



# RAPORT KWARTALNY

ZA II KWARTAŁ 2012 ROKU

**VIVID GAMES S.A.**



**VIVID GAMES. EXCELLENCE IN DIGITAL.**

Bydgoszcz, dnia 14 sierpnia 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. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE</b>  | <b>3</b>  |
| 1.1 SKŁAD ZARZĄDU   | 4         |
| 1.2 SKŁAD RADY NADZORCZEJ   | 4         |
| <b>2. WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE SPÓŁKI</b>   | <b>4</b>  |
| 2.1 RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT   | 4         |
| 2.2 BILANS  | 5         |
| <b>3. CZYNNIKI I ZDARZENIA MAJĄCE WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ SPÓŁKĘ WYNIKI FINANSOWE – KOMENTARZ ZARZĄDU</b>   | <b>5</b>  |
| <b>4. OPIS DZIAŁAŃ, JAKIE W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM PODEJMOWANE BYŁY W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI</b>   | <b>6</b>  |
| <b>5. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK W ŚWIELE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM</b>             | <b>8</b>  |
| <b>6. WSKAZANIE JEDNOSTEK WCHODZĄCYCH W SKŁAD GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA NA OSTATNI DZIEŃ OKRESU OBJĘTEGO RAPORTEM KWARTALNYM</b>   | <b>9</b>  |
| <b>7. W PRZYPADKU GDY EMITENT TWORZY GRUPĘ KAPITAŁOWĄ I NIE SPORZĄDZA SKONSOLIDOWANYCH SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH – WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZANIA TAKICH SPRAWOZDAŃ</b>        | <b>9</b>  |
| <b>8. INFORMACJA O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA RAPORTU, CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU</b> | <b>10</b> |
| <b>9. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE</b>   | <b>10</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. 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 nowoczesne studio deweloperskie zajmujące się projektowaniem, produkcją oraz publikowaniem gier na konsole przenośne i stacjonarne, komputery klasy PC i Mac oraz nowoczesne telefony komórkowe (Smartphony), 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. Potwierdza to posiadanie przez Spółkę wysokich kompetencji technologicznych i produkcyjnych.

**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 ŁÓDŹ**  
Orla 23/6  
90317 Łódź  
POLAND  
+48 42 2071848



## 1.1 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 14.08.2012 r.

## 1.2 Skład Rady Nadzorczej

| Imię i Nazwisko       | Funkcja                            | Data rozpoczęcia obecnej kadencji | Data zakończenia obecnej kadencji |
|-----------------------|------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Karol Jerzy Stefański | Przewodniczący Rady Nadzorczej     | 20 lutego 2012 r.                 | 19 lutego 2017 r.                 |
| 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.                 |

Tabela.2. Skład Rady Nadzorczej na dzień 14.08.2012 r.

## 2. Wybrane jednostkowe dane finansowe Spółki

### 2.1 Rachunek Zysków i Strat

| Wybrane dane finansowe z Rachunku Zysków i Strat | Za okres:                |                          |                          |                          |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
|  | 01.04.2012<br>30.06.2012 | 01.04.2011<br>30.06.2011 | 01.01.2012<br>30.06.2012 | 01.01.2011<br>30.06.2011 |
| Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi*  | 773 093,18               | 467 893,10               | 1 533 850,34             | 752 639,17               |
| Zysk/strata ze sprzedaży                         | 26 886,23                | 21 329,25                | 13 607,20                | -203 606,03              |
| Zysk/strata na działalności operacyjnej          | 26 886,23                | 21 329,25                | 13 607,20                | -247 154,02              |
| Amortyzacja                                      | -7 312,44                | 32 951,71                | 28 656,72                | 136 405,63               |
| EBITDA**   | 19 463,79                | 54 280,96                | 42 263,92                | -110 748,39              |
| Zysk brutto na działalności                      | 18 967,07                | 19 591,93                | -3 610,13                | -252 926,77              |

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



|              |           |           |           |             |
|--------------|-----------|-----------|-----------|-------------|
| gospodarczej |           |           |           |             |
| Zysk brutto  | 18 967,07 | 19 591,93 | -3 610,13 | -252 926,77 |
| Zysk netto   | 18 967,07 | 19 591,93 | -3 610,13 | -252 926,77 |

\* W tym zmiana stanu produktów

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

## 2.2 Bilans

| Wybrane dane finansowe z Bilansu         | Stan na dzień: |              |
|--|----------------|--------------|
|  | 30.06.2012     | 30.06.2011   |
| Aktywa trwałe                            | 542 792,59     | 533 038,55   |
| Rzeczowe aktywa trwałe                   | 185 782,81     | 133 776,37   |
| Należności długoterminowe                | -              | -            |
| Aktywa obrotowe                          | 4 236 181,06   | 1,118 681,34 |
| Należności krótkoterminowe               | 795 672,87     | 347 393,39   |
| Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne | 2 178 821,71   | 9 610,02     |
| Kapitał własny                           | 4 671 095,89   | 1 457 073,23 |
| Zobowiązania długoterminowe              | -              | -            |
| Zobowiązania krótkoterminowe             | 107 877,76     | 194 646,66   |

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

W II kwartale 2012 r. przychody Spółki wyniosły 0,77 mln PLN i były większe o 65% w stosunku do II kwartału roku 2011 (0,46 mln PLN). Przychody w ujęciu narastającym za pierwsze 2 kwartały 2012 r. wyniosły 1,53 mln PLN i były o 104% wyższe w porównaniu do przychodów w analogicznym okresie 2011 r. (0,75 mln PLN). Należy zaznaczyć, iż przychody Spółki, zarówno w I kwartale 2012 r., jak i w okresie I-II kw. 2012 r., są znacząco wyższe od ubiegłorocznych pomimo faktu, iż większość z tytułów produkowanych w tym roku trafi do dystrybucji dopiero w III i IV kwartale 2012 r.

W omawianym okresie dominującymi pozycjami w przychodach Spółki były opłaty licencyjne ze sprzedaży gier w kanałach sprzedaży Apple App Store, oraz Google Play. Tytuły, które wygenerowały najwyższe przychody ze sprzedaży to seria Ski Jumping na platformie iOS i Android, gra Speedball 2 Evolution na platformie Apple iOS oraz PlayStation Portable, oraz Neon Mania na platformie Apple iOS. W II kwartale br. gry Spółki pobrane zostały na wszystkich platformach w całkowitej ilości około 0,85 mln egzemplarzy. Największym rynkiem zbytu była Europa Zachodnia oraz Stany Zjednoczone. Drugim źródłem przychodu były wpływy ze sprzedaży usług produkcji gier podmiotom zewnętrznym. Z sukcesem zakończona została realizacja prestiżowego tytułu MotoGP 2012 dla platform mobilnych wykonana na zamówienie firmy Connect2Media z Wielkiej Brytanii.

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

##### ***Debiut na NewConnect***

Dnia 11 czerwca 2012 r. Spółka Vivid Games dołączyła do grona emitentów rynku NewConnect, prowadzonego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Kurs PDA Spółki na debiucie wzrósł o 14,7% do 0,39 zł. Do obrotu trafiło 8,8 mln Praw do akcji serii B. W ofercie prywatnej akcji Spółka pozyskała 3 mln zł. Akcje serii B objęto 31 inwestorów, w tym fundusz Giza Polish Ventures, który objął 19,8% pakiet.

##### ***Publikacja gry FIM Speedway GP 2012 na platformach Apple iOS oraz Android***

Pod koniec maja opublikowana została gra Speedway GP 2012, oparta na oficjalnej licencji FIM (Federation Internationale de Motocyclisme) – najwyższych rozgrywek żużlowych cyklu Grand Prix, która promowana będzie podczas cyklu wszystkich turniejów na całym świecie. Poprzednia edycja pobrana została w ponad 0,65 mln kopii, oraz nominowana do nagrody Polish Game Awards w kategorii „Najlepsza gra mobilna”.

##### ***Publikacja gry Speedball 2 Evolution na platformie Android***

We współpracy z Sony Mobile pod koniec maja 2012 r. ukazał się na platformie Android jeden ze sztandarowych produktów Spółki – gra Speedball 2 Evolution, oparta na licencji kultowego studia *The Bitmap Brothers*. W ramach złotego pakietu marketingowego Sony Mobile zapewniła najszerokie możliwe wsparcie marketingowe. Gra przez pierwszy miesiąc dostępna była wyłącznie dla użytkowników telefonów Sony. Po tym okresie udostępniona została wszystkim posiadaczom systemu Android za pośrednictwem sklepu Google Play.

##### ***Uzyskanie statusu oficjalnego producenta gier na platformę Sony Playstation 3***

W czerwcu podpisana została umowa z firmą Sony na produkcję i dystrybucję gier na konsolę stacjonarną Sony PlayStation 3, co wpisuje się w strategię rozszerzania portfolio platform, na których dostępne będą produkcje Spółki.

##### ***Rozpoczęcie współpracy z agencją PR Dimoso z Londynu***

W związku z intensyfikacją działań promocyjnych nawiązana została współpraca z agencją Public Relations Dimoso z siedzibą w Londynie. Zespół Dimoso posiada kilkunastoletnie doświadczenie w promocji gier mobilnych, które zapewni efektywną promocję aktualnych i nadchodzących gier Spółki, co jest jednym ze strategicznych założeń planu Spółki. Dla każdego z tytułów wydanych w omawianym kwartale pojawiło się kilkadziesiąt wzmianek w międzynarodowych serwisach internetowych, m.in.:

- [www.appys.com/reviews/speedball-2-evolution](http://www.appys.com/reviews/speedball-2-evolution)
- [blog.dialaphone.co.uk/2012/07/11/android-app-review-speedball-2-evolution-on-samsung-galaxy-s-iii](http://blog.dialaphone.co.uk/2012/07/11/android-app-review-speedball-2-evolution-on-samsung-galaxy-s-iii)

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



- [www.pocketgamer.co.uk/r/Multiformat/FIM+Speedway+GP+2012/news.asp?c=41404](http://www.pocketgamer.co.uk/r/Multiformat/FIM+Speedway+GP+2012/news.asp?c=41404)
- [www.slidetoplay.com/game/speedway-gp-2012](http://www.slidetoplay.com/game/speedway-gp-2012)

### **Rozbudowa studiów w Bydgoszczy oraz Łodzi**

W wyniku rozpoczętej na początku czerwca 2012 r. kampanii rekrutacyjnej, w dość krótkim czasie udało się pozyskać, aż 9 wysoko wykwalifikowanych pracowników do biur w Bydgoszczy oraz Łodzi. Dzięki tak skutecznemu procesowi rekrutacji projekty Spółki prowadzone są wg. założonych harmonogramów.

### **Rozpoczęcie prac nad Real Boxing**

W II kwartale 2012 r. rozpoczęła się produkcja największej gry Vivid Games o tytule Real Boxing z przeznaczeniem na platformę iOS, z datą publikacji wyznaczoną na IV kwartał 2012 r. Real Boxing będzie najbardziej zaawansowaną technologicznie grą mobilną produkowaną w Polsce. Gra powstaje w najlepszej dostępnej aktualnie technologii mobilnej Unreal Engine 3. Do pracy nad animacjami zatrudnione zostało jedno z najlepszych tego typu studiów w Polsce – Dash Dot Creations z Wrocławia. Do osiągnięcia wysokiego stopnia realizmu wykorzystane zostaną sesje motion capture<sup>1</sup> wykonane w Alvernia Studios – gdzie wyprodukowane zostały animacje do wielu czołowych polskich produkcji. Pierwsze materiały dotyczące gry pojawią się w trakcie targów gier komputerowych „Gamescom” w sierpniu 2012 r.

### **Kontynuacja prac nad tytułami Neon Blitz, oraz BMX Jam**

W II kwartale 2012 r. trwały prace produkcyjne nad grami *Neon Blitz* oraz *BMX Jam*. Oba tytuły trafią do sprzedaży w III kwartale 2012 r.

*Neon Blitz* to gra casual, pierwsza przygotowana od podstaw w modelu Freemium. Dostępna będzie bezpłatnie na urządzenia z systemem Apple iOS oraz Android. Wpisuje się to w strategię rozwoju i dywersyfikacji modeli biznesowych, za pomocą których Spółka sprzedaje swoje produkty. Gra stworzona została na podstawie hitu Neon Mania, pobranego do tej pory w ponad 1,5 mln egzemplarzach, dodatkowo wyposażona w szereg trybów i mechanizmów sieciowych i społecznościowych.

*BMX Jam* to casualowa gra wyścigowa, która opublikowana zostanie w III kwartale 2012 roku na systemach Apple iOS oraz Android. Gra posiadać będzie 60 poziomów, wiele dodatkowej treści oraz bogate wsparcie społecznościowe, włączając w to tryb rozgrywki sieciowej rozgrywanej za pomocą serwisu Facebook. W kolejnych kwartałach wyprodukowane zostaną wersje dla systemów Blackberry oraz Sony PlayStation Portable.

### **Zakończenie produkcji gry mobilnej MotoGP 2012**

Pod koniec maja 2012 r. zakończyła się produkcja zleconej Spółce przez Connect2Media gry

<sup>1</sup> Technika stosowana w filmach i grach komputerowych, polegająca na "przechwytywaniu" trójwymiarowych ruchów aktorów i zapisywaniu przez komputer. Dzięki niej zarejestrowane postaci poruszają się bardzo naturalnie i realistycznie, a przechwycone dane są gotowe do dalszej obróbki. (Źródło: Wikipedia - [http://pl.wikipedia.org/wiki/Motion\\_capture](http://pl.wikipedia.org/wiki/Motion_capture))



mobilnej MotoGP 2012, opartej na jednej z największych marek wyścigów motocyklowych.

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

W dniach 11-13 maja 2012 r. w Sosnowcu Spółka uczestniczyła w konferencji „GameDay”, natomiast w dniach 24-25 maja 2012 r. w konferencji „Digital Dragons” w Krakowie. Na obu imprezach przedstawiciele Spółki brali udział jako lektorzy i uczestnicy paneli dyskusyjnych dzieląc się specjalistyczną wiedzą. Kontynuowana była współpraca z wydziałem Informatyki Politechniki Łódzkiej.

### **5. 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 na najbliższe miesiące pokrywają się ze strategią zamieszczoną w Dokumencie Informacyjnym.

Wyniki Spółki osiągnięte w II kwartale 2012 r., w szczególności w ujęciu narastającym za pierwsze 2 kwartały 2012 roku, są znacząco wyższe od wyników osiągniętych w analogicznym okresie roku poprzedniego, co potwierdza założenia strategii przyjętej przez Zarząd Spółki.

Ponadto dopiero w III i IV kwartale przewidywane jest uzyskanie przewarżającej części prognozowanych w 2012 r. przychodów ze sprzedaży gier własnych. Jest to powiązane z faktem, iż tym okresie ukończona zostanie większa część zaplanowanych na ten rok produktów. Ponadto, co jest charakterystyczne dla całej branży, a w szczególności części mobilnej, najwyższe przychody ze sprzedaży są oczekiwane w III i IV kwartale roku kalendarzowego (ze szczególnym uwzględnieniem miesiąca grudnia).

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, zakup środków trwałych związanych z tworzeniem nowych i modernizacją istniejących stanowisk pracy, zakup licencji, oraz nakłady związane z promocją produktów oraz Spółki.

Kolejne spodziewane wydarzenia w III kwartale 2012 r. to:

- publikacja gry **Neon Blitz** - pierwszej gry w modelu Freemium na platformy Apple iOS oraz Android,
- publikacja gry **BMX Jam** na platformy Apple iOS oraz Android,
- rozpoczęcie sprzedaży na platformie Blackberry App World,

**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





- rozpoczęcie sprzedaży w kanale Amazon Apps oraz Samsung Apps,
- kontynuacja prac produkcyjnych gier **BRIGHT** na platformę Sony Vita, **Speedball 2 Evolution** na platformę PC, **Throw The Cow** na platformę Apple iOS oraz Android, **Ski Jumping 2013** na platformy Apple iOS, Android, Mac, oraz **BMX Jam** na platformę Sony PlayStation Portable,
- otwarcie biura produkcyjnego we Wrocławiu,
- rozpoczęcie działań związanych z publikacją gier podmiotów zewnętrznych,
- 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 zgodne z przedstawionymi założeniami, są to m.in.: dywersyfikacja platform sprzętowych – podpisana została umowa dla systemu Sony PlayStation 3, dywersyfikacja modeli biznesowych – w III kwartale 2012 r. opublikowana zostanie pierwsza gra w modelu Freemium, intensyfikacja działań marketingowych – rozpoczęta została współpraca z wysokiej klasy firmą Public Relations z Londynu.

## **6. 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.

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

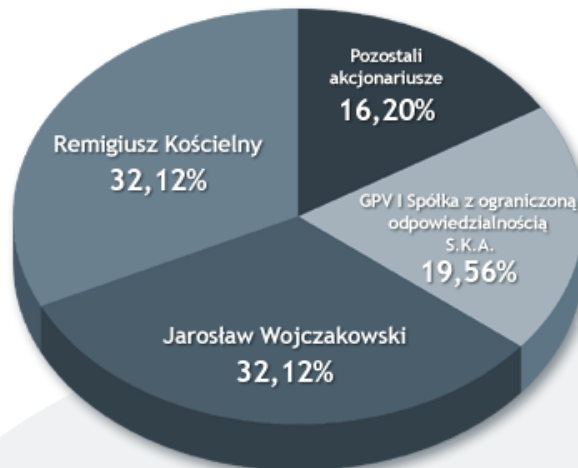
Spółka jest zwolniona z obowiązku sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych, na podstawie art. 56 ust. 1 Ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 r.

**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

## 8. 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 14.08.2012 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%       |
| łącznie                    | A i B | 21 201 675   | 83,80%      | 21 201 675    | 83,80%       |

Tabela.3. Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.

## 9. 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 II 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

