

Warszawa, 1 kwietnia 2020 r.

## **Vivid Games zwołuje Walne Zgromadzenie Obligatariuszy**

### **Spółka proponuje spłatę obligacji w ratach**

**Spłatę obligacji serii A w 12 kwartalnych ratach zaproponuje Vivid Games na Walnym Zgromadzeniu Obligatariuszy zwołanym na 23 kwietnia 2020 r. Spółka umożliwi zdalne głosowanie bez konieczności osobistego udziału.**

- *W obecnej sytuacji epidemii COVID-19 nie udało nam się pozyskać finansowania refinansującego. Ogólnoswiatowa awersja do inwestycji powoduje, że procesy decyzyjne są opóźnione lub wstrzymane, a inwestorzy indywidualni mówią wprost, że w tej chwili wolą gotówkę niż najbardziej rentowne papiery dłużne. Z powodu braku możliwości pozyskania finansowania refinansującego, spółka mimo dobrej kondycji finansowej nie jest w stanie wykupić obligacji serii A w terminie, w związku z czym zmiana warunków emisji i rozłożenie spłaty obligacji na raty jest konieczna.*- komentuje Remigiusz Kościelny, prezes zarządu Vivid Games. – *Chcemy zaproponować obligatariuszom spłatę całości kapitału w 12 kwartalnych ratach wraz z wypłatą należnych odsetek. W dniu dzisiejszym zwołujemy Walne Zgromadzenie Obligatariuszy, na którym chcemy uzyskać zgodę w zakresie zmian Warunków Emisji Obligacji. Jeśli WZO się zgodzi chcielibyśmy wypłacić pierwszą ratę już 5 maja. Niezbędnym warunkiem jest jednak by na WZO zapisało się przynajmniej 50% posiadaczy obligacji serii A. Brak kworum lub zgody WZO wydłuży i niepotrzebnie skomplikuje cały proces-* podkreśla Kościelny. Z związku z panującą sytuacją spowodowaną epidemią COVID-19, Spółka umożliwi zdalne głosowanie bez konieczności osobistego udziału.

Pierwszy kwartał 2020 r. jest trzecim kwartałem z rzędu, w którym Vivid Games wykazuje zysk netto. Na koniec lutego spółka zanotowała narastająco blisko 0,4 mln zł zysku przy 2,7 mln zł przychodów. – *Mamy 2.5 mln zł gotówki w kasie. Nie ma zagrożeń do codziennego prowadzenia biznesu. Przychody ze sprzedaży rosną, a poza obligacjami serii A nie posiadamy żadnego zadłużenia bankowego, leasingowego, a wszystkie finansowe zobowiązania regulujemy terminowo. Dodatkowo w związku z brakiem możliwości pozyskania zewnętrznego finansowania zamykamy również linię biznesową Quasu, dzięki czemu zmniejszymy koszty o ok. 1,5 mln zł rocznie* - wskazuje Kościelny.

Prognoza Vivid Games na 2020 r. zakłada wypracowanie 19 mln zł przychodów i 3 mln z zysku netto. – *Prognozy zakładają wzrost sprzedaży na przestrzeni roku. W kolejnych kwartałach czekają nas coraz większe i lepsze jakościowo premiery gier mobilnych oraz kolejne na platformie Switch. Jesteśmy spokojni o prognozy, a dodatkowo czas epidemii sprawia że obserwujemy więcej pobrań, co wraz z korzystnymi kursami wymiany walut generuje okresowo wyższe przychody.*

W 2020 roku Vivid Games planuje 15 premier gier mobilnych w tym mid-corowych gier *Amusing Heroes*, *SMOOTS: Summer Games* oraz *Knights Fights 2*. Większa część portfolio trafi również na Nintendo Switch we współpracy z QubicGames: będą to m.in. gry *Real Boxing 2*, *Mayhem Combat*, *Godfire* jak również gry segmentu casual.