

Bydgoszcz, 25 września 2019 r.

Co najmniej 9 premier do końca roku.

Vivid Games nabiera rozpędu.

Rozwój i dywersyfikacja portfela produktów, rozbudowa sieci dystrybucji o nowe kanały i platformy sprzętowe, oraz rozwój niezależnych linii biznesowych – to plany Vivid Games na najbliższe 12 miesięcy. W tym czasie na rynek trafi co najmniej 20 nowych gier mobilnych, 8 gier na Nintendo Switch oraz 3 duże tytuły na komputery PC (Steam). Spółka pokazała zadowalające wyniki kwartalne i zakłada dalszą ich poprawę w kolejnych okresach.

Portfolio gier mobilnych powiększy się w IV kwartale br. o 7 nowych tytułów - w październiku do sprzedaży trafią gry casual – *Fly Sky High* oraz *Idle Fish Aquarium*, w listopadzie – *Crash Drivers*, *Gun Smith Factory*, oraz tytuł mid-core *Zombie Blast Crew*, a w grudniu gry *Calm Colors* oraz *Gear for Heroes*. W produkcji i testach znajduje się kilka kolejnych tytułów. Gry mobilne trafią obok Apple App Store i Google Play również do alternatywnych kanałów sprzedaży, których lista powiększy się m.in. o Huawei App Gallery. - *Chcemy zwiększyć tempo i każdego miesiąca wydawać 1-2 mniejsze gry, a rocznie 2-3 większe tytuły mid-core. Produkcja i publikacja gier mobilnych F2P to wciąż nasz core-business, ale chcemy jak najszerszej komercjalizować całe portfolio, co wpłynie na dywersyfikację źródeł przychodów – podkreśla Remigiusz Kościelny, prezes Vivid Games. Jednym z nich jest dystrybucja na platformie sprzętowej Nintendo Switch we współpracy z giełdowym Qubic Games. – Pierwsze premiery są planowane pod koniec bieżącego i na początku 2020 roku. Będą to gry: *Space Pioneer*, *Gravity Rider* w cenie \$9.99, oraz *Pocket Mini Golf* i *Sheep Patrol* po \$1.99.– zapowiada Kościelny. – Kolejnym krokiem będzie zaoferowanie *Space Pioneer* i *Gravity Rider* użytkownikom PC poprzez platformę Steam, co planujemy w I półroczu 2020 roku. – dodaje.*

Dotychczas największym hitem bydgoskiego developera były trzy kolejne odsłony *Real Boxing*, które trafiły do ponad 70 milionów graczy przynosząc 63 mln zł przychodów. – *Od dłuższego czasu analizujemy możliwości dalszej eksploatacji komercyjnej marki. Stworzenie kolejnej części to czasochłonny proces i duża inwestycja, tym niemniej nowa gra umożliwi osiągnięcie skokowo wyższych przychodów. Kontynuacja serii wymagałaby sięgnięcia po finansowanie zewnętrzne. Dlatego m.in. postanowiliśmy na najbliższym WZA podjąć uchwałę o kapitale docelowym. Analizujemy możliwości*

pozyskania zewnętrznego finansowania, które z jednej strony usprawni spłatę zobowiązań z drugiej zapewni kapitał na dalszy wzrost w zakresie rozwoju produktów i marketingu. - konkluduje prezes.

Oprócz produkcji i wydawania gier, Vivid Games rozwija również nową linię biznesową, innowacyjną w skali świata platformę do automatyzacji testów gier mobilnych.- Pierwszych przychodów ze sprzedaży spodziewamy się jeszcze w tym roku. Mamy jasno sprecyzowany plan rozwoju na najbliższe 2-3 lata. W chwili obecnej priorytetowym zadaniem jest pozyskiwanie nowych klientów, rozwój produktu a także zapewnienie odpowiedniego poziomu finansowania. - mówi Kościelny.

W I półroczu 2019 roku przychody ze sprzedaży Vivid Games wyniosły 5,1 mln zł i były o 38% wyższe niż w analogicznym okresie roku ubiegłego. Jednocześnie o 16% spadły koszty spółki, zwłaszcza usług obcych. - Z kwartału na kwartał zwiększamy przychody zmniejszając koszty. Biorąc pod uwagę nasz plan wydawniczy, zakładamy że również w kolejnych okresach sprzedaż będzie znacząco się poprawiać - zapowiada prezes.

Stan posiadanych środków pieniężnych na rachunkach bankowych w ostatnim półroczu wzrósł w stosunku do poprzedniego półrocza o 44% do wysokości 2,6 mln. Spółka na bieżąco reguluje wszystkie swoje zobowiązania oraz zarządza ryzykiem związanym ze spłatą przyszłych zobowiązań finansowych.

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.

KONTAKT:

Tomasz Muchalski

tel. 504 212 463

t.muchalski@everestconsulting.pl