



# RAPORT KWARTALNY

ZA III KWARTAŁ 2012 ROKU

**VIVID GAMES S.A.**



**VIVID GAMES. EXCELLENCE IN DIGITAL.**

Bydgoszcz, dnia 14 listopada 2012 roku

---

**VIVID GAMES UK**  
93-95 Gloucester Place  
London W1U 6JQ  
UNITED KINGDOM  
+44 7889 778365

**VIVID GAMES HQ**  
Słowackiego 1  
85008 Bydgoszcz  
POLAND  
+48 52 3215728

**VIVID GAMES LODZ**  
Orla 23/6  
90317 Lodz  
POLAND  
+48 42 2071848



## SPIS TREŚCI

<b>1. PISMO ZARZĄDU</b>	<b>3</b>
<b>2. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE</b>	<b>4</b>
2.1 SKŁAD ZARZĄDU	5
2.2 SKŁAD RADY NADZORCZEJ	5
<b>3. WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE SPÓŁKI</b>	<b>5</b>
3.1 RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	5
3.2 BILANS	6
<b>4. CZYNNIKI I ZDARZENIA MAJĄCE WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ SPÓŁKĘ WYNIKI FINANSOWE – KOMENTARZ ZARZĄDU</b>	<b>6</b>
<b>5. OPIS DZIAŁAŃ, JAKIE W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM PODEJMOWANE BYŁY W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI</b>	<b>7</b>
<b>6. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK W ŚWIELE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM</b>	<b>9</b>
<b>7. WSKAZANIE JEDNOSTEK WCHODZĄCYCH W SKŁAD GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA NA OSTATNI DZIEŃ OKRESU OBJĘTEGO RAPORTEM KWARTALNYM</b>	<b>10</b>
<b>8. W PRZYPADKU GDY EMITENT TWORZY GRUPĘ KAPITAŁOWĄ I NIE SPORZĄDZA SKONSOLIDOWANYCH SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH – WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZANIA TAKICH SPRAWOZDAŃ</b>	<b>10</b>
<b>9. INFORMACJA O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA RAPORTU, CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU</b>	<b>11</b>
<b>10. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE</b>	<b>11</b>

VIVID GAMES UK  
93-95 Gloucester Place  
London W1U 6JQ  
UNITED KINGDOM  
+44 7889 778365

VIVID GAMES HQ  
Słowackiego 1  
85008 Bydgoszcz  
POLAND  
+48 52 3215728

VIVID GAMES LODZ  
Orla 23/6  
90317 Lodz  
POLAND  
+48 42 2071848



## 1. Pismo Zarządu

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

Przekazujemy jednostkowy raport kwartalny spółki za III kwartał 2012 roku.

W okresie tym Spółka prowadziła działania związane z produkcją portfolio gier przeznaczonych do dystrybucji w kolejnych kwartałach.

Jakość naszych produktów była dla nas zawsze celem nadrzędnym. Podjęliśmy wszelkie niezbędne decyzje by w jak najlepszy sposób wykorzystać dostępne środki i czas. Już w tej chwili można powiedzieć, iż przyniosło to wymierne korzyści, ponieważ gry wyprodukowane w tym okresie uzyskały bardzo dobre recenzje zarówno prasy jak i użytkowników. Jest to oczywiście fundament dobrej sprzedaży.

Tytułem, który obdarzyliśmy szczególną uwagą jest **Real Boxing™**. Jest to jedna z najbardziej zaawansowanych produkcji mobilnych wyprodukowanych na świecie. Do jej produkcji wykorzystana została najlepsza dostępna technologia, animacje nagrane zostały przez profesjonalnych aktorów w specjalistycznych studiach motion-capture, a do produkcji grafiki zatrudnione zostało jedno z najlepszych studiów animacji komputerowej w Polsce.

Pierwszy publiczny pokaz video zaprezentowany został w sierpniu podczas targów gier komputerowych Gamescom w Kolonii. Gra wzbudziła bardzo duże zainteresowanie prasy i partnerów branżowych. W kolejnych tygodniach publikowaliśmy coraz więcej materiałów, w tym innowacyjny w skali światowej system sterowania postaciami w grze za pomocą gestów gracza. W mediach na całym świecie ukazały się setki publikacji na temat gry kreując wizerunek jednej z bardziej oczekiwanych produkcji mobilnych tego roku.

Premiera gry **Real Boxing** zapowiedziana została na 15 listopada 2012. Jest to nie tylko najdroższa produkcja Spółki, ale również produkcja, która swoją klasą dorównuje ścisłej czołówce gier stworzonych kiedykolwiek na platformach mobilnych.

System Apple iOS będzie pierwszą platformą na której gra zostanie opublikowana, ale z pewnością nie ostatnią. Już w tej chwili prowadzimy rozmowy z wieloma istotnymi partnerami, a dalsze plany rozwoju tej produkcji ogłoszone zostaną jeszcze w tym roku.

W imieniu Zarządu

**Remigiusz Kościelny**  
Prezes Zarządu

**Jarosław Wojczakowski**  
Wiceprezes Zarządu

VIVID GAMES UK  
93-95 Gloucester Place  
London W1U 6JQ  
UNITED KINGDOM  
+44 7889 778365

VIVID GAMES HQ  
Słowackiego 1  
85008 Bydgoszcz  
POLAND  
+48 52 3215728

VIVID GAMES LODZ  
Orla 23/6  
90317 Lodz  
POLAND  
+48 42 2071848



## 2. Podstawowe informacje o Spółce

<b>Firma:</b>	<b>Vivid Games Spółka Akcyjna</b>
<b>Siedziba:</b>	Bydgoszcz
<b>Adres:</b>	ul. Słowackiego 1, 85-008 Bydgoszcz
<b>Telefon:</b>	+48 52 3215728
<b>Faks:</b>	+48 52 5222130
<b>Adres poczty elektronicznej:</b>	<a href="mailto:info@vividgames.pl">info@vividgames.pl</a>
<b>Strona internetowa:</b>	<a href="http://www.vividgames.pl">www.vividgames.pl</a>
<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 S.A.** to jedno z najnowocześniejszych, niezależnych studiów deweloperskich w Europie. Spółka zajmuje się produkcją oraz publikowaniem najwyższej jakości gier na telefony Smartphone, oraz konsole przenośne, które stanowią najbardziej dynamicznie rozwijający się sektor rynku gier komputerowych. Działalność pod marką Vivid Games prowadzona jest od 2006 r. W trakcie kilkuletniej obecności na rynku, Spółka zrealizowała ponad 150 różnorodnych gier z przeznaczeniem na wiele platform sprzętowych.

**Spółka** jest licencjonowanym partnerem Sony, Apple oraz Nintendo, dzięki czemu ma możliwość projektowania i wydawania gier na konsole i urządzenia tych producentów (m.in. Apple iPhone, Apple iPad, Sony PlayStation 3, Sony PlayStation Portable, Sony PlayStation Vita). Oprócz tego Vivid Games tworzy gry na platformy otwarte, np. Android.

W 2012 r. Spółka rozpoczęła realizację planu polegającego na intensyfikacji działań związanych z produkcją i dystrybucją własnych marek. W czerwcu odbył się debiut Spółki na alternatywnym rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. W ofercie prywatnej Spółka pozyskała 3 mln zł. Jednym z głównych akcjonariuszy Spółki został fundusz Giza Polish Ventures, który objął 19,8% akcji.

**Siedziba** Spółki zlokalizowana jest w Bydgoszczy, od października 2011 r. Spółka posiada drugie studio projektowe w Łodzi, a ponadto dysponuje oddziałem handlowym w Londynie.

**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.

**VIVID GAMES UK**  
93-95 Gloucester Place  
London W1U 6JQ  
UNITED KINGDOM  
+44 7889 778365

**VIVID GAMES HQ**  
Słowackiego 1  
85008 Bydgoszcz  
POLAND  
+48 52 3215728

**VIVID GAMES LODZ**  
Orla 23/6  
90317 Lodz  
POLAND  
+48 42 2071848



## 2.1 Skład Zarządu

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 14.11.2012 r.

## 2.2 Skład Rady Nadzorczej

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 14.11.2012 r.

\* Pan Marek Borzestowski został powołany do składu Rady Nadzorczej uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 3 października 2012 roku, równocześnie ze składu Rady Nadzorczej został odwołany Pan Karol Jerzy Stefański, pełniący dotychczas funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej. Spółka informowała o tym w raporcie bieżącym nr 10/2012.

## 3. Wybrane jednostkowe dane finansowe Spółki

### 3.1 Rachunek Zysków i Strat

Wybrane dane finansowe z Rachunku Zysków i Strat	Za okres:			
	01.07.2012 30.09.2012	01.07.2011 30.09.2011	01.01.2012 30.07.2012	01.01.2011 30.07.2011
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi*	935 869,47	546 593,35	2 469 719,81	1 299 232,52
Zysk/strata ze sprzedaży	-213 428,07	18 456,57	-199 820,87	-185 149,46

VIVID GAMES UK  
93-95 Gloucester Place  
London W1U 6JQ  
UNITED KINGDOM  
+44 7889 778365

VIVID GAMES HQ  
Słowackiego 1  
85008 Bydgoszcz  
POLAND  
+48 52 3215728

VIVID GAMES LODZ  
Orla 23/6  
90317 Lodz  
POLAND  
+48 42 2071848



Zysk/strata na działalności operacyjnej	-213 428,07	8 850,32	-199 820,87	-238 303,70
Amortyzacja	63 633,12	33 315,36	92 289,84	169 720,99
EBITDA**	-149 349,11	42 165,68	-107 085,19	-68 582,71
Zysk brutto na działalności gospodarczej	-213 320,79	17 287,93	-216 930,92	-235 638,84
Zysk brutto	-213 320,79	17 287,93	-216 930,92	-235 638,84
Zysk netto	-213 320,79	17 287,93	-216 930,92	-235 638,84

\* W tym zmiana stanu produktów

\*\* EBITDA = zysk/ strata na działalności operacyjnej powiększony o amortyzację

### 3.2 Bilans

Wybrane dane finansowe z Bilansu	Stan na dzień:	
	30.09.2012	30.09.2011
Aktywa trwałe	729 750,76	526 841,95
Rzeczowe aktywa trwałe	398 586,68	149 760,99
Należności długoterminowe	-	-
Aktywa obrotowe	3 765 003,93	1 281 249,33
Należności krótkoterminowe	783 168,47	256 169,33
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	980 947,88	99 800,93
Kapitał własny	4 457 775,10	1 650 000 00
Zobowiązania długoterminowe	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	36 979,59	333 730,12

### 4. Czynniki i zdarzenia mające wpływ na osiągnięte przez Spółkę wyniki finansowe – komentarz Zarządu

W III kwartale 2012 r. przychody Spółki wyniosły 0,93 mln PLN i były większe o blisko 71% w stosunku do III kwartału roku 2011 (0,54 mln PLN). Przychody w ujęciu narastającym za pierwsze 3 kwartały 2012 r. wyniosły 2,46 mln PLN i były o 90% wyższe w porównaniu do przychodów w analogicznym okresie 2011 r. (1,29 mln PLN). Należy zaznaczyć, iż przychody Spółki, zarówno w III kwartale 2012 r., jak i w okresie I-III kw. 2012 r., są znacząco wyższe od ubiegłorocznych pomimo faktu, iż do wyników Spółki nie można zaliczyć większości przychodów z gier wyprodukowanych w II i III kwartale 2012 roku.

W raportowanym okresie zgodnie z przyjętą strategią realizowane były zadania związane z

**VIVID GAMES UK**  
93-95 Gloucester Place  
London W1U 6JQ  
UNITED KINGDOM  
+44 7889 778365

**VIVID GAMES HQ**  
Słowackiego 1  
85008 Bydgoszcz  
POLAND  
+48 52 3215728

**VIVID GAMES LODZ**  
Orla 23/6  
90317 Lodz  
POLAND  
+48 42 2071848



zakupem środków trwałych, inwestycjami w produkcję własnych marek Spółki oraz działaniami związanymi z promocją.

Dominującymi pozycjami w przychodach Spółki w tym okresie były opłaty licencyjne ze sprzedaży gier w kanałach sprzedaży Apple App Store oraz Google Play. Tytuły, które wygenerowały najwyższe przychody ze sprzedaży to gra Speedway GP 2012 oraz Neon Mania na platformie Apple iOS. W raportowanym kwartale br. gry Spółki pobrane zostały na wszystkich platformach w całkowitej ilości około 1 mln egzemplarzy. Największym rynkiem zbytu były Stany Zjednoczone, Wielka Brytania oraz inne kraje Europy Zachodniej.

Na poziomie operacyjnym, Vivid Games zanotował po trzech kwartałach 213 tys. zł straty. Wynika ona z wysokich nakładów na promocję i marketing spółki. Vivid Games zintensyfikował działania związane z rozpoznawalnością marki, zwłaszcza na rynkach zagranicznych. Na wynik wpływ miał również koszty związane z rekrutacją pracowników.

## **5. Opis działań, jakie w okresie objętym raportem podejmowane były w obszarze rozwoju prowadzonej działalności**

### ***Publikacja gry Neon Blitz na platformach Apple iOS oraz Android***

27 sierpnia 2012 roku na platformie Google Play zadebiutowała pierwsza produkcja Spółki w modelu Freemium (F2P)<sup>1</sup>. W dniu 20 września 2012 r. produkt ten ukazał się również na platformie Apple AppStore.

Gra uzyskała średnią **4.4** na platformie Google Play na podstawie ocen 536 graczy oraz podobną średnią w większości sklepów regionalnych Apple AppStore.

Neon Blitz uzyskał bardzo dobre oceny wielu portali, m.in.:

- **5/5** (Play Android), <http://www.playandroid.com/blog/neon-blitz-neon-fun-for-everyone/>
- **4/5** (148 Apps), <http://www.148apps.com/reviews/neon-blitz-review/>
- **5 najlepszych gier Android Freemium** (Tech-Trip), <http://tech-trip.com/android/android-games/top-5-best-free-android-games-2012/>
- **4,5/5** (NineOverTen), <http://www.nineverten.com/2012/09/26/neon-blitz-ios-game-review-fun-with-neon-signs/>
- **4/5** (Apps On Tap), <http://www.appsonapp.com/neon-blitz/>
- **4/5** (Applater), <http://www.applatter.com/android/app-review-neon-blitz/>

Oraz pozytywne recenzje:

<sup>1</sup> Model Freemium charakteryzuje się tym, iż produkt jest bezpłatny do pobrania, natomiast jego monetyzację uzyskuje się poprzez płatności dokonywane w środku gry, jak również reklamy.



- <http://www.thegoodwebguide.co.uk/news-info/best-apps/neon-blitz/14860>
- <http://eurodroid.com/2012/09/01/light-the-neon-signs-in-a-blitz-of-60-seconds/>
- [http://www.insidemobileapps.com/2012/10/16/limber-up-that-drawing-finger-with-neon-blitz/?utm\\_source=dldr.it&utm\\_medium=twitter](http://www.insidemobileapps.com/2012/10/16/limber-up-that-drawing-finger-with-neon-blitz/?utm_source=dldr.it&utm_medium=twitter)
- <http://www.touchmyapps.com/2012/10/19/neon-blitz-in-review-warm-up-your-tracing-skills/>

W okresie objętym raportem prowadzone były działania związane z promocją gry w istniejących i przyszłych kanałach dystrybucji. W październiku 2012 r. gra promowana była w Apple AppStore. W IV kwartale 2012 r. spodziewana jest również jej promocja w kanale Google Play oraz Amazon. Prowadzone są rozmowy dotyczące dystrybucji i ekspansji tej marki na rynkach azjatyckich, w tym Japonii, Korei i Chinach.

### **Zakończenie prac nad grą BMX Jam**

Pod koniec września zakończona została produkcja gry BMX Jam na platformę Apple iOS. *BMX Jam* to casualowa gra wyścigowa, która do sprzedaży trafiła 11 października 2012 roku. Gra posiada 60 poziomów, wiele dodatkowej treści oraz bogate wsparcie społecznościowe, włączając w to tryb rozgrywki sieciowej rozgrywanej za pomocą serwisu Facebook. W IV kwartale 2012 r. stworzona zostanie wersja dla systemu Android, która trafi do dystrybucji na platformie Google Play jeszcze w 2012 roku. W związku ze słabnącą ekspozycją gier dla konsoli PlayStation Portable w sklepie PlayStation Network, podjęta została decyzja o nie inwestowaniu środków w produkcję wersji gry BMX Jam na tę platformę.

Do tej pory gra uzyskała bardzo pozytywne oceny prasy internetowej, m.in.:

- **4/5** (148 Apps), <http://www.148apps.com/reviews/bmx-jam-review/>
- **80/100** (FFG) <http://www.familyfriendlygaming.com/Reviews/2012/BMX%20Jam.html>
- <http://fanappic.com/bmx-jam-ready-for-some-fast-paced-bunny-hopping/>

### **Produkcja gry Real Boxing**

W III kwartale 2012 r. intensyfikacji uległa produkcja flagowego tytułu Spółki, gry Real Boxing. W związku z tym, iż jest to bardzo zaawansowany technologicznie tytuł, wymaga znacznych nakładów związanych z produkcją. W raportowanym okresie nad grą pracował kilkunastoosobowy zespół, w swoim szczytowym momencie osiągając liczbę 25 osób. Do produkcji wynajęte zostało zewnętrzne studio graficzne zajmujące się animacjami i obróbką grafiki, jak również profesjonalne studio udźwiękowienia.

Real Boxing wzbudził zainteresowanie partnerów Spółki, w tym firmy Apple oraz Epic Games, dzięki czemu tytuł ma szansę uzyskać szerokie wsparcie marketingowe.

Gra trafi do sprzedaży w kanale Apple AppStore 15 listopada 2012 roku i będzie mieć wpływ na wyniki finansowe Spółki.

Dzięki wyprodukowaniu tak zaawansowanej technologicznie i wizualnie gry na platformę

**VIVID GAMES UK**  
93-95 Gloucester Place  
London W1U 6JQ  
UNITED KINGDOM  
+44 7889 778365

**VIVID GAMES HQ**  
Słowackiego 1  
85008 Bydgoszcz  
POLAND  
+48 52 3215728

**VIVID GAMES LODZ**  
Orla 23/6  
90317 Lodz  
POLAND  
+48 42 2071848





mobilną oraz wykorzystaniu technologii Unreal Engine 3, produkcja gry na kolejne platformy sprzętowe będzie mogła zostać zrealizowana w stosunkowo krótkim terminie oraz z małym nakładem środków finansowych.

#### ***Rozpoczęcie sprzedaży produktów w kanałach Amazon oraz Samsung Apps***

W raportowanym okresie do sprzedaży w kanałach Amazon oraz Samsung Apps trafiły pierwsze produkty Spółki przeznaczone dla urządzeń z systemem Android. W ostatnim kwartale 2012 roku do sprzedaży trafią kolejne produkty. Spółka jest w trakcie rozmów dotyczących promocji swoich produktów w sklepie internetowym Amazon.

#### ***Aktywne uczestnictwo w polskiej branży gier komputerowych***

Spółka tak jak do tej pory angażowała się w wiele inicjatyw związanych z rozwojem branży gier komputerowych. Przedstawiciele Spółki brali udział, m.in. w „Krajowej Konferencji Wytwarzania Gier Komputerowych”, która odbyła się w dniach 31 sierpnia – 02 września 2012 r. 26 września 2012 r. Prezes Zarządu wziął udział w „Seminarium Branży gier video” zorganizowanym przez Ministerstwo Gospodarki, pod patronatem i z udziałem Wicepremiera, Ministra Gospodarki Waldemara Pawlaka.

## **6. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym**

Zarząd Spółki podtrzymuje prognozy finansowe na 2012 rok. Dotychczas podjęte działania oraz perspektywy rozwoju w najbliższym kwartale pokrywają się ze strategią zamieszczoną w Dokumencie Informacyjnym.

Wyniki Spółki osiągnięte w III kwartale 2012 r., w szczególności w ujęciu narastającym za pierwsze 3 kwartały 2012 roku, są znacząco wyższe od wyników osiągniętych w analogicznym okresie roku poprzedniego, co potwierdza założenia strategii przyjętej przez Zarząd Spółki.

Zgodnie z założeniami, w IV kwartale 2012 r., wraz z premierą większości gier wyprodukowanych przez Spółkę przewidywane jest uzyskanie większości prognozowanych w 2012 r. przychodów ze sprzedaży gier własnych. W okresie tym do sprzedaży trafi również flagowy produkt Spółki – gra Real Boxing.

Warto nadmienić również, iż charakterystycznym dla całej branży, a w szczególności sektora mobilnego, jest to, że najwyższe przychody ze sprzedaży uzyskiwane są w ostatnim kwartale roku (ze szczególnym uwzględnieniem miesiąca grudnia).

---

**VIVID GAMES UK**  
93-95 Gloucester Place  
London W1U 6JQ  
UNITED KINGDOM  
+44 7889 778365

**VIVID GAMES HQ**  
Słowackiego 1  
85008 Bydgoszcz  
POLAND  
+48 52 3215728

**VIVID GAMES LODZ**  
Orla 23/6  
90317 Lodz  
POLAND  
+48 42 2071848



W kolejnych okresach, m.in. wykorzystując środki pozyskane z emisji, Spółka będzie ponosić nakłady na realizację działań zgodnie z przyjętą strategią rozwoju. Głównymi obszarami działań Spółki w tym zakresie będzie: produkcja nowych gier oraz nakłady związane z promocją produktów oraz Spółki.

Kolejne spodziewane wydarzenia to:

- publikacja flagowego produktu - gry Real Boxing na platformie iOS;
- ogłoszenie planu rozwoju marki Real Boxing, m.in. o kolejne platformy sprzętowe;
- publikacja gier **Speedball 2 Evolution** na platformę PC oraz Mac, **Ski Jumping 2013** na platformy Apple iOS, Android oraz Mac, **Throw The Cow** na platformę Apple iOS oraz Android;
- rozpoczęcie działań związanych z publikacją gier podmiotów zewnętrznych;
- ogłoszenie planów dotyczących produkcji gier przeznaczonych do sprzedaży w 2013 roku;
- otwarcie biura produkcyjnego we Wrocławiu;
- intensyfikacja działań wydawniczych;
- intensyfikacja działań marketingowych związanych z publikacją gier Spółki;
- kontynuacja działań związanych z procesem rekrutacji;
- kontynuacja prac związanych z rozwojem technologii V-TECH oraz autorskiego systemu wspierania sprzedaży Mighty Star.

Spółka realizuje kolejne cele strategiczne zgodnie z przedstawionymi założeniami, są to m.in.: zakup nowoczesnego sprzętu, nakłady na marketing oraz inwestycje w nowe projekty. Od czasu debiutu na NewConnect do końca raportowanego okresu, zespół Vivid Games zwiększył się o 15 osób. Modernizacji uległ również sprzęt komputerowy. We wrześniu 2012 roku opublikowana została na platformie Apple AppStore oraz Google Play pierwsza gra w modelu Freemium. Intensyfikacji uległy również działania marketingowe.

## **7. Wskazanie jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej emitenta na ostatni dzień okresu objętego raportem kwartalnym**

W skład grupy kapitałowej Emitenta wchodzi spółka zależna Vivid Games Ltd. z siedzibą w Londynie.

## **8. W przypadku gdy emitent tworzy grupę kapitałową i nie sporządza skonsolidowanych sprawozdań finansowych – wskazanie przyczyn niesporządzania takich sprawozdań**

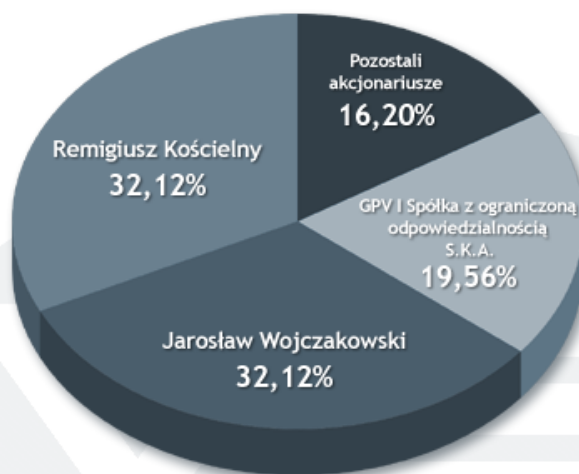
VIVID GAMES UK  
93-95 Gloucester Place  
London W1U 6JQ  
UNITED KINGDOM  
+44 7889 778365

VIVID GAMES HQ  
Słowackiego 1  
85008 Bydgoszcz  
POLAND  
+48 52 3215728

VIVID GAMES LODZ  
Orla 23/6  
90317 Lodz  
POLAND  
+48 42 2071848

Spółka jest zwolniona z obowiązku sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych, na podstawie art. 56 ust. 1 Ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 r.

## 9. 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 14.11.2012 r.

Akcyonariusz	Seria	Liczba akcji	Proc. akcji	Liczba głosów	Proc. głosów
Remigiusz Rudolf Kościelny	A	8 126 250	32,12%	8 126 250	32,12%
Jarosław Wojczakowski	A	8 126 250	32,12%	8 126 250	32,12%
GPV I Sp. z o.o. S.K.A	B	4 949 175	19,56%	4 949 175	19,56%
łącznie	A i B	21 201 675	83,80%	21 201 675	83,80%

Tabela.3. Akcyonariusze posiadający, na dzień 14.11.2012 r., co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.

## 10. Oświadczenie Zarządu dotyczące informacji zawartych w niniejszym raporcie

**VIVID GAMES UK**  
 93-95 Gloucester Place  
 London W1U 6JQ  
 UNITED KINGDOM  
 +44 7889 778365

**VIVID GAMES HQ**  
 Słowackiego 1  
 85008 Bydgoszcz  
 POLAND  
 +48 52 3215728

**VIVID GAMES LODZ**  
 Orla 23/6  
 90317 Lodz  
 POLAND  
 +48 42 2071848



Zarząd Vivid Games S.A. oświadcza, że według jego najlepszej wiedzy, przedstawione wybrane dane finansowe Spółki zawarte w raporcie za III kwartał 2012 roku oraz dane porównywalne za analogiczny kwartał poprzedniego roku obrotowego i dane finansowe narastająco w danym roku obrotowym oraz w roku poprzednim 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

