

Bydgoszcz, 17 czerwca 2015 r.

## **Real Boxing na konsoli Razer Forge TV**

**Real Boxing będzie promowany na konsoli Razer Forge na platformie Android TV. Kampania promocyjna rozpocznie się jeszcze w czerwcu.**

*– W ciągu dwóch tygodni światowy lider w produkcji akcesoriów do gier, firma Razer rozpocznie promocję Real Boxing w sklepie na swojej nowej konsoli Razer Forge TV opartej na platformie Android TV. Umowa z firmą Razer, pozwoli na dotarcie do nowej perspektywicznej grupy odbiorców – tłumaczy Jan Chichłowski, product manager Vivid Games. Dodatkowo gra autorstwa Vivid Games prezentowana jest na trwających największych targach gier E3 w Los Angeles. Wszyscy uczestnicy odwiedzający stoisko Razer będą mieli okazję zagrać w specjalnie zoptymalizowaną wersję gry Real Boxing – na platformie Razer Forge TV, która zdobyła tytuł "Best of CES".*

Przypomnijmy, że Real Boxing to dotychczas największy hit Vivid Games. Gra została pobrana już ponad 20 milionów razy na platformach iOS, Android, PlayStation Vita, PC oraz Mac. W drugiej połowie tego roku na rynek trafi kontynuacja, gra Real Boxing 2. Będzie ona dostępna w modelu Free2Play oraz znacznie rozbudowana w stosunku do swojego poprzednika. Gracze uzyskają znacznie szersze i bardziej angażujące style rozgrywki w oparciu o grę wieloosobową. Kampania promocyjna rozpocznie się na targach Gamescom w Kolonii na początku sierpnia br.

Poniżej linki do amerykańskiej i brytyjskiej strony firmy Razer:

<http://www.razerzone.com/forge-tv>

<http://www.razerzone.com/gb-en/gaming-systems/razer-forge-tv>

### **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

**O SPÓŁCE:**

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](mailto: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