

Bydgoszcz, 25 maja 2017 r.

Przychody ze sprzedaży produktów wracają na ścieżkę wzrostu

Vivid Games zapowiada 10 tytułów w sprzedaży na koniec 2018 r.

Po raz pierwszy od trzech kwartałów Vivid Games zanotował wzrost przychodów ze sprzedaży produktów z kwartału na kwartał. Na poziomie grupy były one wyższe o ponad 35% w stosunku do IV kw. 2016 r. Spółka zapowiada że do końca 2018 r. zwiększy liczbę tytułów w sprzedaży z obecnych 4 do 10, co oznacza 6 premier w ciągu najbliższych 18 miesięcy. Dwie największe z nich – Metal Fist i Outer Pioneer będą miały miejsce w IV kwartale 2017 r., który ma być rekordowym pod względem sprzedaży w tym roku.

– *Pomimo, że premiera nowej gry miała miejsce dopiero w końcówce pierwszego kwartału udało się nam znacząco zwiększyć sprzedaż wobec ostatniego kwartału 2016 r. To efekt dobrego przyjęcia gry Highway Getaway, oraz wzrostu przychodów z Real Boxing. Mimo, że sprzedaż odbiega jeszcze od wyniku za analogiczny okres roku ubiegłego, jestem przekonany, że kolejne kwartały przyniosą stabilizację wyników ze skokowym wzrostem w IV kwartale, w którym planujemy premiery dwóch dużych produkcji, Metal Fist i Outer Pioneer. Uważam, że najgorszy czas mamy już za sobą i możemy zaskoczyć rynek już tylko in plus* – tłumaczy Remigiusz Kościelny, prezes Vivid Games.

Premiera Highway Getaway, pierwszej tegorocznej gry w programie wydawniczym Vivid Games, była lepsza od oczekiwań. Dotychczas grę pobrało ponad 2,7 miliona graczy, a pierwsza aktualizacja, która miała miejsce w maju przyniosła zauważalną poprawę monetyzacji. – *Kolejną aktualizację planujemy na początku lipca. W trakcie najbliższych miesięcy będziemy również poszerzać kanały dystrybucji poza Apple App Store i Google Play* – zapowiada Kościelny.

Jednak wciąż główną siłą napędową bydgoskiej spółki jest marka Real Boxing, która została już pobrana blisko 50 milionów razy. Najnowsza odsłona marki – Real Boxing Manny Pacquiao miała miejsce w kwietniu bieżącego roku. W miesiąc od premiery gra została pobrana ponad 1 milion razy. – *Uważamy to za dobry wynik. Wskaźniki monetyzacji są zgodne z założeniami. W lipcu planujemy pierwszą aktualizację na obu platformach, która będzie zsynchronizowana z kolejną walką mistrza świata. Co ciekawe premiera gry nie wpłynęła na obniżenie ilości pobrań pozostałych tytułów marki.* – dodaje Remigiusz Kościelny. W

marcu zaktualizowaliśmy również *Real Boxing 1* na platformie iOS zwiększając przychody z tej części gry aż o 70 procent. Planujemy podobną aktualizację w maju na Androida, a w III kwartale wrócimy dla *Real Boxing Rocky*. – zapowiada prezes.

Jednak kluczowe dla tegorocznych wyników będą premiery dwóch największych zapowiadanych tytułów *Metal Fist* oraz *Outer Pioneer*. – *Zdecydowaliśmy, że obie premiery odbędą się w czwartym kwartale. Zidentyfikowaliśmy w Metal Fist kilka obszarów, których ulepszenie może w znaczący sposób zwiększyć zakładane wpływy z gry, dlatego z pełną świadomością postanowiliśmy przeznaczyć dodatkowe kilka miesięcy na dopracowanie całości. Wiemy, iż nie unikniemy krytyki części rynku, jednak zależy nam na tym, aby każda z naszych gier wyróżniała się najwyższą jakością i dawała możliwie największe szanse na światowy sukces finansowy.* – tłumaczy prezes.

W tym roku Vivid Games zamierza również podpisać kolejne umowy wydawnicze i zapowiada 4 premiery w roku 2018, a tym samym zwiększenie liczby gier do 10. – *Konsekwentnie realizujemy plany rozwoju Spółki, mamy coraz większe doświadczenie oraz niezbędne zasoby, również finansowe. Premiery kolejnych gier przybliżają nas coraz bardziej do sukcesu jaki wszyscy sobie życzymy.* – podsumowuje Remigiusz Kościelny.

O VIVID GAMES

Vivid Games S.A. działa na rynku gier od 2006 r. Jest jednym z wiodących polskich producentów i wydawców najwyższej jakości gier na telefony smartphoⁿe i tablety. W czerwcu 2012 r. Vivid Games S.A. zadebiutował na rynku NewConnect. W 2016 r. spółka przeniosła notowania swoich akcji na rynek główny GPW. W 2016 r. przychody ze sprzedaży i zró^wnanne z nimi Vivid Games osiągnęły 22,7 mln zł. Więcej informacji o Vivid Games znajduje się na stronie www.vividgames.com

KONTAKT:

Tomasz Muchalski

tel. 504 212 463

t.muchalski@everestconsulting.pl