

Raport nr Wyniki za I półrocze 2022 roku.

Wyniki za I półrocze 2022 roku.

22.09.2022

Vivid Games zaprezentował w raporcie za I półrocze 2022 przychody ze sprzedaży na poziomie 17,2 mln zł (+74% r-d-r) i zysk netto w wysokości 72 tys. zł.

Od początku 2022 roku Spółka intensywnie rozwija Eroblast, którego przychody sukcesywnie rosną.

Real Boxing 2 wygenerował 74% przychodów za I półrocze i pozostaje najlepiej zarabiającym tytułem w portfolio.

- Spółka przyspiesza wewnętrzną produkcję Eroblast oraz startuje z testami reskin'ów gry.
- W Real Boxing 2 zaimplementowano zmieniony wewnętrzny sklep, system reklam 3d od Anzu oraz rozpoczęto nowe kampanie reklamowe na Tik-Tok'u i Facebook'u.
- Zarząd rozważa dodatkowe możliwości rozwoju nowego tytułu własnego, a prace nad prototypem karate są obecnie zawieszane.
- Obecnie testowane są możliwości skalowania Highway Getaway, którego łączna liczba pobrań to już 20 mln.
- Spółka sprzedała we wrześniu technologię Bidlogic. Przewidywany zysk netto z transakcji to aż 4,2 mln zł.
- Spółka spłaciła już 8 z 12 rat układowych dotyczących obligacji i rozważa przedterminową spłatę pozostałych.

[Aktualny Factsheet 22.09.2022](#)

[Sprawozdanie Zarządu za I półrocze 2022](#)

[Sprawozdanie finansowe za I półrocze 2022](#)

[Raport biegłego rewidenta z przegląd półrocznego SF](#)

[Zapis czatu inwestorskiego](#)