

Raport nr 5/2022

# Podjęcie decyzji o dokonaniu odpisów aktualizujących aktywów Spółki.

14.02.2022, godz.17:00

Zarząd Spółki Vivid Games S.A. (dalej jako: „Spółka”, „Emitent”), informuje o podjęciu przez Emitenta w dniu 14. Lutego 2022 decyzji o dokonaniu odpisów aktualizujących na dzień 31. grudnia 2021 na kwotę 12,29 mln PLN, wynikających z utraty wartości niektórych z projektów rozwojowych Spółki. Na kwotę odpisów składają się nakłady netto poniesione na gry w łącznej kwocie 8,2 mln PLN oraz na technologie w łącznej kwocie 4,1 mln PLN.

Emitent realizuje ogłoszoną w listopadzie 2021 strategię (ESPI nr 49/2021) i rozwijać będzie jedynie te z gier i technologii, które zapewnią spełnienie do 2025 założonych celów.

Jednocześnie Spółka informuje, że odpisy mają charakter jednorazowy oraz niepieniężny. Nie mają wpływu na stan środków pieniężnych, płynność finansową Spółki lub możliwość realizacji celów strategicznych.

Największy udział w odpisie, w zakresie gier ma Mayhem Combat (4,5 mln PLN), która w ocenie Zarządu nie prezentuje obecnie potencjału komercyjnego, także w zakresie dywersyfikacji tego tytułu na kolejnych platformach sprzętowych takich jak Nintendo Switch. Mniej istotnie na łączną sumę odpisów wpłynęły inne tytuły i prototypy gier z segmentów mid-core oraz hyper-casual.

W zakresie technologii, największa suma odpisu wynika z technologii wspierającej silnik SWIM (2 mln PLN) oraz technologii związanej z tworzeniem gier z segmentu hyper-casual (0,3 mln PLN), które nie prezentują już wartości użytkowej, m.in. w związku z rezygnacją przez Spółkę z zaangażowania w segment hyper-casual.

Emitent zastrzega, że wskazana kwota odpisu może ulec zmianie w trakcie badania sprawozdania finansowego przez biegłego rewidenta. Wstępny wynik finansowy netto za rok 2021 przedstawiony w raporcie ESPI nr 3/2022 ulegnie zmniejszeniu. Ostateczna kwota odpisu i wartość wyniku netto zostaną zaprezentowana w sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2021.

Odpisy przełożą się pozytywnie na wynik w 2022 roku, dzięki zmniejszeniu rocznej wartości amortyzacji o ok. 2 mln PLN.

## English version:

The Management Board of Vivid Games S.A. (hereinafter referred to as: "Company", "Issuer"), informs that on February 14, 2022, the Issuer made a decision to write-off the amount of PLN 12.29 million, resulting from losing the value by some of the development projects of the Company. The write-offs include net expenditure on games in the total amount of PLN 8.2 million and on technologies in the total amount of PLN 4.1 million.

The Issuer implements the strategy announced in November 2021 (ESPI No. 49/2021) and will only develop games and technologies that will ensure the fulfillment of the assumed goals by 2025.

At the same time, the Company informs that the write-offs are one-off and non-pecuniary. They do not affect the cash position, financial liquidity of the Company or the ability to achieve strategic goals.

The largest share in the write-off in the field of games is Mayhem Combat (PLN 4.5 million), which, in the opinion of the Management Board, does not present any commercial potential, also in terms of the diversification of this title on other hardware platforms such as Nintendo Switch. Other titles and game prototypes from the mid-core and hyper-casual segments had a less significant impact on the total amount of write-offs.

In terms of technology, the largest amount of the write-off is represented by the technology supporting the SWIM engine (PLN 2 million) and the technology related to the development of games from the hyper-casual segment (PLN 0.3 million), which no longer present any utility value, e.g. due to the resignation by the Company from involvement in the hyper-casual segment.

The Issuer stipulates that the indicated amount of the write-off may change during the audit of the financial statements by a certified auditor. The preliminary net financial result for 2021 presented in ESPI report No. 3/2022 will decrease. The final amount of the write-down and the value of the net result will be presented in the Company's financial statements for 2021.

The write-offs will have a positive impact on the result in 2022, thanks to a decrease in the annual value of depreciation by approx. PLN 2 million.

Disclaimer: This English translation has been prepared solely for the convenience of English-speaking readers. Despite all the efforts devoted to this translation, certain discrepancies, omissions or approximations may exist. In case of any differences between the Polish and the English versions, the Polish version shall prevail. Vivid Games S.A., its representatives and employees decline all responsibility in this regard.

**Podstawa prawna:**

MAR – informacja poufna

**Osoba reprezentująca Spółkę:**

Jarosław Wojczakowski - Prezes Zarządu