

Bydgoszcz, 15 listopada 2017 r.

5-lecie marki Real Boxing

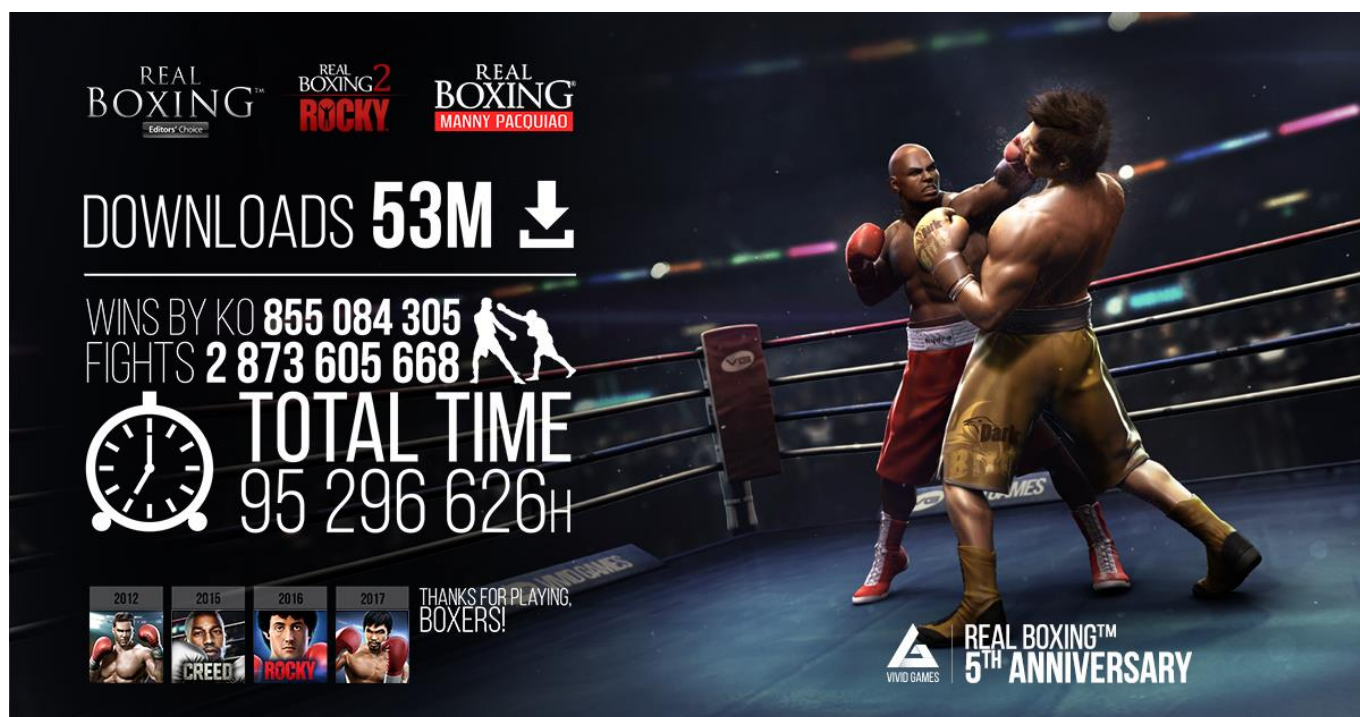
Vivid Games produkuje kolejne hity

W ciągu pięciu lat od premiery Real Boxing wygenerował ponad 45 mln zł przychodów. Ambicją Vivid Games jest zwielokrotnienie tego sukcesu z nowymi premierami w 2018 roku.

Real Boxing trafił do sklepów 15 listopada 2012 r. Pierwsza z części i jej kolejne odsłony, Creed (2015), Rocky (2016) i Manny Pacquiao (2017) przyciągnęły dotychczas ponad 53 miliony graczy i przyniosły 45 mln zł przychodów. – *Jesteśmy dumni i zadowoleni ze skali, którą udało nam się uzyskać. Zbudowaliśmy globalną markę, która zdominowała niszę gier bokserskich na platformach mobilnych. Seria nie tylko zapewnia nam globalną rozpoznawalność, ale przede wszystkim przynosi stabilne, kilkumilionowe przychody każdego roku* – komentuje Remigiusz Kościelny, prezes Vivid Games. – *Pomimo potencjału komercyjnego, z którego będziemy w przyszłości korzystać, w chwili obecnej rozszerzamy portfolio o tytuły pochodzące z innych kategorii, o tematyce dostępnej dla szerokiego rynku. Wiedza zdobyta w trakcie ostatnich 3 lat pracy w modelu free-to-play oraz doświadczenie uzyskane podczas pracy nad Real Boxing pozwalają nam tworzyć znacznie lepsze gry.* – kontynuuje.

W kalendarzu wydawniczym na 2018 zapowiedziano już trzy kolejne tytuły: Metal Fist, Space Pioneer i Gravity Rider. Każdy z projektów prezentuje inny gatunek i styl, ale wszystkie cechuje wysoka jakość artystyczna i wciągająca rozgrywka. Tytuły są w pełni grywalne, a spółka skupia się na dopracowywaniu monetyzacji. – *Oczekiwania rynku i graczy rosną, aby im sprostać gry muszą być wykonane perfekcyjnie. Dłuższy czas przeznaczony na testy soft-launch daje nam możliwość zwiększenia metryk każdej z gier. To bezpośrednio przełoży się na wyższe przychody, a największy wpływ będzie miało w czasie okna premierowego.* – zapowiada Kościelny.

Strategią Vivid Games jest budowa portfolio wysokodochodowych gier mobilnych dostępnych dla szerokiego grona odbiorców, które na długi czas angażują graczy zapewniając im światowej klasy rozrywkę. Do końca 2018 roku portfolio Vivid Games ma zawierać 10 gier free-to-play.



REAL BOXING™
Editors' Choice


REAL BOXING 2
ROCKY


REAL BOXING
MANNY PACQUIAO

DOWNLOADS **53M** ↓

WINS BY KO **855 084 305**

FIGHTS **2 873 605 668**



 **TOTAL TIME**
95 296 626H

2012 2015 2016 2017

THANKS FOR PLAYING, BOXERS!

REAL BOXING™
5TH ANNIVERSARY

O VIVID GAMES

Vivid Games S.A. działa na rynku gier od 2006 r. Jest jednym z wiodących polskich producentów i wydawców najwyższej jakości gier na telefony smartphone i tablety. W czerwcu 2012 r. Vivid Games S.A. zadebiutował na rynku NewConnect. W 2016 r. spółka przeniosła notowania swoich akcji na rynek główny GPW. W 2016 r. przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi Vivid Games osiągnęły 22,7 mln zł. Więcej informacji o Vivid Games znajduje się na stronie www.vividgames.com

KONTAKT:

Tomasz Muchalski

tel. 504 212 463

t.muchalski@everestconsulting.pl