

Warszawa, 12 sierpnia 2015 r.

Rośnie średnia wpływów z monetyzacji Real Boxing

Vivid Games kontynuuje wzrost wyników

Vivid Games zanotował kolejny rekordowy kwartał. Zysk netto bydgoskiego developera w pierwszym półroczu 2015 r. wzrósł o 145% do ponad 2,1 mln zł. Przychody spółki na koniec czerwca wyniosły 8,05 mln zł. Dobre wyniki to efekt rosnących parametrów monetyzacji Real Boxing, co jest dobrym prognostykiem przed premierą drugiej części gry, która zapowiadana jest na przełom trzeciego i czwartego kwartału bieżącego roku.

Przy przychodach ze sprzedaży na poziomie 4,1 mln zł (wzrost o 47%), Vivid Games wypracował w II kw. 2015 r. 0,94 mln zł zysku netto (wzrost o 95%). Zysk operacyjny wyniósł 1,17 mln zł (wzrost o 113%). Narastająco sprzedaż spółki wzrosła o 45% do ponad 8 mln zł. Zysk operacyjny spółki zwiększył się o 169% do 2,6 mln zł.

Real Boxing obecny na rynku od niemal 3 lat wciąż utrzymuje dużą popularność. Pobrana już przez 25 mln graczy gra codziennie dociera do nowych użytkowników. Ostatnie aktualizacje „King of the Ring” i „Miami Beach”, otrzymały wsparcie kanałów sprzedaży oraz wysoką ocenę graczy. Coraz sprawniejsza monetyzacja w połączeniu z dużym ruchem podniosła wskaźnik ARPMAU (średni przychód na użytkownika w miesiącu), co przełożyło się na wzrost przychodów ze sprzedaży. - *Już w II kwartale parametr ARPMAU osiągnął poziom, który spodziewaliśmy się osiągnąć dopiero za kilka miesięcy. W związku z tym, że kontynuacja jest zupełnie nowym, kompletnym produktem Free2Play z olbrzymim potencjałem rozwoju i monetyzacji na najbliższe lata wierzymy, iż parametry te będą jeszcze wyższe.* - mówi Roy Huppert, dyrektor finansowy Vivid Games.

Produkcja Real Boxing 2 znajduje się w ostatniej fazie, a w najbliższych tygodniach gra trafi do beta-testów. Real Boxing 2 zaprojektowany został w modelu Free2Play w oparciu o trzy najważniejsze filary tego typu gier, tj.: retencję, zaangażowanie i monetyzację. W grze dostępne będą setki unikalnych, ulepszanych przedmiotów, a także specjalny kreator wyglądu i wyposażenia. Tryb wieloosobowy umożliwił będzie rozgrywkę pomiędzy systemami iOS i Android. Dzięki zastosowaniu technologii dostarczania treści, początkowy rozmiar gry będzie mniejszy. System ten w połączeniu z rozbudowaną analityką umożliwi bieżącą kontrolę, dostarczanie i modyfikację treści i parametrów gry bez konieczności aktualizacji. Premiera tytułu planowana na przełom III i IV kwartału 2015 roku. - *Do premiery gry pozostało kilkadziesiąt dni. Start globalnej akcji marketingowej miał miejsce podczas trwających w Kolonii w dniach 5-9 sierpnia targów Gamescom. Odbiór gry podczas targów tylko utwierdził nas w przekonaniu, że przygotowaliśmy kolejny produkt z potencjałem na światowy sukces*-podsumowuje Remigiusz Kościelny, prezes Vivid Games.

O SPÓŁCE:

VIVID GAMES S.A.

ul. Gdanska 160, 85-674 Bydgoszcz, Poland

info@vividgames.com t. +48 52 3215728
www.vividgames.com f. +48 52 5222130



Vivid Games S.A. działa na rynku gier od 2006 r. Jest jednym z najnowocześniejszych, niezależnych producentów najwyższej jakości gier na telefony Smartphone w Europie. Najważniejszym tytułem w dorobku firmy jest Real Boxing, który trafił do blisko 20 mln odbiorców. W połowie 2014 roku miała miejsce premiera kolejnej dużej marki- Godfire: Rise of Prometheus. W czerwcu 2012 r. Vivid Games S.A. z powodzeniem zadebiutował na rynku NewConnect. W 2014 r. przy przychodach ze sprzedaży na poziomie 14,9 mln zł (wzrost o 85%), spółka wypracowała 2,7 mln zł zysku netto (wzrost o 268%). Wskaźnik EBITDA wyniósł 3,9 mln zł.

KONTAKT:

Remigiusz Kościelny - prezes zarządu,
tel. 52 3215728
remigiusz.koscielny@vividgames.com

Tomasz Muchalski
tel. 504 212 463
t.muchalski@everestconsulting.pl

VIVID GAMES S.A.

ul. Gdanska 160, 85-674 Bydgoszcz, Poland

info@vividgames.com t. +48 52 3215728
www.vividgames.com f. +48 52 5222130