



# RAPORT KWARTALNY

ZA I KWARTAŁ 2013 ROKU

**VIVID GAMES S.A.**



**VIVID GAMES. EXCELLENCE IN DIGITAL.**

Bydgoszcz, dnia 15 maja 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

<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 ŚWIETLE 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>9</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>10</b>
<b>10. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE</b>	<b>11</b>



## 1. Pismo Zarządu

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

Przekazujemy jednostkowy raport kwartalny Spółki za I kwartał 2013 roku.

W okresie tym skupiliśmy się nad rozwojem i promocją marki Real Boxing™. Dzięki temu, iż Real Boxing jest jedną z najbardziej zaawansowanych gier mobilnych na świecie, został jednym z flagowych tytułów nowej konsoli do gier nVidia Shield – prezentowany był m.in. na konferencji firmy nVidia podczas targów CES w Las Vegas. Od lutego 2013 roku rozpoczęła się produkcja wersji dla konsoli PlayStation Vita, a tytuł uzyskał miano strategicznego produktu firmy Sony. W połowie marca Real Boxing ukazał się na platformie Android – w sklepach Google Play oraz Tegrazone - uzyskując dobre oceny zarówno użytkowników, jak i prasy.

Real Boxing uzyskał również szereg wyróżnień, m.in. dla Polskiej Gry Roku 2012, które otrzymaliśmy w kwietniu 2013 r. na konferencji „Digital Dragons”, oraz Najlepszej Gry Mobilnej konkursu „Mobile Trend Awards 2012”. W maju 2013 r. otrzymaliśmy również nominację do Najlepszej Gry Android Wszeczasów konkursu „Best App Ever Awards”.

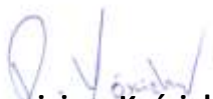
I kwartał 2013 r. był to okres promocji Spółki oraz produktów – przedstawiciele Vivid Games odwiedzili m.in. targi Mobile World Congress w Barcelonie, CeBIT w Hannoverze, oraz Game Connection i GDC w San Francisco.

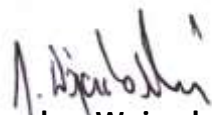
Do sprzedaży trafiły nowe gry Spółki: Ski Jumping Pro dla platformy iOS, oraz Official Speedway GP 2013 dla platformy iOS oraz Android.

W kolejnych kwartałach Spółka będzie ponosić nakłady na realizację działań zgodnie z opublikowaną nową strategią rozwoju. Głównymi obszarami działań w tym zakresie będzie promocja i dalsza eksploatacja marki Real Boxing, produkcja nowych gier, promocja produktów oraz Spółki, jak również działania związane z rozwojem własnej technologii V-TECH.

W tym miejscu chcielibyśmy złożyć podziękowania wszystkim, którzy zdecydowali się nam zaufać i powierzyli Spółce swój kapitał. Zapraszamy do zapoznania się z raportem za I kwartał 2013 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 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 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 posiada 19,8% akcji Spółki.

**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 14.05.2013 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 14.05.2013 r.

## 3. Wybrane jednostkowe dane finansowe Spółki

### 3.1 Rachunek Zysków i Strat

Wybrane dane finansowe z Rachunku Zysków i Strat (w PLN)	Za okres:	
	01.01.2013 31.03.2013	01.01.2012 31.03.2012
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi*	1.420.375,14	760.757,16
Zysk/strata ze sprzedaży	151.946,36	-13.279,03
Zysk/strata na działalności operacyjnej	219.353,52	-13.279,03
Amortyzacja	79.546,06	35.969,16
EBITDA**	298.899,58	22.690,13

**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 brutto na działalności gospodarczej	219.710,85	-22.577,20
Zysk brutto	219.710,85	-22.577,20
Zysk netto	177.965,85	-22.577,20

\* 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:	
	31.03.2013	31.03.2012
Aktywa trwałe	438.161,07	478.593,21
Rzeczowe aktywa trwałe	130.179,34	145.874,69
Należności długoterminowe	-	-
Aktywa obrotowe	5.339.658,67	1.549.540,97
Należności krótkoterminowe	1.477.173,99	548.768,43
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	610.382,81	97.064,29
Kapitał własny	5.229.505	1.915.705,82
Zobowiązania długoterminowe	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	536.815	112.428,36

## 4. Czynniki i zdarzenia mające wpływ na osiągnięte przez Spółkę wyniki finansowe w I kwartale 2013 r. – komentarz Zarządu

W I kwartale 2013 r. przychody Spółki wyniosły 1,42 mln PLN i były większe o 87% w stosunku do I kwartału roku 2012 (0,76 mln PLN). Wynik EBITDA wyniósł w I kwartale 2013 r. prawie 0,3 mln zł (wzrost o 1217% w relacji do I kwartału 2012 r.), a zysk netto 0,18 mln zł, wobec straty w analogicznym okresie roku ubiegłego.

Z uwagi na specyfikę rynku, przychody w poszczególnych kwartałach roku nie są generowane proporcjonalnie w każdym kwartale, a historycznie I kwartał zaliczyć należy do najłagodniejszych z perspektywy wysokości wygenerowanej sprzedaży netto

Do czynników, które miały najistotniejszy wpływ na wartość wygenerowanych przychodów ze sprzedaży w I kwartale 2013 r. zaliczyć należy: udany debiut gry Ski Jumping Pro, której koszty związane z produkcją zwróciły się zaledwie w tydzień od premiery oraz sprzedaż gry Real Boxing w sklepie AppStore i Google Play. W tym drugim przypadku od połowy marca



bieżącego roku Kwotę zysku netto obciążały w I kwartale 2013 r. przede wszystkim koszty usług obcych i wynagrodzeń.

W analizowanym okresie wartość poszczególnych składników pasywów utrzymała się w I kwartale 2013 r. na poziomie porównywalnym do I kwartału 2012 r. Podobnie było na poziomie aktywów trwałych. Wartość aktywów obrotowych na dzień 31.03.2013 r. wzrosła w relacji do poprzedniego roku ponad trzykrotnie, tj. do poziomu 5,34 mln PLN z 1,55 mln PLN na dzień 31.03.2012 r. Na zwiększenie zobowiązań krótkoterminowych z poziomu ponad 112 tys. PLN do prawie 537 tys. PLN w omawianym okresie mają wpływ m.in. zaliczki na poczet wykonanych usług dla odbiorców.

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

### ***Real Boxing tytułem startowym nowej konsoli do gier nVidia Shield***

Na początku stycznia 2013 roku na konferencji firmy nVidia podczas targów elektroniki użytkowej CES w Las Vegas gra Real Boxing, jako jedna z najbardziej graficznie zaawansowanych gier mobilnych zaprezentowana została na nowej konsoli do gier nVidia Shield. W kolejnych miesiącach tytuł prezentowany był na stoiskach oraz w przekazach prasowych i materiałach marketingowych firmy nVidia. Sukces ten był możliwy m.in. dzięki wysiłkom działu Biznes Development oraz realizacji strategii partnerstw strategicznych.

### ***Publikacja gier Neon Blitz i Gyro na platformie Blackberry***

Pod koniec stycznia br. podczas światowej premiery nowych urządzeń i systemu operacyjnego BlackBerry 10 swoją premierę na tej nowej platformie sprzętowej miały gry Neon Blitz oraz Gyro.

### ***Wprowadzenie do sprzedaży gry Ski Jumping Pro***

31 stycznia 2013 roku na platformie iOS w sklepie Apple AppStore zadebiutowała gra Ski Jumping Pro, która jest kontynuacją 4-letniej serii gier Ski Jumping. Największymi rynkami zbytu są Niemcy i Austria. Seria Ski Jumping cieszy się również dużą popularnością w Szwajcarii, krajach skandynawskich, Rosji, Polsce i pozostałych krajach Europy Środkowej jak również w Japonii i Korei.

Ski Jumping Pro uzyskał przychylne oceny oraz recenzje, m.in.:

- **6/6** (Anty Apps), <http://antyapps.pl/polskie-studio-vivid-games-po-raz-kolejny-zaskakuje-ski-jumping-pro-ios/>
- GoMobi, <http://gomobi.pl/blogi/garbik-fajeczka-i-lecialo-nie-skijumping-pro/>
- **8/10** (Komórkomania), <http://apple.komorkomania.pl/2013/01/31/ski-jumping-pro-sladami->

**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



[adama-malysza-recenzja](#)

- **5/6** (Tablety.pl), [http://www.tablety.pl/apple\\_ios/gry-na-ipada/ski-jumping-pro-recenzja-gry-na-ipada/](http://www.tablety.pl/apple_ios/gry-na-ipada/ski-jumping-pro-recenzja-gry-na-ipada/)
- **4.5/5** (Applecenter), [http://www.applecenter.pl/2013/02/01/ski-jumping-pro-poczuj-sie-jak-malysz/#.USe4Er\\_MCM9](http://www.applecenter.pl/2013/02/01/ski-jumping-pro-poczuj-sie-jak-malysz/#.USe4Er_MCM9)
- **4/5** (Bunch of Gamers), <http://www.bunchofgamers.com/ios/ski-jumping-pro-2093>
- **4/6** (App Gemeinde), <http://www.appgemeinde.de/2013/review-ski-jumping-pro-ios-mit-rueckenwind-ins-tal-geschwind/>

Na początku kwietnia br. przeprowadzona została kampania "Free App a Day", w toku której w ciągu zaledwie 5 dni gra została pobrana w ilości kilkuset tysięcy sztuk. Dzięki tym działaniom wzrosła grupa osób monetyzujących grę za pomocą mikropłatności.

### **Zawarcie istotnej umowy dotyczącej gry Real Boxing**

13 lutego 2013 roku Spółka podpisała umowę z Sony Computer Entertainment Europe Limited, w przedmiocie produkcji i dystrybucji gry Real Boxing na konsolę przenośną Sony PlayStation Vita. W ramach zawartej umowy, Emitent będzie miał możliwość dystrybucji tej gry poprzez PlayStation Store. Publikacja gry Real Boxing przewidziana jest na III kwartał bieżącego roku.

### **Przyznanie środków finansowych**

W dniu 29 stycznia 2013 roku przyznano Spółce środki finansowe w wysokości 2.862.500 PLN tytułem dofinansowania realizacji projektu "V-TECH ENGINE 2 - multiplatformowa technologia do produkcji gier i aplikacji" w ramach Konkursu INNOTECH, ścieżka HiTech. Kolejno w dniu 20 marca 2013 r. w wyniku korekty spowodowanej przekroczeniem przez Spółkę poziomu 200.000 EUR dla fazy działań przygotowujących wyniki badań do wdrożenia, zmieniono wartość przyznanych Spółce środków na kwotę w wysokości 901.500 PLN

Przyznanie tego dofinansowania jest ważne dla realizacji strategii Vivid Games S.A. w obszarze podjęcia do realizacji planowanych na 2013 rok kluczowych etapów prac rozwojowych nad autorską technologią V-TECH ENGINE 2. Projekty tworzone przez Vivid Games S.A. powstają w środowisku V-TECH ENGINE, technologii obejmującej swoim zakresem wszystkie obszary produkcji gier i aplikacji mobilnych, której użycie skraca czas produkcji gier, wpływa na osiągnięcie lepszych efektów wizualnych, a w efekcie wyższą jakość finalną produktu.

Środki finansowe będą przekazane Spółce na podstawie umowy, jednakże w związku ze zmniejszeniem przyznanej kwoty dofinansowania, Spółka na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, planuje złożyć odwołanie dotyczące zmniejszenia wartości przyznanej Spółce kwoty dofinansowania.

**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





### ***Wprowadzenie do sprzedaży gry Real Boxing w wersji na Android***

13 marca 2013 roku do sprzedaży w kanale Google Play oraz Tegrazone weszła gra Real Boxing. Działanie to wpisuje się w realizację strategii Spółki na 2013 r. Wersja Android promowana jest przez firmę nVidia, m.in. podczas konferencji CES w Las Vegas, oraz targów MWC w Barcelonie, PAX EAST w Bostonie, oraz GDC w San Francisco. Tytuł jest również jednym ze startowych tytułów konsoli nVidia Shield. Kolejnymi działaniami podejmowanymi w II kwartale 2013 r. są rozszerzenie sieci sprzedaży, m.in. o kanał Samsung Apps oraz Amazon, jak również systematyczne powiększanie ilości dostępnych urządzeń.

### ***Wprowadzenie do sprzedaży gry FIM Speedway GP 2013***

Dnia 11 kwietnia 2013 roku do sprzedaży w kanale Apple AppStore, Google Play oraz Amazon weszła gra FIM Speedway GP 2013. Oparta jest na oficjalnej licencji FIM (Federation Internationale de Motocyclisme) oraz zawiera branding firmy Monster, producenta napojów energetycznych. Tytuł promowany będzie w oficjalnych kanałach podczas wszystkich turniejów cyklu na całym świecie.

### ***Real Boxing Polską Grą Roku 2012***

Real Boxing został wyróżniony tytułem Najlepszej Polskiej Gry 2012 roku konkursu Digital Dragons, konferencji odbywającej się w Krakowie w dniach 19-20 kwietnia 2013 roku. Gra otrzymała również tytuł Najlepszej Gry Mobilnej konkursu Mobile Trend Awards podczas konferencji w Krakowie w dniach 21-22 lutego 2013 roku, oraz nominację do Najlepszej Gry Android Wszeczasów konkursu „Best App Ever Awards”.

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

Emitent nie publikował prognoz na rok 2013.

## **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, w której Vivid Games S.A. posiada 100% udziałów.

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

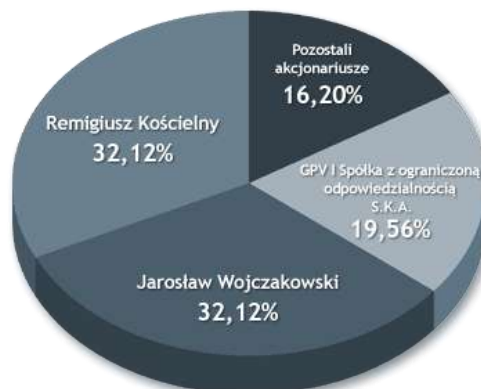
Na podstawie art.58 ustawy o rachunkowości Zarząd stwierdza, iż Vivid Games SA nie ma obowiązku sporządzania sprawozdania skonsolidowanego, gdyż dane finansowe jednostki zależnej są nieistotne dla realizacji obowiązku określonego w art.4 ust.1 ustawy.

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 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.”

## 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 14.05.2013 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 14.05.2013 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 w Raporcie wybrane dane finansowe Spółki za I kwartał 2013 roku oraz dane porównywalne za analogiczny kwartał poprzedniego roku obrotowego 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