

Bydgoszcz, 30 października 2019 r.

Vivid Games z solidnym zyskiem za III kw. 2019 r..

Ponad 3 mln zł przychodów i blisko 0,6 mln zł zysku ze sprzedaży wypracował Vivid Games w trzecim kwartale 2019 r. Bydgoska spółka zapowiada, że trend ten zostanie zachowany również w kolejnych okresach i spodziewa się narastająco zysku na koniec 2019 r. Już jutro premierę ma gra mobilna *Zombie Blast Crew*, jeden z większych tytułów Vivid Games w tym roku.

Przy przychodach ze sprzedaży na poziomie 3 mln zł, Vivid Games wypracował w III kw. 2019 r. 0,57 mln zysku netto. Narastająco sprzedaż spółki przekroczyła 8 mln zł, a strata na sprzedaży z poprzednich kwartałów została praktycznie zniwelowana.

- *Naszym priorytetem pozostaje wzrost zysku oraz zapewnienie odpowiedniego poziomu finansowania spółki. Pierwsze wyniki działań są już widoczne – narastająco w 2019 r. osiągnęliśmy o 13% wyższe przychody, przy jednoczesnej redukcji kosztów o 20%. Równoległe do ilościowego i jakościowego rozwoju portfolio produktów pracujemy nad pozyskaniem zewnętrznego finansowania, w związku z czym m.in. zwołaliśmy Walne Zgromadzenie Obligatariuszy, które odbędzie się 15 listopada. Już teraz zachęcamy obligatariuszy do bezpośredniego kontaktu ze Spółką - mówi Remigiusz Kościelny, prezes Vivid Games.*

Już jutro na platformach iOS i Android zadebiutuje gra akcji *Zombie Blast Crew*, osadzona w realiach apokalipsy produkcja segmentu mid-core. Tytuł powstał na bazie zeszłorocznego hitu studia – *Space Pioneer*, jednak został w znaczący sposób wzbogacony m.in. w zakresie meta-gry, rozgrywki i warstwy wizualnej. Gra umożliwia rozgrywkę w trybach eventowych, wieloosobowych i survivalowych, turnieje, listy rankingowe oraz kampanię jednoosobową.



- *Zombie Blast Crew* jest najważniejszym tytułem w naszym tegorocznym portfolio. Gra jest wysoce dopracowana i będzie dalej rozbudowywana. W przyszłym roku chcemy wydać ją również w wersji na Nintendo Switch oraz PC. Dążymy do maksymalizacji metryk produktów i planujemy zwiększać nakłady na bezpośrednie pozyskiwanie użytkowników, co przełoży się na stabilny, mierzalny i możliwy do zaprognozowania wzrost przychodów w przyszłości – konkluduje Kościelny.

Strategia Vivid Games na najbliższe 12 miesięcy zakłada m.in. rozwój i dywersyfikację portfela produktów, rozbudowę sieci dystrybucji o nowe kanały i platformy sprzętowe, oraz rozwój nowych linii biznesowych. 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).



GRAVITY RIDER ZERO



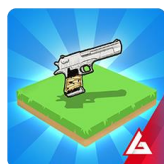
FLY SKY HIGH



IDLE FISH AQUARIUM



ZOMBIE BLAST CREW



BULLET CRAFT



CALM COLORS



GEAR FOR HEROES

Portfolio powiększy się znacząco już w IV kwartale br. - W październiku do dystrybucji trafiły mobilne gry casual – *Fly Sky High* oraz *Idle Fish Aquarium*, a także mid-corowy *Zombie Blast Crew*, natomiast w listopadzie i grudniu planowane są premiery gier *Crash Drivers*, *Bullet Craft*, *Calm Colors*

i *Gear of Heroes*. oraz pierwsze gry na Nintendo Switch: *Space Pioneer* i *Gravity Rider* w cenie \$9.99, oraz *Pocket Mini Golf* i *Sheep Patrol* w cenie \$1.99.

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 dla obligatariuszy w związku z Walnym Zgromadzeniem Obligatariuszy:
obligacje@vividgames.com i pod numerem telefonu 883 357 865.

KONTAKT IR:

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