

Warszawa, 11 maja 2016 r.

Vivid Games pokazuje pierwsze materiały z Metal Fist. Monetyzacja Real Boxing 2 ROCKY™ rośnie skokowo.

Do 0,22 USD wzrósł średni miesięczny przychód aktywnego użytkownika z mikropłatności (ARPMU) w kwietniu 2016 r., po wprowadzeniu na rynek Real Boxing 2 ROCKY™. To aż dwukrotnie więcej niż w poprzednich dwóch kwartałach. Ostatni okres Vivid Games zakończył sprzedażą na poziomie 6,63 mln zł, o 35% wyższą niż w pierwszym kwartale 2015 r.

Gry z cyklu Real Boxing™ trafiły już łącznie do 37,5 mln graczy na całym świecie. Tylko w minionym kwartale 2016 r. liczba pobrań wyniosła 4,5 mln. – *Pierwszy kwartał zakończyliśmy zgodnie z założeniami. Biorąc pod uwagę, że Real Boxing 2 ROCKY™ zadebiutował dopiero pod koniec marca, przychody z gry miały mały wpływ na wyniki tego okresu. Wzrost sprzedaży i dodatni wynik netto przy dużych nakładach na produkcję i marketing, uważamy za sukces* – komentuje Remigiusz Kościelny, prezes Vivid Games.

Aktualizacja „ROCKY” pojawiła się w 23 marca w sklepie Apple App Store i 31 marca sklepie Google Play. Jest to obecnie jedyna oficjalna gra na licencji ROCKY dostępna na urządzenia mobilne. Oprócz nowej rozbudowanej zawartości, aktualizacja udoskonaliła rozgrywkę, Wprowadzono również rozwiązania optymalizujące, przede wszystkim w zakresie platformy Android. – *Efekty przyszły właściwie natychmiast. W kwietniu wskaźnik ARPMU wzrósł do poziomu 0,22 USD na obu platformach sprzętowych wobec średnio 0,11 USD w poprzednich kwartałach* – podkreśla Kościelny. Dzięki optymalizacji wersji dla platformy Android, udział przychodów ze sklepu Google Play wzrósł do 24% w kwietniu 2016 roku, wobec 15% w I kwartale 2016, oraz 3% w premierowym IV kwartale 2015 roku. Kolejna aktualizacja, która wprowadzi do gry m.in. wieloosobowe turnieje online zaplanowana jest na czerwiec 2016 r.

Dzisiaj Vivid Games po raz pierwszy zaprezentował materiały z gry Metal Fist: Urban Domination. Potrzeba dopracowania innowacyjnej rozgrywki wieloosobowej, łączącej w sobie elementy kilku gatunków sprawiła, że konieczne stało się wydłużenie czasu produkcji. Soft launch gry zaplanowany jest na drugą połowę 2016 roku. Więcej o grze na: www.vividgames.pl/games. – *Chcemy wydać w pełni gotowy, atrakcyjny produkt, który będzie miał bardzo dobre parametry*

monetyzacyjne oraz pozbawiony będzie błędów i niedociągnięć. Prowadzimy również rozmowy w kierunku wzbogacenia tytułu o światowej klasy markę – wyjaśnia Kościelny.

W drugiej połowie roku swój soft launch będzie miał również Nox Raiders, pierwsza gra w programie wydawniczym Vivid Games. Umowa podpisana z firmą EVERYDAYiPLAY przewiduje wydanie gry przeznaczonej dla graczy typu mid-core w modelu biznesowym Free2Play na trzy platformy: iOS, Android i Facebook. Ta ostatnia pojawi się w przypadku tytułów wydawanych przez Vivid Games po raz pierwszy.

SPÓŁCE:

Vivid Games S.A. działa na rynku gier od 2006 r. Jest jednym z najnowocześniejszych, niezależnych producentów najwyższej jakości gier na telefony smartphome i tablety na świecie. Najważniejszą marką w dorobku firmy jest Real Boxing, której obie części trafiły już do ponad 37 mln odbiorców. W czerwcu 2012 r. Vivid Games S.A. z powodzeniem zadebiutował na rynku NewConnect. W 2015 r. przychody ze sprzedaży Vivid Games osiągnęły 17,3 mln zł. W 2016 r. spółka zamierza zadebiutować na GPW.

KONTAKT - Metal Fist:**Bożena Rudyk**bozena.rudyk@vividgames.com

+48 883 369 632

KONTAKT – Relacje Inwestorskie:**Tomasz Muchalski**

tel. 504 212 463

t.muchalski@everestconsulting.pl