

Temat:

Informacja dot. premier gier Professional Fishing oraz Ultimate Fishing Simulator: Moraine Lake (DLC)

Nr raportu:

61/2018

Postawa prawna:

Art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne

Zarząd Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie ("Spółka", "Emitent") w nawiązaniu do raportów bieżących ESPI nr 48/2018, nr 41/2018 oraz nr 40/2018 poniżej przekazuje informacje dot. premier gier Professional Fishing oraz Ultimate Fishing Simulator: Moraine Lake (DLC) , które miały miejsce w dniu 30.11.2018 r. w sklepie STEAM.

1. Płatny dodatek do gry Ultimate Fishing Simulator tj. Moraine Lake od daty premiery notuje dobrą sprzedaż na poziomie kilkaset kopii/ dzień. Dodatek został bardzo pozytywnie odebrany przez graczy – 100% ocen pozytywnych. Pozytywny odbiór DLC zwiększa także sprzedaż podstawowej wersji gry. Dobry odbiór DLC utwierdził Zarząd Spółki w przekonaniu, że strategia polegająca na wydawaniu płatnych dodatków do gry Ultimate Fishing Simulator jest słuszna. Kolejne DLC planowane jest na Q1 2019.
2. Gra Professional Fishing miała swoją premierę w dniu 30.11.2018 br. po godz. 19. Od samego początku występują problemy dot. serwerów, co wynika głównie z faktu, iż duża ilość graczy chce uczestniczyć w rozgrywce w trybie multiplayer. Problemy z serwerami przekładają się na oceny graczy, które wynoszą obecnie 55%, przy czym zdecydowana większość ocen negatywnych wynika z faktu, że gracze nie mogą uczestniczyć w grze. Należy również podkreślić, że począwszy od dnia premiery średnia ocen wzrasta.

Pomimo 2 miesięcy beta-testów, oraz korzystania z wewnętrznych i zewnętrznych zespołów testerskich ww. błędy nie zostały wykryte wcześniej i pojawiły się dopiero podczas premiery.

Zespół deweloperski pracuje obecnie 24h/dobę w celu naprawy serwerów oraz usunięcia błędów, dla zwiększenia zadowolenia graczy, tak aby docelowo opinie wynosiły powyżej 70%.

Mimo mieszanych ocen i problemów z serwerami monetyzacja gry jest na zadowalającym poziomie. Zdaniem Zarządu, po naprawie serwerów, poprawie błędów i wzroście ocen, gra powinna osiągnąć rentowność już po pierwszym miesiącu sprzedaży (czyli tak, jak miało to miejsce w przypadku Ultimate Fishing Simulator, zarówno w wersji na PC jak i na Mobile), a następnie generować stałe przychody w ciągu najbliższych 3 lat.

W najbliższym czasie gra będzie poprawiana i rozwijana. Emitent planuje jeszcze w 2018 roku wydanie 2 płatnych dodatków DLC tj. Sakura DLC oraz Catfish DLC, przy czym jeden z nich zostanie wydany podczas zimowej wyprzedaży w sklepie STEAM.

Jednocześnie Zarząd Spółki zaznacza, że gra została wykonana w niskim budżecie przez niewielki, wewnętrzny zespół deweloperski i była to pierwsza gra Spółki tego typu (wieloosobowa gra sieciowa) na platformie STEAM.

Doświadczenia zebrane podczas premiery na pewno zaprocentują w przyszłości i pozwolą na wydawanie coraz to lepszych produktów w tym segmencie.

Zarząd Emitenta zdecydował o publikacji powyższej informacji z uwagi na fakt, iż może mieć ona istotny wpływ na kształtowanie się sytuacji finansowej i majątkowej Emitenta oraz potencjalnie istotny wpływ na wycenę instrumentów finansowych Spółki notowanych w alternatywnym systemie obrotu.

Osoby reprezentujące Spółkę:

Mateusz Zawadzki – Prezes Zarządu