



Vivid Games S.A.

spółka akcyjna z siedzibą w Bydgoszczy, adres: ul. Gdańska 160, 85-674 Bydgoszcz, Polska, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Bydgoszczy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000411156

**ANEKS NR 1
do prospektu emisyjnego akcji
spółki Vivid Games S.A.
zatwierdzonego w dniu 3 sierpnia 2016 r.
decyzją Komisji Nadzoru Finansowego
nr DPI/WE/410/2/22/16
(„Prospekt”)**

Niniejszy aneks nr 1 do Prospektu („**Aneks**”) został sporządzony na podstawie art. 51 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej. Aneks został sporządzony w związku z: (i) podjęciem przez Zarząd po Dacie Prospektu decyzji o rezygnacji z produkcji gry Real Casino oraz (ii) ustaleniem harmonogramu publikacji gier Spółki.

Terminy pisane wielką literą w Aneksie mają znaczenie nadane im w Prospekcie.

I. Informacja o rezygnacji z produkcji gry Real Casino

W związku z podjęciem przez Zarząd po Dacie Prospektu decyzji o rezygnacji z produkcji gry Real Casino, ze względu na najnowsze analizy opłacalności produkcji gry, wskazujące na wzrost potrzeby zaangażowania podmiotów posiadających doświadczenie na rynku gier „social casino” oraz uwzględniające nowe, nieznane wcześniej okoliczności, tj. niespodziewane wycofanie się z potencjalnej współpracy przy realizacji projektu podmiotu trzeciego („Partner”) i podjęcie przez niego współpracy przy realizacji konkurencyjnego projektu z innym podmiotem, z wykorzystaniem autorskiej koncepcji Partnera, która miała stać się istotną przewagą konkurencyjną projektu Real Casino, a przez to: (i) spodziewane zwiększenie po stronie Spółki kosztów realizacji projektu, w tym nakładów marketingowych, (ii) możliwość powstania istotnych opóźnień oraz (iii) konieczność prowadzenia działalności na mocno nasyconym rynku gier typu „social casino” w warunkach jeszcze bardziej konkurencyjnych niż wcześniej zakładane, w Prospekcie wprowadzono następujące uzupełnienia i aktualizacje.

W pkt 10.3 Prospektu „Główne produkty i usługi” w ppkt „Real Casino” dodano drugi akapit o następującym brzmieniu:

Po Dacie Prospektu, w dniu 5 sierpnia 2016 roku, ze względu na najnowsze analizy opłacalności produkcji gry, wskazujące na wzrost potrzeby zaangażowania podmiotów posiadających doświadczenie na rynku gier „social casino” oraz uwzględniające nowe, nieznane wcześniej okoliczności, tj. niespodziewane wycofanie się z potencjalnej

współpracy przy realizacji projektu podmiotu trzeciego i podjęcie przez niego współpracy z innym podmiotem nad realizacją konkurencyjnego dla Real Casino projektu, Zarząd podjął decyzję o rezygnacji z produkcji gry Real Casino. Powyższa informacja została przekazana przez Emitenta do publicznej wiadomości raportem bieżącym nr 12/2016 w dniu 5 sierpnia 2016 roku.

Badając rynek gier typu „social casino” Emitent wytypował wąską grupę podmiotów, z którymi możliwa byłaby współpraca przy realizacji projektu, spośród których podmiotem dającym najlepsze gwarancje powodzenia projektu okazała się zagraniczna spółka specjalizująca się w produkcji gier tego typu („Partner”). Planowana współpraca z Partnerem była istotnym czynnikiem, wpływającym na aktualność prowadzonych od dłuższego czasu analiz opłacalności projektu. W dniu 4 sierpnia 2016 roku, pomimo deklarowanej w trakcie wcześniej prowadzonych rozmów gotowości współpracy nad produkcją gry Real Casino, Partner powiadomił Spółkę, iż nie zaangażuje się w realizację projektu na akceptowalnych dla Spółki warunkach. Spółka powzięła również informację, że Partner planuje nawiązanie współpracy przy realizacji konkurencyjnego dla Real Casino projektu z innym podmiotem, z wykorzystaniem autorskiej koncepcji Partnera, która miała stać się istotną przewagą konkurencyjną projektu Real Casino.

W rezultacie rezygnacji Partnera z potencjalnej współpracy, Emitent dokonał w dniu 5 sierpnia 2016 r. ponownej oceny wyników analiz dokonanych w odniesieniu do projektu Real Casino, których rezultat okazał się negatywny. Brak możliwości nawiązania współpracy z podmiotem posiadającym specjalistyczną wiedzę w zakresie projektowania i monetyzacji gier typu „social casino” znacznie zwiększa koszty realizacji projektu, w tym wysokość nakładów marketingowych, a także prowadziłby prawdopodobnie do istotnych opóźnień. Realizacja projektu przez Emitenta bez planowanego wsparcia podmiotu trzeciego przy równoczesnej realizacji przez Partnera konkurencyjnego projektu przy współpracy z innym podmiotem, oznaczałaby dla Spółki konieczność prowadzenia działalności na mocno nasyconym i ocenianym jako trudny rynku, w warunkach jeszcze bardziej konkurencyjnych niż wcześniej zakładane.

Powyższa informacja została dodana również w następujących punktach Prospektu:

- pkt B3 „Podsumowania”;
- pkt 7.3.1 „Informacje dotyczące istotnych czynników, w tym zdarzeń nadzwyczajnych lub sporadycznych lub nowych rozwiązań, mających istotny wpływ na wyniki działalności operacyjnej wraz ze wskazaniem stopnia, w jakim miały one wpływ na ten wynik” w ppkt „Zmiana modelu biznesowego z Premium na free-to-play”;
- pkt 7.5.3 „Informacje dotyczące głównych inwestycji Emitenta w przyszłości, co do których jego organy zarządzające podjęły wiążące zobowiązania”;
- pkt 7.6.2 „Informacje na temat jakichkolwiek znanych tendencji, niepewnych elementów, żądań, zobowiązań lub zdarzeń, które wedle wszelkiego prawdopodobieństwa mogą mieć znaczący wpływ na perspektywy Emitenta, przynajmniej w ciągu bieżącego roku obrotowego” (po trzecim akapicie);
- pkt 10.1 „Podstawowa działalność”;
- pkt 10.8 „Strategia” w ppkt „Produkcja i publikacja zaawansowanych gier mobilnych w modelu free-to-play”.

II. Informacja o ustaleniu harmonogramu publikacji gier

W związku z podjęciem przez Zarząd po Dacie Prospektu decyzji w sprawie ustalenia harmonogramu publikacji gier, w Prospekcie wprowadzono następujące uzupełnienia i aktualizacje.

W pkt 10.3 Prospektu „Główne produkty i usługi” w ppkt „Metal Fist: Urban Domination” po ostatnim akapicie dodano akapit o następującym brzmieniu:

W dniu 8 sierpnia 2016 roku Zarząd ustalił harmonogram publikacji gier, zgodnie z którym soft-launch gry Metal Fist: Urban Domination został zaplanowany na IV kwartał 2016 roku, zaś jej premiera na platformach iOS oraz Android na I kwartał 2017 roku.

W pkt 10.3 Prospektu „Główne produkty i usługi” w ppkt „Vivid Games Publishing – platforma wydawnicza” po ostatnim akapicie dodano akapit o następującym brzmieniu:

W dniu 8 sierpnia 2016 roku Zarząd ustalił harmonogram publikacji gier w ramach Programu Wydawnictwa Gier Zewnętrznych Producentów Vivid Games Publishing, zgodnie z którym:

- soft-launch gry Heroes of Nox (wcześniej zapowiadanej jako Nox Raiders) został zaplanowany na III kwartał 2016 roku, zaś jej premiera na platformach iOS, Android oraz Facebook na IV kwartał 2016 roku;
- soft-launch gry Prime Time Ruch został zaplanowany na IV kwartał 2016 roku, zaś jej premiera na platformach iOS oraz Android na I kwartał 2017 roku.

Aneks został zatwierdzony przez Komisję Nadzoru Finansowego w dniu 15 września 2016 roku.