

Raport roczny za rok 2022.

Raport roczny za rok 2022.

26.04.2023

Vivid Games zaprezentowała w raporcie za 2022 przychody ze sprzedaży, na poziomie 37,4 mln zł, o 50% wyższe niż przed rokiem i zysk operacyjny w wysokości 0,7 mln zł.

W zakresie przychodów z gier, najistotniejsza pozostaje marka Real Boxing, która wygenerowała aż 71% sumy przychodów. Na drugim miejscu znalazł się Eroblast, z udziałem na poziomie 18%.

- W ciągu całego 2022 roku zespół Real Boxing 2 zaoferował graczom kilkadziesiąt aktualizacji, a gra otrzymała kilkanaście wyróżnień w kanałach sprzedaży, dzięki czemu osiągnęła najlepsze historycznie wyniki,
- We wrześniu 2022, Spółka zrezygnowała ze współpracy z zewnętrznym deweloperem, na rzecz rozwoju wewnętrznego zespołu projektowego dla Eroblast. Pozwoliło to na przyspieszenie prac i znajduje odzwierciedlenie w metrykach.
- W III kwartale 2022 Spółka zbyła stworzoną wewnętrznie technologię Bidlogic,
- Z końcem 2022 odzyskała prawa do dystrybucji gry Knight Fights 2, która odpowiadała za kilkanaście procent przychodów w 2021 roku,
- Spółka spłaciła już 10 z 12 rat układowych dotyczących obligacji.

Więcej informacji w raporcie. Zapraszamy do lektury*.

**Załączniki poniżej są plikami w formacie PDF. W załączeniu do Raportu rocznego przekazano te same informacje w formacie XHTML, dostępne także w [Raporcie ESPI na stronie internetowej Spółki](#).*

[Sprawozdanie Zarządu z działalności w 2022](#)

[Sprawozdanie finansowe za rok 2022](#)

[ESPI RR2022](#)

[Aktualny factsheet](#)

[Informacja prasowa](#)