

**- Kilka dni temu chyba po raz pierwszy historii spółki ktoś poinformował o przekroczeniu 5% w kapitale akcyjnym. Czy wiem pan kto jest tym akcjonariuszem i skąd jego decyzja?**

Naturalnie znamy dane nowego akcjonariusza, ale na tym nasza wiedza się w tej chwili kończy, nie znamy motywów ani dalszych planów pana Sominki.

**- Może ta inwestycja jest wyrazem wiary w to że spółka ma najgorsze za sobą?**

Myślę, że inwestorzy powinni zmienić perspektywę postrzegania Vivid Games. Okres problemów mamy za sobą, a od 6 kwartałów dowozimy zysk netto i znacząco większe przychody ze sprzedaży niż w latach ubiegłych.

**- Sąd zatwierdził postępowanie układowe. Proszę przybliżyć obligatariuszom co to dla nich oznacza.**

Oznacza to, iż po uprawomocnieniu się wyroku - czego spodziewamy się w najbliższych tygodniach, będziemy mogli rozpocząć spłatę zobowiązań.

**- Rozumiem, że to uprawomocnienie to już tylko formalność?**

Tak należy to postrzegać, przeszliśmy wszystkie etapy procesu, ryzyko na tym etapie jest bliskie zeru.

**- Jaka jest obecna sytuacja finansowa spółki. Czy spłata rat obligacji nie będzie niczym zagrożona?**

Na dzień dzisiejszy sytuacja spółki jest stabilna, a spłata obligacji nie jest zagrożona. Przychody ze sprzedaży w III kwartale wyniosły 7,5 mln zł, a narastająco do końca października przekroczyły 23,5 mln zł. Stan posiadanej gotówki wzrósł z 2 mln na początku roku do blisko 7 mln zł na koniec września. Zatwierdzony przez Sąd układ przewiduje spłatę 10,5 mln obligacji wraz z należnymi odsetkami w postaci 12 kwartalnych rat, a Spółka nie posiada innego zadłużenia.

**- Ten rok mamy praktycznie za sobą. Wiadomo już że na poziomie przychodów prognoza zostanie znacznie przekroczona a na poziomie zysku netto będzie zbliżona do przewidywań. Pomówmy o przyszłym roku.**

Chcemy aby przyszły rok był okresem stabilnego wzrostu. Uwagę będziemy kierować przede wszystkim na rozwój i wzmacnianie zespołu, wzmacnianie portfolio o coraz bardziej wartościowe gry, jak również zwiększanie nakładów marketingowych w zakresie user-acquisition.

Dążymy do sytuacji, w której w portfolio będą trzy duże gry mobilne z miesięcznymi przychodami w wysokości co najmniej 1 mln zł jak również kontynuujemy poszukiwania hitu, który będzie przynosił przynajmniej 4 mln zł przychodów miesięcznie.

**- Czy będziecie publikować prognozy finansowe na kolejne lata**

Nie zamierzamy publikować prognoz finansowych na 2021 rok, pozostaniemy jednak przy miesięcznej publikacji spodziewanych wyników.

**- Czy wyjście poza F2P było dobrą decyzją?**

Naszym core-businessem pozostaje mobilny F2P. To co zmieniło się rok temu to aktywna komercjalizacja portfolio gier na innych platformach we współpracy z zewnętrznymi partnerami. Na Nintendo Switch odbyły się premiery 5 z naszych gier, w tym: Space Pioneer, Zombie Blast Crew, Gravity Rider oraz Pocket Mini Golf - do którego prawa sprzedaliśmy naszemu partnerowi QubicGames. Premiery Real Boxing 2, Mayhem Combat, Calm Colors, Gear of Heroes są spodziewane w I półroczu 2021 roku.

**- Co dalej z marką Real Boxing?**

Obecna na rynku od 2012 roku marka Real Boxing przyniosła nam już ponad 80 mln zł przychodów, w tym aż 17 mln zł w ciągu ostatnich dwunastu miesięcy. Mamy bogatą listę nowych funkcjonalności i zmian o które zostanie rozbudowany Real Boxing 2 w najbliższych miesiącach. Rok 2020 jest zdecydowanie najlepszym sprzedażowo rokiem dla tej marki, jednak wygląda na to, iż mamy jeszcze sporo potencjału do wykorzystania. Jeżeli prace nad rozwojem Real Boxing 2 przyniosą oczekiwane rezultaty to w przyszłym roku mamy w planach testowanie nowych konceptów gier opartych na meta-grze tego tytułu.

**- Jak wyglądają plany rozwoju portfolio?**

W harmonogramie wydawniczym na przyszły rok mamy już kilka tytułów - są to gry mobilne *Amusing Heroes* - bardzo rozległa gra RPG koreańskiego developera Amuzing Park Corp, gra akcji *The Cash* produkowana przez Shori Games z Białorusi, producenta *Knights Fight 2*, nasz oryginalny koncept *Right Swipes* produkowany dla nas przez holenderskie studio Gamularity. W 2021 chcemy przetestować 10 nowych gier mobilnych - zarówno tych pochodzących z programu wydawniczego jak i naszych oryginalnych produkcji. Zakładamy że 4-6 z nich może trafić później do globalnej dystrybucji.

**- Czy poszukujecie inwestora branżowego?**

Jest jeszcze za wcześnie na tego rodzaju działania. Naszym celem pozostaje w tej chwili zwiększenie skali działalności i systematyczne poprawianie wyników finansowych.