



VIVIDGAMES
E X C E L L E N C E I N D I G I T A L

RAPORT KWARTALNY

ZA IV KWARTAŁ 2013 ROKU

VIVID GAMES S.A.



Bydgoszcz, dnia 14 lutego 2014 roku



SPIS TREŚCI

<u>PISMO ZARZĄDU EMITENTA</u>	3
<u>PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE</u>	4
<u>ZARZĄD</u>	5
<u>RADA NADZORCZA</u>	5
<u>SKRÓCONE KWARTALNE SPRAWOZDANIE FINANSOWE</u>	6
<u>RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT</u>	6
<u>BILANS</u>	7
<u>ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</u>	8
<u>RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH</u>	8
<u>OPIS NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W SZCZEGÓLNOŚCI O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE W IV KWARTALE 2013 R. WYNIKI FINANSOWE – KOMENTARZ DO WYNIKÓW</u>	11
<u>INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI PODEJMOWANYCH PRZEZ EMITENTA W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI</u>	13
<u>STANOWISKO ZARZĄDU EMITENTA ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ WYNIKÓW FINANSOWYCH</u>	15
<u>OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ (CELE EMISYJNE) I INWESTYCJI EMITENTA ZAMIESZCZONYCH W DOKUMENCIE INFORMACYJNYM ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI</u>	16
<u>OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, ZE WSKAZANIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI WG STANU NA DZIEŃ 31.12.2013 I 14.02.2014 R.</u>	17
<u>WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZANIA PRZEZ EMITENTA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH</u>	17
<u>INFORMACJA O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA RAPORTU, CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU</u>	18
<u>INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA, W PRZELICZENIU NA PEŁNE ETATY.</u>	18
<u>OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE</u>	19



PISMO ZARZĄDU EMITENTA

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy. Zapraszamy do zapoznania się z jednostkowym raportem kwartalnym Spółki za IV kwartał 2013 roku.

Był to kolejny okres z rzędu w którym zanotowaliśmy wzrost przychodów ze sprzedaży i zysku netto. Wyniosły one w IV kwartale 2013 roku odpowiednio 3,08 mln PLN oraz 0,5 mln PLN. Rok 2013 zamknął się przychodami na poziomie 8,04 mln PLN (58% wzrostu R-d-R), zyskiem netto w wysokości 0,83 mln PLN zysku netto (88% wzrostu R-d-R) oraz EBIDTA na poziomie 1,36 mln PLN. Najważniejszym jest dla nas wzrost o 139% wpływów ze sprzedaży produktów netto z 2,93 mln PLN w roku 2012 do 7,02 mln w roku 2013, co potwierdza założenia przyjętej strategii i obranych kierunków rozwoju.

Miniony rok był dla nas bardzo ważny i udany. Prócz znaczących wzrostów sprzedaży znacznie powiększyliśmy swoje kompetencje produkcyjne, promocyjne, sprzedażowe, a także te z zakresu monetyzacji, analityki, czy też zarządzania społecznością graczy. W ostatnich kwartałach ponieśliśmy w związku z tymi działaniami znaczące koszty.

Tym niemniej patrzymy na rozwój Spółki długoterminowo i zdajemy sobie sprawę, iż zyski z inwestycji będziemy realizować dopiero w roku 2014. Najważniejszym wydarzeniem będzie publikacja gry Godfire: Rise of Prometheus, lecz nie zabraknie również innych bardzo istotnych z perspektywy rozwoju Spółki wydarzeń.

Obserwując trendy rynkowe oraz wyciągając wnioski z dotychczasowych działań podejmujemy kolejne inicjatywy. Prócz wprowadzenia do sprzedaży w roku 2014 co najmniej jednej mobilnej gry typu AAA, podjęliśmy m.in. działania zmierzające do transformacji produktów w kierunku modelu Free To Play oraz ekspansji na rynki azjatyckie. Marki Real Boxing oraz Godfire stanowią będą pola dla rozwoju wielokierunkowej monetyzacji produktów oraz główne filary, na których budować będziemy wartość Spółki.

Naszym celem jest wzrost wartości Spółki o co najmniej 50% każdego roku, tym niemniej dynamika i wielkość rynku dają znacznie większe możliwości. Jesteśmy przekonani, iż realizując przyjęte założenia oraz korzystając z dotychczasowych doświadczeń jesteśmy w stanie stać się jednym z wiodących i najbardziej rozpoznawalnych niezależnych producentów gier mobilnych na świecie.

W imieniu Zarządu:

Remigiusz Kościelny
Prezes Zarządu

Jarosław Wojczakowski
Wiceprezes Zarządu



PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma:	Vivid Games Spółka Akcyjna
Siedziba:	Bydgoszcz
Adres:	ul. Gdańska 160, 85-674 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 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 65 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.**

Zgodnie z deklaracjami sprzed prywatnej oferty akcji, **Vivid Games zwiększył zespół produkcyjny i wzmocnił działania marketingowe.** Kluczowym elementem nowej strategii Vivid Games jest **produkcja zaawansowanych gier mobilnych typu AAA. Pierwszą z nich jest Real Boxing™, którego sprzedaż w 2013 roku przekroczyła 850 000 egzemplarzy.** Premiera kolejnego dużego tytułu **Godfire: Rise of Prometheus planowana jest w 2014 r.** Za oprawę graficzną gry z segmentu „Action & Adventure” odpowiedzialne jest **znane na całym świecie studio graficzne Platige Image.** Produkcją gry, dla której tło stanowi świat starożytnych greckich bogów, 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, Sony czy nVidia oraz markami 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 **App Store Best of 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 14.02.2014 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 14.02.2014 r.



SKRÓCONE KWARTALNE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

Lp.	Wyszczególnienie	01.10- 31.12.2013	01.10- 31.12.2012	01.01- 31.12.2013	01.01- 31.12.2012
A.	PRZYCHODY NETTO ZE SPRZEDAŻY I ZRÓWNANE Z NIMI (w 02+03+04+05)	3 083 057,25	2 610 803,19	8 041 028,26	5 080 523,00
	1. Przychody netto ze sprzedaży produktów	3 141 284,14	1 643 628,78	7 017 717,47	2 935 333,68
	2. Zmiana stanu produktów; zwiększenie (+), zmniejszenie (-)	-58 226,89	967 174,41	1 023 310,79	2 145 189,32
	3. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
	4. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B.	KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ (w 07 do 14)	2 380 851,21	1 739 487,40	6 956 517,68	4 409 028,08
	1. Amortyzacja	89 746,55	76 436,51	283 072,83	168 726,35
	2. Zużycie materiałów i energii	6 199,35	4 526,92	40 479,23	47 342,08
	3. Usługi obce	1 346 348,49	496 087,42	3 220 333,51	1 250 138,49
	4. Podatki i opłaty	278,41	38,00	3 357,59	6 046,00
	5. Wynagrodzenie	846 412,24	835 404,04	2 905 897,16	2 327 298,70
	6. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	52 966,58	41 422,33	195 242,62	102 514,65
	7. Pozostałe koszty rodzajowe	38 899,59	285 572,18	308 134,74	506 961,81
	8. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C.	ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY (w 01-06)	702 206,04	871 315,79	1 084 510,58	671 494,92
	1. Pozostałe przychody operacyjne	35 017,20	-269,58	80 500,67	176,26
	2. Pozostałe koszty operacyjne	53 534,99	0,00	83 202,60	6 499,00
D.	ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ (w 15+16-17)	683 688,25	871 046,21	1 081 808,65	665 172,18
E.	Przychody finansowe (w 20+21)	791,62	1 751,40	2 338,16	18 578,28
	1. Odsetki	791,62	1 751,40	2 338,16	18 578,28
	2. Pozostałe	0,00	0,00	0,00	0,00
F.	Koszty finansowe (w 23+24)	31 004,77	47 630,81	46 899,79	82 013,58
	1. Odsetki	5 737,71	0,00	12 618,46	0,00
	2. Pozostałe	25 267,06	47 630,81	34 281,33	82 013,58
G.	ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ (w 18+19-22)	653 475,10	825 166,80	1 037 247,02	601 736,88
	1. Wynik zdarzeń nadzwyczajnych	0,00	0,00	0,00	0,00
H.	ZYSK (STRATA) BRUTTO (w 25+26)	653 475,10	825 166,80	1 037 247,02	601 736,88
	1. Podatek dochodowy i inne obowiązkowe obciążenia	148 148,00	148 576,00	211 259,00	163 404,00
I.	ZYSK (STRATA) NETTO (w 27-28)	505 327,10	676 590,80	825 988,02	438 332,88



BILANS

TREŚĆ		31.12.2013	31.12.2012
A.	AKTYWA TRWAŁE	1 271 293,73	689 595,44
I.	Wartości niematerialne i prawne	213 512,69	308 101,86
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	449 568,04	344 413,58
III.	Należności długoterminowe	45 000,00	-
IV.	Inwestycje długoterminowe	558 444,00	-
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	4 769,00	37 080,00
B.	AKTYWA OBROTOWE	5 471 190,82	5 008 764,29
I.	Zapasy	3 835 536,38	2 848 131,89
II.	Należności krótkoterminowe	1 170 864,95	1 967 201,28
III.	Inwestycje krótkoterminowe	370 715,12	188 567,12
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	94 074,37	4 864,00
SUMA AKTYWÓW		6 742 484,55	5 698 359,73
PASYWA			
A.	KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	5 752 597,94	5 051 538,90
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	2 530 000,00	2 530 000,00
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	-	-
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	-	-
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	2 521 538,90	2 083 206,02
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	-	-
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	- 124 928,98	-
VIII.	Zysk (strata) netto	825 988,02	438 332,88
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	-	-
B.	ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	989 886,61	646 820,83
I.	Rezerwy na zobowiązania	32 935,00	23 701,00
II.	Zobowiązania długoterminowe	101 753,26	-
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	855 198,35	623 119,83
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	-	-
SUMA PASYWÓW		6 742 484,55	5 698 359,73



ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	01.10- 31.12.2013	01.10- 31.12.2012	01.01- 31.12.2013	01.01- 31.12.2012
I. Kapitał własny na początek okresu (BO)	4 926 609,92	1 938 283,02	5 051 538,90	1 938 283,02
_ korekty błędów podstawowych	0,00	0,00	-124 928,98	0,00
la. Kapitał własny na początek okresu (BO) po korektach	4 926 609,92	1 938 283,02	4 926 609,92	1 938 283,02
II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	5 752 597,94	5 051 538,90	5 752 597,94	5 051 538,90
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	5 752 597,94	5 051 538,90	5 752 597,94	5 051 538,90

RACHUNEK PRZEŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

Sprawozdanie z przepływów środków pieniężnych	01.10- 31.12.2013	01.10- 31.12.2012	01.01- 31.12.2013	01.01- 31.12.2012
Przeływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	505 327,09	655 263,80	825 988,02	438 332,88
II. Korekty razem	141 128,39	-1 447 119,63	-81 542,22	-2 795 058,02
Przeływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+II)	646 455,48	-791 855,83	744 445,80	-2 356 725,14
Przeływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	6,00	13 916,66	255 841,31	13 916,66
II. Wydatki	-540 844,09	-12 941,59	-611 225,74	-316 830,36
Przeływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I - II)	-540 838,09	975,07	-355 384,43	-302 913,70
Przeływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	2 734 923,00
II. Wydatki	-58 105,92	60 000,00	-206 913,37	0,00
Przeływy pieniężne netto z działalności finansowej (I +/- II:IX)	-58 105,92	-1 500,00	-206 913,37	2 734 923,00
D. Przeływy pieniężne netto razem	47 511,47	-792 380,76	182 148,00	75 284,16
E. Bilansowa zmiana środków pieniężnych, w tym zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	47 511,47	-792 380,76	182 148,00	75 284,16
F. Środki pieniężne na początek okresu	323 203,65	980 947,88	188 567,12	113 282,96
G. Środki pieniężne na koniec okresu (D+F), w tym o ograniczonej możliwości dysponowania	370 715,12	188 567,12	370 715,12	188 567,12
	0,00	0,00	0,00	0,00



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.



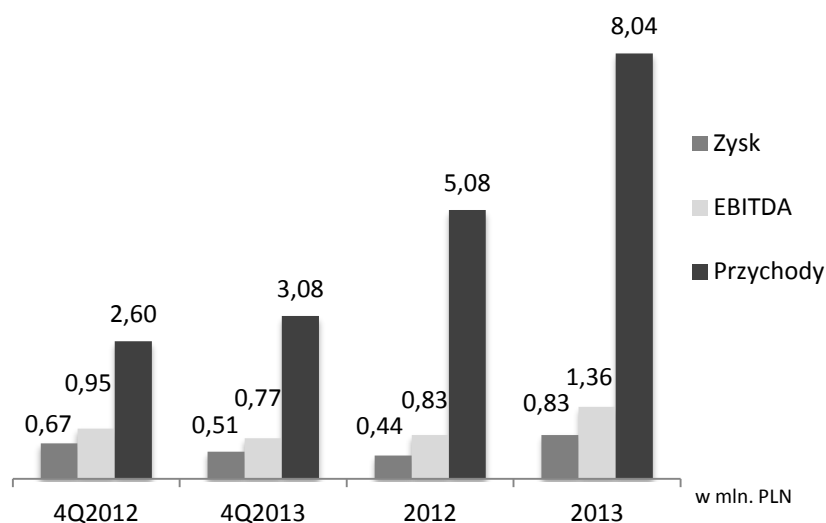
OPIS NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W SZCZEGÓLNOŚCI O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE W IV KWARTALE 2013 R. WYNIKI FINANSOWE – KOMENTARZ DO WYNIKÓW

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

W IV kwartale 2013 r. przychody netto ze sprzedaży produktów wyniosły 3,14 mln PLN i były niemal dwukrotnie wyższe od wyników w IV kwartale 2012 r. (1,64 mln PLN). Wynik EBITDA wyniósł 773 tys. PLN, a zysk netto 505 tys. PLN.

Narastająco w 2013 roku przychody netto ze sprzedaży wyniosły 8,04 mln PLN, co daje 58% wzrost w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego (5,08 mln PLN). Zysk netto w 2013 roku wyniósł 826 tys., co oznacza wzrost o 88% w odniesieniu do roku ubiegłego. Wynik EBITDA liczony narastająco wyniósł 1,36 mln PLN i wzrósł o 65% R-d-R. Marża EBITDA wzrosła do poziomu 17% z 16,4% w roku poprzednim, a marża netto wzrosła o ponad 19%, osiągając poziom 10,3% w 2013 roku.

Niezwykle istotnym czynnikiem jest zwiększenie o 139% przychodów netto ze sprzedaży produktów, które w 2013 roku narastająco wyniosły 7,02 mln PLN w stosunku do 2,94 mln PLN w roku ubiegłym.



Wartym podkreślenia jest fakt, iż rentowność Spółki wzrosła w porównaniu z ubiegłym rokiem, mimo braku premier nowych gier, przy jednoczesnym wzroście nakładów związanych z produkcją i promocją. Świadczy to o tym, iż Spółka właściwie prognozowała trendy na rynku i wdrożyła odpowiednie narzędzia do sprawniejszej i większej monetyzacji produktów. Kolejne aktualizacje gry Real Boxing spotykają się z doskonałym przyjęciem graczy, co przekłada się na wzrost przychodów. Między innymi dzięki temu w 2013 nastąpiło wyrównanie przychodów ze sprzedaży licencji oraz mikro-płatności Real Boxing. Jest to również doskonały prognostyk w procesie transformacji do modelu gier Free To Play, gdzie przychody uzyskuje się wyłącznie ze sprzedaży mikro-płatności.



Z powodu braku raportów informujących o wielkości sprzedaży, wyniki w raportowanym kwartale nie uwzględniają przychodów ze sprzedaży gry Real Boxing w wersji PlayStation Vita oraz za pośrednictwem sieci EA Mobile.

Największymi składnikami kosztów Spółki są koszty produkcji, prowizje za dystrybucje gier na platformach sprzedaży oraz prowizja związana z licencją technologii Unreal Engine 3 (silnika gry Real Boxing).

BILANS

Kwota pasywów w bilansie na dzień 31.12.2013 r. wynosiła 6,74 mln i wzrosła w stosunku do wartości na dzień 31.12.2012 r. o 1,04 mln. Wzrost wynika ze zwiększonej skali działalności Spółki. Aktywa trwałe Spółki zwiększyły wartość wobec stanu na dzień 31.12.2012 roku, w związku z zakupami sprzętu komputerowego i urządzeń mobilnych dokonanyimi przez Emitenta w 2013 roku oraz inwestycją środków w akcje spółki produkującej grę Godfire, Vivid Games Spółka Akcyjna Spółka Komandytowo-Akcyjna. Inwestycja w Godfire jest ściśle związana z podstawową działalnością Spółki i będzie miała wpływ na jej wyniki w 2014 roku. Środki z inwestycji wróciły do Spółki jako zapłata za produkcję prac zleconych przez Vivid Games Spółka Akcyjna S.K.A. Wskaźnik ROE jak i ROA poprawił się w 2013 w stosunku do roku ubiegłego do 14,4% i 12,3%.

ŚRODKI PIENIĘŻNE

Kwota środków pieniężnych na koniec raportowanego okresu wyniosła 370 tys. zł, co w stosunku do analogicznego okresu roku poprzedniego daje wzrost o 96,6%.



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

STRATEGIA ROZWOJU SPÓŁKI NA ROK 2014 I KOLEJNE LATA.

Głównymi kierunkami wokół których będą skupiać się działania Spółki będą:

- transformacja produktów w kierunku modelu sprzedaży Free To Play;
- ekspansja na rynki azjatyckie;
- produkcja 1-2 gier o wysokich walorach produkcyjnych w ciągu roku;
- wielokierunkową eksploatację i promocję marek Real Boxing oraz Godfire;
- powielenie sprawdzonego konceptu gry Real Boxing na kolejną grę sportową;
- rozszerzanie świata gry Godfire poprzez aktualizacje i możliwe kontynuacje gry;
- współpracę z partnerami strategicznymi, m.in. z firmami: Apple, Sony, NVidia, Google, Amazon, Samsung;
- koncentracja na technologii Unreal Engine;
- kontynuacja działań promocyjnych obejmujących produkty oraz Spółkę podczas najważniejszych targów i konferencji na całym świecie.

GODFIRE: RISE OF PROMETHEUS

Produkcja w raportowanym kwartale przebiegała zgodnie z harmonogramem, a niewielkie odchylenia spowodowane były dodaniem większej ilości funkcjonalności.

Naszym celem jest wyprodukowanie najlepszej mobilnej gry akcji i dołożymy wszelkich starań i środków aby tak się stało. Dotychczasowy odbiór gry podczas zamkniętych pokazów w Londynie gdzie prezentowana była najnowsza wersja gry, wzbudził bardzo duże zainteresowanie wśród partnerów biznesowych oraz mediów. Takie przyjęcie pozwala z optymizmem patrzeć na potencjał sprzedażowy gry. Kampania promocyjna rozpocznie się w marcu podczas największej branżowej konferencji gier komputerowych GDC w San Francisco.

REAL BOXING™

Emitent kontynuuje rozwój marki Real Boxing. W 2013 roku sprzedanych zostało około 850.000 egzemplarzy. Gra zdobyła kolejne tytuły i wyróżnienia, m.in. największy brytyjski dziennik „The Guardian” określił Real Boxing mianem jednej z najlepszych gier 2013 roku wśród tytułów takich jak Angry Birds Go czy FIFA 14. Real Boxing otrzymał również tytuł App Store Best of 2013 w Korei Południowej.

W IV kwartale ukazały się dwie duże aktualizacje wersji mobilnej rozszerzając w znacznym stopniu sieciową rozgrywkę wieloosobową i wprowadzając dodatkową zawartość. W październiku na terytorium Azji, z wyłączeniem Japonii, zadebiutowała wersja PlayStation Vita. Gra na tą konsolę była jedną z najchętniej kupowanych w sklepie PlayStation Store w Europie i Stanach Zjednoczonych. W grudniowej aktualizacji pojawiła się marka Punctown, co jest pierwszym krokiem Spółki w kierunku integracji i monetyzacji marek i rzeczywistych zawodników w grze.



Przyjęta strategia aktualizacji i promocji przyniosła wymierne korzyści w postaci wzrostu przychodów z istniejących kanałów sprzedaży. Podjęte i zaplanowane działania pozwalają zakładać, iż cykl życia gry będzie znacznie dłuższy od pierwotnie zakładanego i może wynieść 3 lata.

Prace nad wersją gry na komputery osobiste MAC i PC są bliskie ukończenia. Premiera wersji Mac w sklepie Apple MacStore odbędzie się pod koniec lutego, natomiast wersja PC i Mac pojawi się we wszystkich najważniejszych sklepach cyfrowych w II kwartale 2014 roku. Głównymi przesłankami decydującymi o przeniesieniu premiery z zapowiadanego IV kwartału 2013 były dodatkowa funkcjonalność i kontrola jakości, by wersja wypuszczona do sprzedaży jak najlepiej wpisywała się w oczekiwania graczy.

SKI JUMPING PRO

Sprzedaż gry Ski Jumping Pro w 3 miesięcznym okresie pomiędzy Świątami Bożego Narodzenia, a olimpiadą w Sochi na początku lutego dzięki promocji w Apple AppStore była porównywalna z pierwszymi 3 miesiącami po premierze gry w styczniu 2013 roku.

Zapowiadana aktualizacja wersji iOS trafi do sprzedaży w lutym 2014, natomiast wersja Android zostanie zrealizowana w kolejnym sezonie zimowym. Przesunięcia te są spowodowane niewywiązaniem się ze zobowiązań podwykonawcy odpowiedzialnego za realizację tego projektu.

VIVID GAMES NAJLEPSZYM STUDIEM NIEZALEŻNYM 2013 ORAZ LIDEREM INNOWACJI POMORZA I KUJAW 2013

22 października Spółka otrzymała tytuł Najlepszego Studia Niezależnego 2013. Nagroda została przyznana podczas gali Appsters Awards w Londynie za całokształt działalności ze szczególnym uwzględnieniem walorów produkcyjnych i kampanii promocyjnej gry Real Boxing.

28 listopada Emitent został uhonorowany Nagrodą Specjalną Prezydenta Miasta Bydgoszczy w Konkursie „Liderzy Innowacji Pomorza i Kujaw”. Spółka po raz trzeci z rzędu została doceniona za innowacyjne podejście do biznesu oraz nowatorskie rozwiązania produktowe, których koronnym przykładem jest kreacja i rozwój marki Real Boxing.

VIVID GAMES W NCINDEX30

Od 20 grudnia 2013 roku Vivid Games znalazł się w indeksie NCIndex30 w gronie 30 najbardziej interesujących spółek notowanych na rynku NewConnect. Udział Vivid Games w indeksie wynosi 2,77% i jest najwyższy spośród wszystkich spółek z branży gier komputerowych znajdujących się w portfelu indeksu.

DZIAŁANIA PROMOCYJNE

W listopadzie przedstawiciele Spółki prowadzili rozmowy handlowe podczas Targów G-Star w Korei Południowej prezentując z sukcesem swoje produkty. Była to druga w krótkim okresie wizyta w regionie Azji, który jest niezwykle ważny z punktu widzenia rozwoju Spółki. Kolejnym wydarzeniem, podczas którego Vivid Games zaznaczył swoją obecność były odbywające się w listopadzie w Dubaju targi elektronicznej rozrywki Dubai World Game Expo 2013.

W październiku Vivid Games zaprezentował się w charakterze sponsora podczas kolejnej



edycji Zjazdu Twórców Gier w Poznaniu, gdzie osoby z kadry przedstawiły swoje prezentacje. Na początku grudnia Vivid Games spotkał się z przedstawicielami branży podczas konferencji Game Connection Europe 2013 w Paryżu.

W styczniu w Londynie najnowsza produkcja Godfire prezentowana była na zamkniętych pokazach, jak również podczas konferencji Mobile Games Forum 2014 oraz PocketGamer Connects.

VIVID GAMES S.A. CZŁONKIEM INICJATYWY „BYDGOSZCZ IT CLUSTER”

27 listopada 2013 r. firma Vivid Games S.A. podpisała porozumienie o współpracy w sprawie utworzenia Bydgoskiego Klastra Informatycznego „Bydgoszcz IT Cluster”. Projekt powstaje w porozumieniu z władzami miasta Bydgoszcz oraz gronem firm i placówek, których działalność powiązana jest z sektorem IT. Celem inicjatywy jest m.in. promocja branży oraz lokalnego rynku technologii informacyjnej, a także pomoc we wdrażaniu nowych rozwiązań informatycznych i telekomunikacyjnych.

ZAKOŃCZENIE SPRZEDAŻY SERII FIM SPEEDWAY

W związku z niską marżą uzyskiwaną ze sprzedaży serii FIM Speedway podjęta została decyzja o zaprzestaniu wsparcia i sprzedaży tej marki. Umowa licencyjna wygaśa z końcem 2013 roku i nie była przedłużana.

STANOWISKO ZARZĄDU EMITENTA ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ WYNIKÓW FINANSOWYCH

Emitent nie publikował prognoz na rok 2013.



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.

Cel	Założenie	Realizacja	Uwagi
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 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 31.12.2013 I 14.02.2014 R.

W skład grupy kapitałowej Emitenta wchodzi spółka zależna Vivid Games Ltd. z siedzibą w Londynie, w której Vivid Games S.A. posiada 100% udziałów.

Emitent posiada także 30,26% 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 SA 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.

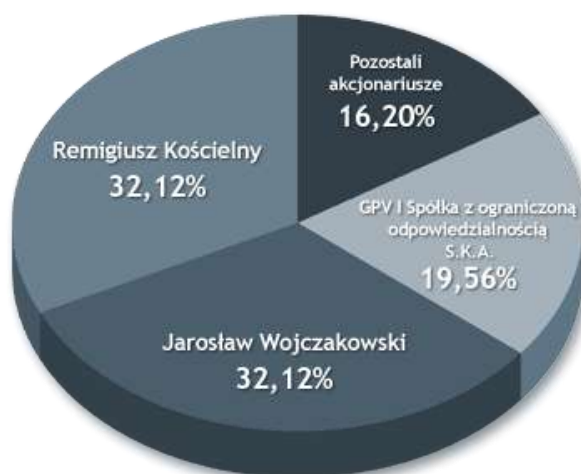
Działalność operacyjna spółki zależnej Vivid Games Ltd. polega na pośredniczeniu w przedmiocie dystrybucji licencji gier mobilnych dla spółki dominującej, w związku z czym jej przychody zrównane są ze sprzedażą wykazaną dla tego podmiotu w spółce dominującej. Spółka zależna nie wykazuje zysku z tytułu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

Spółka nie sporządza sprawozdania skonsolidowanego również na podstawie art.56 ustawy o 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 30,26% 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 14.02.2014 r.

Akcjonariusz	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.Akcjonariusze posiadający, na dzień 14.02.2014 r., co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.

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

Na dzień 31 grudnia 2013 roku zatrudnienie w Vivid Games SA w przeliczeniu na pełne etaty wynosiło **61 osób**.



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 IV kwartał 2013 roku i dane porównywalne za IV kwartał 2012 roku oraz dane narastająco za cztery kwartały 2012 i 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