



RAPORT KWARTALNY

ZA IV KWARTAŁ 2012 ROKU

VIVID GAMES S.A.



VIVID GAMES. EXCELLENCE IN DIGITAL.

Bydgoszcz, dnia 14 lutego 2013 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

1. PISMO ZARZĄDU	3
2. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE	4
2.1 SKŁAD ZARZĄDU	5
2.2 SKŁAD RADY NADZORCZEJ	5
3. WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE SPÓŁKI	6
3.1 RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	6
3.2 BILANS	6
4. CZYNNIKI I ZDARZENIA MAJĄCE WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ SPÓŁKĘ WYNIKI FINANSOWE W IV KWARTALE 2012 R.– KOMENTARZ ZARZĄDU	7
5. OPIS DZIAŁAŃ, JAKIE W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM PODEJMOWANE BYŁY W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI	7
6. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK W ŚWIETLE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM	11
7. WSKAZANIE JEDNOSTEK WCHODZĄCYCH W SKŁAD GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA NA OSTATNI DZIEŃ OKRESU OBJĘTEGO RAPORTEM KWARTALNYM	13
8. W PRZYPADKU GDY EMITENT TWORZY GRUPĘ KAPITAŁOWĄ I NIE SPORZĄDZA SKONSOLIDOWANYCH SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH – WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZANIA TAKICH SPRAWOZDAŃ	13
9. INFORMACJA O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA RAPORTU, CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU	14
10. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE	15

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 IV kwartał 2012 roku.

Jesteśmy niezmiernie dumni z sukcesu gry **Real Boxing™**. Był to najbardziej oczekiwany, a zarówno obdarzony przez nas specjalną uwagą tytuł. Stworzyliśmy, wypromowaliśmy i wprowadziliśmy do sprzedaży nową markę, o globalnym potencjale i szerokich perspektywach ekspansji.

Real Boxing trafił do sprzedaży w sklepie Apple AppStore 15 listopada, w dniu premiery uzyskując „Editors’ Choice”, największe wyróżnienie oraz pakiet szerokiej promocji bezpośrednio w kanale sprzedaży.

W trakcie akcji promocyjnej **Real Boxing** uzyskał dziesiątki pozytywnych recenzji, oraz setki publikacji zarówno w mediach elektronicznych, jak i tradycyjnych. Gra od samego początku, trafiła na szczyty list rankingowych, do dnia dzisiejszego pozostając w czołówce gier sportowych w blisko 100 krajach.

W związku z sukcesem **Real Boxing**, a także wieloma innymi uwarunkowaniami postanowiliśmy zmienić swoją strategię rozwoju i skoncentrować swoje działania przede wszystkim na budowaniu dużych marek i jeszcze lepszej ich eksploatacji. W pierwszych III kwartałach 2013 roku wprowadzać będziemy do sprzedaży kolejne wersje sprzętowe gry **Real Boxing**, a w IV kwartale br. wydamy zupełnie nową, tak dużą i silną markę. Będziemy intensyfikować również działania związane z promocją gier i Spółki, oraz z rozwojem własnej technologii.

Zgodnie z założeniami sukces **Real Boxing** przełożył się na wyniki Spółki. IV kwartał 2012 r. był najlepszym kwartałem pod względem wyników w całej historii Spółki. Przychody wyniosły niemal 2,4 mln zł i były o ponad 113% wyższe niż w analogicznym okresie roku ubiegłego. Wskaźnik EBITDA wzrósł o blisko 20% i wyniósł 769 tys. zł. Omawiany okres Spółka zakończyła zyskiem netto na poziomie 492 tys. zł. Intencją Zarządu jest by 2013 rok zakończyć dwucyfrowym wzrostem przychodów i zysków Spółki.

W chwili obecnej uważamy, że Spółka znajduje się na najkorzystniejszym etapie rozwoju w dotychczasowej swojej historii i jesteśmy przekonani o szansie biznesowej, która stoi przed nami w 2013 roku. Podejmując wszelkie decyzje, za nasz najważniejszy cel uważamy budowanie wzrostu wartości Spółki w długofalowej perspektywie. Informujemy również, iż zgodnie z polityką wypłaty dywidendy, o której informowano w ostatnim Dokumencie Informacyjnym, nie przewidujemy wypłaty dywidendy z zysku netto wypracowanego w 2012 r.

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 tym miejscu chcielibyśmy złożyć podziękowania wszystkim, którzy zdecydowali się nam zaufać oraz powierzyli Spółce swój kapitał. Zapraszamy do zapoznania się z raportem za IV kwartał 2012 roku.

W imieniu Zarządu

Remigiusz Kościelny
Prezes Zarządu

Jarosław Wojczakowski
Wiceprezes Zarządu

2. Podstawowe informacje o Spółce

Firma:	Vivid Games Spółka Akcyjna
Siedziba:	Bydgoszcz
Adres:	ul. Słowackiego 1, 85-008 Bydgoszcz
Telefon:	+48 52 3215728
Faks:	+48 52 5222130
Adres poczty elektronicznej:	info@vividgames.pl
Strona internetowa:	www.vividgames.pl
NIP:	9671338848
Regon:	340873302
KRS:	0000411156
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy w Bydgoszczy, XIII Wydział Gospodarczy KRS
Data rejestracji:	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 blisko 200 różnorodnych projektów 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 czy Blackberry.

W 2012 r. Spółka rozpoczęła realizację planu polegającego na intensyfikacji działań związanych z produkcją i dystrybucją własnych marek. W czerwcu 2012 r. odbył się debiut Spółki na alternatywnym systemie obrotu NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów

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



Wartościowych w Warszawie S.A. W ofercie prywatnej Spółka pozyskała blisko 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.

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 14.02.2013 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 14.02.2013 r.

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



3. Wybrane jednostkowe dane finansowe Spółki

3.1 Rachunek Zysków i Strat

Wybrane dane finansowe z Rachunku Zysków i Strat (w PLN)	Za okres:			
	01.10.2012 31.12.2012	01.10.2011 31.12.2011	01.01.2012 31.12.2012	01.01.2011 31.12.2011
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi*	2.399.634,52	1.123.213,39	4.869.354,33	2.422.445,91
Zysk/strata ze sprzedaży	684.910,08	613.195,81	485.089,21	428.046,35
Zysk/strata na działalności operacyjnej	694.911,08	615.597,28	495.536,05	377.293,58
Amortyzacja	74.660,37	35.394,59	424.110,28	205.115,58
EBITDA**	769.571,45	650.991,87	919.646,33	582.409,16
Zysk brutto na działalności gospodarczej	641.041,20	608.320,86	424.110,28	372.682,02
Zysk brutto	641.041,20	608.320,86	424.110,28	372.682,02
Zysk netto	492.465,20	463.921,86	275.534,28	228.283,02

* W tym zmiana stanu produktów

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

3.2 Bilans

Wybrane dane finansowe z Bilansu (w PLN)	Stan na dzień:	
	31.12.2012	31.12.2011
Aktywa trwałe	462.035,57	518.151,83
Rzeczowe aktywa trwałe	335.001,88	163.252,09
Należności długoterminowe	-	-
Aktywa obrotowe	4.616.585,07	11.614.127,53
Należności krótkoterminowe	2.106.517,06	758.026,08
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	115.275,94	113.282,96
Kapitał własny	4.950.240,30	1.938.283,02
Zobowiązania długoterminowe	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	308.380,34	177.484,34

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



4. Czynniki i zdarzenia mające wpływ na osiągnięte przez Spółkę wyniki finansowe w IV kwartale 2012 r.– komentarz Zarządu

W IV kwartale 2012 r. przychody Spółki wyniosły 2,39 mln PLN i były większe o blisko 113% w stosunku do IV kwartału roku 2011 (1,12 mln PLN). Przychody w ujęciu narastającym za 4 kwartały 2012 r. wyniosły 4,87 mln PLN i były o 101,2% wyższe w porównaniu do przychodów w analogicznym okresie 2011 r. (2,42 mln PLN).

Spółka otrzymała już wszystkie istotne raporty sprzedaży za cały rok 2012, dzięki czemu dane finansowe za IV kwartał br. obejmują sprzedaż we wszystkich kanałach dystrybucji do końca 2012 roku, włącznie z grudniem 2012 r.

Dominującymi pozycjami w przychodach Spółki w tym okresie były opłaty licencyjne ze sprzedaży gier w kanałach sprzedaży Apple App Store oraz Google Play. Tytułem, który wygenerował najwyższe przychody ze sprzedaży w raportowanym okresie był Real Boxing na platformie Apple iOS. W raportowanym kwartale br. gry Spółki pobrane zostały na wszystkich platformach w całkowitej ilości około 2 mln egzemplarzy, a w całym roku 2012 w ilości około 5 mln. Największym rynkiem zbytu były Stany Zjednoczone, Wielka Brytania oraz inne kraje Europy Zachodniej.

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

Publikacja gry Real Boxing na platformie iOS.

15 listopada 2012 r. na platformie iOS ukazał się najbardziej wyczekiwany tytuł Spółki, gra Real Boxing™. Już w dniu swojej premiery tytuł otrzymał najwyższe wyróżnienie w sklepie iTunes- Apple Editors' Choice, jak również bardzo dobrą promocję w większości krajów na świecie. Mimo wysokiej ceny - \$4.99 za sztukę - w raportowanym okresie sprzedanych zostało ponad 150.000 egzemplarzy.

Działania promocyjne rozpoczęte zostały już w sierpniu 2012 r. podczas targów Gamescom, podczas których ukazała się pierwsza informacja na temat gry, punkt kulminacyjny osiągając w trakcie premiery. Gra otrzymała dziesiątki korzystnych recenzji oraz nagród, oraz setki publikacji zarówno w internecie, jak i mediach tradycyjnych. Informacje o grze pojawiły się m.in. w brytyjskich gazetach The Guardian, Sunday Times, czy niemieckim Bild. Działania te nie tylko wpłynęły korzystnie na sprzedaż, ale wykreowały Spółkę jako firmę, która jest w stanie wyprodukować produkt o jakości gier z konsoli na platformach mobilnych. Poniżej prezentujemy tylko niektóre z recenzji i publikacji:

- **5/5** (148apps), <http://www.knowyourapps.com/reviews/real-boxing-ipad-review-console-quality-visuals-on-ios/>
- **4.5/5** (148Apps), <http://www.148apps.com/reviews/real-boxing-review/>



- **10/10** (LowdownMag), <http://lowdownmag.com/real-boxing/>
- **4/5** (Touchgen), <http://www.touchgen.net/real-boxing-review>
- **5/5** (AppsOnTapp), <http://www.appsontapp.com/real-boxing/>
- **9.5/10** (AppStoreArcade), <http://www.appstorearcade.com/2012/11/15/real-boxing/>
- **4.5/5** (Toucharcade), <http://toucharcade.com/2012/11/14/real-boxing-review/>
- **4.5/5** (AppSmile), <http://www.appsmile.com/2012/11/24/real-boxing-review/>
- **5/5** (AppGamers), <http://www.appgamers.de/real-boxing-erstmals-nur-089-euro/>
- **5/5** (NineOverTen), <http://www.nineoverten.com/2012/12/06/real-boxing-ios-game-review-a-real-champ-in-the-ring/>
- **8.5/10** (GameZilla), <http://gamezilla.komputerswiat.pl/recenzje/2012/11/recenzja-real-boxing-ios>
- **7.5/10** (TechGenius), <http://www.techgenius.it/39853/real-boxing-per-ios-recensione/>
- **4.5/5** (Tablety.pl), http://www.tablety.pl/apple_ios/gry-na-ipada/real-boxing-recenzja-gry-na-ipada/
- **4+** (Antyapps), <http://antyapps.pl/real-boxing-ios/>
- **9/10** (Komórkomania), <http://apple.komorkomania.pl/2012/11/24/real-boxing-polska-superprodukcja-recenzja>
- **5.5/6** (Gry na phony), <http://www.gry-na-fony.pl/recenzje/real-boxing>
- **5/5** (Mobinfo), <http://mobinfo.pl/real-boxing-recenzja/>

Gra otrzymała także pierwsze nominacje do nagród, m.in:

- Jednej z 10 najlepszych gier iOS i Android prestiżowego serwisu **Techcrunch**, <http://techcrunch.com/2012/12/29/the-10-best-ios-and-android-games-of-2012/>
- Najlepszej gry sportowej konkursu Best App Ever, <http://bestappever.com/about/>
- Najlepszej gry mobilnej w konkursie **Mobile Trends Awards 2012**, <http://www.mobiletrends.pl/mobiletrendsawards.php>
- Gry tygodnia w serwisie Pocketgamer, <http://www.pocketgamer.co.uk/r/iPhone/Real+Boxing/news.asp?c=46677&srch=real+boxing>

W toku kampanii promocyjnej, ukazało się wiele informacji i publikacji na temat rewolucyjnego systemu sterowania gestami V-Motion, a Post Mortem projektu opublikowane zostało w prestiżowym magazynie **Gamasutra**:

http://www.gamasutra.com/view/feature/185085/postmortem_vivid_games_real_.php

Z pełną informacją dotyczącą obecności gry Real Boxing w mediach zapoznać się można pod tym adresem: <http://snack.to/ftj0vimk>

Po premierze, w listopadzie i grudniu 2012 r. ukazało się kilka aktualizacji wprowadzających nową zawartość, jak również poprawiających istniejące błędy. W kolejnych kwartałach 2013 r. pojawią się co najmniej dwie duże aktualizacje wprowadzające nowe areny, tryby gry i zawodników. Wsparcie takie jest niezwykle istotne aby podtrzymać zainteresowanie mediów, jak również zadowolić graczy, a tym samym utrzymać wysoką sprzedaż na przestrzeni wielu miesięcy po premierze.

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



Wsparcie firmy Apple, oraz wiele bardzo korzystnych recenzji i publikacji to fundament rozwoju marki, który Spółka będzie wykorzystywać w przyszłości. Pierwszym krokiem na tej drodze było nawiązanie współpracy z firmą **NVIDIA**, która zaprezentowała Real Boxing na swoim pokazie nowych procesorów i konsoli **Shield** podczas targów CES w Las Vegas. Tym samym Real Boxing stał się jednym ze startowych i flagowych tytułów nowej platformy. Zapraszamy do zapoznania się z materiałem video:

<http://www.youtube.com/watch?v=p1CCWDpD7M&feature=share&list=PL93F819821D91B763>

Rozpoczęcie prac produkcyjnych gry Real Boxing dla kolejnych platform sprzętowych.

W listopadzie 2012 r. rozpoczęły się prace produkcyjne związane z produkcją gry Real Boxing na platformę Android. Dzięki temu, już na początku stycznia firma NVIDIA zaprezentowała tytuł na swojej nowej, działającej na tym właśnie systemie operacyjnym konsoli do gier Shield. W grudniu rozpoczęły się również prace przygotowawcze związane z rozpoczęciem produkcji na konsolę przenośną Sony PlayStation Vita.

Publikacja gry BMX Jam na platformie iOS.

11 października 2012 r. do sprzedaży w sklepie Apple AppStore trafiła gra BMX Jam. Gra wyróżnia się bogactwem zawartości, dopracowaną grafiką i mnóstwem możliwości rozgrywki. Niezwykle ważne jest, że oprócz swobody, która pozwala graczom na wykonywanie efektownych tricków, mają oni możliwość rozgrywki on-line, aby móc się dzielić ze znajomymi zabawą w BMX Jam. Kilka dni po premierze gra promowana była przez Apple w sklepie AppStore. Do publikacji niniejszego Raportu pobranych zostało 180.000 sztuk tego tytułu.

Gra uzyskała przychylne oceny, m.in.:

- **4/5** (148apps), <http://www.148apps.com/reviews/bmx-jam-review/>
- **80/100** (FFG), <http://www.familyfriendlygaming.com/Reviews/2012/BMX%20Jam.html>
- **4/5** (FanAppic), <http://fanappic.com/bmx-jam-ready-for-some-fast-paced-bunny-hopping/>
- **4/6** (AppGemeinde), <http://www.appgemeinde.de/2012/review-bmx-jam/>
- **9/10** (Lowdown Mag), <http://lowdownmag.com/bmx-jam/>
- **5.5/6** (GryNaFony), <http://www.gry-na-fony.pl/recenzje/bmx-jam>
- **4.5/5** (AppCraver), <http://www.appcraver.com/app-news/bmx-jam-races-onto-the-app-store-for-iphone-ipad-and-ipod-touch/>

W planach rozwoju tej marki gry jest m. in. publikacja w kanale Blackberry App World, kampanie promocyjne w sklepie Apple AppStore, wprowadzenie dodatkowych źródeł przychodu w postaci reklam, oraz utworzenie możliwej wersji dla systemu Android.

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



Publikacja gry GYRO na platformie iOS, Google Play, Amazon Apps oraz Samsung App Store.

25 października 2012 r. swoją premierę w sklepie Apple AppStore miała pierwsza gra zewnętrznego studia opublikowana przez Emitenta. Gra dystrybuowana jest w modelu Freemium w sklepach Apple AppStore, Google Play, Amazon Apps oraz Samsung App Store uzyskując do dnia publikacji Raportu 650.000 pobrań.

Gra Gyro doceniona została zarówno przez graczy uzyskując w sklepie Google Play ocenę **4.6** bazując na ponad **12.500** ocenach graczy, jak również serwisy internetowe:

- **4.8/5** (Androidtapp), <http://www.androidtapp.com/gyro/>
- **4.5/5** (Androidspin), <http://androidspin.com/2012/06/11/game-review-gyro/>
- **4/5** (Androidgamesreview), <http://www.androidgamesreview.com/2012/06/gyro-submachine-factory-android-games/>
- **4/5** (148Apps), <http://www.148apps.com/reviews/gyro-review/>
- **7.4/10** (GameChica), <http://www.gamerchica.com/full-review/gyro-xtreme-is-now-free-for-a-day-check-out-our-review-ios/>
- **79/100** (AppsRooster), <http://www.appsrooster.com/gyro-xtreme-spins-into-the-app-store/>

W planach rozwoju znajduje się rozszerzona wersja 2.0, a także kampanie promocyjne w aktualnych kanałach sprzedaży.

Kontynuacja prac nad innymi tytułami.

W związku z koniecznością skupienia większych niż oczekiwano mocy produkcyjnych potrzebnych do realizacji gry Real Boxing, oraz uwarunkowaniami wydawniczo-promocyjnymi Zarząd Emitenta podjął decyzję o przesunięciu premier części produktów przeznaczonych wg. wcześniejszych planów do dystrybucji w IV kwartale 2012 r. na kolejne okresy:

- premiera gry **Ski Jumping Pro** przełożona została na styczeń 2013 r. ze względu na znacznie lepsze możliwości promocji niż w okresie świątecznym. Dodatkowy czas wykorzystany został na dopracowanie produktu. W pierwszym tygodniu sprzedaży, sprzedanych zostało 50.000 egzemplarzy gry, a nakład finansowy związany z produkcją zwrócił się, co potwierdza poprawność tej decyzji Zarządu.
- premiera gry **BRIGHT** przeznaczonej na platformę Sony PlayStation Vita, w związku z koniecznością zaangażowania większych zasobów przy projekcie Real Boxing, oraz niekorzystnym w świetle wydania nowej marki w sklepie PlayStation Network w okresie świątecznym, przełożona została na okres wakacji 2013 r.
- premiera gry **Speedball 2 Evolution** dla systemów PC oraz Mac po uzgodnieniach z platformą Steam przeniesiona została na I kwartał 2013 r.

***Vivid Games założycielem Krajowej Izby Gospodarki Cyfrowej.***

Emitent został jednym z założycieli Krajowej Izby Gospodarki Cyfrowej, której zjazd założycielski odbył się w dniu 8 listopada 2012 r. Nowa Izba została powołana przez 154 instytucje i podmioty gospodarcze, a ideą jej powołania była m.in. chęć reprezentowania i wspierania interesów gospodarczych firm związanych z rynkiem gospodarki cyfrowej w Polsce. Izba będzie gromadziła nowe, „młode” podmioty gospodarcze, które chcą mieć wpływ na dzisiejszy obraz polskiego przedsiębiorcy w dobie gospodarki cyfrowej.

Strategia rozwoju na 2013 rok.

Przez IV kwartał Spółka obserwowała i analizowała zarówno zachowanie rynku mobilnego jak i dane sprzedaży i zachowania użytkowników spływające z autorskich aplikacji. Na ich bazie Emitent podjął decyzję o modyfikacji strategii rozwoju na rok 2013 o czym Emitent informował w ujęciu ogólnym w raporcie bieżącym EBI nr 2/2013 z dnia 9 stycznia br. W związku z sukcesem gry Real Boxing, na który złożyła się zarówno wysoka sprzedaż na pierwszej platformie, jak i światowe rozpoznanie i uznanie Spółki jako producenta produktów o wysokich wartościach produkcyjnych, Zarząd zdecydował o wykorzystaniu tej szansy i skupieniu działań w 2013 r. głównie wokół następujących obszarów:

- kontynuacji eksploatacji marki Real Boxing, która trafi do sprzedaży na kolejnych platformach sprzętowych: Android, PlayStation Vita, PC oraz Mac;
- stworzeniu i wprowadzeniu do sprzedaży drugiej dużej marki o tak wysokich walorach produkcyjnych jak Real Boxing w IV kwartale 2013;
- pogłębianiu partnerstw strategicznych, niezwykle istotnych z punktu widzenia sprzedaży, m.in. z firmami: Apple, Sony, NVidia, Google, Amazon, Blackberry, czy Steam;
- intensyfikacji prac rozwojowych nad własną technologią, która docelowo pozwoli na osiągnięcie jeszcze lepszych efektów wizualnych, niż użyty w Real Boxing silnik Unreal Engine 3;
- działań promocyjnych obejmujących zarówno premiery nowych gier, samą Spółkę, jak i zakrojone na większą skalę kampanie marketingowe, czy też uczestnictwo Spółki i jej produktów na targach i konferencjach.

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

Zgodnie z prognozami zamieszczonymi w Dokumencie Informacyjnym Spółka zamierzała w 2012 r. wypracować 4,7 mln zł przychodów ze sprzedaży i 0,7 mln zł zysku netto. Ponad dwukrotny planowany wzrost przychodów i ponad trzykrotny wzrost zysku netto uwzględniał

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



przewidywane wpływy ze sprzedaży gry Real Boxing na urządzenia mobilne z systemem iOS w IV kwartale 2012 r.

W ocenie Zarządu przychody ze sprzedaży, które narastająco po czterech kwartałach 2012 r. wyniosły blisko 4,9 mln zł są zgodne z oczekiwaniami. Premiera Real Boxing odbyła się w połowie listopada 2012 r., a jej sprzedaż miała wpływ na wyniki tylko przez 6 ostatnich tygodni minionego roku z uwzględnieniem upustów cenowych związanych z okresem świątecznym.

Zgodnie z założeniami, gros przychodów związanych ze sprzedażą Real Boxing znajdzie odzwierciedlenie w wynikach roku 2013. Będzie się to wiązało się z kolejnymi premierami gry na urządzenia wykorzystujące system Android oraz platformę Sony PlayStation Vita, a także z dalszą sprzedażą na urządzenia iPhone, iPad i iPod. Dodatkowo warto nadmienić, iż koszty związane z produkcją gry na kolejne platformy sprzętowe, oraz wsparciem już obecnych będą stosunkowo niskie, pozwalając uzyskać znacząco wyższą niż w 2012 roku marżę EBITDA na tym produkcie.

Zgodny z założeniami Zarządu był również wpływ sprzedaży gry Real Boxing na zysk netto Spółki w 2012 r. W IV kwartale minionego roku zysk netto wyniósł blisko 0,5 mln zł. Straty z poprzednich okresów finansowych spowodowały, że po czterech kwartałach 2012 r. narastająco zysk netto Spółki wyniósł 0,27 mln zł. Niższy niż przewidywano wynik na poziomie netto związany jest niekorzystnymi kursami walut (90 proc. sprzedaży Spółki plasowane jest za granicą) oraz większymi niż planowano kosztami operacyjnymi, zwłaszcza związanymi z upublicznieniem Spółki oraz decyzją o zwiększeniu puli środków na promocję firmy i zatrudnienie wysokiej klasy specjalistów. Łącznie te dwa czynniki pomniejszyły wynik netto o ok. 0,4 mln zł.

W opinii Zarządu, wyższe niż planowano nakłady na promocję Spółki przyniosą wymierne efekty już w 2013 r. co będzie miało odzwierciedlenie w wynikach Spółki. Obecny poziom zatrudnienia jest wystarczający dla realizacji aktualnej strategii Spółki (zaprezentowanej w Dokumencie Informacyjnym z dnia 24 maja 2012 r.) zakładającej koncentrację na tytułach autorskich. Rezygnacja z działalności na zlecenie pozwoliła przekierować znaczące zasoby osobowe do prac nad dużymi tytułami własnymi. Oznacza to że Spółka nie musi zwiększać zatrudnienia, jednocześnie spodziewając się większych wpływów z tytułu produkcji własnej niż mogłaby uzyskać z prac na zlecenie. Efekty przynosi również zintensyfikowana ubiegłoroczna kampania promocyjna zarówno na poziomie B2B (partnerstwa z Apple, Sony, Nvidia) jak i B2C (większa rozpoznawalność Spółki i sprzedaż do odbiorcy końcowego).

Spółka nie planuje publikowania prognoz finansowych na koniec 2013 roku, niemniej jednak informuje, że w kolejnych okresach Spółka będzie ponosić nakłady na realizację działań zgodnie ze zmodyfikowaną strategią rozwoju (o której Emitent informował w ujęciu ogólnym w raporcie bieżącym EBI nr 2/2013 z dnia 9 stycznia br.). Głównymi obszarami działań Spółki w tym zakresie będzie: produkcja nowych gier, nakłady związane z promocją produktów oraz

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



Spółki, jak również działania związane z rozwojem własnej technologii V-TECH.

Kolejne spodziewane wydarzenia w 2013 r. to:

- publikacja gry **Ski Jumping Pro** na platformie iOS miała miejsce 31 stycznia 2013;
- publikacja gry **Real Boxing** na platformie Android w sklepach Google Play oraz Tegrazone w marcu 2013;
- publikacja gry **Speedball 2 Evolution** na platformę PC i Mac w sklepie Steam w I kwartale 2013;
- publikacja gry **Real Boxing** na platformie PlayStation Vita w III kwartale 2013;
- publikacja gry **BRIGHT** na platformie PlayStation Vita w III kwartale 2013;
- publikacja autorskiej gry Jona Hare **WORD EXPLORER** w III kwartale 2013;
- stworzenie i publikacja **dużej marki** Vivid Games w IV kwartale 2013;
- intensyfikacja działań wydawniczych;
- intensyfikacja działań marketingowych związanych z publikacją gier Spółki;
- kontynuacja prac związanych z rozwojem technologii V-TECH.

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

Na dzień sporządzenia niniejszego Raportu w skład grupy kapitałowej Emitenta wchodzi jedna spółka zależna Vivid Games Ltd. z siedzibą w Londynie, w której Vivid Games S.A. posiada 100% udziałów.

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

Na podstawie art. 58 Ustawy o rachunkowości Zarząd stwierdza, iż Vivid Games S.A. nie ma obowiązku sporządzania sprawozdania skonsolidowanego, gdyż dane finansowe jednostki zależnej są nieistotne dla realizacji obowiązku określonego w art. 4 ust.1 Ustawy.

Działalność operacyjna spółki zależnej polega na pośredniczeniu w przedmiocie dystrybucji licencji gier mobilnych dla spółki dominującej, w związku z czym jej przychody zrównane są 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 są marginalne.

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

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

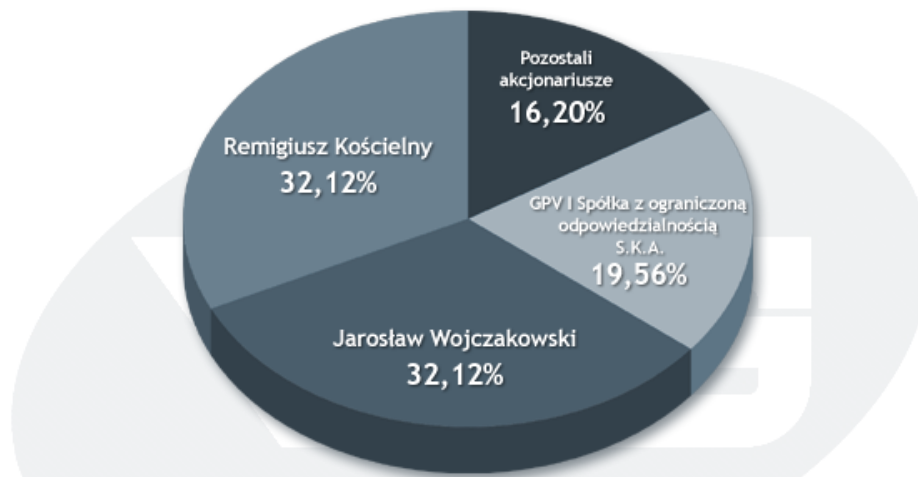
VIVID GAMES HQ
Słowackiego 1
85008 Bydgoszcz
POLAND
+48 52 3215728

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

rachunkowości ponieważ:

- łączne średnioroczne zatrudnienie w przeliczeniu na pełne etaty nie przekroczyło 250 osób,
- łączna suma bilansowa w walucie polskiej nie przekracza 7.500.000 euro
- łączne przychody netto ze sprzedaży produktów i towarów oraz operacji finansowych w walucie polskiej nie przekroczyły równowartości 15.000.000,00 euro.

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 14.02.2013 r.
 (w oparciu o wiedzę Spółki na podstawie otrzymanych przez Spółkę zawiadomień Akcjonariuszy)

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%
Pozostali	B	4 098 325	16,20%	4 098 325	16,20%
łącznie	A i B	25 300 000	100,00%	25 300 000	100,00%

Tabela.3.Akcyonariusze posiadający, na dzień 14.02.2013 r., co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.



10. Oświadczenie Zarządu dotyczące informacji zawartych w niniejszym raporcie

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