

Raport nr Wynik za rok 2019.

# Wynik za rok 2019.

2020-06-30

- Vivid Games zaprezentował w raporcie za 2019 rok przychody ze sprzedaży na poziomie 12,34 mln PLN i 421 tys. PLN zysku netto, równocześnie obniżając koszty operacyjne o prawie 20% r-d-r.
- Wstępny zysk netto w okresie styczeń-maja 2020 spodziewany jest na poziomie 2,05 mln PLN, co stanowi ponad 67% prognozy rocznej na rok 2020. Przychody ze sprzedaży w tym okresie wyniosły 11,36 mln PLN.
- Dzięki rozpoczęciu marketingu w zakresie płatnego pozyskania użytkowników oraz rezygnacji z licencji Rocky przychody Real Boxing 2 zwiększyły się 10-krotnie w stosunku do kwietnia br., osiągając historyczne poziomy.
- Współpraca z QubicGames zaowocowała pierwszymi premierami gier na konsoli Nintendo Switch. Sheep Patrol, Space Pioneer, Pocket Mini Golf i Gravity Rider Zero sprzedano dotychczas w liczbie 220 tys. kopii.
- W II półroczu 2020 zaplanowane są premiery gier mid-core: Amusing Heroes, Knights Fights 2.

[Sprawozdanie Zarządu z działalności](#)

[Jednostkowe Sprawozdanie Finansowe](#)

[Skonsolidowane Sprawozdanie Finansowe](#)

[Sprawozdanie Biegłego Rewidenta z badania JSF](#)

[Sprawozdanie Biegłego Rewidenta z badania SSF](#)

[Aktualny Factsheet](#)