraz inwestycje w nieruchomości wycenia się w cenach nabycia, z uwzględnieniem ewentualnej utraty przez nie wartości.
4. Należności wycenia się w kwocie wymagającej zapłaty, z zachowaniem zasady ostrożnej wyceny i wykazuje się w wartościach netto po pomniejszeniu o odpisy aktualizujące.



5. Wyroby gotowe oraz wytworzone przez jednostkę oprogramowanie oraz produkty podobne przeznaczone do sprzedaży, wycenia się w okresie przynoszenia przez nie korzyści ekonomicznych, nie dłuższym niż 5 lat, w wysokości nadwyżki kosztów wytworzenia nad przychodami wg cen sprzedaży netto, uzyskanymi ze sprzedaży tych produktów w ciągu tego okresu. Nieodpisane po upływie tego okresu koszty wytworzenia zwiększają pozostałe koszty operacyjne.
6. Przychody ze sprzedaży są ujmowane w momencie udostępnienia produktu finalnemu nabywcy, wydania towaru lub wykonania usługi po pomniejszeniu o wszelkie rabaty.

## LEASING

Leasing jest klasyfikowany jako leasing finansowy, gdy warunki umowy przenoszą zasadniczo całe potencjalne korzyści oraz ryzyko wynikające z bycia właścicielem na leasingobiorcę. Wszystkie pozostałe rodzaje leasingu są traktowane jako leasing operacyjny.

Aktywa użytkowane na podstawie umowy leasingu finansowego są traktowane jak aktywa Spółki i są wyceniane w ich wartości godziwej w momencie ich nabycia, nie wyższej jednak niż wartość bieżąca minimalnych opłat leasingowych. Powstające z tego tytułu zobowiązanie wobec leasingodawcy jest prezentowane w bilansie w pozycji zobowiązania. Koszty finansowe są odnoszone do rachunku zysków i strat.

## OPIS NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W SZCZEGÓLNOŚCI O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE W I KWARTALE 2014 R. WYNIKI FINANSOWE – KOMENTARZ DO WYNIKÓW

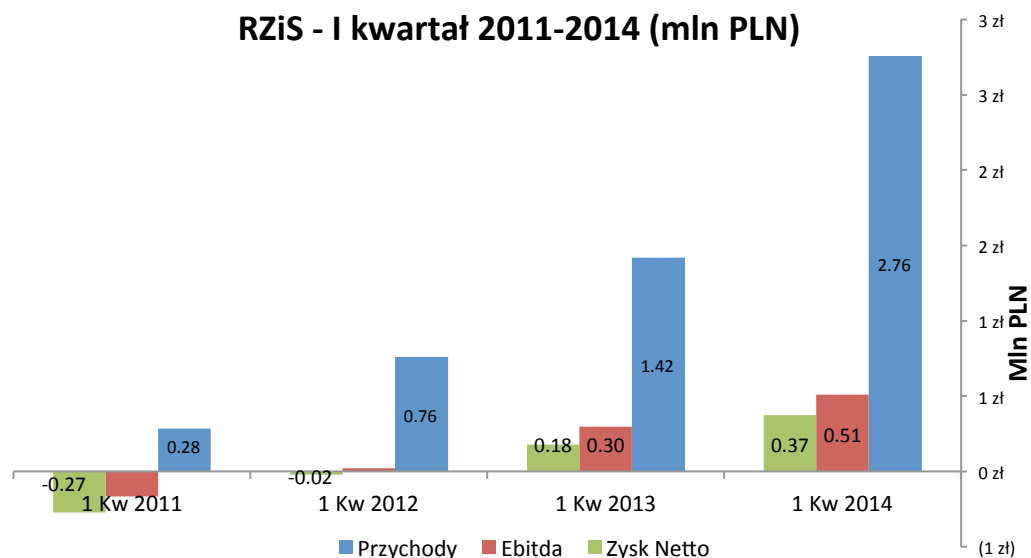
### RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

W porównaniu do I kwartału 2013 r., wyniki uległy niemal podwojeniu. **W I kwartale 2014 r. przychody netto ze sprzedaży wyniosły 2.76 mln PLN i były o ponad 94% wyższe od wyników za I kwartał 2013 roku (1.42 mln PLN).** Spółka zakończyła raportowany okres zyskiem netto na poziomie 373 tys. PLN (180 tys. PLN Kw-d-Kw). Jest to historycznie najwyższy zysk netto zanotowany przez Spółkę w I kwartale.

Wynik EBITDA wyniósł ponad 500 tys. PLN (230 tys. PLN Kw-d-Kw) i wzrósł o około 70% Kw-d-Kw. Marża EBITDA wynosiła 18.5%, natomiast marża netto wyniosła 13.5% i była wyższa o 8% od wyniku z roku ubiegłego (12.5% w analogicznym okresie 2013 r).

Wzrost kosztów usług obcych w I kwartale 2014 jest bezpośrednio związany ze wzrostem sprzedaży i znaczącym zwiększaniem liczby osób współpracujących ze Spółką. Suma kosztów usług obcych (w tym prowizji kanałów dystrybucyjnych i opłat licencyjnych za technologię) jak również wynagrodzeń z narzutami wzrosła do 2.3 mln PLN i stanowiła 78% kosztów Spółki w I kwartale 2014 w porównaniu do 76,8% w I kwartale 2013 (wzrost o 1.7% Kw-d-Kw). Koszty operacyjne stanowiły w bieżącym okresie 84% przychodów w stosunku do 89.3% w I kwartale 2013 roku.

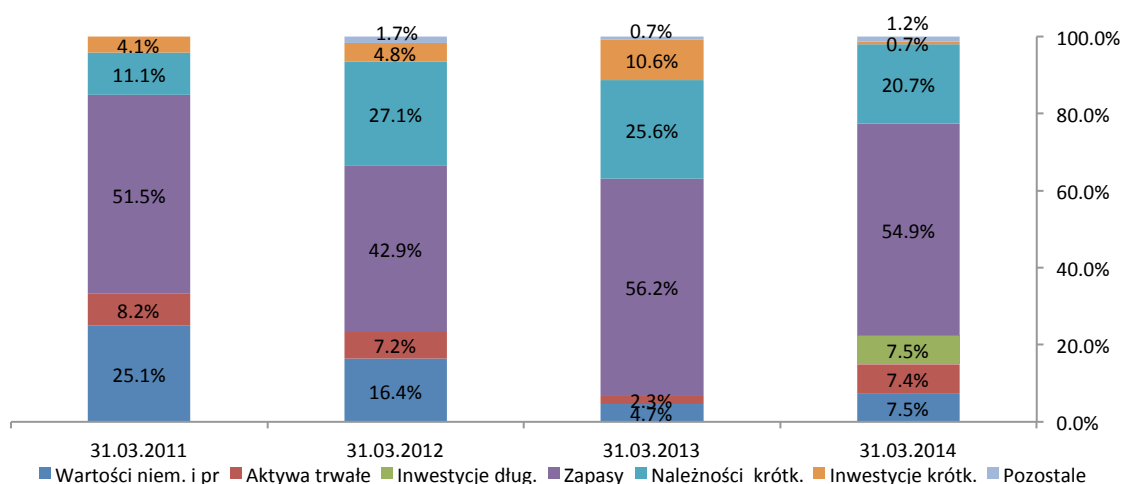
### RZiS - I kwartał 2011-2014 (mln PLN)



### BILANS

Spółka finalizuje prace nad produkcją Godfire™ Rise of Prometheus oraz angażuje środki w kolejne projekty, które mają na celu zapewniać przychody w drugiej połowie 2014 roku oraz kolejnych latach zgodnie z przedstawioną w raporcie okresowym za IV kwartał 2013 roku strategią. Projekty księgowane są zgodnie z Ustawą o rachunkowości jako aktywa obrotowe.

### Struktura Aktywów I kwartał 2013-2014 (mln PLN)



Na dzień publikacji niniejszego raportu audytor wskazał na zmianę kwalifikacji umowy z Vivid Games Spółką Akcyjną S.K.A. Wynik Spółki za I kwartał uwzględnia zalecenia Biegłego Rewidenta, który zaklasyfikował umowę jako produkcyjną zamiast długoterminowej. Zmiana nie wpływa w istotny sposób na wynik.



## **ŚRODKI PIENIĘŻNE**

Stan środków gotówkowych na koniec I kwartału wynosił około 50.000 PLN i był niższy od stanu na koniec poprzedniego okresu o około 300 tys PLN. Zmiana ta jest związana z koniecznością ponoszenia znacznych nakładów na produkcję gier, które będą generować przychody w kolejnych okresach, w tym Godfire™ jak również nowych wersji Real Boxing™.

W raportowanym okresie Spółka poinformowała o przyznaniu jej dotacji w ramach Działania 1.4 Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka "Wsparcie projektów celowych" w wysokości 3,36 mln PLN. Środki zostaną wykorzystane na stworzenie ważnego dla Spółki silnika międzyplatformowych rozgrywek wieloosobowych, co powinno skutkować dalszą poprawą sprzedaży w kolejnych latach. Udział Spółki w finansowaniu projektu zaplanowanego do końca 2015 roku wynosi ok 1.3 mln PLN. Projekt wymaga inwestycji o dłuższym okresie zwrotu niż ma to miejsce w przypadku procesu tworzenia gier.

W nadchodzącym okresie Spółka spodziewa się poprawy płynności w związku z wydaniem w II kwartale nowych produktów, tj. gry Godfire™: Rise of Prometheus oraz gry Real Boxing™ w wersji przeznaczonej na komputery PC.

## **INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI PODEJMOWANYCH PRZEZ EMITENTA W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI**

### **GODFIRE™: RISE OF PROMETHEUS**

W raportowanym okresie produkcja gry przebiegała zgodnie z harmonogramem, tym niemniej w związku z koniecznością zapewnienia najlepszej możliwej jakości oraz grywalności podjęta została decyzja o przesunięciu premiery na II kwartał 2014 roku.

Od początku 2014 roku kontynuowana jest kampania promocyjna w trakcie której ujawniane są kolejne szczegóły dotyczące gry jak również publikowane materiały promocyjne. Gra prezentowana była między innymi na konferencji GDC w San Francisco oraz targach konsumenckich PAX East w Bostonie. Intensyfikacja tych działań zaplanowana jest na okres bezpośrednio poprzedzający premierę.

W miesiącach następujących po premierze gra otrzyma szereg znaczących aktualizacji rozszerzających świat gry, zwiększających ilość dostępnych przedmiotów oraz innych istotnych ulepszeń. Równolegle prowadzone będą prace nad kolejnymi platformami oraz specjalnymi wersjami, które powstawać będą we współpracy ze znaczącymi partnerami biznesowymi.

Oficjalna strona internetowa gry: <http://www.godfiregame.com>

### **REAL BOXING™**

Do tej pory sprzedanych zostało ponad 1.000.000 egzemplarzy gry. Zgodnie ze strategią kontynuowana jest wielokierunkowa eksploatacja marki. Najlepiej sprzedające się wersje mobilne otrzymały w raportowanym okresie kolejne aktualizacje rozszerzające



funkcjonalność oraz poprawiające parametry monetyzacji. Każda kolejna aktualizacja dzięki umiejętnie prowadzonej kampanii promocyjnej i sprzedażowej, jak również coraz lepszej monetyzacji mikropłatności wpływa pozytywnie na przychody ze sprzedaży.

27 lutego 2014 roku gra opublikowana została w kanale sprzedaży Apple MacStore, otrzymując wsparcie promocyjne i podobnie jak w przypadku poprzednio opublikowanych platform plasując się w czołówkach rankingów sprzedaży.

Niezależnie od rozwoju aktualnie dostępnych wersji trwają prace związane z transformacją produktu do modelu Freemium, której premiera zaplanowana jest na II połowę 2014 roku. Gra w tym formacie otrzyma znaczne rozszerzenia funkcjonalności ukierunkowane na model rozgrywki sieciowej, nowe funkcje społecznościowe, a także rozwój postaci i kariery. Ulepszona zostanie strona wizualna oraz system rozgrywki.

W czerwcu br. we wszystkich najważniejszych kanałach dystrybucji cyfrowej, w tym w największym sklepie Steam pojawi się wersja przeznaczona dla komputerów PC. Głównym atutem gry Real Boxing™ na tej platformie sprzętowej będzie możliwość wieloosobowej rozgrywki sieciowej (oraz lokalnej) jak również oprawa wizualna. W kolejnych miesiącach po premierze w kanałach cyfrowych gra w tej wersji pojawiać się będzie również w postaci pudełkowej.

Oficjalna strona internetowa gry: <http://www.realboxinggame.com>

#### **PRYZNANIE ŚRODKÓW FINANSOWYCH.**

Raportem nr 06/2014 Emitent poinformował o otrzymaniu informacji przekazanej przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju z dnia 10.04.2014 r. w sprawie przyznania Spółce środków finansowych w wysokości 3.361.694,07 złotych. Kwota została przyznana tytułem dofinansowania realizacji projektu "Silnik międzyplatformowych rozgrywek wieloosobowych czasu rzeczywistego wspierający fotorealistyczne gry mobilne" w ramach Działania 1.4 Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka "Wsparcie projektów celowych". Środki finansowe będą przekazane Spółce na podstawie umowy. Realizacja projektu przyczyni się do poprawy monetyzacji produktów Spółki, w szczególności Real Boxing™ oraz Godfire™: Rise of Prometheus.

Spółka znalazła się także na liście podmiotów zakwalifikowanych do otrzymania dofinansowania w ramach konkursu GoGlobal III, organizowanego po raz kolejny przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju. Vivid Games realizuje projekt pt. „Opracowanie strategii komercjalizacji gier na urządzenia mobilne stworzonych w oparciu o technologie Real Fighting Framework na rynkach Ameryki Łacińskiej oraz Azji południowo-wschodniej”. Działania te wpisują się w realizację strategii zakładającej m.in. ekspansję na rynki azjatyckie.

#### **VIVID GAMES S.A. W SEGMENTCIE NEWCONNECT LEAD I NA LIŚCIE NAJBARDZIEJ PŁYNNYCH PODMIOTÓW SEKTORA NEWCONNECT.**

W marcu 2014 roku Spółka została zakwalifikowana do segmentu NewConnect Lead, który skupia te Spółki rynku alternatywnego, których akcje obarczone są najmniejszym ryzykiem.



W tym samym miesiącu Spółka była jedną z trzech najbardziej płynnych spółek na rynku New Connect.

### **VIVID GAMES WYRÓŻNIONE W GOOGLE PLAY.**

Studio Vivid Games zostało wyróżnione na platformie dystrybucji cyfrowej Google Play tytułem „Najlepszy programista”. Tytuł ten przyznawany jest wyłącznie twórcom najlepszych aplikacji dostępnych w usłudze firmy Google - najpopularniejszym kanale dystrybucji na platformę Android.

### **UDZIAŁ W IMPREZACH I TARGACH BRANŻOWYCH.**

Vivid Games od początku 2014 roku aktywnie uczestniczy w targach i imprezach branżowych skupiających graczy i środowisko branżowe z całego świata.

W styczniu delegacja Spółki promowała Real Boxing™ oraz Godfire: Rise of Prometheus™ podczas PocketGamer Connects oraz Mobile Games Forum w Londynie.

W marcu i kwietniu działania marketingowe ukierunkowane były na promocję gry Godfire i skupiały się głównie na rynku amerykańskim. Spółka obecna była na konferencji GDC w San Francisco oraz w charakterze wystawcy na targach konsumenckich PAX East w Bostonie.

## **STANOWISKO ZARZĄDU EMITENTA ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ WYNIKÓW FINANSOWYCH**

Emitent nie publikował prognoz na rok 2014.

## **OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ (CELE EMISYJNE) I INWESTYCJI EMITENTA ZAMIESZCZONYCH W DOKUMENCIE INFORMACYJNYM ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI**

Spółka jest notowana na NewConnect od 11 czerwca 2012 roku. Etapy realizacji celów i założeń przedstawionych w prospekcie emisyjnym były systematycznie opisywane w kolejnych raportach okresowych.

<b>Cel</b>	<b>Założenie</b>	<b>Realizacja</b>	<b>Uwagi</b>
Zwiększenie liczby pracowników	Zwiększenie liczby pracowników (osób stale współpracujących) do liczby 73 na koniec 2012 roku.	Na ostatni dzień 2013 r. zatrudnienie wyniosło 50 osób zatrudnionych w oparciu umowy o pracę lub umowy cywilnoprawnych. Dodatkowo z Emitentem stale współpracuje z 11 kontrahentami.	Od momentu publikacji Dokumentu Informacyjnego zmieniła się strategia Spółki. Emitent stawia na mniejszą ilość projektów wysokiej jakości co ogranicza liczbę niezbędnych pracowników, a aktualne zasoby są wystarczające do realizacji postawionych celów.
Zmiana strategii produkcyjnej	Odejście od realizacji projektów na zlecenie. Skupienie się na produkcji własnej.	Emitent ograniczył się do produkcji własnych gier.	Przychody netto ze sprzedaży własnych produktów w raportowanym okresie oraz czterech kwartałach 2013 stanowiły 99% przychodów Spółki, wobec 73% w



			2012 roku i niemal 60% w roku 2011.
Intensyfikacja działań marketingowych	Nastawienie się na promocję marki Vivid Games oraz własnej produkcji gier.	Emitent stale współpracuje z krajową oraz zagranicznymi agencjami PR. Działania krajowe skupiają się głównie na promocji marki Vivid Games, zagraniczne natomiast skupiają się na reklamie produktowej.	Zwiększenie nakładów na działania marketingowe było możliwe dzięki środkom z emisji akcji serii B. Skupienie się na działalności PR przyczyniło się do niewątpliwego wzrostu wartości Spółki i jej rozpoznawalności.

## **OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, ZE WSKAZANIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI WG STANU NA DZIEŃ 31.03.2014 I 15.05.2014 R.**

W skład grupy kapitałowej Emitenta wchodziła spółka zależna Vivid Games Ltd. z siedzibą w Londynie, w której Vivid Games S.A. posiadała 100% udziałów. Spółka została rozwiązana z dniem 29 kwietnia 2014 roku. Działalność operacyjna spółki zależnej polegała na pośredniczeniu w dystrybucji licencji gier mobilnych produkowanych przez Emitenta. Zadania te zostały jednak w pełni skoncentrowane w Vivid Games S.A. Nie ma więc uzasadnienia biznesowego dla dalszego trwania spółki.

Emitent posiada także 32,28% udziałów w spółce powiązanej zarejestrowanej pod firmą Vivid Games Spółka Akcyjna Spółka Komandytowo-Akcyjna z siedzibą w Bydgoszczy. Emitent informował o tym w Raporcie bieżącym nr 18/2013.

## **WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZANIA PRZEZ EMITENTA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH**

Na podstawie art. 58 ustawy o rachunkowości oraz zaleceń obsługującego Spółkę Biura Księgowego, Zarząd stwierdza, iż Vivid Games S.A. nie ma obowiązku sporządzania sprawozdania skonsolidowanego, gdyż dane finansowe jednostek zależnych (Vivid Games Ltd. z siedzibą w Londynie oraz Vivid Games S.A. S.K.A. z siedzibą w Bydgoszczy) są nieistotne dla realizacji obowiązku określonego w art.4 ust.1 ustawy.

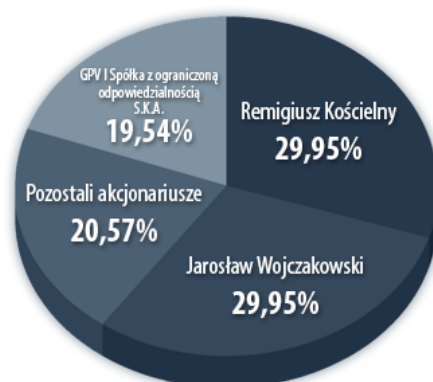
Działalność operacyjna spółki zależnej Vivid Games Ltd. polegała na pośredniczeniu w przedmiocie dystrybucji licencji gier mobilnych dla spółki dominującej, w związku z czym jej przychody zrównane były ze sprzedażą wykazaną dla tego podmiotu w spółce dominującej. Spółka zależna nie wykazuje zysku z tytułu omawianych transakcji, a dodatkowe koszty ponoszone przez spółkę zależną były marginalne.

Spółka nie sporządza sprawozdania skonsolidowanego również na podstawie art.56 ustawy o rachunkowości ponieważ:

- łączne średnioroczne zatrudnienie w przeliczeniu na pełne etaty nie przekroczyło 250 osób,
- łączna suma bilansowa w walucie polskiej nie przekracza 7.500.00 euro,
- łączne przychody netto ze sprzedaży produktów i towarów oraz operacji finansowych w walucie polskiej nie przekroczyły równowartości 15.000.000,00 euro.

Ponadto Emitent na podstawie rzeczonych wyżej art. Ustawy nie konsoliduje wyników spółki Vivid Games Spółka Akcyjna Spółka Komandytowo-Akcyjna posiadając tylko 32,28% udziałów w tej spółce (przy czym spółka zarejestrowana została w KRS w dn. 08.10.2013 r. i jeszcze nie generuje wyników).

### INFORMACJA O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA RAPORTU, CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU



Wykres .1.Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień 15.05.2014 r.

Akcjonariusz	Seria	Liczba akcji	Proc. akcji	Liczba głosów	Proc. Głosów
Remigiusz Rudolf Kościelny	A	7 576 250	29,95%	7 576 250	29,95%
Jarosław Wojczakowski	A	7 576 250	29,95%	7 576 250	29,95%
GPV I Sp. z o.o. S.K.A	B	4 943 075	19,54%	4 943 075	19,54%
Pozostali	A i B	5 204 425	20,57%	5 204 425	20,57%
<b>Łącznie</b>	<b>A i B</b>	<b>25 300 000</b>	<b>100,00%</b>	<b>25 300 000</b>	<b>100,00%</b>

Tabela.3.Akcjonariusze posiadający, na dzień 15.05.2014 r., co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.





## **INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA, W PRZELICZENIU NA PEŁNE ETATY**

Na dzień 31 marca 2014 roku zatrudnienie w Vivid Games SA w przeliczeniu na pełne etaty wynosiło **72 osoby**.

## **OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE**

Zarząd Vivid Games S.A. oświadcza, że według jego najlepszej wiedzy, przedstawione w raporcie wybrane dane finansowe Spółki za I kwartał 2014 roku i dane porównywalne za I kwartał 2013 roku sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę oraz, że informacje dotyczące działalności Spółki w okresie objętym raportem przedstawiają prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Vivid Games S.A.

W imieniu Zarządu

**Remigiusz Kościelny**  
Prezes Zarządu

**Jarosław Wojczakowski**  
Wiceprezes Zarządu