

## Vivid Games zwiększa przychody

**O ponad 95% wzrosły przychody Vivid Games w pierwszym kwartale 2019 r. w porównaniu z analogicznym okresem roku ubiegłego. Bydgoska spółka kontynuuje prace nad tytułami z segmentu mid-core, w tym *Zombie Blast Crew*, który zadebiutuje już w III kw. 2019 r.**

W pierwszym kwartale 2019 r. Vivid Games wypracował ponad 2,67 mln przychodów ze sprzedaży, co stanowi niemal dwukrotność przychodów za analogiczny okres roku poprzedniego. Przychody generują nie tylko wydane w ostatnich miesiącach 2018 r. *Space Pioneer* czy *Gravity Rider*, ale także lubiana przez użytkowników seria *Real Boxing*, która w ciągu ponad 6 lat zbudowała społeczność ponad 66 mln graczy z całego świata. Koszty operacyjne utrzymano na podobnym do zeszłorocznego poziomie, jednak zmieniła się ich struktura. Optymalizacja struktury organizacyjnej, o której zarząd wspominał już w raporcie rocznym pozwoliła na zmniejszenie udziału kosztów pracowniczych w całości wydatków. Na koniec marca na rachunkach spółki znajdowało się ponad 2,7 mln zł. Zarząd zapewnia, że na bieżąco zarządza ryzykiem związanym ze spłatą zobowiązań finansowych.

Pierwszy kwartał 2019 r. to okres intensywnych prac nad wdrożeniem nowej strategii. W marcu do globalnej dystrybucji trafiły dwa pierwsze tytuły z nowego segmentu hyper-casual – *Pocket Mini Golf* i *Endless Lake*. Rozpoczęto też prace nad grą z segmentu mid core – *Zombie Blast Crew*, która zadebiutuje już w III kwartale br

*- W I kwartale prowadziliśmy prace związane z produkcją gry *Zombie Blast Crew*, jak również innymi niezapowiedzianymi jeszcze tytułami wewnętrznymi segmentu mid-core. Rozpoczęliśmy również publikację gier typu hyper-casual. Za pomocą programu wydawniczego poszukujemy i testujemy nowe gry, a naszym celem pozostaje dynamiczna rozbudowa portfolio gier, a zarazem jego dywersyfikacja w zakresie segmentów, tematyki, sieci dystrybucji oraz przychodów z reklam i mikropłatności. Dokonujemy również licznych aktualizacji dostępnych gier, które wpływają pozytywnie na ich metryki. Pracujemy również nad realizacją projektów B+R.* - komentuje Remigiusz Kościelny, prezes Vivid Games.

## O VIVID GAMES

Vivid Games jest jednym z najlepszych polskich developerów gier mobilnych. Od ponad dekady tworzy i dostarcza na globalny rynek najwyższej klasy produkty. Największym sukcesem Spółki jest *Real Boxing*, który jest najlepszą serią bokserską dostępną na platformach mobilnych. Studio zostało uznane za swoje

osiągnięcia tytułem „Best Indie Developer”, otrzymało też nagrodę „Best Polish Game of the Year”, oraz prestiżowe wyróżnienie Apple Editors’ Choice. Vivid Games S.A. jest spółką publiczną, notowaną na warszawskiej giełdzie GPW i posiada biura w Bydgoszczy i Warszawie. Więcej informacji o Vivid Games znajduje się na stronie [www.vividgames.com](http://www.vividgames.com).

**KONTAKT:****Tomasz Muchalski**

tel. 504 212 463

[t.muchalski@everestconsulting.pl](mailto:t.muchalski@everestconsulting.pl)