VIVID GAMES

www.vividgames.com

2026

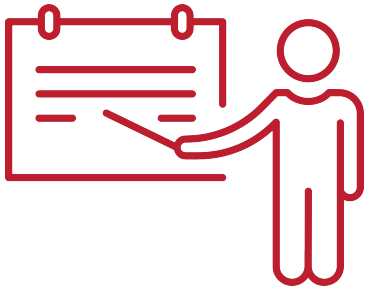
RAPORT ZA III KWARTAŁ



Bydgoszcz, 17 listopada 2026 r.

SPIS TREŚCI

- List Prezesa Zarządu
- Model biznesowy i strategia Spółki
- Czynniki rozwoju
- Wybrane dane finansowe w PLN i EUR
- Podsumowanie operacyjne za III kwartał 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,

zrealizowane w trzecim kwartale działania i przeprowadzone testy zaowocowały istotnymi decyzjami dotyczącymi dalszego rozwoju naszych kluczowych projektów, przede wszystkim flagowej marki Real Boxing.

Na podstawie wyników dotychczasowych testów Zarząd podjął decyzję o przesunięciu rozpoczęcia globalnej dystrybucji Real Boxing 3 i powrocie gry do fazy produkcji. Testy wykazały, że obecna wersja nie spełnia naszych oczekiwań w zakresie satysfakcji z rozgrywki i potencjału monetyzacyjnego. Projekt przechodzi obecnie istotne zmiany obejmujące kluczowe elementy rozgrywki i model biznesowy. Nowa koncepcja, zweryfikowana przez zewnętrznych doradców, jest już realizowana.

Uważamy, że jest to uzasadniona decyzja biznesowa, pozwalająca lepiej wykorzystać potencjał marki i ograniczyć ryzyko wprowadzenia na rynek produktu, który nie osiągnąłby zakładanych wyników finansowych. Naszym priorytetem pozostaje stworzenie gry, którą będzie można skalować przy akceptowalnych kosztach pozyskania użytkowników.

Równolegle rozwijamy pozostałe projekty. Przygotowaliśmy Real Boxing 2 do dystrybucji w modelu Apple Arcade, kontynuujemy prace nad Real Boxing VR: Road to Riyadh, którego premiera planowana jest na pierwszą połowę 2027 roku oraz nadal rozwijamy Portal Runners, który trafił już do globalnej dystrybucji.

W kolejnych miesiącach skoncentrujemy się na realizacji nowej koncepcji Real Boxing 3, efektywnym zarządzaniu kosztami i dalszym rozwoju naszego portfolio.

Dziękujemy Państwu za zaufanie, cierpliwość i wsparcie.

Z wyrazami szacunku,

Piotr Gamracy
Prezes Zarządu
Vivid Games S.A.



VIVID GAMES

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



- 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)
- PORTAL RUNNERS (ZOZOLE UNIVERSE)



VIVID GAMES

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. Prognozowana na 2026 wartość całego rynku gier 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 osiąganie 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	30.09.2026 W TYS PLN	31.12.2025 W TYS PLN	30.09.2025 W TYS PLN	30.09.2026 W TYS EUR	31.12.2025 W TYS EUR	30.09.2025 W TYS EUR
Aktywa trwałe	17 488,20	13 278,32	13 377,50	4 004,44	3 141,53	3 133,49
Aktywa obrotowe	3 175,77	4 769,18	6 421,66	727,19	1 128,35	1 504,18
Aktywa razem	20 663,97	18 047,50	19 799,16	4 731,63	4 269,88	4 637,67
Kapitał własny	2 178,75	4 631,09	6 466,71	498,89	1 095,68	1 514,74
Kapitał podstawowy	5 553,58	5 553,58	5 553,58	1 271,66	1 313,93	1 300,85
Zobowiązania długoterminowe, w tym:	14 579,90	9 403,77	9 422,75	3 338,50	2 224,85	2 207,15
Kredyty i pożyczki	14 399,52	8 826,28	8 649,00	3 297,20	2 088,22	2 025,91
Zobowiązania z tyt. leasingu	26,45	37,48	36,88	6,06	8,87	8,64
Zobowiązania krótkoterminowe, w tym:	3 905,32	4 012,64	3 909,70	894,24	949,36	915,79
Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania z tyt. leasingu	14,52	13,49	13,16	3,32	3,19	3,08

CAŁKOWITE DOCHODY	01.07.2026 30.09.2026 W TYS PLN	01.01.2026 30.09.2026 W TYS PLN	01.07.2025 30.09.2025 W TYS PLN	01.01.2025 30.09.2025 W TYS PLN	01.07.2026 30.09.2026 W TYS EUR	01.01.2026 30.09.2026 W TYS EUR	01.07.2025 30.09.2025 W TYS EUR	01.01.2025 30.09.2025 W TYS EUR
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi:	3 211,84	10 851,05	3 438,22	11 751,63	740,82	2 535,29	805,60	2 773,90
Przychody ze sprzedaży	1 753,51	5 953,24	2 136,16	7 140,89	404,45	1 390,94	500,52	1 685,56
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	1 458,33	4 897,81	1 302,06	4 610,74	336,37	1 144,35	305,08	1 088,34
Koszty działalności operacyjnej	-3 919,07	-12 528,49	-4 037,61	-12 806,55	-903,95	-2 927,22	-946,04	-3 022,91
Zysk (-strata) na sprzedaży	-707,23	-1 677,44	-599,39	-1 054,92	-163,13	-391,93	-140,44	-249,01
Zysk (-strata) na działalności operacyjnej	-513,51	-1 161,61	-439,64	-2 451,87	-118,44	-271,40	-103,01	-578,75
Całkowite dochody ogółem	-1 148,76	-2 452,33	-637,39	-2 660,67	-264,97	-572,97	-149,35	-628,03
EBITDA	-269,56	-398,58	41,42	-934,48	-62,18	-93,13	9,71	-220,58

PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE	01.01.2026 30.09.2026 W TYS PLN	01.01.2025 30.09.2025 W TYS PLN	01.01.2026 30.09.2026 W TYS EUR	01.01.2025 30.09.2025 W TYS EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-805,26	770,50	-188,14	181,87
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-4 969,16	-4 645,74	-1 161,02	-1 096,60
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	4 280,15	8 572,04	1 000,04	2 023,38
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	1 993,49	5 073,09	465,77	1 197,47

ZYSK/(-STRATA) NA JEDNĄ AKCJĘ	01.01.2026 30.09.2026	01.01.2025 30.09.2025	01.01.2026 30.09.2026	01.01.2025 30.09.2025
Zysk na jedną akcję podstawowy w PLN	-0,04	-0,05	-0,01	-0,01
Zysk na jedną akcję rozwodniony w PLN	-0,04	-0,05	-0,01	-0,01
Zysk (-strata) netto z działalności kontynuowanej i zaniechanej	-2 452,33	-2 660,67	-572,97	-628,03
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:

30 września 2026 roku - 1 EUR = 4,3672 PLN
31 grudnia 2025 roku - 1 EUR = 4,2267 PLN
30 września 2025 roku - 1 EUR = 4,2692 PLN

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

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

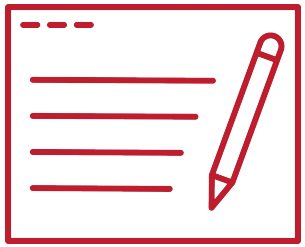
2026 roku 1 EUR = 4,2800 PLN
2025 roku 1 EUR = 4,2365 PLN

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

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

2026 roku 1 EUR = 4,3355 PLN
2025 roku 1 EUR = 4,2679 PLN

PODSUMOWANIE OPERACYJNE Q3 2026



REAL BOXING 3

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

W omawianym okresie Spółka kontynuowała prace nad tytułem i analizowała wyniki fazy soft launch. W październiku Zarząd podjął decyzję o cofnięciu projektu do fazy produkcji i przesunięciu globalnego launchu. Krok ten był podyktowany wynikami, które okazały się poniżej przyjętych założeń. Z przeprowadzonych analiz wynikało, że produkcja nie zaoferowała oczekiwanej głębi monetyzacyjnej i w ówczesnej formie nie wygenerowałaby satysfakcjonujących przychodów.

W ocenie Zarządu nowa strategia dla tytułu jest niezbędna i stanowi bezpośrednią odpowiedź na aktualne wyzwania rynkowe, w tym w szczególności na rosnące koszty akwizycji graczy (CAC) oraz olbrzymią konkurencję w segmencie gier mobilnych.

Obecnie Spółka wdraża odświeżoną wizję gry, której plan operacyjny został pomyślnie zweryfikowany przez zewnętrznych doradców i skierowany do produkcji. Zmiany zostały zaprojektowane w celu znaczącego zwiększenia retencji, pogłębienia doświadczenia graczy oraz pełnego wykorzystania potencjału finansowego flagowej marki w przyszłych okresach.



REAL BOXING 2

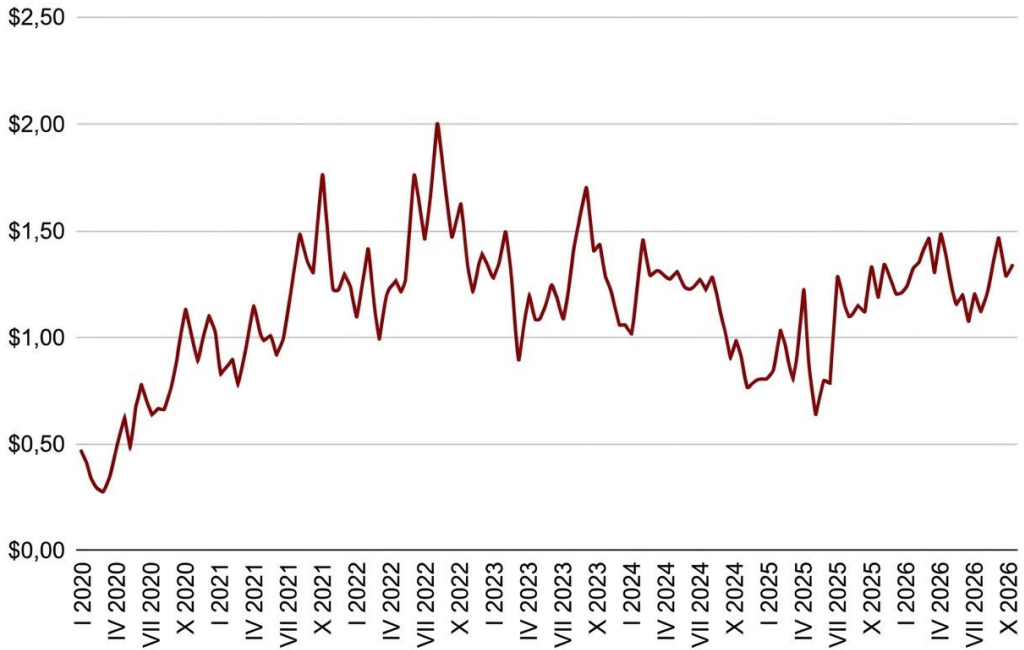
Seria Real Boxing niezmiennie stanowi kluczowy filar działalności operacyjnej Vivid Games S.A., osiągając do końca października 2026 roku imponujący wynik 170 milionów pobrań. Jako strategiczny tytuł w portfelu Spółki, Real Boxing 2 stanowi fundament budowania długoterminowej wartości marki.

W 2026 roku Spółka położyła nacisk na dostosowanie gry do przyszłej dystrybucji w modelu subskrypcyjnym Apple Arcade. Proces ten wiązał się z głęboką modyfikacją gry w celu usunięcia reklam i mikropłatności oraz równoległą modernizacją zaplecza technologicznego. Przebudowa architektury back-end pozwoliła Spółce skutecznie wyeliminować dług technologiczny, co w dłuższej perspektywie otworzy nowe możliwości rozwoju edycji free-to-play. Gra została przekazana do Apple, jednak finalna data premiery w usłudze Apple Arcade pozostaje uzależniona od harmonogramu partnera.

Równolegle zespół projektowy pracował nad zapewnieniem płynnego funkcjonowania gry w dotychczasowym kształcie, rozbudowując ją w miarę możliwości o kolejne oferty dla użytkowników. Gra otrzyma jeszcze w tym roku szereg aktualizacji w zakresie zawartości i oferty dla użytkowników.



ARPU NA KLUCZOWYM RYNKU (USA)



REAL BOXING 2

2,1 MLN
Pobrania

5,29 PLN
ARPU
(kluczowe rynki)

0,94 MLN PLN
Wydatki na UA

DANE W Q3 2026

REAL BOXING VR: ROAD TO RIYADH

W lutym 2026 roku Spółka zawarła umowę z Carbon Studio S.A., którego przedmiotem jest produkcja oraz wspólne wydanie tytułu „Real Boxing VR: Road to Riyadh". Rynkowy debiut gry na platformach wirtualnej rzeczywistości zaplanowano na pierwsze półrocze 2027 roku. Zaangażowanie w segment VR podyktowane jest rosnącą popularnością technologii immersyjnych oraz perspektywami wzrostu tego obszaru na rynku gier.

Projekt bazuje na rozpoznawalności marki Real Boxing i zaoferuje graczom bardziej realistyczną, fizyczną rozgrywkę, wynikającą bezpośrednio z charakterystyki urządzeń VR. Głównym założeniem jest zagwarantowanie wysokiego poziomu zaangażowania użytkowników poprzez dosłowne przeniesienie mechanik bokserskich do wirtualnego środowiska.

Stworzenie „Real Boxing VR: Road to Riyadh" stanowi integralny element strategii dywersyfikacji platformowej Vivid Games S.A. Rozbudowa dystrybucji o obszar wirtualnej rzeczywistości daje Spółce możliwość dalszego poszerzania zasięgów marki, a zarazem pozwala na efektywniejsze eksploatowanie posiadanej własności intelektualnej w nowych kanałach sprzedaży.

REAL VR BOXING™

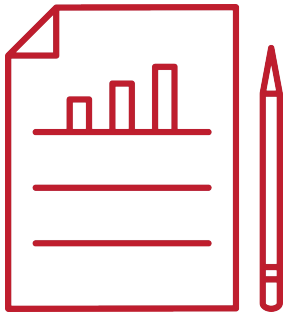
PORTAL RUNNERS

Portal Runners to projekt realizowany przez Spółkę w ramach umowy zawartej z UAB EVA Grupė (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. Gra została udostępniona globalnie w dniu 10 listopada br.



OMÓWIENIE DANYCH FINANSOWYCH



VIVID GAMES

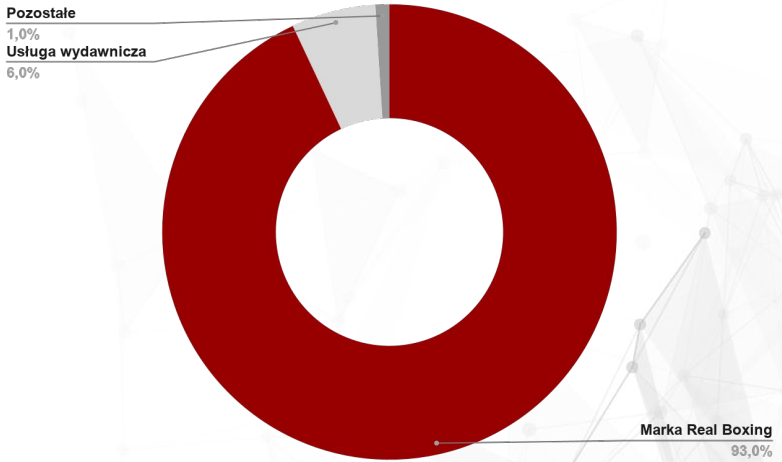
PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY OGÓŁEM I ZRÓWNANE Z NIMI

w tys. PLN	01.07.2026 30.09.2026	01.07.2025 30.09.2025	Q3 2026 vs. Q3 2025
Przychody ze sprzedaży ogółem i zrównane z nimi, w tym:	3 211,84	3 438,22	93%
Przychody ze sprzedaży	1 753,51	2 136,16	82%
Koszt wytworzenia na własne potrzeby	1 458,33	1 302,06	112%

Spadek wartości przychodów ze sprzedaży o 18% w stosunku do 3Q ubiegłego roku jest wynikiem zmniejszonych inwestycji w UA i wstrzymaniem publikacji nowych tytułów z powodu dużego zaangażowania zespołów Spółki w tworzenie Real Boxing 3

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

Wykres kołowy odnosi się do przychodów ze sprzedaży w 3Q 2026.



KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

Koszty działalności operacyjnej utrzymywane są na kontrolowanym, podobnym poziomie.

W 3Q 2026 roku nastąpiło niewielkie zmniejszenie poziomu kosztów działalności operacyjnej. W stosunku do 3Q 2025 roku, spadek wyniósł 0,1 mln PLN. W najistotniejszych pozycjach kosztów usług obcych np. koszty UA - koszt pozostał na podobnym poziomie, przekraczając nieco 0,9 mln PLN

W pozostałych przychodach operacyjnych zawarte są głównie przychody wynikające z rozliczenia otrzymanych wcześniej dotacji.

Koszty finansowe zwiększyły się z uwagi na wysokość naliczonych odsetek dotyczących zaciągniętej pożyczki ogółem w wysokości 3,0 mln EUR od Akcjonariusza. Druga transza pożyczki w wysokości 1 mln EUR została zaciągnięta 2 lipca 2026 r. Pożyczka jest oprocentowana obecnie w wysokości 12 % rocznie.

Wynik 3Q 2026 był niższy od 3Q 2025 o ok. 0,5 mln PLN.

w tys. PLN	01.07.2026 30.09.2026	01.07.2025 30.09.2025	Q3 2026 vs. Q3 2025
Koszty działalności operacyjnej	-3 919,07	-4 037,61	97%
Amortyzacja	-243,95	-481,06	51%
Zużycie surowców i materiałów	-5,50	-8,64	64%
Usługi obce	-2 465,40	-2 485,02	99%
Koszt świadczeń pracowniczych	-1 181,98	-1 026,12	115%
Podatki i opłaty	-0,26	-0,55	47%
Pozostałe koszty	-21,98	-36,22	61%
Zysk (-strata) ze sprzedaży	**-707,23**	**-599,39**	**118%**
Pozostałe przychody operacyjne	199,90	168,06	119%
Pozostałe koszty operacyjne	-6,18	-8,31	74%
Zysk (-strata) Na Działalności Operacyjnej	**-513,51**	**-439,64**	**117%**
Przychody finansowe	6,46	0,98	659%
Koszty finansowe	-641,71	-198,73	323%
Zysk(-strata) przed opodatkowaniem	-1 148,76	-637,39	180%

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

Aktywa

w tys. PLN	STAN NA 30.09.2026	STAN NA 31.12.2025	09.2026 vs. 12.2025
AKTYWA TRWAŁE	17 488,20	13 278,32	132%
AKTYWA OBROTOWE	3 175,77	4 769,18	67%
AKTYWA RAZEM	20 663,97	18 047,50	114%

W pozycji Aktywa trwałe odnotowano wzrost o 32%. Na zwiększenie istotny wpływ ma kontynuacja prac rozwojowych (rozpoczęcie w 2023 roku) w sportowy bokserski tytuł Real Boxing 3 (+1,5 mln PLN w 3Q2026).

Wartość Aktywów obrotowych zmniejszyła się głównie ze względu na spadek stanu środków pieniężnych na rachunkach bankowych Spółki wynoszący obecnie 2,0 mln PLN, spadek ze stanu 3,5 mln PLN na koniec roku 2025.

SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

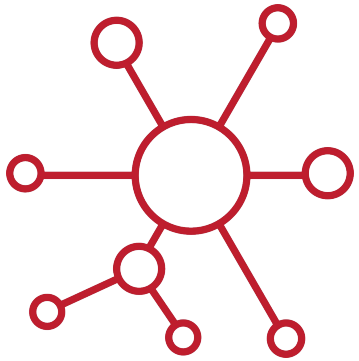
Kapitał Własny i Zobowiązania

w tys. PLN	STAN NA 30.09.2026	STAN NA 31.12.2025	09.2026 vs. 12.2025
Kapitał (Fundusz) Własny	2 178,75	4 631,09	47%
Zobowiązania Długoterminowe	14 579,90	9 403,77	155%
Zobowiązania Krótkoterminowe	3 905,32	4 012,64	97%
Kapitał Własny i Zobowiązania Razem:	20 663,97	18 047,50	114%

W 2026 roku kapitał zakładowy Spółki nie był podwyższany.

Zobowiązania długoterminowe wzrosły głównie wraz z zaciągnięciem drugiej transzy pożyczki w wysokości 1 mln EUR (ogółem 3 mln EUR) i wzrostem kursu EUR dotyczącym wyceny w PLN i naliczonych odsetek od zaciągniętej pożyczki.

SPÓŁKA VIVID GAMES S.A.



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 170 milionów razy i jest najbardziej rozpoznawalną marką wśród gier bokserskich na świecie.

W Vivid Games wspaniałe gry są tworzone przez prawdziwych pasjonatów. Zespół 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 (w latach 2012-2016 na rynku NewConnect). Spółka ma siedzibę w Bydgoszczy, zapewniając międzynarodowemu zespołowi także możliwość w pełni zdalnej pracy.

Nazwa (firma):	**VIVID GAMES S.A.**
Siedziba:	**Bydgoszcz**
Kraj siedziby:	**Rzeczpospolita Polska**
Adres siedziby:	**ul. Ogińskiego 2, 85-092 Bydgoszcz**
Telefon:	**+48 (52) 321 57 28**
Adres e-mail:	**ir@vividgames.com**
Adres WWW:	**www.vividgames.com**
Forma prawna:	**Spółka Akcyjna**
Fax:	**+48 (52) 522 21 30**
Numer KRS:	**0000411156**
NIP:	**9671338848**
REGON:	**340873302**

ORGANY SPÓŁKI

Zarząd

Piotr Gamracy - Prezes Zarządu

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

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

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.

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



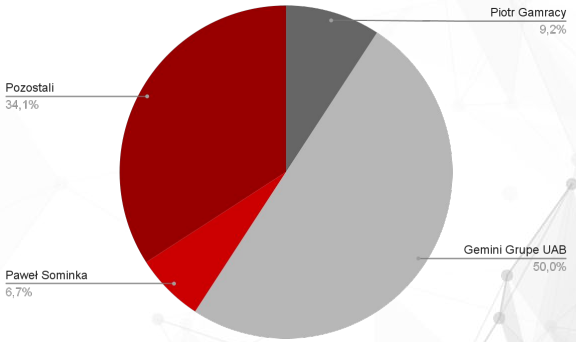
* od dnia 06.08.2025

** 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 17.11.2026



AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ

Imię i nazwisko	Funkcja w Organie	01.01.2026	30.09.2026	17.11.2026
Piotr Gamracy	Prezes Zarządu	5 118 556	5 118 556	5 118 556
Andrius Pėstininkas	Wiceprezes Zarządu	-	-	-
Damian Jasica	Przewodniczący Rady Nadzorczej	-	*	*
Damian Pawlak	Członek Rady Nadzorczej	*	-	-
Anna Podkowińska-Tretyn	Członkini Rady Nadzorczej	-	-	-
Zuzanna Grochowska	Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej	-	-	-
Leszek Małecki	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 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 2026 roku

Na dzień 30 września 2026 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 2026 roku to 25,40 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 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/ir/spolka/niezalezny-audytor

Informacje dotyczące sezonowości działalności

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

Sprawy sądowe

Spółka zaangażowana jest w istotne postępowanie sądowe wynikające ze sporu z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju dotyczącego dofinansowania projektu technologicznego pt. "Prototyp platformy do automatyzacji generowania, rozgrywania i wyznaczania stopnia trudności poziomów blast, oparty o AI i Machine Learning", w ramach programu Szybka Ścieżka. O sporze Spółka informowała raportami bieżącymi nr 16/2023, 28/2023 i 38/2023. Spółka zgłosiła wobec NCBiR roszczenie odszkodowawcze w wysokości 1,2 mln złotych z tytułu naruszenia zawartej umowy o dofinansowanie. 21 grudnia 2023 Spółka złożyła pozew przeciwko NCBiR, w którym żąda uznania za bezskuteczne dokonanego przez NCBiR 21 sierpnia 2023 wypowiedzenia umowy oraz zasądzenia 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.

Skumulowana strata przekraczająca kapitały

Na dzień 30 września 2026 Spółka osiągnęła skumulowaną stratę w wysokości 3 374,83 tys PLN. Wartość ta przekracza sumę kapitałów zapasowego i rezerwowych oraz jedną trzecią kapitału zakładowego. Oznacza to, że w związku z brzmieniem art. 397 k.s.h. zarząd Spółki zobowiązany jest do zwołania nadzwyczajnego zgromadzenia akcjonariuszy w celu podjęcia uchwały o dalszym istnieniu Spółki. Zarząd dokona zwołania zgromadzenia niezwłocznie po publikacji niniejszego sprawozdania kwartalnego. Zarząd będzie rekomendował akcjonariuszom podjęcie uchwały o kontynuacji działalności Spółki, ponieważ wykazanie ww. straty nie wpływa na zdolność Spółki do prowadzenia działalności operacyjnej ani nie wpływa na obecną zdolność Spółki do terminowego regulowania zobowiązań.

POZOSTAŁE INFORMACJE FINANSOWE



VIVID GAMES

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 mogła 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. 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. W dniu 29 czerwca 2026 r. nastąpiło zawarcie aneksu do umowy pożyczki, na podstawie którego do Spółki wpłynęła druga transza w wysokości 1 mln EUR dnia 2 lipca 2026. Aneks zwiększył oprocentowanie od daty 26 czerwca 2026 do wysokości 12% rocznie.

Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w 2026 r. oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W 2026 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 pochodzących z pożyczek od głównego Akcjonariusza oraz 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

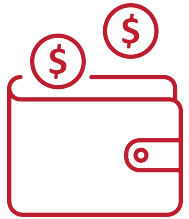
Emitent na bieżąco kontroluje stan posiadanych zasobów finansowych. Wolne środki pieniężne utrzymywane są na rachunkach bankowych w banku o ratingu długoterminowej oceny agencji Fitch Ratings z oceną BBB.

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 w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych, Zarząd Spółki oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze śródroczne kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi Vivid Games S.A. 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 2026 roku został zatwierdzony przez Zarząd Vivid Games S.A. do publikacji w dniu 18 listopada 2026 r.

Bydgoszcz, 17 listopada 2026 r.

Piotr Gamracy	Andrius Pėstininkas
Prezes Zarządu	Wiceprezes Zarządu



VIVID GAMES - HEADQUARTERS
Oginskiego 2
85092 Bydgoszcz
POLAND