



VIVID GAMES

www.vividgames.com

**20
26**

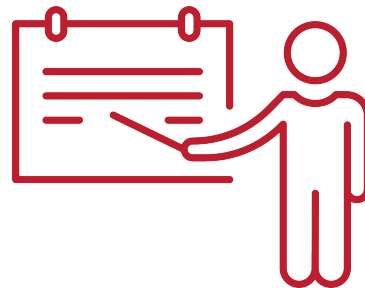
**RAPORT ZA
I KWARTAŁ**



Bydgoszcz, 13 maja 2026 r.

SPIS TREŚCI

- List Prezesa Zarządu
- Model biznesowy i strategia Spółki
- Czynniki rozwoju
- Wybrane dane finansowe w PLN i EUR
- Podsumowanie operacyjne za I kwartał 2026
- Omówienie danych finansowych
- Spółka Vivid Games S.A.
- Pozostałe informacje
- Oświadczenie zarządu dotyczące informacji w sprawozdaniu



LIST PREZESA ZARZĄDU

“

Szanowni Akcjonariusze, Partnerzy i Interesariusze,

Pierwszy kwartał 2026 roku był dla Spółki okresem intensywnej pracy nad wdrożeniem wniosków wyciągniętych z minionego roku. Po trudnym roku 2025, który był dla nas lekcją pokory i dyscypliny produktowej, w nowy rok weszliśmy z jasnym planem naprawczym i pełną koncentracją na poprawie jakości naszych kluczowych tytułów.

Nasz flagowy projekt, Real Boxing 3, pozostaje w centrum naszych działań operacyjnych. Zgodnie z zapowiedziami, analizujemy dane z rynków testowych, na których gra zadebiutowała w grudniu. Wykorzystaliśmy ostatnie miesiące na głęboką optymalizację i przebudowę mechanik, które nie spełniły naszych pierwotnych oczekiwań. Jesteśmy na ostatniej prostej przygotowań do udostępnienia nowej, znacząco ulepszonej wersji gry. Wierzymy, że zmiany będą punktem zwrotnym dla tego tytułu.

W obszarze gier typu endless runner, zgodnie ze strategiczną decyzją o zakończeniu projektu rUNDEAD, całą energię zespołu skierowaliśmy na rozwój Portal Runners. Pierwsze miesiące 2026 roku potwierdzają słuszność tego kierunku – obiecujące wyniki testów są dla nas motywacją do dalszego skalowania tego projektu. Wyciągnęliśmy wnioski z wcześniejszych niepowodzeń w tym segmencie, co pozwala nam dziś budować gry w sposób bardziej precyzyjny i dopasowany do oczekiwań rynku.

Sytuacja finansowa Spółki w I kwartale 2026 pozostaje stabilna, co pozwala nam na niezakłóconą realizację procesów produkcyjnych. Jesteśmy w trakcie zaawansowanych rozmów dotyczących uruchomienia drugiej transzy finansowania od Gemini Grupe. Pozyskanie tych środków umożliwi nam dalszą, konsekwentną realizację strategii oraz zwiększy bezpieczeństwo operacyjne przy rozbudowie naszych najważniejszych projektów.

W I kwartał 2026 roku weszliśmy jako organizacja bardziej świadoma swoich ograniczeń, ale też lepiej przygotowana do ich przełamywania. Fundamenty technologiczne i finansowe, które budujemy, dają nam solidną bazę do walki o zaufanie graczy i inwestorów w nadchodzących miesiącach.

Dziękuję za Państwa cierpliwość, wsparcie i wiarę w potencjał naszej Spółki.

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



MODEL BIZNESOWY I STRATEGIA NA LATA 2023 - 2027

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.

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 2026



- PROJECT C



- REAL BOXING 3
- REAL BOXING 2 APPLE ARCADE
- PORTAL RUNNERS (ZOZOLE UNIVERSE)
- REAL BOXING VR



- REAL BOXING
- REAL BOXING 2
- ZOZOLE RUN
- GRAVITY RIDER
- REAL BOXING 2: REMASTERED
(NINTENDO SWITCH, PC, SONY PS 4, XBOX)



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	31.03.2026 W TYS PLN	31.12.2025 W TYS PLN	31.03.2025 W TYS PLN	31.03.2026 W TYS EUR	31.12.2025 W TYS EUR	31.03.2025 W TYS EUR
Aktywa trwałe	14 657,38	13 278,32	13 125,30	3 417,12	3 141,53	3 137,10
Aktywa obrotowe	2 840,81	4 769,18	1 938,65	662,29	1 128,35	463,36
Aktywa razem	17 498,19	18 047,50	15 063,95	4 079,40	4 269,88	3 600,46
Kapitał własny	3 952,02	4 631,09	9 226,51	921,35	1 095,68	2 205,24
Kapitał podstawowy	5 553,58	5 553,58	5 553,58	1 294,72	1 313,93	1 327,37
Zobowiązania długoterminowe, w tym:	9 648,37	9 403,77	1 712,51	2 249,35	2 224,85	409,31
Kredyty i pożyczki	9 203,17	8 826,28	674,64	2 145,56	2 088,22	161,25
Zobowiązania z tyt. leasingu	33,88	37,48	43,62	7,90	8,87	10,43
Zobowiązania krótkoterminowe, w tym:	3 897,80	4 012,64	4 124,93	908,71	949,36	985,91
Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania z tyt. leasingu	13,83	13,49	12,53	3,22	3,19	2,99

CAŁKOWITE DOCHODY	01.01.2026 31.03.2026 W TYS PLN	01.03.2025 31.03.2025 W TYS PLN	01.01.2026 31.03.2026 W TYS EUR	01.01.2025 31.03.2025 W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi:	3 877,96	4 440,69	914,20	1 061,15
Przychody ze sprzedaży	2 260,99	2 944,71	533,01	703,67
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	1 616,97	1 495,98	381,19	357,48
Koszty działalności operacyjnej	-4 276,68	-4 498,15	-1 008,20	-1 074,88
Zysk (-strata) na sprzedaży	-398,72	-57,46	-94,00	-13,73
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	-269,89	116,55	-63,62	27,85
Całkowite dochody ogółem	-679,08	99,14	-160,09	23,69
EBITDA	-7,09	679,97	-1,67	162,49

PRZEPIŁYWY PIENIĘŻNE	01.01.2026 31.03.2026 W TYS PLN	01.01.2025 31.03.2025 W TYS PLN	01.01.2026 31.03.2026 W TYS EUR	01.01.2025 31.03.2025 W TYS EUR
Przeplwy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-585,46	723,79	-138,02	172,96
Przeplwy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 641,11	-1 495,76	-386,88	-357,43
Przeplwy pieniężne netto z działalności finansowej	-4,30	664,48	-1,01	158,78
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	1 256,89	268,80	296,30	64,23

ZYSK/(-STRATA) NA JEDNĄ AKCJĘ	01.01.2026 31.03.2026 W TYS PLN	01.01.2025 31.03.2025 W TYS PLN	01.01.2026 31.03.2026 W TYS EUR	01.01.2025 31.03.2025 W TYS EUR
Zysk na jedną akcję podstawowy	-0,01	0,00	0,00	0,00
Zysk na jedną akcję rozwodniony	-0,01	0,00	0,00	0,00
Zysk (-strata) netto z działalności kontynuowanej i zaniechanej	-679,08	99,14	-160,09	23,69
Średnia ważona liczba akcji zwykłych w szt	55 535 770	55 535 770	55 535 770	55 535 770
Średnia ważona rozwodniona liczba akcji zwykłych w szt	55 535 770	55 535 770	55 535 770	55 535 770

Do przeliczenia wybranych danych finansowych na EUR zastosowano następujące kursy:

1. Dla pozycji sprawozdania z sytuacji finansowej – kurs NBP z dnia:
31 marca 2026 roku - 1 EUR = 4,2894 PLN
31 grudnia 2025 roku - 1 EUR = 4,2267 PLN
31 marca 2025 roku - 1 EUR = 4,1839 PLN

2. Dla pozycji sprawozdania z całkowitych dochodów w pierwszym kwartale danego roku - kurs wyliczony jako średnia kursów NBP, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w pierwszych trzech miesiącach danego roku
2026 roku 1 EUR = 4,2419 PLN
2025 roku 1 EUR = 4,1848 PLN

PODSUMOWANIE OPERACYJNE Q1 2026



REAL BOXING 3

Real Boxing 3 to najnowsza odsłona flagowej serii Real Boxing. Tytuł wprowadza długo oczekiwaną rozgrywkę real-time multiplayer, rozbudowany system ligowy oraz dedykowany social hub.

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). Na przełomie II i III kwartału przeprowadzono efektywną restrukturyzację na poziomie kadry zarządzającej projektem, a dzięki uzyskanemu finansowaniu dodatkowo wzmocniono zespół.

Premiera gry planowana jest na maj 2026 roku i będzie miała na celu przeprowadzenie ponownych testów monetaryzacyjnych oraz dalszą optymalizację kluczowych wskaźników. W czerwcu 2026 roku planowane jest udostępnienie pierwszej dużej aktualizacji i otworzenie się na rynki globalne.

Aktualizacja ta wprowadzi istotne rozszerzenia w obszarze gameplayu, w tym nowy system postaci, rozbudowany system progresji obejmujący ponad 50 umiejętności oraz nowy tryb rozwoju – Fame Road, zaprojektowany w celu zwiększenia retencji i głębi doświadczenia gracza.

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

REAL BOXING 2

Seria Real Boxing niezmiennie stanowi kluczowy filar działalności operacyjnej Vivid Games S.A., osiągając do końca kwietnia 2026 roku imponujący wynik ponad 160 milionów pobrań. Jako strategiczny tytuł w portfelu Spółki, Real Boxing 2 stanowi fundament budowania długoterminowej wartości marki.

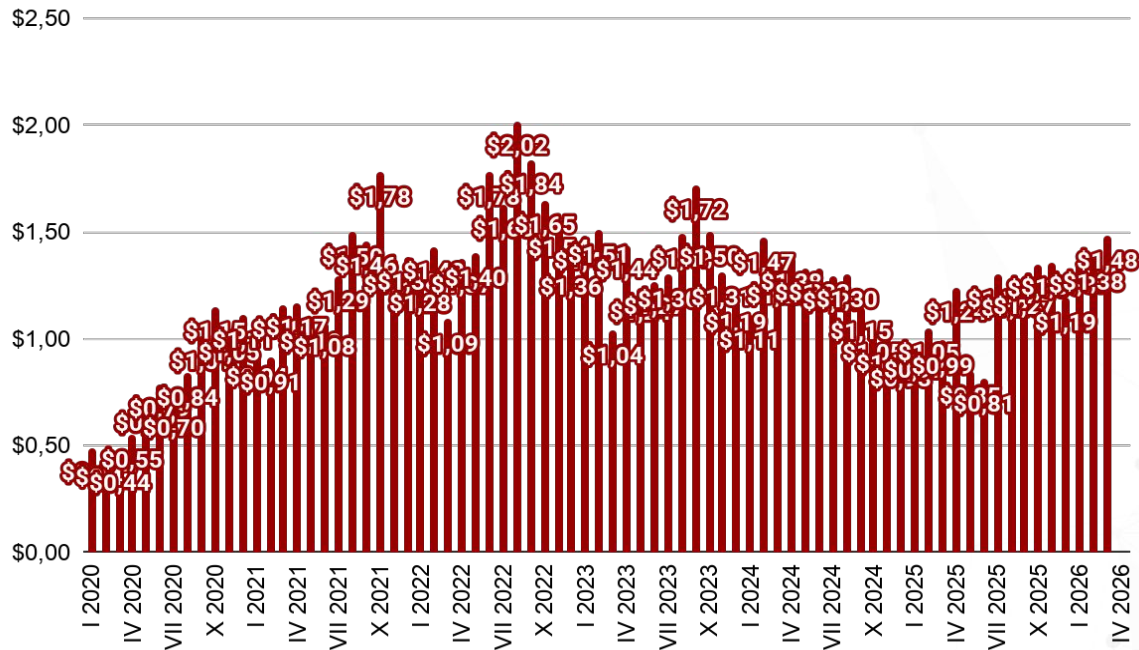
W 2025 roku Spółka położyła silny nacisk na dywersyfikację kanałów dystrybucji, czego efektem było wprowadzenie tytułu Real Boxing 2: Remastered na nowe platformy sprzętowe. Dzięki współpracy z QubicGames S.A., nawiązanej na początku 2025 roku, gra zadebiutowała w sierpniu na platformie Steam, a w grudniu 2025 roku trafiła do użytkowników konsol Sony PlayStation oraz Microsoft Xbox. Działania te, będące kontynuacją wcześniejszej obecności na Nintendo Switch, znacząco zwiększyły globalny zasięg marki i pozwoliły dotrzeć do nowych grup odbiorców w segmentach PC i konsol stacjonarnych.

Istotnym elementem dalszego rozwoju jest nawiązana w sierpniu 2025 roku współpraca z Apple Inc., na mocy której gra Real Boxing 2 zostanie udostępniona w modelu subskrypcyjnym Apple Arcade w kategorii Apple Greats. Proces ten wiąże się z głęboką modyfikacją gry w celu usunięcia reklam i mikropłatności oraz równoległą modernizacją zaplecza technologicznego. Przebudowa architektury back-end pozwala Spółce skutecznie eliminować dług technologiczny, co w dłuższej perspektywie otworzy nowe możliwości rozwoju edycji free-to-play. Zarząd podkreśla, że finalna data premiery w usłudze Apple Arcade pozostaje uzależniona od harmonogramu partnera.

The logo for Real Boxing 2 is centered within a large white circle. The word "REAL" is in a black, serif font above a thin horizontal line. Below the line, the word "BOXING" is in the same black, serif font. To the right of "BOXING" is a large, bold, red number "2". A trademark symbol (TM) is located between "BOXING" and the "2".

REAL
BOXING™ 2

ARPU NA KLUCZOWYM RYNKU (USA)



REAL
BOXING™ 2

2,1 MLN
Pobrania

5,26 PLN
ARPU
(kluczowe rynki)

0,84 MLN PLN
Wydatki na UA

DANE W Q1 2026

REAL BOXING VR: ROAD TO RIYADH

W lutym 2026 roku Spółka nawiązała współpracę z Carbon Studio S.A. w celu produkcji i wspólnego wydania gry „Real Boxing VR: Road to Riyadh”. Premiera tytułu na platformach wirtualnej rzeczywistości jest planowana na pierwszą połowę 2027 roku. Decyzja o wejściu w segment VR wynika z rosnącej popularności technologii immersyjnych i potencjału wzrostu tego rynku w branży gier.

Nowa produkcja wykorzystuje rozpoznawalność marki Real Boxing, oferując graczom bardziej realistyczną i fizyczną rozgrywkę dzięki specyfice urządzeń VR. Projekt ma na celu dostarczenie wysokiego poziomu zaangażowania użytkownika poprzez bezpośrednie przeniesienie mechaniki bokserskiej do środowiska wirtualnego.

Realizacja „Real Boxing VR: Road to Riyadh” wpisuje się w strategię dywersyfikacji platformowej Vivid Games S.A. Rozszerzenie dystrybucji o segment VR pozwala na dalsze budowanie zasięgu marki oraz efektywniejsze wykorzystanie posiadanej własności intelektualnej na nowych kanałach sprzedaży.

The logo for Real Boxing VR. The word "REAL" is in a black, serif font. The "VR" is in a red, outlined, sans-serif font. Below "REAL" is the word "BOXING" in a black, serif font, followed by a trademark symbol (TM). The entire logo is centered within a white circular background.

REAL VR
BOXING™

PORTAL RUNNERS

Portal Runners to projekt realizowany przez Spółkę w ramach umowy zawartej z Eva Grupe (ESPI 32/2025). Tytuł należy do segmentu gier endless-runner. Dzięki szczegółowej analizie danych z wcześniejszych tytułów – w tym wyciągnięciu wniosków z restrukturyzacji projektu rUNDEAD – proces twórczy przebiegł przy zminimalizowanym ryzyku operacyjnym.

Tytuł łączy wysokiej jakości oprawę graficzną z zaawansowanym systemem monetyzacji, skupionym na personalizacji postaci oraz eksploracji wielowymiarowego świata. Obecnie produkcja znajduje się w fazie soft-launch, a jej globalna premiera planowana jest na drugą połowę roku.



**PORTAL
RUNNERS**

INNE WAŻNE WYDARZENIA

Zmiany w organach spółki

W dniu 20 kwietnia 2026, Pan Damian Jasica złożył rezygnację z pełnionych funkcji w Radzie Nadzorczej i Komitecie Audytu, ze skutkiem natychmiastowym. W dniu 28 kwietnia 2026 roku do składu RN i KA powołano Pana Damiana Pawlaka.

Aneksowanie umowy o kredyt w rachunku bieżącym

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 w ramach umowy mógł wykorzystać środki do wysokości 4 mln zł. Kredyt jest oprocentowany stawką WIBOR ON+2,3%. W lutym 2026 Spółka zawarła aneks obniżający limit kredytowy z 4 mln zł do 2 mln zł. Pozostałe warunki nie uległy zmianie.

Umowa dotycząca gry Eroblast

W dniu 30 marca 2026 roku Spółka zawarła umowę z Yabai.games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie w zakresie portingu i dystrybucji gry Eroblast w wersji na konsole Sony Playstation i Microsoft Xbox. Na podstawie zawartej umowy Yabai.games miało przygotować na własny koszt port gry Eroblast. W dniu 24 kwietnia 2026 Zarząd Spółki otrzymał jednak oświadczenie o odstąpieniu od umowy o współpracy. Yabai.games w ramach wstępnych prac uznało, że gra jest zbyt trudna do przystosowania do ww. platform. (ESPI 11/2026)

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 mają zostać wypłacone w trzech transzach, z czego pierwsza, w wysokości 2 mln EUR, wpłynęła na rachunek bankowy Spółki dnia 14 sierpnia 2025. Wpłata 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. 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.

OMÓWIENIE DANYCH FINANSOWYCH



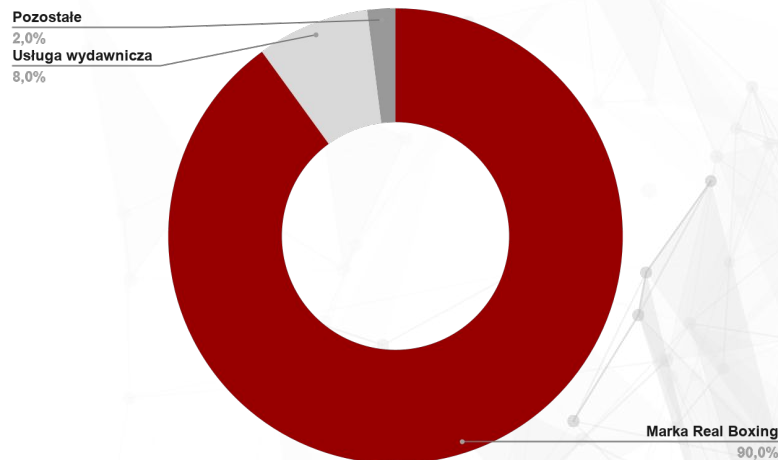
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓŁEM I ZRÓWNANE Z NIMI

w tys. PLN	01.01.2026 31.03.2026	01.01.2025 31.03.2025	Q1 2026 vs. Q1 2025
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi, w tym:	3 877,96	4 440,69	87%
Przychody ze sprzedaży	2 260,99	2 944,71	77%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	1 616,97	1 495,98	108%

Spadek wartości przychodów ze sprzedaży o 23% w stosunku do 1Q ubiegłego roku jest między innymi, wynikiem zmniejszonych inwestycji w UA i brakiem publikacji nowych tytułów.

Koszty wytworzenia na własne potrzeby dotyczą tytułu Real Boxing 3 - wartość pracy rozwojowej sukcesywnie się zwiększa.

Wykres kołowy odnosi się do przychodów ze sprzedaży poszczególnych tytułów w 1H 2026.



KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

Koszty działalności operacyjnej utrzymywane są na kontrolowanym, podobnym poziomie.

W 1Q 2026 roku nastąpiło niewielkie zmniejszenie poziomu kosztów działalności operacyjnej. W stosunku do 1Q 2025 roku spadek wyniósł 0,2 mln PLN. W najistotniejszych pozycjach kosztów usług obcych np koszty UA - koszty pozostała na podobnym poziomie, nie przekraczając 0,9 mln PLN

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

Koszty finansowe zwiększyły się z uwagi na wysokość naliczonych odsetek dotyczących zaciągniętej pożyczki w wysokości 2,0 mln EUR od Akcjonariusza, w drugiej połowie roku 2025.

Wynik 1Q 2026 był niższy od 1Q 2025 o ok 0,7 mln PLN.

w tys. PLN	01.01.2026 31.03.2026	01.01.2025 31.03.2025	Q1 2026 vs. Q1 2025
Koszty działalności operacyjnej	-4 276,68	-4 498,15	95%
Amortyzacja	-262,80	-563,42	47%
Zużycie surowców i materiałów	-5,93	-5,94	100%
Usługi obce	-2 798,22	-2 757,73	101%
Koszt świadczeń pracowniczych	-1 157,83	-1 141,75	101%
Podatki i opłaty	-1,27	-0,33	385%
Pozostałe koszty	-50,63	-28,98	175%
Zysk (-strata) ze sprzedaży	-398,72	-57,46	694%
Pozostałe przychody operacyjne	136,46	181,51	75%
Pozostałe koszty operacyjne	-7,63	-7,50	102%
Zysk (-strata) Na Dz. Op.	-269,89	116,55	-232%
Przychody finansowe	0,75	19,88	4%
Koszty finansowe	-409,94	-37,29	1099%
Zysk(-strata) przed opodatkowaniem	-679,08	99,14	-685%

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Kapitał Własny i Zobowiązania

w tys. PLN	STAN NA 31.03.2026	STAN NA 31.12.2025	03.2026 vs. 12.2025
Kapitał (Fundusz) Własny	3 952,02	4 631,09	85%
Zobowiązania Długoterminowe	9 648,37	9 403,77	103%
Zobowiązania Krótkoterminowe	3 897,80	4 012,64	97%
Kapitał Własny i Zobowiązania Razem:	17 498,19	18 047,50	97%

W 2026 roku kapitał zakładowy Spółki nie był podwyższany.

Zobowiązania długoterminowe wzrosły głównie wraz ze wzrostem kursu EUR dotyczącym wyceny w PLN i naliczonych odsetek od zaciągniętej pożyczki długoterminowej w wysokości 2 mln EUR.

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Aktywa

w tys. PLN	STAN NA 31.03.2026	STAN NA 31.12.2025	03.2026 vs. 12.2025
AKTYWA TRWAŁE	14 657,38	13 278,32	110%
AKTYWA OBROTOWE	2 840,81	4 769,18	60%
AKTYWA RAZEM	17 498,19	18 047,50	97%

W pozycji Aktywa trwałe odnotowano wzrost o 10%. Na zwiększenie istotny wpływ ma kontynuacja procesu powstania pracy rozwojowej rozpoczętej w 2023 roku w sportowy bokserski tytuł Real Boxing 3 (+1,3 mln PLN w 1Q26).

Wartość Aktywów obrotowych zmniejszyła się głównie ze względu na spadek stanu środków pieniężnych na rachunkach bankowych Spółki wynoszący obecnie 1,3 mln PLN, spadek ze stanu 3,5 mln PLN na koniec roku 2025.



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 160 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 Pestininkas - 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.

Zuzanna Grochowska - Wiceprzewodnicząca 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.

Damian Jasica - Przewodniczący Rady Nadzorczej*, Członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Komitetu Audytu

Kadencja: 27.09.2021 r. - 20.04.2026 r.

Anna Podkowińska - Tretyn - Członkini Rady Nadzorczej, Członkini Komitetu Audytu

Kadencja: 06.05.2024 r. - 05.05.2029 r.

Damian Pawlak - Członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Komitetu Audytu

Kadencja: 28.04.2026 r. - 27.04.2031 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/ir/spolka/rada-nadzorcza>

*do dnia 05.08.2025

** od dnia 06.08.2025

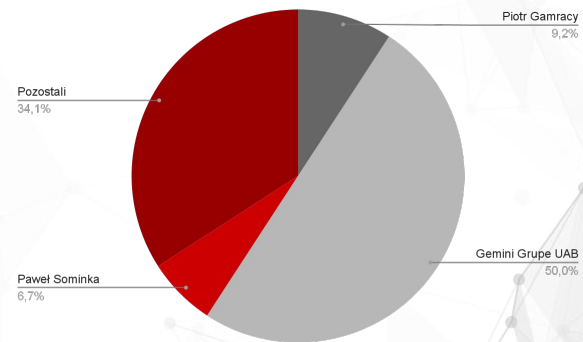
*** od dnia 05.08.2025



AKCJONARIAT VIVID GAMES S.A.

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

Na dzień 13.05.2026



AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ

Imię i nazwisko	Funkcja w Organie	01.01.2026	31.03.2026	13.05.2026
Piotr Gamracy	Prezes Zarządu	5 118 556	5 118 556	5 118 556
Andrius Pestininkas	Wiceprezes Zarządu	-	-	-
Damian Jasica	Przewodniczący Rady Nadzorczej	-	-	*
Damian Pawlak	Członek Rady Nadzorczej	*	*	-
Anna Podkowińska-Tretyn	Członkini Rady Nadzorczej	-	-	-
Zuzanna Grochowska	Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej	-	-	-
Leszek Małeckki	Członek 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 trwałe 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 Q1 2026 roku

Na dzień 31 marca 2026 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 31 marca 2026 roku to 24,95 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 Rady Nadzorczej podjętej zgodnie z wymogami art. 66 ust. 4 Ustawy o rachunkowości.

Zarząd zawarł z ww. firmą audytorską umowę na lata 2026-2027 na wykonanie:

- przeglądu śródrocznego sprawozdania finansowego Spółki za okresy od 1.01.2026 do 30.06.2026 oraz od 1.01.2027 do 30.06.2027;
- badania rocznego sprawozdania finansowego Spółki za okresy od od 1.01.2026 do 31.12.2026 oraz od 1.01.2027 do 31.12.2027.

Informacje na ten temat znajdują się na stronie internetowej Spółki:

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

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. Przed sądem toczy się obecnie postępowanie dowodowe.

Źródła finansowania

Źródłem finansowania działalności są środki własne pochodzące z wpływów ze sprzedaży.

Spółka korzysta z pożyczki. Dostępna jest także linia kredytowa.

Informacje dotyczące sezonowości działalności

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

POZOSTAŁE INFORMACJE FINANSOWE



Rok obrotowy

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Informacja o kredytach i pożyczkach dostępnych w 2026 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. W lutym 2026 roku Spółka zawarła aneks do umowy, zmieniający limit kredytowy z 4 mln zł do 2 mln zł.

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. Wpłata 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. 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.

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.

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.

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.

OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI W RAPORCIE A PROGNOZAMI

Emitent nie opublikował prognoz dotyczących oczekiwanych w 2026 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 31 marca 2026 roku został podpisany i zatwierdzony przez Zarząd Vivid Games S.A. do publikacji w dniu 13 maja 2026 r.

Bydgoszcz, 13 maja 2026 r.

Piotr Gamracy
Prezes Zarządu

Andrius Pestininkas
Wiceprezes Zarządu



VIVID GAMES

VIVID GAMES - HEADQUARTERS

Oginskiego 2
85092 Bydgoszcz
POLAND

www.vividgames.com