

Dwukrotny wzrost przychodów Real Boxing 2. Mistrz wraca na rynek w odświeżonym wydaniu.

O ponad 100% wzrosły przychody Real Boxing 2 w lutym 2020 r. w porównaniu do stycznia. Spółka spodziewa się większych wpływów z gry również w dalszej części roku, zwłaszcza że w przygotowaniu znajduje wersja mobilna Real Boxing 2020 oraz port gry na konsolę Nintendo Switch.



Wielokrotnie nagradzana marka Real Boxing jest najpopularniejszą na świecie grą bokserską na platformach mobilnych. Od 2012 roku trafiła do ponad 77 mln graczy, przynosząc Vivid Games blisko 70 mln zł przychodów ze sprzedaży. W 2020 roku planowana jest premiera nowej mobilnej wersji gry- Real Boxing 2020. W przygotowaniu znajduje się wersja na konsolę Nintendo Switch, której premiera planowana jest w drugim półroczu 2020 r.

Z końcem 2019 roku Spółka zakończyła współpracę z MGM, właścicielem marki Rocky. Od 1 lutego w sklepach Apple App Store i Google Play dostępna jest wersja gry Real Boxing 2 nie wykorzystująca marki Rocky, a osoby które wcześniej zakupiły zawartość związaną z marką Rocky będą mogły używać jej do końca czerwca br.- *Po wielu testach postanowiliśmy zakończyć umowę z MGM, w ramach której gra wykorzystywała wizerunek serii filmów "Rocky". Zgodnie z oczekiwaniami - obserwujemy znaczny wzrost pobrań organicznych, co już teraz przekłada się na ponad dwukrotnie wyższe przychody ze sprzedaży gry. Nie musimy również odprowadzać opłat licencyjnych co pozytywnie wpłynie na zwiększenie marży. - tłumaczy Remigiusz Kościelny, CEO Vivid Games. - Od początku roku zwiększyliśmy zespół Real Boxing, który pracuje nad wieloma usprawnieniami, głównie w zakresie mikropłatności - w tym subskrypcji - kontynuuje Kościelny.*

W marcu i kwietniu premiery będą miały gry mobilne: *Animal Hotel Manager, Juice Farm* oraz *Skyward Cities*. Na platformie Nintendo Switch pojawiają się przygotowywane i publikowane przez QubicGames gry *Gravity Rider Zero* oraz *Pocket Mini Golf* oraz *Fly Sky High*.

W styczniu Spółka podpisała również dwie umowy wydawnicze gier z segmentu mid-core, grę RPG *“Amusing Heroes”* ze studiem Amuzing Park Corp z Korei Południowej, oraz adaptację konsolowej wersji gry sportowej *“Smooth: Summer Games”* z hiszpańskim developerem Kaneda 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.

KONTAKT:

Tomasz Muchalski

tel. 504 212 463

t.muchalski@everestconsulting.pl