

RAPORT KWARTALNY

III KWARTAŁ 2024

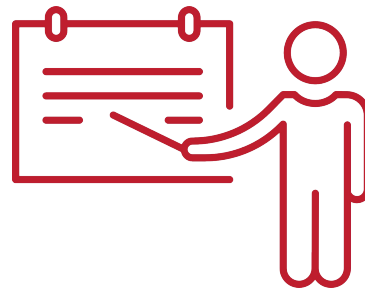


Vivid Games S.A.

Bydgoszcz, 19. listopada 2024 r.

SPIS TREŚCI

- List Prezesa Zarządu
- Model biznesowy i strategia Spółki
- Czynniki rozwoju
- Wybrane dane finansowe w PLN i EUR
- Podsumowanie operacyjne za III kwartał 2024
- Omówienie danych finansowych
- Spółka Vivid Games S.A.
- Pozostałe informacje
- Oświadczenie zarządu dotyczące informacji w sprawozdaniu



LIST PREZESA ZARZĄDU

“

Szanowni Państwo,

Za nami wyjątkowo intensywny III kwartał 2024 roku, który przyniósł naszej spółce istotne zmiany i wiele osiągnięć. Kluczowym wydarzeniem było pozyskanie strategicznego inwestora, Gemini Grupy UAB, który objął znaczący udział w kapitale spółki. Ta współpraca nie tylko zapewniła stabilność finansową, ale także otworzyła drzwi do rozbudowy naszych międzynarodowych kontaktów. Dzięki temu wsparciu Zarząd został wzmocniony przez doświadczonego finansistę, Andriusa Pestininkasa, co pozwoli skutecznie zarządzać finansami i realizować strategiczne cele.

W obszarze produkcji gier zespół Real Boxing 3 wykonał ogromną pracę, przygotowując grę do soft launch na platformie Android w USA. Dodatkowo rozpoczęliśmy prace nad nowym tytułem, rUNDEAD. Jego prototyp prezentuje się obiecująco, a premiera zaplanowana jest na pierwszą połowę 2025 roku.

W tym roku Vivid Games świętowało swoje 18. urodziny. To wyjątkowy czas, który potwierdza naszą zdolność do dostosowywania się do zmieniających się warunków rynkowych. Z optymizmem patrzymy w przyszłość, z determinacją dążąc do osiągnięcia historycznych wyników.

Dziękujemy za Państwa zaufanie i zainteresowanie naszą działalnością. Zapraszam do lektury pełnego raportu.

Z poważaniem,

Piotr Gamracy

Prezes Zarządu Vivid Games



MODEL BIZNESOWY I STRATEGIA NA LATA 2023 - 2026

Strategiczne kierunki rozwoju spółki

Nasz model biznesowy skupia się na rozwijaniu kompetencji deweloperskich, produkcji gier sportowych i casualowych na platformy mobilne przy wykorzystaniu wytworzonej wcześniej technologii. Spółka zamierza rozwijać się także poprzez strategiczne partnerstwa w obszarze co-developmentu, marketingu, oraz sprzedaży licencji na inne platformy rozrywki cyfrowej. Wierzymy, że pozostając wiernymi naszej wizji i wartościom, możemy tworzyć światowej klasy gry, które podbiją serca graczy na całym świecie. Strategia oparta na opisanych niżej założeniach została przedstawiona w raporcie bieżącym ESPI nr 12/2023 z 13 kwietnia 2023 roku.

1. Rozwijanie kompetencji deweloperskich

Chcemy rozwijać obecne portfolio gier i poszerzać je o nowe, znakomite projekty. Kluczowe jest dla nas to, by robić to efektywnie, zachować zdrową strukturę kosztów przy jednoczesnej wysokiej jakości tytułów. Każda następna gra powinna wykorzystywać zdobyte wcześniej know-how i wyprodukowane w Spółce technologie, mechaniki czy rozwiązania. Pozwoli to przyspieszyć wypuszczenie kolejnych tytułów na rynek, bez straty na ich atrakcyjności dla użytkowników.

W kolejnych latach rozwiniemy efektywny development. Wzbogacimy zespoły projektowe o kolejnych specjalistów, przede wszystkim z zakresu programowania i designu. Usprawnimy istniejące procesy, wykorzystując też nowe narzędzia i rozwiązania z zakresu sztucznej inteligencji (AI) i uczenia maszynowego (ML).

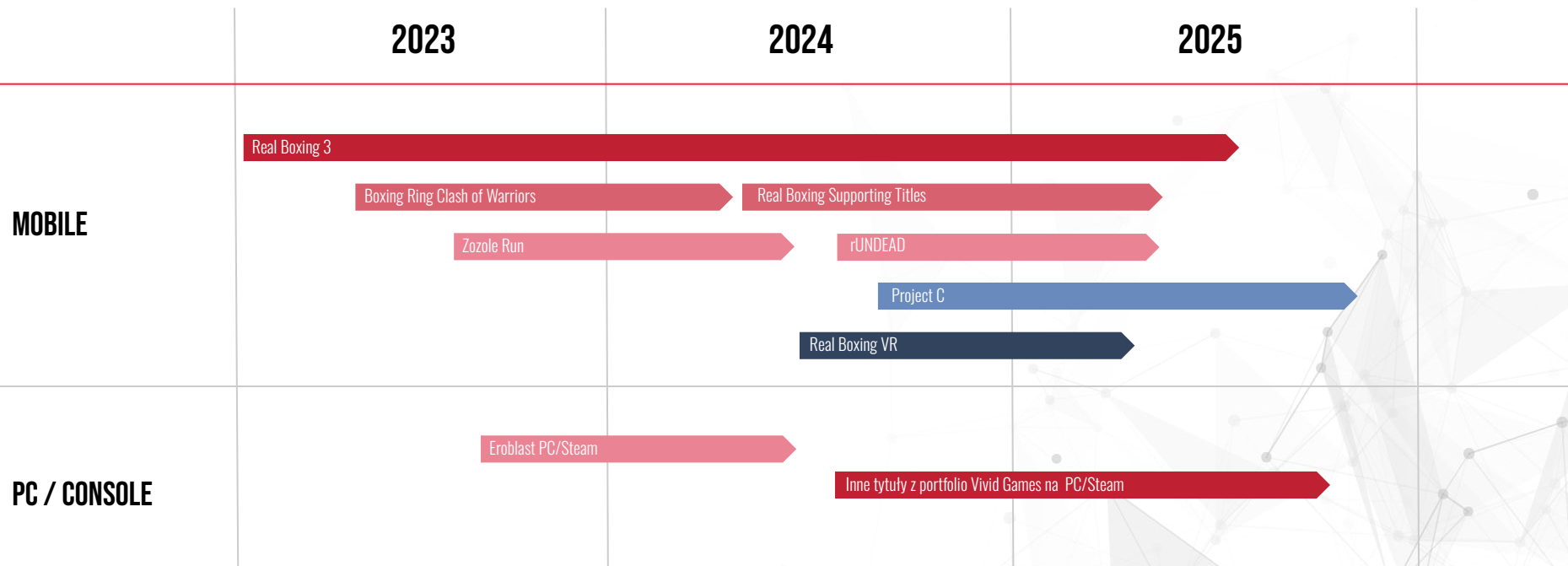
2. Tworzenie gier mobilnych

Konsekwencja w tworzeniu wysokiej jakości wciągających gier sportowych i casualowych pozwoliła nam zbudować silną markę i zaangażowaną społeczność użytkowników. By stale je rozwijać i równolegle zwiększać strumienie przychodów, produkujemy gry mobilne o sprawdzonej mechanice z potencjałem, by stać się silnymi IP, na których można zarabiać w różnych kanałach rozrywki cyfrowej. Promując kolejne gry, wykorzystamy zarówno istniejącą społeczność graczy, jak i nowe kanały marketingowe.

3. Rozwój firmy poprzez strategiczne partnerstwa

Zdajemy sobie sprawę z wagi partnerstw strategicznych w realizacji naszej wizji. Nawiązujemy współpracę z innymi firmami z branży gier komputerowych, wydawcami i dostawcami różnorodnych formatów cyfrowej rozrywki, w celu zwiększenia zasięgu i rozwoju naszych marek. Pomoże nam to promować nasze gry i uzyskać dostęp do nowych rynków, a także w pełni wykorzystać potencjał istniejącej grupy użytkowników.

ROADMAPA STRATEGII



CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA ROZWÓJ

Najważniejsze aspekty wpływające na potencjał wyników

Na przyszły potencjał wyników Spółki ma wpływ wiele czynników związanych z otoczeniem rynkowym, wypracowanym wizerunkiem, wzrostem jakości produkowanych gier, rozbudową portfolio produktów i wiele innych. Najważniejsze z nich zostały przedstawione poniżej:

- działalność w sektorze gier mobilnych, tj. najszybciej rozwijającym się segmencie rynku gier komputerowych, którego prognozowana na 2026 wartość to aż 205,4 mld USD (wzrost 1,3% CAGR 2021-2026)*,
- wysoki potencjał komercyjny modelu biznesowego free-to-play, umożliwiający generowanie wysokich przychodów w długiej perspektywie czasu,
- światowa rozpoznawalność marki Real Boxing, pozostającej liderem segmentu gier bokserskich na platformach mobilnych przyczyniająca się do utrwalania pozytywnego wizerunku Spółki,
- efektywny marketing w zakresie płatnego pozyskiwania użytkowników.
- wysoki poziom jakości gier w zakresie angażującej rozgrywki, oprawy wizualnej, monetyzacji oraz niezawodności umożliwiający osiągnięcie wysokich metryk użytkowych i monetyzacyjnych,
- wysoki poziom wiedzy z zakresu analityki oraz monetyzacji, umożliwiający odpowiednie zaprojektowanie, wykonanie i zarządzanie grami free-to-play,
- pozyskanie, utrzymanie oraz motywacja pracowników z odpowiednimi umiejętnościami i doświadczeniem w zakresie wszystkich niezbędnych obszarów działalności Spółki,
- zapewnienie wydajnego systemu zarządzania oraz efektywności produkcji, dzięki której możliwa jest praca nad kilkoma projektami w tym samym czasie, oraz częsta weryfikacja ich jakości w trakcie fazy tzw. soft-launch,
- wykorzystywanie rozwiązań technologicznych wspierających kluczowe funkcjonalności produkowanych gier, zapewniających ich niezawodność oraz zwiększających ich potencjał monetyzacyjny.

*źródło: NewZoo, *Games market trends to watch in 2024 Report*

WYBRANE DANE FINANSOWE W PLN I PO PRZELICZENIU NA EUR

SYTUACJA FINANSOWA	30.09.2024 W TYS PLN	31.12.2023 W TYS PLN	30.09.2023 W TYS PLN	30.09.2024 W TYS EUR	31.12.2023 W TYS EUR	30.09.2023 W TYS EUR
Aktywa trwałe	11 600,16	10 601,08	13 174,03	2 710,89	2 438,15	2 841,93
Aktywa obrotowe	2 896,19	3 306,20	4 758,45	676,82	760,40	1 026,50
Aktywa razem	14 496,35	13 907,28	17 932,48	3 387,71	3 198,55	3 868,43
Kapitał własny	4 039,71	4 804,24	7 450,08	944,06	1 104,93	1 607,14
Kapitał podstawowy	3 228,58	3 228,58	3 228,58	754,50	742,54	696,48
Zobowiązania długoterminowe, w tym:	1 254,56	1 631,12	3 033,70	293,18	375,14	654,44
Zobowiązania z tyt. leasingu	46,12	0,00	0,00	10,78	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe, w tym:	9 202,08	7 471,92	7 448,70	2 150,47	1 718,47	1 606,85
Kredyty i pożyczki	0,00	2 650,00	2 460,00	0,00	609,48	530,68
Zobowiązania z tyt. leasingu	15,86	50,67	94,10	3,71	11,65	20,30

CAŁKOWITE DOCHODY	01.07.2024 30.09.2024 W TYS PLN	01.01.2024 30.09.2024 W TYS PLN	01.07.2023 30.09.2023 W TYS PLN	01.01.2023 30.09.2023 W TYS PLN	01.07.2024 30.09.2024 W TYS EUR	01.01.2024 30.09.2024 W TYS EUR	01.07.2023 30.09.2023 W TYS EUR	01.01.2023 30.09.2023 W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi:	3 696,62	13 036,03	5 590,35	19 515,16	862,75	3 030,08	1 240,70	4 263,47
Przychody ze sprzedaży	2 769,35	10 140,63	4 943,32	16 608,08	646,33	2 357,08	1 097,10	3 628,36
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	927,27	2 895,40	647,03	2 907,08	216,41	673,00	143,60	635,11
Koszty działalności operacyjnej	-4 268,93	-14 194,41	-6 277,66	-20 062,14	-996,32	-3 299,34	-1 393,24	-4 382,96
Zysk (-strata) na sprzedaży	-572,31	-1 158,38	-687,31	-546,98	-133,57	-269,25	-152,54	-119,50
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	-330,49	-499,29	-354,50	349,09	-77,13	-116,05	-78,68	76,27
Całkowite dochody ogółem	-425,39	-764,52	-373,58	124,65	-99,28	-177,70	-82,91	27,23
EBITDA	323,61	1 479,49	507,17	2 885,32	75,53	343,89	112,56	630,35

PRZEPIŁYWY PIENIĘŻNE	01.01.2024 30.09.2024 W TYS PLN	01.01.2023 30.09.2023 W TYS PLN	01.01.2024 30.09.2024 W TYS EUR	01.01.2023 30.09.2023 W TYS EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 288,14	2 304,52	299,41	503,47
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 975,73	-2 929,75	-691,68	-640,06
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	2 374,22	-252,86	551,86	-55,24
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	1 368,73	809,32	318,15	176,81

ZYSK/(-STRATA) NA JEDNĄ AKCJĘ	01.01.2024 30.09.2024 W TYS PLN	01.01.2023 30.09.2023 W TYS PLN	01.01.2024 30.09.2024 W TYS EUR	01.01.2023 30.09.2023 W TYS EUR
Zysk na jedną akcję podstawowy	-0,02	0,00	-0,01	0,00
Zysk na jedną akcję rozwodniony	-0,02	0,00	-0,01	0,00
Zysk (-strata) netto z działalności kontynuowanej i zaniechanej	-764,52	124,65	-177,70	-81,62
Średnia ważona liczba akcji zwykłych w szt	32 285 770	32 285 770	32 285 770	32 285 770
Średnia ważona rozwodniona liczba akcji zwykłych w szt	32 285 770	32 285 770	32 285 770	32 285 770

Do przeliczenia wybranych danych finansowych na EUR zastosowano następujące kursy:

1. Dla pozycji sprawozdania z sytuacji finansowej – kurs NBP z dnia:

30 września 2024 roku - 1 EUR = 4,2791 PLN

31 grudnia 2023 roku - 1 EUR = 4,3480 PLN

30 września 2023 roku - 1 EUR = 4,6356 PLN

1. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów w pierwszych dziewięciu miesiącach danego roku

- kurs wyliczony jako średnia kursów NBP, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w pierwszych dziewięciu miesiącach danego roku

2024 roku 1 EUR = 4,3022 PLN

2023 roku 1 EUR = 4,5773 PLN

2. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów w trzecim kwartale danego roku

- kurs wyliczony jako średnia kursów NBP, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w trzecim kwartale danego roku.

2024 roku 1 EUR = 4,2847 PLN

2023 roku 1 EUR = 4,5058 PLN

PODSUMOWANIE OPERACYJNE Q3 2024



REAL BOXING 2

“ **Real Boxing 2** pozostaje kluczowym tytułem w portfolio Vivid Games i będzie nie tylko wspierany, ale również rozwijany do czasu premiery kolejnej części bokserskiej sagi i później.

Seria Real Boxing to najsilniejsza, flagowa marka Vivid Games. Do końca września 2024 gry marki zostały pobrane łącznie 136 mln razy.

W III kwartale 2024 roku projekt odnotował kilka istotnych wydarzeń, które wpłynęły na jego rozwój oraz popularność. Dzięki regularnym kampaniom live-ops oraz aktualizacjom rozszerzającym wewnętrzną ofertę, zespół skutecznie utrzymał wysokie zaangażowanie graczy. Opinie użytkowników na platformach sprzedażowych potwierdzają duże zainteresowanie nowymi funkcjami oraz pozytywny odbiór usprawnień. Jednocześnie zespół pracował nad technicznymi dostosowaniami, by spełnić wymagania sprzedawców i zapewnić stabilność aplikacji na nowych urządzeniach i wersjach systemów operacyjnych.

Ważnym krokiem w kierunku zwiększenia efektywności była decyzja o rozdzieleniu zespołów odpowiedzialnych za rozwój drugiej i trzeciej części Real Boxing, co nastąpiło we wrześniu 2024 roku. Ta zmiana organizacyjna ma na celu usprawnienie pracy i rozwój innowacyjnych rozwiązań dla obu gier, pozwalając zespołom działać bardziej niezależnie i lepiej dopasowywać zasoby do specyficznych potrzeb każdej wersji.

Real Boxing 2: www.youtube.com/watch?v=ydZUXcrFu1I

Real Boxing 2 na Nintendo Switch:

www.nintendo.com/games/detail/real-boxing-2-switch/



REAL BOXING™ 2

2,41 MLN
Pobrania

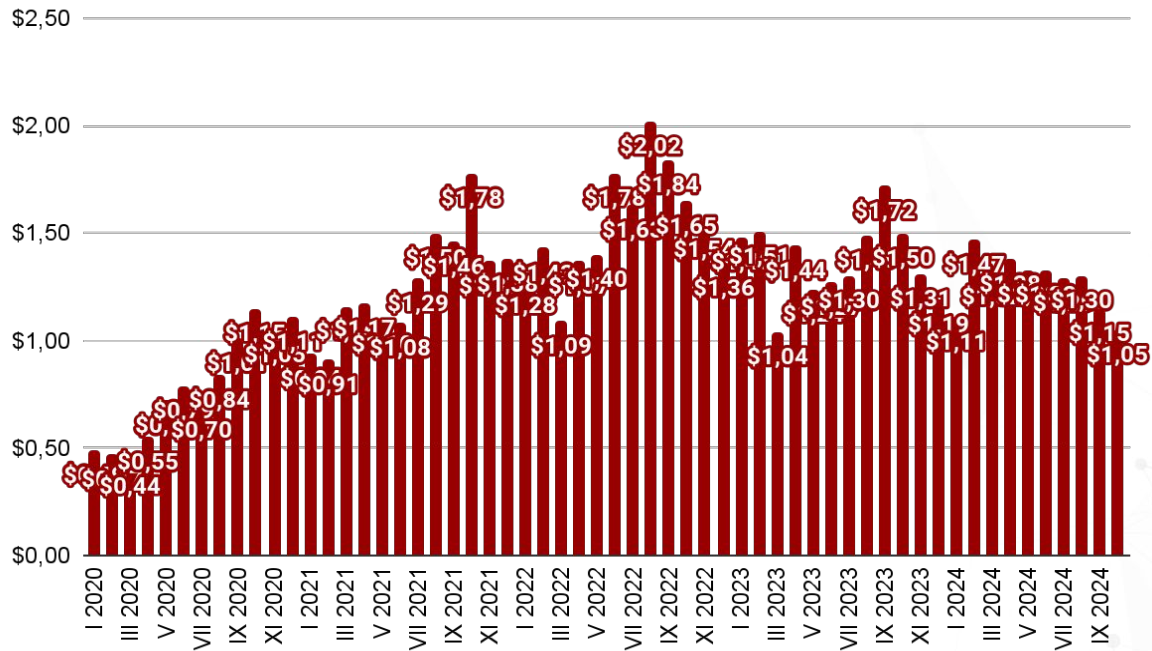
4,77 PLN*
ARPU
(kluczowe rynki)

0,93 MLN PLN
Wydatki na UA

DANE W Q3 2024

*wartości w PLN w sprawozdaniu
wg kursu USD z 30.09.2024
1 USD = 3,8193 PLN

ARPU NA KLUCZOWYM RYNKU (USA)



REAL
BOXING™ 2

2,41 MLN

Pobrania

4,77 PLN*

ARPU

(kluczowe rynki)

0,93 MLN PLN

Wydatki na UA

DANE W Q3 2024

*wartości w PLN w sprawozdaniu
wg kursu USD z 30.09.2024
1 USD = 3,8193 PLN

REAL BOXING 3

Real Boxing 3 to kolejny tytuł bokserskiej sagi, tworzonej w Spółce od ponad dekady. Najnowsza część jest nie tylko kontynuacją. Na wielu polach stanowi istotne rozszerzenie tego co marka oferowała dotychczas. Najnowsza wersja, w przeciwieństwie do poprzednich, tworzona jest w silniku Unity.

Techniczny launch, zrealizowany w I półroczu, pozwolił na kompleksowe testy infrastruktury pod kątem trybu multiplayer. W III kwartale 2024 roku zespół intensywnie pracował natomiast nad przygotowaniem gry do soft-launchu, który zaplanowany jest na koniec listopada i obejmie kluczowy rynek USA na platformie Android.

Główną nowością jest tryb real-time multiplayer PVP, który umożliwi graczom walkę wyłącznie z prawdziwymi przeciwnikami. To kluczowy test infrastruktury, mający na celu weryfikację stabilności systemu oraz zaangażowania graczy w tryb wyłącznie PVP. Wprowadzono też więcej mechanik zarówno w samej rozgrywce, jak i meta-grze. Zebrane karty bokserów mogą być używane do awansu zawodników, a system energii zachęca graczy do rozwijania większej liczby postaci, co poszerza możliwości taktyczne i znacznie zwiększyć potencjał monetizacyjny tytułu. Ulepszono również system walki, aby dostarczyć graczom bardziej realistycznych i zbalansowanych wrażeń.

Obecna wersja gry to mimo wszystko wczesny test, który koncentruje się na podstawowej rozgrywce. Nie zawiera jeszcze kampanii Single Player, funkcji zarządzania bokserami w gymie, ani docelowych elementów monetizacyjnych. Celem zespołu jest zebranie kluczowych informacji o zaangażowaniu graczy i dostosowanie gry do ich potrzeb przed wprowadzeniem kolejnych funkcji.

W IV kwartale do zespołu dołączył Art Director, który zapewni spójny rozwój warstwy wizualnej projektu na wysokim poziomie. W kolejnych miesiącach do zespołu dołączą kolejni doświadczeni specjaliści.

The logo for Real Boxing III features the words "REAL" and "BOXING" in a bold, dark blue, sans-serif font. The word "REAL" is positioned above "BOXING". To the right of the text are three vertical green bars of varying heights, resembling a stylized "III". The entire logo is set against a white circular background.

ZOZOLE RUN

W październiku 2023 Vivid Games poinformowała o zawarciu umowy na stworzenie gry typu endless runner ze spółką z branży FMCG (raport bieżący ESPI nr 32/2023). Z okazji premiery gry Spółka zdradziła, że na partnerstwo biznesowe zdecydowała się spółka Mieszko S.A. - znany i ceniony producent słodczy, takich jak takich jak Zozole, Amoretta, Cherrissimo czy Cheers.

Stworzona w ramach współpracy gra - Zozole Run łączy w sposób innowacyjny fizyczny produkt ze światem cyfrowym, zwiększając zaangażowanie graczy, jednocześnie pogłębiając rozpoznawalność marki. W grze wprowadzono innowacyjne rozwiązanie, które pozwala konsumentom używać kodów z produktów Zozole do odblokowania dodatkowej zawartości w grze. To unikalne połączenie świata fizycznego i cyfrowego pogłębia zaangażowanie graczy i znacząco wzmacnia świadomość marki Zozole. Gra pozwoli Mieszko promować markę Zozole także na rynkach międzynarodowych. Dla Vivid Games jest to cenne doświadczenie, które stanowi fundament dla przyszłych projektów, opartych na silnej identyfikacji wizualnej i emocjonalnej.

Tytuł jest dostępny globalnie w Apple App Store i Google Play.



rUNDEAD

rUNDEAD to tworzony aktualnie w Vivid Games tytuł endless runner w klimacie survival horroru, którego premiera jest zaplanowana na pierwszą połowę 2025 roku. W grze gracz wciela się w ocalałego, który musi przetrwać w świecie opanowanym przez hordy zombie, uciekając przed nimi pojazdem w zróżnicowanych, mrocznych lokacjach pełnych przeszkód.

Tytuł wyróżnia się intensywną akcją, atmosferą zniszczonego świata oraz możliwością rozwoju postaci i zdobywania ulepszeń, które pozwalają graczowi na dostosowywanie strategii i poprawianie wyników.

W ramach realizacji strategicznego podejścia Spółki, zespół projektowy rUNDEAD korzysta z doświadczeń i rozwiązań wypracowanych podczas tworzenia gry Zozole Run, co pozwala na efektywne wykorzystanie zasobów i optymalizację procesu produkcji, zapewniając wysoką jakość i atrakcyjność rozgrywki dla użytkowników.



BOXING RING - CLASH OF WARRIORS

W dniu 5 lipca 2023 r. Spółka zawarła z BoomBit S.A. umowę, na stworzenie bokserskiej gry mobilnej, która zostanie wydana przez BoomBit. Gra zostanie skierowana do odbiorców segmentu casual, na platformach iOS i Android. BoomBit pokrywa koszty produkcji tytułu płacąc Spółce zaliczkę. Za dystrybucję i promocję gry odpowiada także BoomBit. Zawarcie umowy stanowiło dla Spółki istotny krok w realizacji strategii rozwoju, w zakresie nawiązywania partnerstw strategicznych oraz tworzenia nowych gier mobilnych.

Tytuł znajduje się obecnie w fazie soft-launch i jest rozwijany przez BoomBit S.A. Docelowo zyski z gry będą dzielone pomiędzy obie Spółki.



INNE WAŻNE WYDARZENIA

Przegląd opcji strategicznych

W związku z sytuacją finansową Spółki (przedstawianą m.in. w comiesięcznych raportach ze wstępnymi wynikami finansowymi oraz raportach okresowych) oraz chęcią wypracowania wzrostu wartości dla Akcjonariuszy, w dniu 3 czerwca 2024 r. Zarząd Spółki podjął decyzję o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych wspierających dalszy rozwój i finansowanie działalności Spółki.

W ramach przeglądu opcji strategicznych Zarząd Spółki dokonał oceny m.in. następujących opcji:

- Emisja pakietu akcji Spółki na rzecz inwestora finansowego.
- Emisja pakietu akcji na rzecz podmiotu z branży w celu nawiązania strategicznego partnerstwa.
- Podjęcie współpracy z wydawcą zewnętrznym w zakresie współfinansowania prac deweloperskich i wydatków marketingowych gier z serii Real Boxing.

Informację o rozpoczęciu przeglądu Spółka przekazała w raporcie bieżącym ESPI nr 13/2024 z dnia 3 czerwca 2024 roku.

W dniu 20 września 2024 Zarząd ogłosił pozyskanie inwestora, które jest jednoznacznym zakończeniem ww. przeglądu opcji strategicznych. Spółka zawarła umowę inwestycyjną z Gemini Grupę UAB z siedzibą w Wilnie, Republika Litewska, w ramach której wyemituje 23 250 000 akcji serii I, po cenie emisyjnej 0,225 zł za sztukę, w zamian za wkład pieniężny od Inwestora o łącznej wartości 5 231 250 zł. Zarząd Spółki podjął niezwłocznie wszystkie działania wymagane do przeprowadzenia emisji akcji serii I oraz ich rejestracji przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych. Jeszcze tego samego dnia ogłoszono podjęcie uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego o kwotę 2 325 000 zł, do kwoty 5 553 577 zł. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania, podwyższenie nie zostało zarejestrowane przez sąd.

Zmiany w organach spółki

2 kwietnia 2024 Pani Häuser-Schöneich złożyła rezygnację z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej z dniem 30 kwietnia 2024. W związku z tym Rada Nadzorcza w dniu 6 maja 2024 dokonała kooptacji Pani Anny Podkowińskiej-Tretyn do Rady Nadzorczej. Rada Nadzorcza powołała Panią Annę Podkowińską-Tretyn także na Członkinię Komitetu Audytu w miejsce Pani Elżbiety Häuser-Schöneich. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki podjęło w dniu 25 czerwca 2024 uchwałę w sprawie powołania Pani Anny Podkowińskiej-Tretyn na Członkinię Rady Nadzorczej.

W dniu 22 października 2024 r. Rada Nadzorcza Spółki powołała Pana Andriusa Pēstininkasa na stanowisko Wiceprezesa Zarządu. Powołanie nastąpiło z dniem 23 października 2024 r. na 5-letnią kadencję.

OMÓWIENIE DANYCH FINANSOWYCH

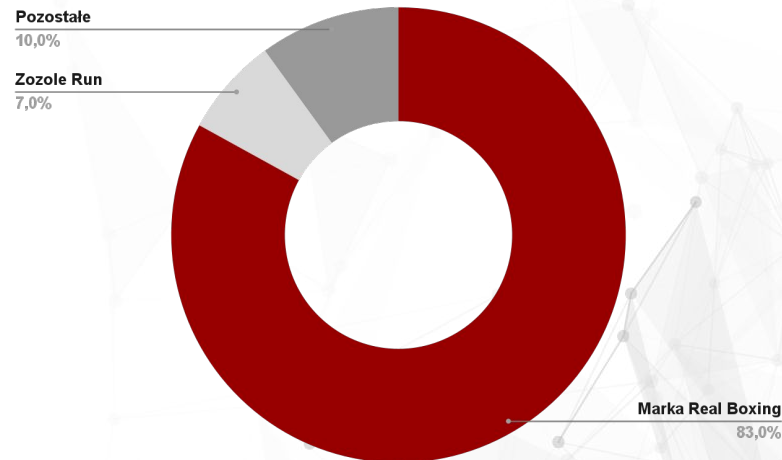


PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓŁEM I ZRÓWNANE Z NIMI

w tys. PLN	01.07.2024 30.09.2024	01.07.2023 30.09.2023	Q3 2024 vs. Q3 2023
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi, w tym:	3 696,62	5 590,35	66%
Przychody ze sprzedaży	2 769,35	4 943,32	56%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	927,27	647,03	143%

Spadek wartości przychodów ze sprzedaży o 34% w stosunku do 3Q ubiegłego roku jest między innymi, wynikiem zmniejszonych inwestycji w UA. Spółka intensywnie analizuje wpływ zmieniających się regulacji na platformach sprzedażowych, które są główną przyczyną rosnących kosztów pozyskania użytkowników oraz trudności w utrzymaniu efektywności kampanii UA. W odpowiedzi na te wyzwania zespół na bieżąco dostosowuje strategię działań UA, aby optymalizować wydatki i maksymalizować skuteczność kampanii w dynamicznie zmieniającym się środowisku rynkowym. Dzięki zewnętrznej umowie dotyczącej tytułu Zozole Run, Spółka osiągnęła w 3Q2024 przychody ze sprzedaży usługi - produkcji gry na zlecenie.

Koszty wytworzenia na własne potrzeby sukcesywnie zwiększają się w związku z zaawansowaniem prac - rozpoczętych w 2023 roku - nad nowym wymagającym tytułem - Real Boxing 3. Wykres kołowy odnosi się do przychodów ze sprzedaży poszczególnych tytułów w 3Q 2024.



KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

W 3Q 2024 roku nastąpiło zmniejszenie o 2 mln PLN (spadek o 32%) kosztów działalności operacyjnej w stosunku do 3Q 2023 roku.

Na stan ten największy wpływ miało ponoszenie mniejszych kosztów w najistotniejszych pozycjach:

- usługi obce – spadek o 1,5 mln PLN (o 37%)
- świadczenia pracownicze – spadek o 0,3 mln PLN (o 23%).

Na zmniejszenie kosztów usług obcych wpłynęły niższe wydatki na User Acquisition (UA) - spadek o 0,9 mln PLN (o 50%). Koszty świadczeń pracowniczych spadły w związku podjętą pod koniec 2023 roku decyzją o dostosowaniu struktury zatrudnienia do obecnej strategii.

W pozostałych przychodach operacyjnych zawarte są głównie przychody wynikające z rozliczenia otrzymanych wcześniej dotacji. Zmniejszenie o 27% wynika z zakończenia okresu trwałości dwóch z czterech dotacji.

Koszty finansowe zwiększyły z uwagi na istotne wykorzystanie elastycznej linii kredytowej w 2024 roku.

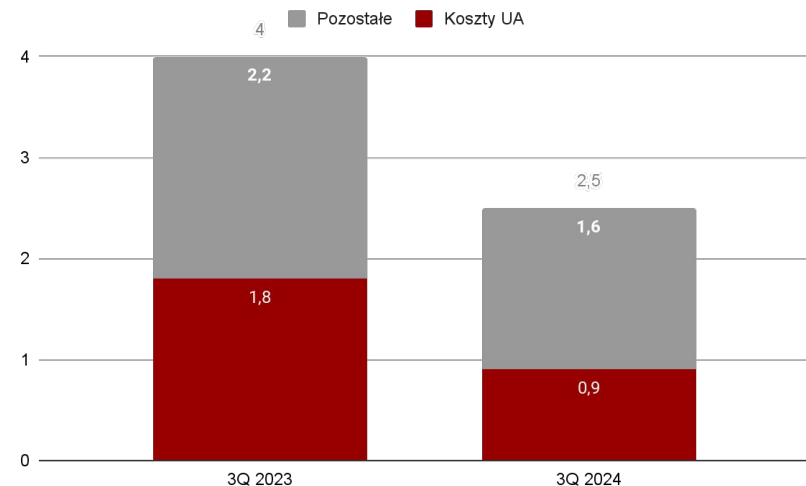
W 3Q 2024 Spółka poniosła stratę na działalności operacyjnej w wysokości 0,43 mln PLN jest to spadek o 0,05 mln PLN w porównaniu do 3Q2023).

w tys. PLN	01.07.2024 30.09.2024	01.07.2023 30.09.2023	Q3 2024 vs. Q3 2023
Koszty działalności operacyjnej	-4 268,93	-6 277,66	68%
Amortyzacja	-654,10	-861,67	76%
Zużycie surowców i materiałów	-1,88	-1,86	101%
Usługi obce	-2 482,82	-3 957,93	63%
Koszt świadczeń pracowniczych	-1 089,09	-1 413,92	77%
Podatki i opłaty	-15,30	-0,50	
Pozostałe koszty	-25,74	-41,78	62%
Zysk (-strata) ze sprzedaży	-572,31	-687,31	83%
Pozostałe przychody operacyjne	249,32	341,32	73%
Pozostałe koszty operacyjne	-7,50	-8,51	88%
Zysk (-strata) Na Dz. Op.	-330,49	-354,50	93%
Przychody finansowe	1,04	21,38	5%
Koszty finansowe	-95,94	-40,46	237%
Zysk(-strata) przed opodatkowaniem	-425,39	-373,58	114%

KOSZTY USŁUG OBCYCH

Koszty usług obcych (2,5 mln PLN) stanowiły w 3Q 2024 **58% wszystkich kosztów działalności operacyjnej**, w tym istotny udział miały koszty płatnego pozyskiwania użytkowników (UA) na poziomie 0,9 mln PLN.

Zmniejszenie w 3Q2024 kosztów przeznaczonych na UA o 0,9 mln PLN, w stosunku do 3Q 2023 związane było ze zmianą strategii Spółki w zakresie płatnego pozyskiwania użytkowników. Ograniczenie środków zmusiło do bardziej wydajnego poszukiwania rozwiązań w zarządzaniu kreacjami.



Dane na wykresie w mln PLN

-37%
Q3 24 vs. Q3 23

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Aktywa

w tys. PLN	STAN NA 30.09.2024	STAN NA 31.12.2023	09.2024 vs. 12.2023
AKTYWA TRWAŁE	11 600,16	10 601,08	109%
AKTYWA OBROTOWE	2 896,19	3 306,20	88%
AKTYWA RAZEM	14 496,35	13 907,28	104%

W pozycji Aktywa trwałe odnotowano wzrost o 9% (1 mln PLN). Na zwiększenie miała wpływ inwestycja rozpoczęta w 2023 roku w sportowy bokserski tytuł Real Boxing 3.

Wartość Aktywów obrotowych zmniejszyła się o 12% (o 0,4 mln PLN).

Stan środków pieniężnych na rachunkach bankowych Spółki dnia 30 września 2024 wynosił 1,4 mln PLN a kredyt w rachunku bieżącym nie był wykorzystany. Dnia 23 września 2024 na rachunek Spółki wpłynęła wpłata z tytułu objęcia akcji nowej emisji w wysokości 5,2 mln PLN.

Należności z tytułu dostaw i usług zmniejszyły się w 3Q2024 o 58% (0,9 mln PLN).

Wartość Aktywów Spółki była wyższa o 0,3 mln PLN od poziomu z 31 grudnia 2023 (wzrost o 4%).

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Kapitał Własny i Zobowiązania

w tys. PLN	STAN NA 30.09.2024	STAN NA 31.12.2023	09.2024 vs. 12.2023
Kapitał (Fundusz) Własny	4 039,71	4 804,24	84%
Zobowiązania Długoterminowe	1 254,56	1 631,12	77%
Zobowiązania Krótkoterminowe	9 202,08	7 471,92	123%
Kapitał Własny i Zobowiązania Razem:	14 496,35	13 907,28	104%

Dnia 20 września 2024 kapitał zakładowy Spółki został podniesiony o kwotę 2 325,00 tys. PLN do kwoty 5 553,58 tys. PLN, w drodze emisji 23 250 000 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda akcja. Na dzień 30 września 2024 wpłata 5 231,25 tys. PLN przeznaczona na podwyższenie kapitału Spółki została wykazana w zobowiązaniach krótkoterminowych. Po rejestracji podwyższenia kapitału w KRS na kapitale zapasowym zostanie wykazana również kwota wynikająca z różnicy pomiędzy ceną emisyjną wynoszącą 0,225 PLN za akcję a wartością nominalną 0,10 PLN (kwota ok. 2,9 mln PLN).

Do dnia publikacji sprawozdania Spółka nie uzyskała informacji o rejestracji podwyższenia kapitału przez Sąd w Krajowym Rejestrze Sądowym.

Spółka na dzień 30 września 2024 nie posiadała zadłużenie kredytowe. Z tego powodu zobowiązania długoterminowe spadły o 23%. Nowa umowa o kredyt w rachunku bieżącym na kwotę 4 mln PLN przewiduje możliwość wykorzystania do 25 lutego 2027 roku.

W zobowiązaniach krótkoterminowych zwiera się kwota wpłaty na podwyższenie kapitału w wysokości 5 231,25 tys. PLN.



INFORMACJE OGÓLNE

Vivid Games S.A. jest jednym z czołowych polskich producentów gier mobilnych. Od 2006 roku tworzy ekscytujące gry, które rozpalają (nie tylko) sportowe emocje w milionach graczy. Flagowa seria Spółki, "Real Boxing", została pobrana ponad 135 milionów razy i jest najbardziej rozpoznawalną marką wśród gier bokserskich na świecie.

W Vivid Games wspaniałe gry są tworzone przez prawdziwych pasjonatów. Zespół 50 utalentowanych programistów, projektantów i artystów nie tylko powołuje do życia kolejne tytuły, ale też stale rozwija już dostępne gry, by maksymalizować ich potencjał i przychody.

Vivid Games S.A. jest spółką publiczną notowaną na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie od 2012 roku (latach 2012-2016 na rynku NewConnect). Spółka ma siedzibę w Bydgoszczy, zapewniając międzynarodowemu zespołowi także możliwość w pełni zdalnej pracy.

Nazwa (firma): **VIVID GAMES S.A.**
Siedziba: **Bydgoszcz**
Kraj siedziby: **Rzeczpospolita Polska**
Adres siedziby: **ul. Ogińskiego 2, 85-092 Bydgoszcz**
Telefon: **+48 (52) 321 57 28**
Adres e-mail: **ir@vividgames.com**
Adres WWW: **www.vividgames.com**

Forma prawna: **Spółka Akcyjna**
Fax: **+48 (52) 522 21 30**
Numer KRS: **0000411156**
NIP: **9671338848**
REGON: **340873302**

ORGANY SPÓŁKI

Zarząd

Piotr Gamracy - Prezes Zarządu

Kadencja: 7 stycznia 2022 r. - 6 stycznia 2027 r.

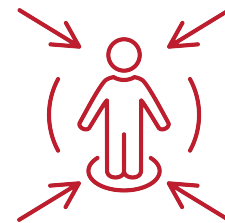
Od 2009 roku związany z branżą gier wideo. Jako Producent i Studio Manager w Sointeractive, zbudował studio wspierające branżę gier wideo w produkcji motion capture oraz cinematics. W późniejszym okresie pełnił funkcje kierownicze w m.in. Alvernia Studios sp. z o.o., Alvernia Action sp. z o.o. czy Netent Poland sp. z o.o., gdzie stworzył studio gier kasynowych i współtworzył globalną strategię developmentu dla czterech oddziałów (Getheborg, Kraków, Stockholm i Kijów). Członek Rady Nadzorczej Sinteract S.A. oraz mentor w startupach Swipers Games, Pocket Fun i Gateway VR Studio.

Andrius Pėstininkas - Wiceprezes Zarządu

Kadencja: 23 października 2024 r. - 22 października 2029 r.

Pan Andrius Pėstininkas jest specjalistą finansowym z dużym doświadczeniem w zakresie inwestycji, zarządzania strategicznego i wyceny przedsiębiorstw. Jako członek rady nadzorczej Mieszko S.A. i CENOS Sp. z o.o. odgrywa kluczową rolę w nadzorowaniu strategii korporacyjnej, zarządzaniu finansami i decyzjach inwestycyjnych. Jest również dyrektorem generalnym spółki inwestycyjnej UAB EVA Grupė. Dzięki swojemu doświadczeniu jako były analityk finansowy w Gemini Grupė, posiada rozległą wiedzę w zakresie modelowania finansowego, due diligence i prognozowania rentowności.

Pan Andrius Pėstininkas ukończył studia magisterskie na kierunku Rynki Finansowe oraz studia licencjackie na kierunku Ekonomia Finansowa na Uniwersytecie Mykolasa Romerisa, gdzie był aktywnym członkiem Klubu Inwestorów. Posiada również tytuł Chartered Financial Analyst (CFA).



ORGANY SPÓŁKI

Rada nadzorcza

Damian Jasica - Przewodniczący Rady Nadzorczej*, Przewodniczący Komitetu Audytu

Kadencja: 27.09.2021 r. - 26.09.2026 r.

Marcin Duszyński - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu

Kadencja: 07.06.2023 r. - 06.06.2028 r.

Andrzej Chrzanowski - Członek Rady Nadzorczej

Kadencja: 27.09.2021 r. - 26.09.2026 r.

Wojciech Humiński - Członek Rady Nadzorczej

Kadencja: 26.08.2020 r. - 25.08.2025 r.

Anna Podkowińska - Tretny - Członkini Rady Nadzorczej, Członkini Komitetu Audytu****

Kadencja: 06.05.2024 r. - 05.05.2029 r.

W Radzie Nadzorczej Spółki funkcjonuje Komitet Audytu, brak jest innych stałych Komitetów RN.

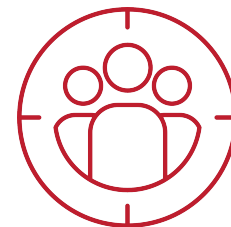
Opis sylwetek zawodowych i doświadczeń członków Rady Nadzorczej Spółki dostępny jest na stronie internetowej, pod adresem: <https://vividgames.com/pl/spolka/rada-nadzorcza>

*W dniu 17.10.2023 RN wybrała Pana Damian Jasicę na Przewodniczącego Rady Nadzorczej.

**W dniu 13.10.2023 r. RN, w drodze kooptacji powołała Panią Elżbietę Häuser-Schöneich na członkinię Rady Nadzorczej, a w dniu 17.10.2023 r. wybrała ją na Członkinię Komitetu Audytu.

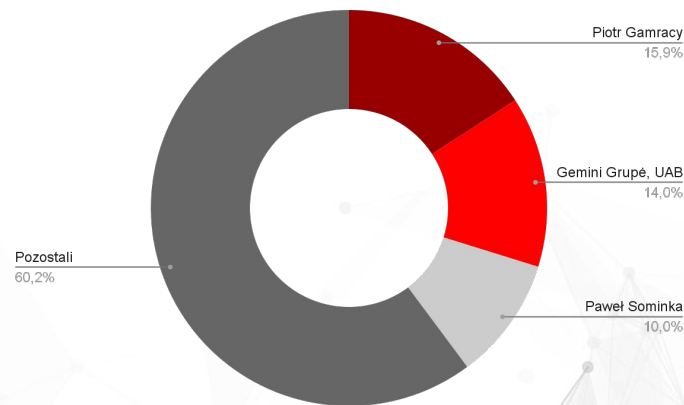
***W dniu 2 kwietnia 2024 Pani Häuser-Schöneich złożyła rezygnację z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej z dniem 30 kwietnia 2024.

****W dniu 06.05.2024 r. RN, w drodze kooptacji powołała Panią Annę Podkowińską - Tretny na członkinię Rady Nadzorczej, a w dniu 13.05.2024 r. wybrała ją na Członkinię Komitetu Audytu. WZA Spółki w dniu 25.06.2024 r. powołało Panią Annę Podkowińską - Tretny na 5-letnią kadencję.



AKCJONARIAT VIVID GAMES S.A.

AKCJONARIUSZ	LICZBA AKCJI I GŁOSÓW */	% AKCJI I GŁOSÓW */
Piotr Gamracy	5 118 556	15,85%
Gemini Groupe UAB	4 504 000	13,95%
Paweł Sominka	3 233 790	10,02%
Pozostali	19 429 424	60,18%
	32 285 770	100,00%



*/

Na

dzień

19.11.2024

W dniu 20 września 2024 roku, Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego na podstawie upoważnienia udzielonego przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 7 czerwca 2023 r. zawartego w § 7 Statutu Spółki.

Na podstawie ww. uchwały Zarządu kapitał zakładowy Spółki został podniesiony o kwotę 2 325 000 zł (słownie: dwóch milionów trzystu dwudziestu pięciu tysięcy zł 00/100) do kwoty 5 553 577 zł (słownie: pięć milionów pięciuset pięćdziesięciu trzech tysięcy pięciuset siedemdziesięciu siedmiu zł 00/100), w drodze emisji 23 250 000 (słownie: dwudziestu trzech milionów dwustu pięćdziesięciu tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda akcja.

Emisja akcji serii I została przeprowadzona w drodze subskrypcji prywatnej, akcje zostały zaoferowane Gemini Grupė UAB z siedzibą w Wilnie, Republika Litewska, w ramach realizacji postanowień umowy inwestycyjnej, zawartej w dniu 20 września 2024 r, o której Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 26/2024 z dnia 20 września 2024 r.. Cena emisyjna akcji wyniosła 0,225 zł za akcję. Akcjonariusz objął akcje serii I w zamian za wkład pieniężny.

AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ

Imię i nazwisko	Funkcja w Organie	01.01.2024	30.09.2024	19.11.2024
Piotr Gamracy	Prezes Zarządu	118 556	5 118 556	5 118 556
Andrius Pestininkas	Wiceprezes Zarządu	*/	*/	-
Damian Jasica	Przewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Marcin Duszyński	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	-
Andrzej Chrzanowski	Członek Rady Nadzorczej	-	-	-
Wojciech Humiński	Członek Rady Nadzorczej	849 289	849 289	849 289
Elżbieta Häuser-Schöneich	Członkini Rady Nadzorczej	-	*/	*/
Anna Podkowińska-Tretyn	Członkini Rady Nadzorczej	*/	-	-

*/ we wskazanej dacie osoba nie pełniła funkcji w organie

POZOSTAŁE INFORMACJE

Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady) wraz z opisem

Vivid Games S.A. nie posiada oddziałów w Polsce ani żadnych oddziałów zagranicznych. W konsekwencji pandemii Covid-19, Vivid Games S.A. na trwale wprowadziła możliwość pracy zdalnej lub hybrydowej dla wszystkich swoich pracowników. Od sierpnia 2022 Vivid Games dysponuje wyłącznie biurem w Bydgoszczy, dostępnym dla wszystkich pracowników i współpracowników Vivid Games.

Posiadane akcje własne

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Vivid Games S.A. nie posiada akcji własnych.

Zatrudnienie i sytuacja kadrowa w Q3 2024 roku

Na dzień 30 września 2024 roku, w oparciu o różne formy zatrudnienia lub współpracy, ze Spółką współpracowało 54 osoby. Przeciętne zatrudnienie w oparciu o umowy o pracę w okresie kończącym się 30 września 2024 roku to 31 osób.

Audytor

Wybór firmy audytorskiej UHY ECA Audyt Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, uprawnionej do przeprowadzenia przeglądu i badania Sprawozdania finansowego nastąpił na podstawie uchwały nr URN-004-2024 z dnia 23.01.2024 roku podjętej zgodnie z wymogami art. 66 ust. 4 Ustawy o rachunkowości.

Zarząd zawarł z ww. firmą audytorską umowę na lata 2024-2025 na wykonanie:

- przeglądu śródrocznego sprawozdania finansowego Spółki za okresy od 1.01.2024 do 30.06.2024 oraz od 1.01.2025 do 30.06.2025;
- badania rocznego sprawozdania finansowego Spółki za okresy od 1.01.2024 do 31.12.2024 oraz od 1.01.2025 do 31.12.2025.

Informacje na ten temat znajdują się na stronie internetowej Spółki:

<https://vividgames.com/ir/spolka/niezalezny-audytor>

Informacje dotyczące sezonowości działalności

W ramach prowadzonej przez Spółkę działalności, w okresie śródrocznym nie występuje sezonowość, ani cykliczność.

Sprawy sądowe

Spółka zaangażowana jest w istotne postępowanie sądowe wynikające ze sporu z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju dotyczącego dofinansowania projektu technologicznego pt. "Prototyp platformy do automatyzacji generowania, rozgrywania i wyznaczania stopnia trudności poziomów blast, oparty o AI i Machine Learning", w ramach programu Szybka Ścieżka. O sporze Spółka informowała raportami bieżącymi nr 16/2023, 28/2023 i 38/2023. Spółka zgłosiła wobec NCBiR roszczenie odszkodowawcze w wysokości 1,2 mln złotych z tytułu naruszenia zawartej umowy o dofinansowanie. 21 grudnia 2023 Spółka złożyła w Sądzie Okręgowym w Bydgoszczy I Wydział Cywilny pozew przeciwko NCBiR, w którym żąda uznania za bezskuteczne dokonanego przez NCBiR 21 sierpnia 2023 wypowiedzenia umowy oraz zasądzenie na jej rzecz części odszkodowania za koszty poniesione w związku z naruszeniem umowy przez NCBiR. Pozwany NCBiR w odpowiedzi na pozew nie uznaje roszczenia Spółki. Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania sąd nie podjął żadnych decyzji w sprawie.

Niezależnie, zgodnie z wiedzą Spółki, Prokuratura Regionalna w Warszawie prowadzi postępowanie dotyczące przekroczenia uprawnień przez funkcjonariuszy publicznych w Ministerstwie Funduszy i Polityki Regionalnej polegającego na dokonaniu ponownej oceny wniosków o dofinansowanie i rozwiązanie umów o dofinansowanie na szkodę interesu beneficjentów. Spółka ma w ww. postępowaniu status pokrzywdzonej.

Źródła finansowania

Podstawowym źródłem finansowania działalności są środki własne pochodzące z wpływów ze sprzedaży.

WPŁYW WOJNY W UKRAINIE NA SYTUACJĘ SPÓŁKI

Aktualnie trwający konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy nie wpływa bezpośrednio na sposób funkcjonowania Spółki i osiągnięte przez nią przychody z dystrybucji gier. Działalność Spółki nie jest też w sposób bezpośredni uzależniona od usługodawców mających siedziby na terytorium Rosji, Białorusi lub Ukrainy. Zarząd i pracownicy Spółki natychmiast po wybuchu wojny zaangażowali się w wiele działań o charakterze pomocowym i charytatywnym. Ponadto Spółka wychodząc naprzeciw oczekiwaniom potencjalnych pracowników z terenów objętej wojną Ukrainy, przygotowała uproszczoną ścieżkę rekrutacji dla takich właśnie kandydatów. W miesiącach poprzedzających wybuch wojny Spółka rozpoczęła współpracę z kilkorgiem pracowników/współpracowników posiadających obywatelstwo rosyjskie lub ukraińskie. Nie występują więc problemy z dostępnością pracowników z rejonów objętych lub zaangażowanych w konflikt.

W miesiącach poprzedzających wybuch wojny przychody ze sprzedaży do użytkowników z Rosji i Ukrainy nie stanowiły istotnej kwoty, wynosiły łącznie jedynie ~1% całkowitych przychodów ze sprzedaży. Spółka monitoruje sytuację także w zakresie wpływu wojny na przychody z wyświetlania reklam. Obecnie zauważalne są wahania cen w tym zakresie, jednak nie można jednoznacznie stwierdzić czy są one wywołane wojną, ponieważ podobne odchylenia odnotowano już w przeszłości.

Także potencjalny wzrost cen surowców nie ma bezpośredniego przełożenia na koszty prowadzonej działalności i może doprowadzić co najwyżej do, nieznacznego w skali wydatków całego przedsiębiorstwa, wzrostu kosztów utrzymania biur w Bydgoszczy i Warszawie (zostało zamknięte z końcem lipca 2022). Vivid Games nie posiada inwestycji i jednostek zależnych w Rosji i Ukrainie.

POZOSTAŁE INFORMACJE FINANSOWE



Rok obrotowy

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Informacja o kredytach i pożyczkach w 2024 r.

W dniu 21 lutego 2024, Spółka zawarła z mBank S.A, Oddział Korporacyjny Bydgoszcz nową umowę o kredyt w rachunku bieżącym, na okres 3 lat, do dnia 25 lutego 2027. Spółka może wykorzystać środki do wysokości 4 mln zł. Kredyt jest oprocentowany stawką WIBOR ON+2,3%. Przyznany kredyt zwiększa elastyczność podejmowania decyzji biznesowych i będzie wykorzystywany na inwestycje w rozwój portfolio, w tym przede wszystkim Real Boxing 3. Nowa umowa zakłada spłacenie kredytu elastycznego, z którego Spółka korzystała wcześniej (na podstawie umowy, o której Spółka informowała raportem bieżącym ESPI nr 14/2021) ze środków pochodzących z nowego kredytu.

Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w 2024 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W 2024 roku Spółka nie udzieliła innym podmiotom żadnych istotnych poręczeń ani gwarancji.

Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych emitenta z innymi podmiotami oraz określenie jego głównych inwestycji krajowych i zagranicznych

Emitent nie jest powiązany kapitałowo i organizacyjnie z innymi podmiotami. Nie należy też do Grupy kapitałowej.

Możliwości realizacji inwestycji

Zarząd Spółki na bieżąco analizuje plany inwestycyjne i strategiczne w odniesieniu do posiadanych zasobów finansowych. Inwestycje realizowane są ze środków własnych w tym głównie ze środków pochodzących z dystrybucji gier. W ocenie Zarządu realizacja zaplanowanych działań strategicznych nie jest zagrożona.

Informacja dotycząca instrumentów finansowych w zakresie ryzyka zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej

Emitent nie stosuje polityki zabezpieczeń mających na celu zabezpieczenia przed ryzykiem zmiany cen, ryzyka kredytowego oraz zakłóceń przepływów środków pieniężnych. Opis poszczególnych ryzyk został zaprezentowany w sprawozdaniu finansowym.

Zarządzanie zasobami finansowymi

Emitent na bieżąco kontroluje stan posiadanych zasobów finansowych. Wolne środki pieniężne utrzymywane są na rachunkach bankowych w banku o ratingu długoterminowej oceny agencji Fich Ratings z oceną BBB-.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI W RAPORCIE A PROGNOZAMI

Emitent nie opublikował prognoz dotyczących oczekiwanych w 2024 roku wyników. Comiesięcznie publikowane są jednak wstępne wyniki finansowe w zakresie co najmniej spodziewanych przychodów ze sprzedaży i wyniku netto.

Zgodnie z opublikowanym raportem bieżącym ESPI nr 31/2024 z dnia 10 października 2024, narastająco za trzy kwartały 2024 roku Emitent spodziewał się następujących wyników:

- przychody ze sprzedaży na poziomie 10,1 mln PLN,
- wynik brutto na poziomie -0,7 mln PLN,
- EBITDA na poziomie 1,43 mln PLN,
- wynik netto na poziomie -0,7 mln PLN.

W związku ze stabilizacją sytuacji finansowej Spółki na skutek pozyskania inwestora, o którym Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 26/2024 i niewykorzystywaniem obecnie kredytu w rachunku bieżącym (ESPI nr 5/2024) Zarząd podjął decyzję o nieinformowaniu w raportach o szacunkowych wynikach miesięcznych o stanie posiadanych środków pieniężnych. Informacja ta będzie przekazywana jedynie w raportach okresowych.



OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI W SPRAWOZDANIU

Zgodnie z wymogami rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych, Zarząd Spółki dominującej oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe i dane porównywalne i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi Vivid Games zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy.

Zatwierdzenie Sprawozdania Finansowego

Niniejszy raport za okres od 1 stycznia do 30 września 2024 roku został podpisany i zatwierdzony przez Zarząd Vivid Games S.A. do publikacji w dniu 20 listopada 2024 r.

Bydgoszcz, 19 listopada 2024 r.

Piotr Gamracy
Prezes Zarządu

Andrius Pestininkas
Wiceprezes Zarządu



VIVID GAMES

VIVID GAMES - HEADQUARTERS

Oginskiego 2
85092 Bydgoszcz
POLAND

www.vividgames.com