



VIVIDGAMES
E X C E L L E N C E I N D I G I T A L

RAPORT KWARTALNY

ZA II KWARTAŁ 2014 ROKU

VIVID GAMES S.A.



Bydgoszcz, dnia 14 sierpnia 2014 roku

SPIS TREŚCI

<u>PISMO ZARZĄDU EMITENTA</u>	<u>3</u>
<u>PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE</u>	<u>4</u>
<u>SKRÓCONE KWARTALNE SPRAWOZDANIE FINANSOWE</u>	<u>6</u>
<u>OPIS NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W SZCZEGÓLNOŚCI O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE W II KWARTALE 2014 R. WYNIKI FINANSOWE – KOMENTARZ DO WYNIKÓW</u>	<u>12</u>
<u>INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI PODEJMOWANYCH PRZEZ EMITENTA W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI</u>	<u>14</u>
<u>STANOWISKO ZARZĄDU EMITENTA ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ WYNIKÓW FINANSOWYCH</u>	<u>15</u>
<u>OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ (CELE EMISYJNE) I INWESTYCJI EMITENTA ZAMIESZCZONYCH W DOKUMENCIE INFORMACYJNYM ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI</u>	<u>16</u>
<u>OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, ZE WSKAZANIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI WG STANU NA DZIEŃ 30.06.2014 I 14.08.2014 R.</u>	<u>16</u>
<u>WSKAZANIE PRZYCZYN NIESPORZĄDZANIA PRZEZ EMITENTA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH</u>	<u>17</u>
<u>INFORMACJA O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA RAPORTU, CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU</u>	<u>17</u>
<u>INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA, W PRZELICZENIU NA PEŁNE ETATY</u>	<u>18</u>
<u>OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE</u>	<u>18</u>



PISMO ZARZĄDU EMITENTA

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy. Zapraszamy do zapoznania się z jednostkowym raportem kwartalnym Spółki za II kwartał 2014 roku.

II kwartał był kolejnym, w którym wykazaliśmy systematyczny, tym razem blisko 100% wzrost przychodów KdK, które osiągnęły wysokość **5.54 mln PLN** (2.78 mln PLN). Spółka zakończyła raportowany okres **zyskiem netto na poziomie 858 tys. PLN** (194 tys. PLN).

Pod koniec czerwca opublikowana została gra Godfire™: Rise of Prometheus. Jako druga z rzędu otrzymała prestiżowe wyróżnienie Apple Editors' Choice, co potwierdza wysokie kompetencje produkcyjne i promocyjne spółki.

W naszej opinii obie marki posiadają wysoki potencjał sprzedażowy, który do tej pory umiejętnie wykorzystujemy. Pomimo bardzo dobrych wyników osiąganych przez gry w obecnym modelu biznesowym, zakładamy iż pełna transformacja do modelu Freemium pozwoli na skokowy wzrost przychodów. W chwili obecnej ponad 90% przychodów z globalnego rynku gier mobilnych pochodzi z tego modelu biznesowego.

W związku z powyższym rozpoczęliśmy produkcję **Real Boxing 2**, która bazując na sprawdzonych mechanizmach rozgrywki oraz uznaniu w środowisku graczy wykorzysta potencjał modelu Freemium. Gra będzie kilkukrotnie większa, ukierunkowana na mechanizmy turniejowej rozgrywki wieloosobowej, funkcje społecznościowe i rywalizacyjne. Równolegle pracujemy nad kolejnymi aktualizacjami Real Boxing™, m.in. dodając kolejne metody monetyzacji.

Sukces kampanii promocyjnej Real Boxing™ na platformie iOS jest doskonałym prognostykiem dla kontynuacji marki. Od jej rozpoczęcia pobranych zostało ponad 5 mln kopii, a parametry konwersji są na tyle dobre, iż tytuł w wielu kluczowych krajach zagościł wśród listy najlepiej zarabiających gier na świecie (kategoria „Top Grossing”).

W najbliższych miesiącach naszym priorytetem będzie optymalizacja zysków z istniejącego portfolio produktów oraz produkcja gry Real Boxing 2 w modelu Freemium z wykorzystaniem mechanizmów oprogramowania „SWIM”. Następnym krokiem będzie wykorzystanie tego fundamentu i powielenie go w kolejnych podobnych grach. W dłuższej perspektywie będziemy również wielokierunkowo powiększać portfolio spółki o zupełnie nowe pozycje.

W imieniu Zarządu

Remigiusz Kościelny
Prezes Zarządu

Jarosław Wojczakowski
Wiceprezes Zarządu



PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma:	Vivid Games Spółka Akcyjna
Siedziba:	Bydgoszcz
Adres:	ul. Gdańska 160, 85-674 Bydgoszcz
Telefon:	+48 52 3215728
Faks:	+48 52 5222130
Adres poczty elektronicznej:	info@vividgames.pl
Strona internetowa:	www.vividgames.pl
NIP:	9671338848
Regon:	340873302
KRS:	0000411156
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy w Bydgoszczy, XIII Wydział Gospodarczy KRS
Data rejestracji:	20 lutego 2012 r.

Vivid Games jest jednym z najnowocześniejszych, niezależnych studiów deweloperskich w Europie i największą firmą produkującą gry na urządzenia mobilne w Polsce.

Spółka została założona w 2006 roku, aktualnie zatrudniając i stale współpracując z ponad 80 wysokiej klasy specjalistami. Produkcja zaawansowanych gier mobilnych i osiąganie sukcesów rynkowych, sprawiło, że Vivid Games została doceniona także przez uczestników rynku kapitałowego.

W czerwcu 2012 roku, Spółka z powodzeniem zadebiutowała na rynku NewConnect, przyciągając zainteresowanie szerokiego grona inwestorów. **Znaczącym akcjonariuszem Spółki został fundusz Giza Polish Ventures.**

Zgodnie z deklaracjami sprzed prywatnej oferty akcji, **Vivid Games zwiększył zespół produkcyjny i wzmocnił działania marketingowe.** Kluczowym elementem strategii Vivid Games jest **produkcja zaawansowanych gier mobilnych typu AAA. Pierwszą z nich jest Real Boxing™**, który został pobrany w ilości **ponad 5.000.000 egzemplarzy**. Kolejną grą jest **Godfire™: Rise of Prometheus**, który dzięki swojej niezwykle zaawansowanej oprawie graficznej wpisał się na stałe do kanonu gier mobilnych.

Współpracując ze znanymi na całym świecie firmami - Apple, Sony, Google czy Amazon oraz markami Vivid Games stał się jedną z wizytówek Polski i polskiej branży gier komputerowych na świecie. Świadczą o tym liczne nagrody i wyróżnienia takie jak **Best Indie Developer Game 2013** w konkursie Appsters Awards, czy **Best of App Store 2013**.

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. W dniu 30.06.2014 Walne Zgromadzenia Akcjonariuszy zatwierdziło emisję akcji w ramach programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników Spółki. Od 20 grudnia 2013 roku Vivid Games S.A. znajduje się w gronie Spółek indeksu NCIndex30.



WŁADZE SPÓŁKI NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA RAPORTU

ZARZĄD

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 14.08.2014 r.

RADA NADZORCZA

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 14.08.2014 r.



SKRÓCONE KWARTALNE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

	01.01.2014 - 30.06.2014	01.01.2013 - 30.06.2013	01.04.2014 - 30.06.2014	01.04.2013 - 30.06.2013
PRZYCHODY NETTO ZE SPRZEDAŻY I ZRÓWNANE Z NIMI	5'544'449 zł	2'784'766 zł	2'792'505 zł	1'364'391 zł
1. Przychody netto ze sprzedaży produktów	5'055'117 zł	2'055'094 zł	2'532'123 zł	1'033'825 zł
2. Zmiana stanu produktów; zwiększenie (+), zmniejszenie (-)	489'332 zł	729'672 zł	219'821 zł	330'566 zł
KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	4'592'376 zł	2'606'590 zł	2'280'007 zł	1'338'161 zł
1. Amortyzacja	226'511 zł	119'763 zł	131'888 zł	40'217 zł
2. Zużycie materiałów i energii	51'290 zł	14'801 zł	30'122 zł	6'196 zł
3. Usługi obce	2'614'871 zł	879'133 zł	1'385'434 zł	328'321 zł
4. Podatki i opłaty	2'178 zł	1'946 zł	1'980 zł	1'906 zł
5. Wynagrodzenie	1'537'388 zł	1'280'346 zł	668'125 zł	0 zł
6. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	98'389 zł	90'631 zł	668'125 zł	771'947 zł
7. Pozostałe koszty rodzajowe	61'749 zł	219'970 zł	43'034 zł	59'264 zł
8. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0 zł	0 zł	19'425 zł	130'311 zł
ZYSK (STRATA) ZE SPRZEDAŻY	952'073 zł	178'176 zł	512'498 zł	26'230 zł
1. Pozostałe przychody operacyjne	76'547 zł	67'447 zł	72'954 zł	40 zł
2. Pozostałe koszty operacyjne	64'476 zł	0 zł	28'423 zł	0 zł
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	964'144 zł	245'623 zł	557'029 zł	26'270 zł
1. Przychody finansowe	406 zł	19'467 zł	(1'834 zł)	19'057 zł
2. Koszty finansowe	51'722 zł	25'303 zł	35'297 zł	25'250 zł
ZYSK (STRATA) Z DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ	912'827 zł	239'787 zł	519'897 zł	20'076 zł
ZYSK (STRATA) BRUTTO	912'827 zł	239'787 zł	519'897 zł	20'076 zł
Podatek dochodowy i inne obowiązkowe obciążenia	(54'648 zł)	(45'560 zł)	(27'324 zł)	(3'815 zł)
ZYSK (STRATA) NETTO	858'179 zł	194'227 zł	492'573 zł	16'261 zł

BILANS

	30.06.2014	30.06.2013
AKTYWA TRWAŁE	2'217'883 zł	410'995 zł
Wartości niematerialne i prawne	534'921 zł	246'528 zł
Rzeczowe aktywa trwałe	496'336 zł	127'387 zł
Należności długoterminowe	45'000 zł	0 zł
Inwestycje długoterminowe	558'444 zł	0 zł
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	583'182 zł	37'080 zł
AKTYWA OBROTOWE	7'402'173 zł	5'384'421 zł
Zapasy	4'437'927 zł	3'580'237 zł
Należności krótkoterminowe	1'984'786 zł	1'326'324 zł
Inwestycje krótkoterminowe	979'164 zł	475'565 zł
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	295 zł	2'295 zł
SUMA AKTYWÓW	9'620'055 zł	5'795'416 zł
KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	6'508'492 zł	5'245'756 zł
Kapitał (fundusz) podstawowy	2'530'000 zł	2'530'000 zł
Kapitał (fundusz) zapasowy	2'521'539 zł	2'083'206 zł
Zysk (strata) z lat ubiegłych	598'774 zł	438'333 zł
Zysk (strata) netto	858'179 zł	194'227 zł
ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	3'111'563 zł	549'660 zł
Rezerwy na zobowiązania	298'012 zł	0 zł
Zobowiązania długoterminowe	217'013 zł	0 zł
Zobowiązania krótkoterminowe	1'854'252 zł	549'660 zł
SUMA PASYWÓW	9'620'055 zł	5'795'416 zł



RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

	01.01.2014 - 30.06.2014	01.01.2013 - 30.06.2013	01.04.2014 - 30.06.2014	01.04.2013 - 30.06.2013
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk (strata) netto	858'179 zł	194'227 zł	485'116 zł	16'261 zł
Korekty razem	(670'396 zł)	25'375 zł	(338'035 zł)	(151'078 zł)
Amortyzacja	226'511 zł	119'763 zł	131'888 zł	40'217 zł
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	24'471 zł	0 zł	15'973 zł	0 zł
Zmiana stanu rezerw	110'689 zł	(23'701 zł)	(47'608 zł)	(11'500 zł)
Zmiana stanu zapasów	(503'821 zł)	(732'105 zł)	(364'804 zł)	(332'999 zł)
Zmiana stanu należności	(936'032 zł)	640'877 zł	(568'797 zł)	150'850 zł
Zmiana stanu zobowiązań z wyjątkiem pożyczek i kredytów	219'559 zł	(73'460 zł)	263'763 zł	12'845 zł
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	188'227 zł	2'569 zł	229'464 zł	2'569 zł
Inne korekty	0 zł	91'421 zł	2'087 zł	(13'060 zł)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	187'783 zł	219'602 zł	147'081 zł	(134'817 zł)
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	0 zł	0 zł	0 zł	0 zł
Wydatki	583'826 zł	0 zł	44'836 zł	0 zł
Nabycie wartości niem i praw oraz rzeczowych aktywów trwałych	583'826 zł	0 zł	44'836 zł	0 zł
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(583'826 zł)	67'407 zł	(44'836 zł)	0 zł
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	0 zł	0 zł	0 zł	0 zł
Wpływy	1'029'369 zł	0 zł	844'076 zł	0 zł
Kredyty i pożyczki	1'028'963 zł	0 zł	844'046 zł	0 zł
Inne wpływy finansowe	406 zł	0 zł	30 zł	0 zł
Wydatki	24'877 zł	0 zł	16'003 zł	0 zł
Odsetki	24'877 zł	0 zł	16'003 zł	0 zł
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1'004'492 zł	0 zł	828'073 zł	0 zł
Przepływy pieniężne netto razem	608'449 zł	287'009 zł	930'318 zł	(134'817 zł)
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym	608'449 zł	287'009 zł	930'318 zł	(134'817 zł)
Środki pieniężne na początek okresu	370'715 zł	798'949 zł	48'847 zł	610'382 zł
Środki pieniężne na koniec okresu	979'164 zł	1'085'948 zł	979'164 zł	475'565 zł



ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

	01.01.2014 - 30.06.2014	01.01.2013 - 30.06.2013	01.04.2014 - 30.06.2014	01.04.2013 - 30.06.2013
Kapitał własny na początek okresu (BO)	5'750'186 zł	5'051'539 zł	6'123'249 zł	5'229'495 zł
- zmiany polityki (zasad) rachunkowości	0 zł	0 zł	0 zł	0 zł
- zmiany podczas audytu rocznego	(99'873 zł)	0 zł	0 zł	0 zł
Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	5'650'313 zł	5'051'539 zł	6'123'249 zł	5'229'495 zł
Kapitał podstawowy na początek okresu	2'530'000 zł	2'530'000 zł	2'530'000 zł	2'530'000 zł
Kapitał podstawowy na koniec okresu	2'530'000 zł	2'530'000 zł	2'530'000 zł	2'530'000 zł
Należne wpłaty na kapitał podstawowy na koniec okresu	0 zł	0 zł	0 zł	0 zł
Udziały własne na początek okresu	0 zł	0 zł	0 zł	0 zł
Kapitał zapasowy na początek okresu	2'521'539 zł	2'083'206 zł	2'521'539 zł	2'083'206 zł
Stan kapitału zapasowego na koniec okresu	2'521'539 zł	2'083'206 zł	2'521'539 zł	2'083'206 zł
Kapitał z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0 zł	0 zł	0 zł	0 zł
Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	0 zł	0 zł	0 zł	0 zł
Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	0 zł	0 zł	0 zł	0 zł
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	698'647 zł	438'333 zł	698'647 zł	438'333 zł
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0 zł	438'333 zł	0 zł	438'333 zł
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0 zł	438'333 zł	0 zł	438'333 zł
- korekty po audycie rocznym	(99'873 zł)		(99'873 zł)	0 zł
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	598'774 zł	438'333 zł	598'774 zł	438'333 zł
Wynik finansowy z lat ubiegłych na koniec okresu - per saldo	598'774 zł	438'333 zł	598'774 zł	438'333 zł
Wynik netto roku obrotowego (a-b-c)	858'179 zł	177'966 zł	858'179 zł	194'227 zł
a) zysk netto	858'179 zł	177'966 zł	858'179 zł	194'227 zł
Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	6'508'492 zł	5'229'505 zł	6'508'492 zł	5'245'766 zł
Kapitał własny na koniec okresu, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku poza kapitały własne	6'508'492 zł	5'229'505 zł	6'508'492 zł	5'245'766 zł

INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU SPRAWOZDANIA KWARTALNEGO, W TYM INFORMACJE O ZMIANACH STOSOWANYCH LUB NIE POLITYKI RACHUNKOWOŚCI

PODSTAWA SPORZĄDZANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Sprawozdanie finansowe sporządzone zostało w oparciu o zasady rachunkowości wynikające z przepisów ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości. Przyjęte przez Spółkę zasady rachunkowości stosowane były w sposób ciągły i są zgodne z zasadami rachunkowości stosowanymi w poprzednim roku obrotowym.

ŚRODKI TRWAŁE

Za środki trwałe uznaje się:

- grunty (w tym prawo wieczystego użytkowania),
- budynki,
- obiekty inżynierii lądowej i wodnej,
- maszyny i urządzenia,
- środki transportu,
- inne przedmioty kompletne i zdadne do użytku w momencie przyjęcia do używania, o przewidywanym okresie używania dłuższym niż rok, przeznaczone na własne potrzeby lub do oddania w używanie.

Do środków trwałych jednostki zalicza się także obce środki trwałe używane przez nią na podstawie umowy najmu, dzierżawy lub innej o podobnym charakterze, jeżeli umowy spełniają warunki określone w art. 4 ust. 4 Ustawy o rachunkowości.

WARTOŚCI NIEMATERIALNE I PRAWNE

Za wartości niematerialne i prawne uznaje się nabyte, nadające się do gospodarczego wykorzystania w dniu przyjęcia do używania: prawa majątkowe, autorskie prawa majątkowe, licencje, koncesje, prawa do projektów, wynalazków i patentów, znaków towarowych, wzorów zdobniczych lub użytkowych, koszty prac rozwojowych zakończonych pozytywnym wynikiem, wartość firmy oraz know-how o przewidywanym okresie użytkowania dłuższym niż rok, wykorzystywane na potrzeby związane z prowadzoną działalnością gospodarczą albo oddane do używania na podstawie umowy najmu, dzierżawy lub innej o podobnym charakterze.

Środki trwałe amortyzowane są zgodnie z ich okresem ekonomicznej użyteczności. Okres ten jest zgodny z zapisami Ustawy z dnia 15 lutego 1992 roku o podatku dochodowym od osób prawnych. W stosunku do inwestycji w obce środki trwałe odpis amortyzacyjny jest zgodny z Art. 32 ust.2 pkt 4 Ustawy o Rachunkowości, tj. zgodny z okresem obowiązywania umowy. Środki trwałe przyjęte na stan zgodnie z umowami leasingu operacyjnego klasyfikowanymi jako umowy leasingu finansowego amortyzowane są zgodnie z ich okresem użyteczności.

ZASADY WYCENY AKTYWÓW I PASYWÓW

Aktywa i pasywa wyceniono wg zasad określonych ustawą o rachunkowości. z tym, że:

1. Środki trwałe oraz wartości niematerialne i prawne wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne oraz odpisy z tytułu trwałej utraty wartości.
2. Odpisy amortyzacyjne od wartości niematerialnych i prawnych oraz środków trwałych, dokonywane są metoda liniową.
Roczne stawki amortyzacyjne dla wartości niematerialnych i prawnych są następujące:
 - Prace rozwojowe: 5 lat
 - Programy komputerowe: 5 lata dla podstawowych grup środków trwałych:
 - Urządzenia techniczne i maszyny: 2-5 lat
 - Pozostałe środki trwałe: 2-5 lat
3. Aktywa finansowe oraz inwestycje w nieruchomości wycenia się w cenach nabycia, z uwzględnieniem ewentualnej utraty przez nie wartości.
4. Należności wycenia się w kwocie wymagającej zapłaty, z zachowaniem zasady ostrożnej wyceny i wykazuje się w wartościach netto po pomniejszeniu o odpisy aktualizujące.
5. Wyroby gotowe oraz wytworzone przez jednostkę oprogramowanie oraz produkty podobne przeznaczone do sprzedaży, wycenia się w okresie przynoszenia przez nie korzyści ekonomicznych, nie dłuższym niż 5 lat, w wysokości nadwyżki kosztów wytworzenia nad przychodami wg cen sprzedaży netto, uzyskanymi ze sprzedaży tych produktów w ciągu tego okresu. Nieodpisane po upływie tego okresu koszty wytworzenia zwiększają pozostałe koszty operacyjne.
6. Przychody ze sprzedaży są ujmowane w momencie udostępnienia produktu finalnemu nabywcy, wydania towaru lub wykonania usługi po pomniejszeniu o wszelkie rabaty.

LEASING

Leasing jest klasyfikowany jako leasing finansowy, gdy warunki umowy przenoszą zasadniczo całe potencjalne korzyści oraz ryzyko wynikające z bycia właścicielem na leasingobiorcę. Wszystkie pozostałe rodzaje leasingu są traktowane jako leasing operacyjny.

Aktywa użytkowane na podstawie umowy leasingu finansowego są traktowane jak aktywa Spółki i są wyceniane w ich wartości godziwej w momencie ich nabycia, nie wyższej jednak niż wartość bieżąca minimalnych opłat leasingowych. Powstające z tego tytułu zobowiązanie wobec leasingodawcy jest prezentowane w bilansie w pozycji zobowiązania. Koszty finansowe są odnoszone do rachunku zysków i strat.

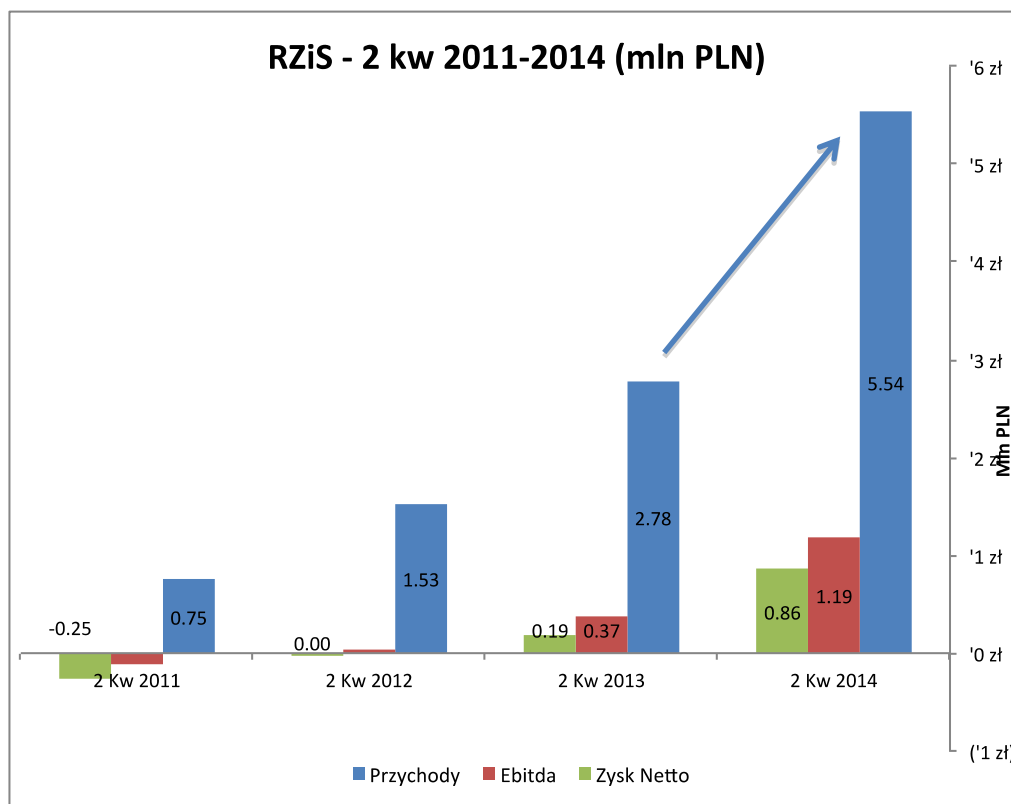
OPIS NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W SZCZEGÓLNOŚCI O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE W II KWARTALE 2014 R. WYNIKI FINANSOWE – KOMENTARZ DO WYNIKÓW

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

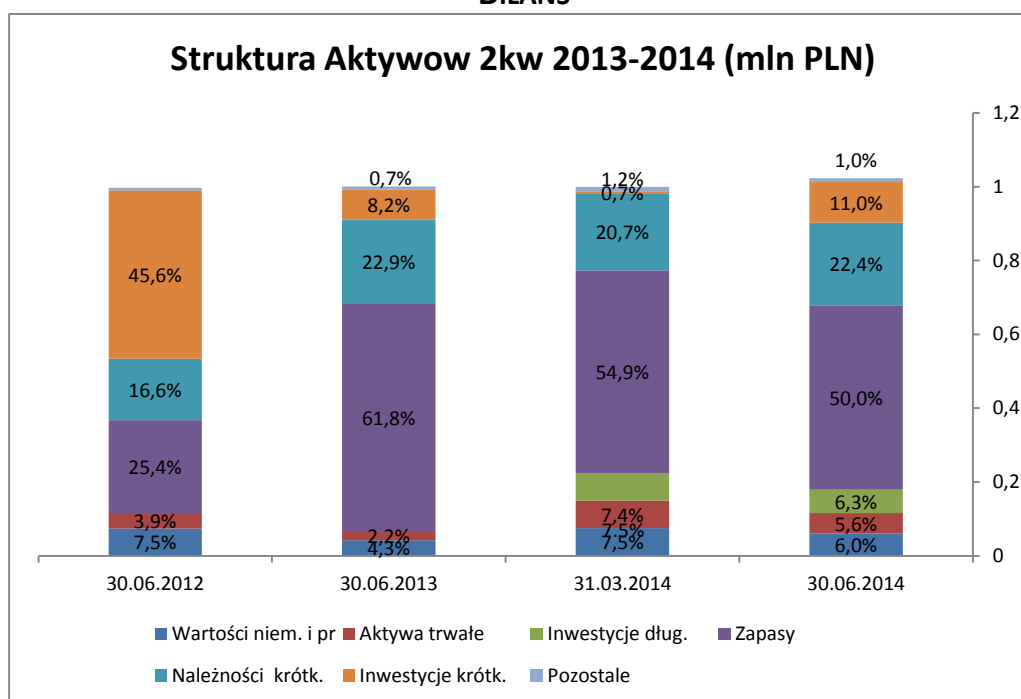
W porównaniu do II kwartału 2013 r., wyniki uległy niemal podwojeniu. **W II kwartale 2014 r. przychody netto ze sprzedaży wyniosły 5.54 mln PLN** i były o prawie 100% wyższe od wyników za I półrocze 2013 roku (2.78 mln PLN). Spółka zakończyła raportowany okres **zyskiem netto na poziomie 858 tys. PLN** (194 tys. PLN KdK). Wynik zawiera pierwsze dwa tygodnie sprzedaży Godfire™: Rise of Prometheus.

Wynik EBITDA wyniósł ponad 1.19 mln PLN (365 tys. PLN KdK) i wzrósł o około 225% KdK. Marża EBITDA wynosiła 23.6%, natomiast marża netto wyniosła 17% i była wyższa o prawie 80% od wyniku z roku ubiegłego (9.5% w analogicznym okresie 2013 r).

Udział kosztów operacyjnych w przychodach ze sprzedaży w I połowie 2014 roku wynosił 82.8% i spadł o ponad 10% w porównaniu do udziału kosztów w I połowie 2013. Wzrost kosztów usług obcych w I półroczu 2014 jest bezpośrednio związany ze wzrostem sprzedaży i zwiększaniem liczby osób współpracujących ze Spółką. Suma kosztów operacyjnych wzrosła do 4.59 mln PLN jest związana ze zwiększeniem skali działalności Spółki.



BILANS



Suma bilansowa w II kwartale 2014 wynosiła 9.62 mln PLN wobec 7.4 mln PLN w I kwartale 2014 r. i 5.79 mln PLN w II kwartale 2013 r. Wzrost w stosunku do I kwartału 2014 r. o około 29% wynika z tytułu otrzymania dotacji w ramach Działania 1.4 Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka "Wsparcie projektów celowych", o czym Spółka informowała w raporcie giełdowym nr 6/2014, podpisanej umowy kredytowej (patrz niżej) oraz zmian w kapitale obrotowym.

W II kwartale 2014 Spółka rozpoczęła prace nad programem „SWIM” dofinansowanym ze środków unijnych. Spółka księguje otrzymane środki jako zobowiązania długoterminowe po stronie pasywów oraz jako długookresowe rozliczenie międzyokresowe po stronie aktywów. Wartość projektu wzrośnie do końca 2015 r., a tym samym wzrosną odpowiednie pozycje bilansowe. Bieżąca część kosztów ponoszonych w związku z realizacją programu „SWIM” jest księgowana jako koszty okresu Spółki, natomiast otrzymane i wykorzystane wpływy z dotacji księgowane są w pozycji pozostałe przychody.

ŚRODKI PIENIĘŻNE

Stan środków gotówkowych na koniec II kwartału wynosił około 980 tys. PLN i był wyższy od stanu na koniec poprzedniego okresu o około 930 tys PLN. Zmiana ta jest związana m.in. z zawarciem przez Spółkę długoterminowej umowy kredytowej.

Spółka otrzymała finansowanie z banku na okres 3 lat. Podpisanie umowy kredytowej potwierdza zdolność Spółki do zaciągania kredytu długoterminowego i wiarygodność Spółki w ocenie sektora finansowego.

Od II kwartału 2014 Spółka otrzymuje środki w ramach programu GoGlobal (do IV kwartału 2014) oraz środki w ramach Działania 1.4 (do końca 2015 r.).



INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI PODEJMOWANYCH PRZEZ EMITENTA W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI

GODFIRE™: RISE OF PROMETHEUS

W II kwartale 2014 r. odbyła się premiera gry Godfire™: Rise of Prometheus stworzonej w kooperacji ze światowej klasy studiem graficznym Platige Image S.A.

Gra trafiła do sprzedaży w kanale Apple App Store 19 czerwca, otrzymując, tak samo jak Real Boxing™, prestiżowe wyróżnienie Apple Editors' Choice, tym samym potwierdzając najwyższą jakość i duży potencjał komercyjny produktów studia.

Gra po premierze oraz po pierwszej aktualizacji osiągnęła podobną do Real Boxing™, zadawalającą charakterystykę sprzedaży, przy wyższych parametrach monetyzacyjnych. Odpowiednie wsparcie gry za pomocą kolejnych aktualizacji, promocji cenowych i wizerunkowych powinno podtrzymać i okresowo powiększyć wpływy ze sprzedaży.

31 lipca odbyła się premiera pierwszej z zapowiadanych aktualizacji gry, która po raz kolejny uzyskuje promocję w kanale Apple App Store. Aktualizacja wprowadziła szereg zmian postulowanych przez graczy, oraz nową funkcjonalność, np. możliwość udostępniania nagrań video rozgrywki w kanałach społecznościowych.

Aktualnie trwają ostatnie prace związane z wersją przeznaczoną dla platformy Android. Na datę premiery, która jest spodziewana w najbliższych miesiącach, wpływ ma m.in. strategia partnerów biznesowych.

REAL BOXING™

Raportowany okres był kolejnym w którym marka Real Boxing zwiększyła przychody KdK. Ten stabilny trend jest realizowany od ponad 1,5 roku, dzięki systematycznym i zaplanowanym działaniom.

W II kwartale gra na platformach mobilnych otrzymała szereg aktualizacji ukierunkowanych na rozgrywkę wieloosobową, funkcje społecznościowe oraz mechanizmy monetyzacyjne.

Pod koniec czerwca na platformie iOS przeprowadzona została kampania w ramach której gra udostępniona została za darmo. Działania te przyczyniły się do gwałtownego wzrostu liczby graczy, którzy monetyzują się m.in. poprzez zakupy mikropłatności w grze. Podobna kampania planowana jest w najbliższym czasie dla systemu Android.

Potwierdzenie potencjału rynku dla gry bokserskiej ukierunkowanej na mechanizmy rozgrywki wieloosobowej i społecznościowe, jak również bardzo dobre wyniki monetyzacyjne aktualnej wersji Real Boxing™ stanowią doskonały prognostyk dla kontynuacji rozwoju marki.

W produkcji znajduje się już w **Real Boxing 2 w modelu biznesowym Freemium**. Będzie ona kilkukrotnie większa od swojej poprzedniczki i w pełni ukierunkowana na rozgrywkę wieloosobową, rywalizacyjną i społecznościową. Dodatkowo, dzięki wielu nowym funkcjonalnościom realizowanym w ramach oprogramowania „SWIM”, zawartość gry będzie wzbogacona o dodatkowe atrakcyjne moduły.



Na początku lipca br. do sprzedaży m.in. w kanale Steam trafiła gra w wersji na komputery PC, o czym Emitent informował w raporcie nr 16/2014. Sprzedaż tej wersji stanowi dodatkowe źródło dochodów jak również umacnia markę Real Boxing.

PODPISANIE UMOWY O WSPÓŁPRACY Z QUALCOMM INC.

W II kwartale Emitent podpisał umowę z liderem rynku komunikacji bezprzewodowej – Spółką Qualcomm Incorporated. Zgodnie z umową Zespół programistyczny Vivid Games dokona modyfikacji w silniku Unreal Engine 3 tak by w pełni wykorzystywał możliwości technologii Snapdragon używaną w urządzeniach mobilnych z systemem Android. W przyszłości do silnika Snapdragon dostosować będzie można gry Real BoxingTM bądź GodfireTM: Rise of Prometheus. oraz inne, co pozwoli uzyskać znaczące wsparcie marketingowe od firmy Qualcomm.

PRYZNANIE ŚRODKÓW FINANSOWYCH.

Raportem nr 06/2014 Emitent poinformował o otrzymaniu informacji przekazanej przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju z dnia 10.04.2014 r. w sprawie przyznania Spółce środków finansowych w wysokości 3.361.694,07 złotych. Kwota została przyznana tytułem dofinansowania realizacji projektu "Silnik międzyplatformowych rozgrywek wieloosobowych czasu rzeczywistego wspierający fotorealistyczne gry mobilne" w ramach Działania 1.4 Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka "Wsparcie projektów celowych". Środki finansowe będą przekazane Spółce na podstawie umowy. Realizacja projektu przyczyni się do poprawy monetyzacji produktów Spółki, w szczególności gier Real BoxingTM oraz GodfireTM: Rise of Prometheus.

Spółka otrzymała także dofinansowanie w ramach konkursu GoGlobal III, organizowanego po przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, o czym poinformowano w raporcie nr 9/2014. Vivid Games realizuje projekt pt. „Opracowanie strategii komercjalizacji gier na urządzenia mobilne stworzonych w oparciu o technologie Real Fighting Framework na rynkach Ameryki Łacińskiej oraz Azji południowo-wschodniej”. Działania te wpisują się w realizację strategii zakładającej m.in. ekspansję na rynki azjatyckie.

UDZIAŁ W IMPREZACH I TARGACH BRANŻOWYCH.

Vivid Games od początku 2014 roku aktywnie uczestniczy w targach i imprezach branżowych skupiających graczy i środowisko branżowe z całego świata.

W II kwartale br. działania marketingowe ukierunkowane były na promocję gry GodfireTM: Rise of Prometheus i skupiały się głównie na rynku amerykańskim. Spółka obecna była na konferencji GDC w San Francisco oraz w charakterze wystawcy na targach konsumenckich PAX East w Bostonie oraz E3 w Los Angeles.

STANOWISKO ZARZĄDU EMITENTA ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ WYNIKÓW FINANSOWYCH

Emitent nie publikował prognoz na rok 2014.



OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ (CELE EMISYJNE) I INWESTYCJI EMITENTA ZAMIESZCZONYCH W DOKUMENCIE INFORMACYJNYM ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI

Spółka jest notowana na NewConnect od 11 czerwca 2012 roku. Etapy realizacji celów i założeń przedstawionych w prospekcie emisyjnym były systematycznie opisywane w kolejnych raportach okresowych.

Emitent działa zgodnie ze strategią zaprezentowaną w raporcie okresowym za IV kwartał 2013 roku. Kolejne etapy jej realizacji są systematycznie przekazywane rynkowi za pośrednictwem komunikatów giełdowych oraz informacji prasowych. Najważniejsze dla Zarządu Spółki jest tworzenie produktów najwyższej jakości i odpowiadanie na potrzeby oraz oczekiwania graczy. Zgodnie z zapowiedziami Spółka transformuje aktualne i przyszłe produkty do modelu biznesowego Freemium, osiągając coraz wyższe przychody z efektywnej monetyzacji mikropłatności.

Główne marki są nieustannie promowane w kanałach sprzedaży oraz podczas imprez branżowych. Wysoka rozpoznawalność produktów ułatwia nawiązywanie nowych partnerstw biznesowych jak i penetrację nowych rynków, zwłaszcza terytorium Azji. Komercjalizacja gier na rynkach wschodzących jest wspierana przez działania realizowane w ramach projektu pt. *„Opracowanie strategii komercjalizacji gier na urządzenia mobilne stworzonych w oparciu o technologię Real Fighting Framework na rynkach Ameryki Łacińskiej i Azji południowo-wschodniej”* w działaniu Go Global III.

OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, ZE WSKAZANIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI WG STANU NA DZIEŃ 30.06.2014 I 14.08.2014 R.

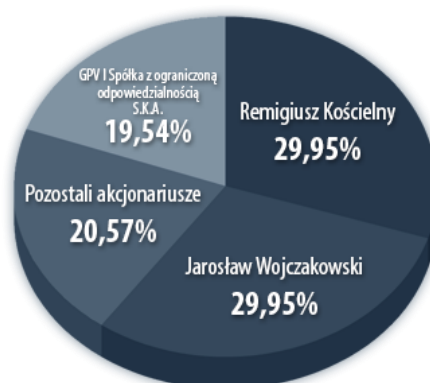
Emitent posiada 32,28% udziałów w spółce powiązanej zarejestrowanej pod firmą Vivid Games Spółka Akcyjna Spółka Komandytowo-Akcyjna z siedzibą w Bydgoszczy. Emitent informował o tym w Raporcie bieżącym nr 18/2013.

WSKAZANIE PRZYCZYN NIESPORZĄDZANIA PRZEZ EMITENTA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH

Na podstawie art. 58 ustawy o rachunkowości oraz ustaleń z audytorem, Zarząd stwierdza, iż Vivid Games S.A. nie ma obowiązku sporządzania sprawozdania skonsolidowanego, gdyż dane finansowe jednostki zależnej (Vivid Games S.A. S.K.A. z siedzibą w Bydgoszczy) są nieistotne dla realizacji obowiązku określonego w art.4 ust.1 ustawy.

Spółka nie sporządza sprawozdania skonsolidowanego na podstawie art.56 ustawy o rachunkowości.

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 14.08.2014 r.

Akcjonariusz	Seria	Liczba akcji	Proc. akcji	Liczba głosów	Proc. Głosów
Remigiusz Rudolf Kościelny	A	7 576 250	29,95%	7 576 250	29,95%
Jarosław Wojczakowski	A	7 576 250	29,95%	7 576 250	29,95%
GPV I Sp. z o.o. S.K.A	B	4 943 075	19,54%	4 943 075	19,54%
Pozostali	A i B	5 204 425	20,57%	5 204 425	20,57%
łącznie	A i B	25 300 000	100,00%	25 300 000	100,00%

Tabela.3.Akcjonariusze posiadający, na dzień 14.08.2014 r., co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.



INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA, W PRZELICZENIU NA PEŁNE ETATY

Na dzień 30 czerwca 2014 roku zatrudnienie w Vivid Games SA w przeliczeniu na pełne etaty wynosiło **83 osoby**.

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 II kwartał 2014 roku i dane porównywalne za II kwartał 2013 roku 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