

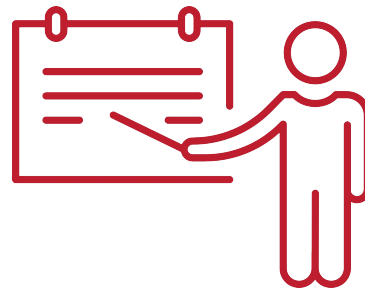
**20
25**

**RAPORT ZA
III KWARTAŁ**



SPIS TREŚCI

- List Prezesa Zarządu
- Model biznesowy i strategia Spółki
- Czynniki rozwoju
- Wybrane dane finansowe w PLN i EUR
- Podsumowanie operacyjne za III kwartał 2025
- Omówienie danych finansowych
- Spółka Vivid Games S.A.
- Pozostałe informacje
- Oświadczenie zarządu dotyczące informacji w sprawozdaniu



LIST PREZESA ZARZĄDU

“

Szanowni Akcjonariusze,

Trzeci kwartał 2025 roku był dla Vivid Games okresem intensyfikacji działań operacyjnych i produkcyjnych, ze szczególnym naciskiem na rozwój kluczowego projektu – Real Boxing 3. Po przeprowadzonej na przełomie II i III kwartału restrukturyzacji zespołu oraz usprawnieniu procesów zarządczych, produkcja gry przebiega w sposób bardziej efektywny i uporządkowany.

Obecnie prace nad tytułem koncentrują się na implementacji nowych funkcjonalności, balansowaniu mechanik rozgrywki oraz optymalizacji systemu monetyzacji. Celem tych działań jest zapewnienie wysokiej jakości produktu oraz lepsze dopasowanie gry do oczekiwań graczy. Działania zrealizowane w trakcie drugiego półrocza przyniosły istotny postęp, zarówno w zakresie stabilności i wydajności produktu, jak i ogólnej jakości doświadczenia użytkownika. Zgodnie z przyjętym harmonogramem, gra Real Boxing 3 zostanie udostępniona, początkowo na wybranych rynkach, w grudniu 2025 roku. Zarząd oczekuje, że odpowiednio przygotowany produkt pozwoli w pełni wykorzystać potencjał marki w nadchodzących okresach.

Równolegle Spółka kontynuuje działania związane z rozwojem portfela produktowego, optymalizacją kosztów oraz umacnianiem relacji z partnerami biznesowymi. Uzyskane w ostatnich miesiącach finansowanie umożliwia dalszą realizację przyjętej strategii rozwoju, a także przyspiesza pozycjonowanie Spółki na rynku MENA.

Zarząd Vivid Games z rozważą, ale i konsekwencją, realizuje działania mające na celu długofalowe wzmocnienie pozycji Spółki w segmencie gier sportowych.

Z wyrazami szacunku,
Piotr Gamracy
Prezes Zarządu
Vivid Games S.A.



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.

PROJEKTY REALIZOWANE W 2025



- PROJECT C
- REAL BOXING VR



- REAL BOXING 3
- REAL BOXING 2 APPLE ARCADE
- RUNDEAD
- REAL BOXING 2: REMASTERED (SONY PS 4, PS5, XBOX)
- ZOZOLE UNIVERSE



- REAL BOXING
- REAL BOXING 2
- ZOZOLE RUN
- GRAVITY RIDER
- REAL BOXING 2: REMASTERED (NINTENDO SWITCH, PC)



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	30.09.2025 W TYS PLN	31.12.2024 W TYS PLN	30.09.2024 W TYS PLN	30.09.2025 W TYS EUR	31.12.2024 W TYS EUR	30.09.2024 W TYS EUR
Aktywa trwałe	13 377,50	12 192,74	11 600,16	3 133,49	2 853,44	2 710,89
Aktywa obrotowe	6 421,66	2 578,40	2 896,19	1 504,18	603,42	676,82
Aktywa razem	19 799,16	14 771,14	14 496,35	4 637,67	3 456,85	3 387,71
Kapitał własny	6 466,71	9 127,37	4 039,71	1 514,74	2 136,06	944,06
Kapitał podstawowy	5 553,58	3 228,58	3 228,58	1 300,85	755,58	754,50
Zobowiązania długoterminowe, w tym:	9 422,75	1 169,84	1 254,56	2 207,15	273,77	293,18
Kredyty i pożyczki	8 649,00	0,00	0,00	2 025,91	0,00	0,00
Zobowiązania z tyt. leasingu	36,88	46,89	46,12	8,64	10,97	10,78
Zobowiązania krótkoterminowe, w tym:	3 909,70	4 473,93	9 202,08	915,79	1 047,02	2 150,47
Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania z tyt. leasingu	13,16	12,23	15,86	3,08	2,86	3,71

CAŁKOWITE DOCHODY	01.07.2025 30.09.2025 W TYS PLN	01.01.2025 30.09.2025 W TYS PLN	01.07.2024 30.09.2024 W TYS PLN	01.01.2024 30.09.2024 W TYS PLN	01.07.2025 30.09.2025 W TYS EUR	01.01.2025 30.09.2025 W TYS EUR	01.07.2024 30.09.2024 W TYS EUR	01.01.2024 30.09.2024 W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi:	3 438,22	11 751,63	3 696,62	13 036,03	805,60	2 773,90	862,75	3 030,08
Przychody ze sprzedaży	2 136,16	7 140,89	2 769,35	10 140,63	500,52	1 685,56	646,33	2 357,08
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	1 302,06	4 610,74	927,27	2 895,40	305,08	1 088,34	216,41	673,00
Koszty działalności operacyjnej	-4 037,61	-12 806,55	-4 268,93	-14 194,41	-946,04	-3 022,91	-996,32	-3 299,34
Zysk (-strata) na sprzedaży	-599,39	-1 054,92	-572,31	-1 158,38	-140,44	-249,01	-133,57	-269,25
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	-439,64	-2 451,87	-330,49	-499,29	-103,01	-578,75	-77,13	-116,05
Całkowite dochody ogółem	-637,39	-2 660,67	-425,39	-764,52	-149,35	-628,03	-99,28	-177,70
EBITDA	41,42	-934,48	323,61	1 479,49	9,71	-220,58	75,53	343,89

PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE	01.01.2025 30.09.2025 W TYS PLN	01.01.2024 30.09.2024 W TYS PLN	01.01.2025 30.09.2025 W TYS EUR	01.01.2024 30.09.2024 W TYS EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	770,50	1 288,14	181,87	299,41
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-4 645,74	-2 975,73	-1 096,60	-691,68
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	8 572,04	2 374,22	2 023,38	551,86
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	5 073,09	1 368,73	1 197,47	318,15

ZYSK/(-STRATA) NA JEDNĄ AKCJĘ	01.01.2025 30.09.2025 W TYS PLN	01.01.2024 30.09.2024 W TYS PLN	01.01.2025 30.09.2025 W TYS EUR	01.01.2024 30.09.2024 W TYS EUR
Zysk na jedną akcję podstawowy	-0,05	-0,02	-0,01	-0,01
Zysk na jedną akcję rozwodniony	-0,05	-0,02	-0,01	-0,01
Zysk (-strata) netto z działalności kontynuowanej i zaniechanej	-2 660,67	-764,52	-628,03	-177,70
Średnia ważona liczba akcji zwykłych w szt	55 535 770	32 285 770	55 535 770	32 285 770
Średnia ważona rozwodniona liczba akcji zwykłych w szt	55 535 770	32 285 770	55 535 770	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 2025 roku - 1 EUR = 4,2692 PLN
31 grudnia 2024 roku - 1 EUR = 4,2730 PLN
31 września 2024 roku - 1 EUR = 4,2791 PLN
2. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów w pierwszych trzech kwartałach danego roku
- kurs wyliczony jako średnia kursów NBP, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w pierwszych dziewięciu miesiącach danego roku
2025 roku 1 EUR = 4,2365 PLN
2024 roku 1 EUR = 4,3022 PLN
3. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów w danym kwartale
- kurs wyliczony jako średnia kursów NBP, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w trzecim kwartale danego roku
2025 roku 1 EUR = 4,2679 PLN
2024 roku 1 EUR = 4,2847 PLN

PODSUMOWANIE OPERACYJNE Q3 2025



REAL BOXING 3

Real Boxing 3, najnowsza odsłona flagowej serii Vivid Games, tworzona w silniku Unity, oferuje tryb multiplayer, rozbudowany system rozwoju postaci oraz codzienne i tygodniowe wyzwania.

W czerwcu 2025, wobec niezadowalających wyników soft launchu i zatorów spowodowanych niewłaściwym zarządzaniem produkcją, Zarząd zdecydował o wydłużeniu prac nad tytułem (ESPI nr 19/2025). Celem jest istotna poprawa monetyzacji i dopracowanie kluczowych elementów rozgrywki. Na przełomie II i III kwartału przeprowadzono efektywną restrukturyzację na poziomie kadry zarządzającej projektem, a dzięki uzyskanemu finansowaniu dodatkowo wzmocniono zespół.

Obecnie projekt znajduje się na etapie finalizacji kluczowych funkcjonalności i balansowania mechanik oraz dopracowania gameplayu, a Zarząd planuje udostępnienie gry na trzech rynkach (Kanada, Meksyk, Filipiny) w grudniu 2025 roku. Celem jest weryfikacja i technicznej stabilności gry oraz retencji, a także rozwój społeczności graczy w ramach platformy Discord. W 2026 roku tytuł będzie nadal rozwijany i udostępniany sukcesywnie w kolejnych krajach.



REAL BOXING 2

Seria Real Boxing pozostaje kluczowym filarem działalności Vivid Games S.A., osiągając do końca października 2025 roku ponad 146 miliony pobrań. Od początku 2025 roku zespół deweloperski koncentruje się na działaniach typu live-ops oraz modernizacji elementów rozgrywki, ukierunkowanej na podniesienie jakości doświadczenia gracza i wydłużenie cyklu życia produktu. Sukcesywnie realizowane są również aktualizacje technologiczne, umożliwiające dostosowanie tytułu do wymogów najnowszych wersji systemów operacyjnych oraz standardów poszczególnych platform dystrybucyjnych.

W styczniu 2025 roku Spółka zawarła umowę z QubicGames S.A. dotyczącą wydania Real Boxing 2: Remastered na platformy PC oraz konsole Sony PlayStation i Microsoft Xbox (ESPI nr 5/2025). Projekt stanowi kolejny etap w procesie dywersyfikacji kanałów dystrybucji oraz zwiększania globalnego zasięgu marki, po wcześniejszym udostępnieniu gry na konsoli Nintendo Switch. Wersja Real Boxing 2: Remastered została opublikowana na platformie Steam (PC) w sierpniu 2025 roku, natomiast – zgodnie z oceną wydawcy – wersje dedykowane konsolom zostaną wprowadzone do dystrybucji najpóźniej do końca 2025 roku.

W sierpniu 2025 roku Vivid Games S.A. zawarła umowę z Apple Inc. na przygotowanie dedykowanej wersji gry Real Boxing 2 i jej wydanie w modelu subskrypcyjnym Apple Arcade (ESPI nr 31/2025). Wersja ta zostanie dostosowana do wymagań platformy, w szczególności poprzez rezygnację z reklam oraz mikropłatności. Równolegle Spółka prowadzi modernizację zaplecza technologicznego (back-end), co w dłuższej perspektywie umożliwi dalszy rozwój edycji free-to-play. Dotychczas istniejący dług technologiczny ograniczał możliwości realizacji tych działań. Udostępnienie gry w ramach Apple Arcade (kategoria Apple Greats) planowane jest na I kwartał 2026 roku. Zarząd pozytywnie ocenia zarówno jakość jak i tempo prac.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania Real Boxing 2 pozostaje strategicznym tytułem w portfolio Vivid Games S.A., stanowiąc stabilne źródło przychodów i istotny element budowania wartości marki Real Boxing.

REAL
BOXING™ 2

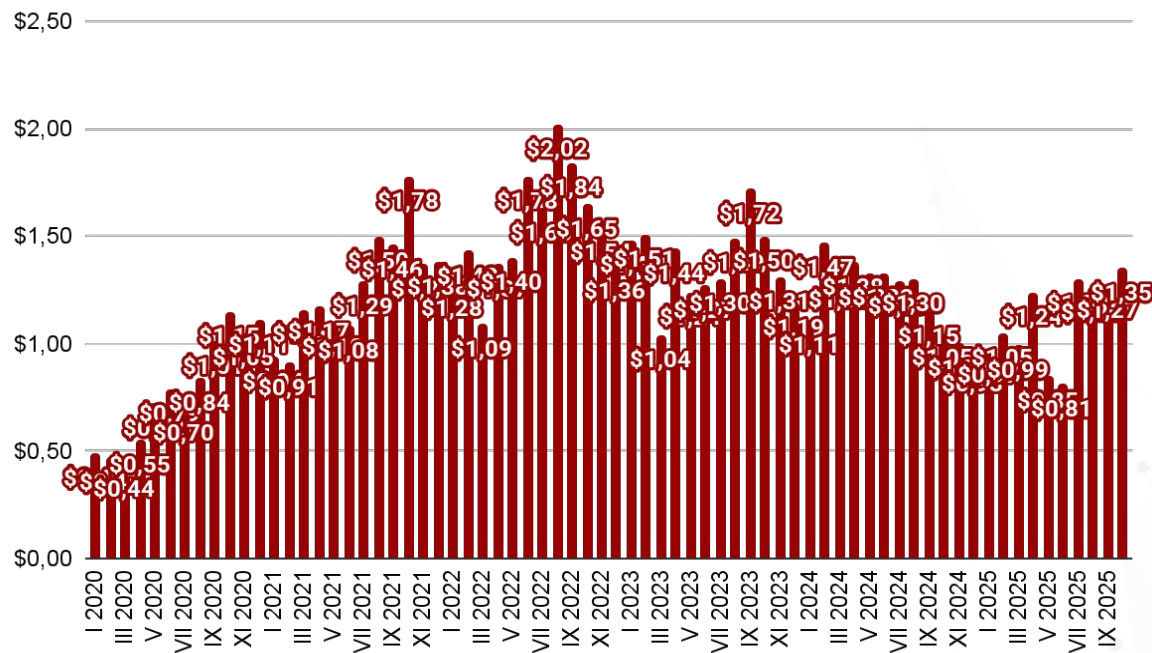
2,9 MLN
Pobrania

4,15 PLN
ARPU
(kluczowe rynki)

0,9 MLN PLN
Wydatki na UA

DANE W Q3 2025

ARPU NA KLUCZOWYM RYNKU (USA)



REAL
BOXING™ 2

2,9 MLN
Pobrania

4,15 PLN
ARPU
(kluczowe rynki)

0,9 MLN PLN
Wydatki na UA

DANE W Q3 2025

rUNDEAD

rUNDEAD to tworzony aktualnie w Vivid Games tytuł endless runner w klimacie survival horroru. 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.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania prace nad grą pozostają wstrzymane w związku ze skierowaniem zespołu do prac nad grą Zozole Universe.



ZOZOLE RUN

W październiku 2023 roku Vivid Games S.A. zawarła umowę ze spółką Mieszko S.A., znanym producentem słodczy, takich jak Zozole, Amoretta, Cherrissimo czy Cheers, dotyczącą stworzenia gry mobilnej typu endless runner.

W wyniku współpracy powstał tytuł Zozole Run, łączący świat fizycznych produktów z przestrzenią cyfrową. Gra wykorzystuje mechanizmy umożliwiające użytkownikom wprowadzanie kodów z opakowań produktów Zozole w celu odblokowania dodatkowej zawartości, co zwiększa zaangażowanie graczy i wzmacnia rozpoznawalność marki. Projekt stanowi przykład efektywnej integracji działań marketingowych z interaktywną rozrywką, umożliwiając jednocześnie promocję marki Zozole również na rynkach międzynarodowych.

Dla Vivid Games współpraca z Mieszko S.A. stanowi cenne doświadczenie oraz punkt odniesienia dla przyszłych projektów opartych na silnej identyfikacji wizualnej i emocjonalnym zaangażowaniu użytkowników.

Gra Zozole Run jest dostępna globalnie w sklepach Apple App Store i Google Play oraz jest stale rozwijana przez Vivid Games we współpracy z Mieszko S.A. W kwietniu 2025 roku tytuł został wyróżniony nominacją w kategorii „Najlepsza polska gra mobilna” podczas konferencji Digital Dragons.



INNE WAŻNE WYDARZENIA

Przegląd opcji strategicznych

W obliczu przesunięcia premiery Real Boxing 3 oraz słabnących przychodów z dystrybucji pozostałych gier, w tym zwłaszcza Real Boxing 2, Zarząd postanowił w dniu 26 czerwca 2025 r., o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych, w wyniku których planował wyłonić najbardziej optymalne źródło finansowania Spółki do czasu rozpoczęcia dystrybucji Real Boxing 3.

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

- Sprzedaż praw do gry Real Boxing 2 podmiotowi z branży.
- Sprzedaż części lub całości praw do gier Real Boxing 2 i/lub Real Boxing 3 podmiotowi, który zapewni finansowanie dalszych prac nad Real Boxing 3 oraz pokryje lub będzie partycypował w wydatkach na marketing i user acquisition.
- Zawarcie umowy pożyczki lub zwiększenie aktualnego limitu kredytowego w mBank.

W efekcie zakończenia przeglądu Spółka zawarła umowę pożyczki z Gemini Grupe UAB z siedzibą w Wilnie (Litwa) na kwotę 4 mln EUR. Środki zostaną wypłacone w trzech transzach, z czego pierwsza, w wysokości 2 mln EUR, wpłynęła na rachunek bankowy Spółki dnia 14 sierpnia 2025. Wypłata kolejnych transz jest uzależniona od realizacji przez Spółkę celów biznesowych ustalonych wspólnie z pożyczkodawcą, zgodnych ze strategią Spółki i harmonogramem produkcji gry Real Boxing 3. W ramach realizowanych celów, Spółka negocjuje możliwości otwarcia biura w Zjednoczonych Emiratach Arabskich, które ułatwiłoby pozycjonowanie gier z serii Real Boxing na rynku MENA. Pożyczka została udzielona na okres 3 lat, z roczną kapitalizacją odsetek w wysokości 11,5% oraz możliwością wcześniejszej spłaty. Na żądanie pożyczkodawcy spłata może nastąpić poprzez potrącenie z wkładem pieniężnym na akcje nowej emisji po cenie 0,40 zł za akcję. Jako zabezpieczenie roszczeń zawarta została umowa zastawu rejestrowego na prawach do gier z serii Real Boxing.

Zawarcie umowy na produkcję i dystrybucję gry

W dniu 21 sierpnia 2025 r. Spółka zawarła z Eva Grupe z siedzibą w Wilnie (Litwa) umowę dotyczącą produkcji i dystrybucji kolejnej gry free-to-play typu endless runner wykorzystującej IP marki Zozole, pt. Zozole Universe. Gra stanowi dalsze rozwinięcie Zozole Run, ze szczególnym uwzględnieniem aspektów monetyzacji oraz angażowania użytkowników. Na dzień publikacji raportu prace nad grą przebiegają zgodnie z harmonogramem.

Spółka planuje rozpoczęcie dystrybucji gry w drugim kwartale 2026 r. Warunki umowy, w tym wynagrodzenie za produkcję oraz udział w przyszłych przychodach, odpowiadają standardom rynkowym. Spółka otrzymuje wynagrodzenie stałe pokrywające większość kosztów produkcji oraz będzie uczestniczyć w znaczącej części przychodów z dystrybucji gry.

OMÓWIENIE DANYCH FINANSOWYCH



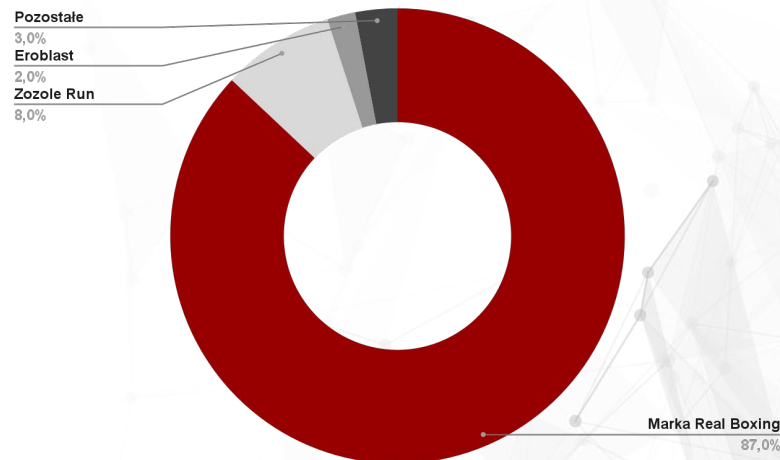
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓŁEM I ZRÓWNANE Z NIMI

w tys. PLN	01.07.2025 30.09.2025	01.07.2024 30.09.2024	Q3 2025 vs. Q3 2024
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi, w tym:	3 438,22	3 696,62	93%
Przychody ze sprzedaży	2 136,16	2 769,35	77%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	1 302,06	927,27	140%

Spadek wartości przychodów ze sprzedaży o 28% w stosunku do 3Q ubiegłego roku jest między innymi, wynikiem zmniejszonych inwestycji w UA i brakiem wydania nowych tytułów.

Koszty wytworzenia na własne potrzeby sukcesywnie zwiększają się w związku z zaangażowaniem w prace nad tytułem - Real Boxing 3.

Wykres kołowy odnosi się do przychodów ze sprzedaży poszczególnych tytułów w 3H 2025.



KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

W 3Q 2025 roku nastąpiło niewielkie zmniejszenie poziomu kosztów działalności operacyjnej. W stosunku do 3Q 2024 roku spadek wyniósł 0,2 mln PLN. W najistotniejszych pozycjach kosztów usług obcych np koszty UA - koszty pozostał na podobnym poziomie, nie przekraczając 1 mln PLN

W pozostałych przychodach operacyjnych zawarte są głównie przychody wynikające z rozliczenia otrzymanych wcześniej dotacji. Były one mniejsze z uwagi na zakończenie trwałości jednej z dotacji.

Koszty finansowe zwiększyły się z uwagi na większe wykorzystanie kredytu i zaciągnięcie pożyczki od Akcjonariusza.

Wynik 3Q 2025 był niższy od 3Q 2024 o ok 0,2 mln PLN.

w tys. PLN	01.07.2025 30.09.2025	01.07.2024 30.09.2024	Q3 2025 vs. Q3 2024
Koszty działalności operacyjnej	-4 037,61	-4 268,93	95%
Amortyzacja	-481,06	-654,10	74%
Zużycie surowców i materiałów	-8,64	-1,88	460%
Usługi obce	-2 485,02	-2 482,82	100%
Koszt świadczeń pracowniczych	-1 026,12	-1 089,09	94%
Podatki i opłaty	-0,55	-15,30	4%
Pozostałe koszty	-36,22	-25,74	141%
Zysk (-strata) ze sprzedaży	-599,39	-572,31	105%
Pozostałe przychody operacyjne	168,06	249,32	67%
Pozostałe koszty operacyjne	-8,31	-7,50	111%
Zysk (-strata) Na Dz. Op.	-439,64	-330,49	133%
Przychody finansowe	0,98	1,04	94%
Koszty finansowe	-198,73	-95,94	207%
Zysk(-strata) przed opodatkowaniem	-637,39	-425,39	150%

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Aktywa

w tys. PLN	STAN NA 30.09.2025	STAN NA 31.12.2024	09.2025 vs. 12.2024
AKTYWA TRWAŁE	13 377,50	12 192,74	110%
AKTYWA OBROTOWE	6 421,66	2 578,40	249%
AKTYWA RAZEM	19 799,16	14 771,14	134%

W pozycji Aktywa trwałe odnotowano wzrost o 10%. Na zwiększenie to istotny wpływ ma praca rozwojowa rozpoczęta w 2023 roku w sportowy bokserki tytuł Real Boxing 3 (+4,6 mln PLN) oraz zmniejszenie z tytułu odpisu Technologii BLAST (-1,9 mln PLN).

Wartość Aktywów obrotowych zwiększyła się ze względu na istotny stan środków pieniężnych na rachunkach bankowych Spółki wynoszący 5,1 mln PLN, pochodzący z otrzymanej pożyczki w wysokości 2 mln EUR. Pożyczka ta umożliwiła spłatę kredytu bankowego.

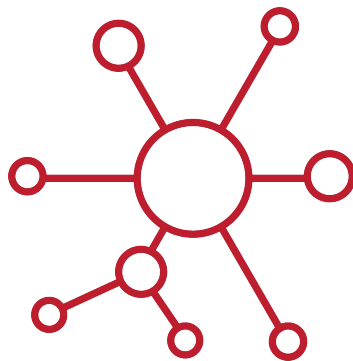
SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Kapitał Własny i Zobowiązania

w tys. PLN	STAN NA 30.09.2025	STAN NA 31.12.2024	09.2025 vs. 12.2024
Kapitał (Fundusz) Własny	6 466,71	9 127,37	71%
Zobowiązania Długoterminowe	9 422,75	1 169,84	805%
Zobowiązania Krótkoterminowe	3 909,70	4 473,93	87%
Kapitał Własny i Zobowiązania Razem:	19 799,16	14 771,14	134%

W 2025 roku kapitał zakładowy Spółki nie był podwyższany.

Zobowiązania długoterminowe wzrosły znacząco w związku z zaciągnięciem pożyczki długoterminowej w wysokości 2 mln EUR.



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 150 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):
Siedziba:
Kraj siedziby:
Adres siedziby:
Telefon:
Adres e-mail:
Adres WWW:

VIVID GAMES S.A.
Bydgoszcz
Rzeczpospolita Polska
ul. Ogińskiego 2, 85-092 Bydgoszcz
+48 (52) 321 57 28
ir@vividgames.com
www.vividgames.com

Forma prawna:
Fax:
Numer KRS:
NIP:
REGON:

Spółka Akcyjna
+48 (52) 522 21 30
0000411156
9671338848
340873302

ORGANY SPÓŁKI

Zarząd

Piotr Gamracy - Prezes Zarządu

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

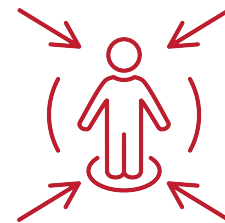
Od 2009 roku związany z branżą gier wideo. Jako Producent i Studio Manager w Sointeractive, zbudował studio wspierające branżę gier wideo w produkcji motion capture oraz cinematics. W późniejszym okresie pełnił funkcje kierownicze w m.in. Alvernia Studios sp. z o.o., Alvernia Action sp. z o.o. czy Netent 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 Simteract 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

Paweł Moskwa - Przewodniczący Rady Nadzorczej, Członek Rady Nadzorczej**

Kadencja: 30.06.2025 r. - 29.06.2030 r.

Leszek Małecki - Członek Rady Nadzorczej, Członek Komitetu Audytu***

Kadencja: 30.06.2025 r. - 29.06.2030 r.

Zuzanna Grochowska - Członkini Rady Nadzorczej

Kadencja: 30.06.2025 r. - 29.06.2030 r.

Damian Jasica - Przewodniczący Rady Nadzorczej*, Przewodniczący Komitetu Audytu

Kadencja: 27.09.2021 r. - 26.09.2026 r.

Anna Podkowińska - Tretyn - 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.

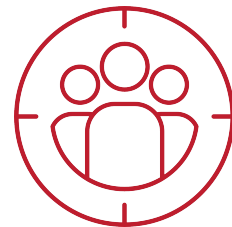
Opis sylwetek zawodowych i doświadczeń członków Rady Nadzorczej Spółki dostępny jest na stronie internetowej, pod adresem:

<https://vividgames.com/pl/spolka/rada-nadzorcza>

*do dnia 05.08.2025

** od dnia 05.08.2025 od dnia 06.08.2025

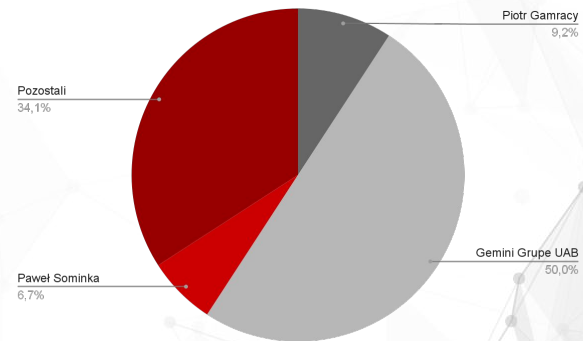
*** od dnia 05.08.2025



AKCJONARIAT VIVID GAMES S.A.

AKCJONARIUSZ	LICZBA AKCJI I GŁOSÓW*	% AKCJI I GŁOSÓW*
Piotr Gamracy	5 118 556	9,22%
Gemini Grupe UAB	27 754 000	49,97%
Paweł Sominka	3 710 000	6,68%
Pozostali	18 953 214	34,13%
	55 535 770	100,00%

Na dzień 25.11.2025



AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ

Imię i nazwisko	Funkcja w Organie	01.01.2025	30.09.2025	25.11.2025
Piotr Gamracy	Prezes Zarządu	5 118 556	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	*	*
Anna Podkowińska-Tretyn	Członkini Rady Nadzorczej	-	-	-
Zuzanna Grochowska	Członkini Rady Nadzorczej	*	-	-
Leszek Matecki	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	*	-	-
Paweł Moskwa	Przewodniczący Rady Nadzorczej	*	-	-

*we wskazanej dacie osoba nie pełniła funkcji w organach Spółki

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.

Posiadane akcje własne

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

Zatrudnienie i sytuacja kadrowa w Q3 2025 roku

Na dzień 30 września 2025 roku, w oparciu o różne formy zatrudnienia lub współpracy, ze Spółką współpracowało 56 osób. Przeciętne zatrudnienie w oparciu o umowy o pracę w okresie kończącym się 30 września 2025 roku to 25,24 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 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/pl/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 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. Po wymianie pism procesowych Spółka oczekuje na dalsze czynności sądu.

W grudniu 2024 Spółka wniosła pozew o zwrot zaliczki wypłaconej SG Mobile w związku z zawarciem umów wydawniczych dot. gier Knights Fight 2 oraz The Cash. Wniesienie pozwu wynika z braku porozumienia co do dalszego wydawania gry Knights Fight 2: New Blood i jest kontynuacją sporu, o którym Spółka informowała raportami bieżącymi nr 52/2021 i 29/2022.

Źródła finansowania

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

POZOSTAŁE INFORMACJE FINANSOWE



Rok obrotowy

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Informacja o kredytach i pożyczkach w 2025 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%.

Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w 2025 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W 2025 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 jest powiązany kapitałowo z Gemini Grupe UAB. Emitent nie tworzy 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 Fitch Ratings z oceną BBB.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI W RAPORCIE A PROGNOZAMI

Emitent nie opublikował prognoz dotyczących oczekiwanych w 2025 roku wyników. W związku z zakończeniem przeglądu opcji strategicznych oraz stabilizacją sytuacji finansowej Spółki, Zarząd podjął decyzję o odstąpieniu od przekazywania informacji o miesięcznych szacunkowych wynikach finansowych, począwszy od danych za sierpień 2025.



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 2025 roku został podpisany i zatwierdzony przez Zarząd Vivid Games S.A. w dniu 25 listopada do publikacji w dniu 26 listopada 2025 r.

Bydgoszcz, 25 listopada 2025 r.

Piotr Gamracy
Prezes Zarządu

Andrius Pestininkas
Wiceprezes Zarządu



VIVID GAMES

VIVID GAMES - HEADQUARTERS

Oginskiego 2
85092 Bydgoszcz
POLAND

www.vividgames.com