MY.GAMES: Ergebnisse des dritten Quartals 2021, 28. Oktober 2021

Archivierte Textfassung einer offiziellen Pressemitteilung. Inhalt aus der damaligen Pressezustellung, neu gesetztes PDF ohne private Kontaktdaten.

Erneutes Wachstum für MY.GAMES im dritten Quartal 2021: Publisher baut auf vergangenem Erfolg auf und konsolidiert Pläne für die internationale Geschäftsentwicklung Im Zuge der Entwicklung der internationalen Strategie von MY.GAMES wird inzwischen 77 % des Umsatzes außerhalb Russlands und der GUS erzielt, woran die USA, Frankreich und Deutschland den größten Anteil haben. Weltweit steigt der Umsatz von MY.GAMES um 13% (32,2 Mrd. RUB bzw. 363 Mio. EUR) und das EBITDA um 34% (6,5 Mrd. RUB bzw. 74,2 Mio. EUR) im Vergleich zu den ersten neun Monaten des Jahres 2020. Moskau, Russland, 28. Oktober 2021 · Die globale Spielemarke MY.GAMES (ein Tochterunternehmen von VK) gibt heute ihre Ergebnisse für das dritte Quartal 2021 bekannt · mit einem Umsatzwachstum von 2,3% im Jahresvergleich (auf 10,1 Mrd. RUB bzw. 116,4 Mio. EUR) und einem EBITDA-Wachstum von 23% (auf 2,4 Mrd. RUB bzw. 28,2 Mio. EUR). Das Unternehmen profitiert dabei weiterhin vom außergewöhnlichen Wachstum im vergangenen Jahr. Der Anteil des Umsatzes, der aus Märkten außerhalb Russlands stammt, lag bei 77% (gegenüber 75% im dritten Quartal 2020). Die USA, Deutschland und Frankreich tragen hierbei den größten Anteil zum internationalen Umsatz bei. MY.GAMES hat im dritten Quartal daran gearbeitet, sein globales Portfolio durch M&A und Investitionen zu diversifizieren und vier Investitionen in neue Studios getätigt · VOX, Tworogue Games, Breach Studios und Wideview Games. Im September hat das Unternehmen den Hyper- und Hybrid-Casual-Spielepublisher und -entwickler Mamboo Games konsolidiert. Insgesamt hat Mamboo Games dem MY.GAMES-Portfolio 30 weitere Projekte hinzugefügt. Seit seinen Anfängen im Jahr 2017 hat MY.GAMES Venture Capital 47 Deals abgeschlossen. Im Juli 2021 wurde die Investmentabteilung in einem globalen Branchenbericht der Analyseplattform InvestGame als einer der Top 15 strategischen Investoren aufgeführt. MY.GAMES verfügt nun über insgesamt 14 interne Studios, die an 20 neuen Titeln arbeiten, welche sich aktuell für PC, Konsolen und mobile Endgeräte in Entwicklung befinden. Vasily Maguryan, CEO von MY.GAMES, kommentiert: ·Das Jahr 2020 hat eine hohe Messlatte für die gesamte Spielebranche gesetzt. Wir haben dieses Leistungsniveau beibehalten und ein zweifaches Wachstum ohne neue Produkteinführungen erzielt. Dabei konnten wir unsere Nutzerzahl innerhalb des Jahres um 150 Millionen auf 890 Millionen steigern. Möglich wurde dies dank unseres diversifizierten Portfolios, kontinuierlicher Updates bestehender Produkte und einer gestärkten Position auf dem Markt für Mobile Games · einem der wichtigsten Treiber für neue Nutzer.· Allgemeine Highlights für das dritte Quartal 2021: Das EBITDA des Spielesegments belief sich im dritten Quartal 2021 auf 2,4 Mrd. RUB (28,2 Mio. Euro) und verzeichnete ein Wachstum von 23% im Vergleich zum Vorjahr, mit einer Marge von 24% gegenüber 20% im dritten Quartal 2020. Das Segment ist auf einem guten Weg, die Marge für das Jahr zu steigern und weiteres Wachstum zu erzielen. Die durchschnittliche monatliche Nutzerzahl (MAU) lag im dritten Quartal bei 21 Mio. mit einem Anteil von 4,32% monatlich zahlender Nutzer und einem durchschnittlichen Umsatz pro Nutzer (APRU) von 160 RUB (+7% gegenüber dem Vorjahr). Highlights für Deutschland: · Mobile Games (gesamt): Durchschnittliche monatliche Nutzerzahl (MAU) um 9% im Vergleich zum letzten Jahr gestiegen · Left to Survive: Neue Nutzer um 6% und durchschnittliche MAU um 20% im Jahresvergleich gestiegen · Rush Royale: Neue Nutzer um 12% und durchschnittliche MAU um 2% im Quartalsvergleich gestiegen · War Robots: Durchschnittliche MAU um 25% im Jahresvergleich gestiegen Highlights aus dem Mobile-Segment: · Mobile Games machten einen Anteil von 75% am Gesamtumsatz im dritten Quartal aus (gegenüber 73% im dritten Quartal 2020). War Robots, Warface, Hustle Castle, Rush Royale und Grand Hotel Mania waren die größten Umsatzbringer des Quartals. · Die Top-5 der umsatzstärksten Mobile-Titel im dritten Quartal blieben War Robots, Rush Royale, Hustle Castle, Grand Hotel Mania und Left to Survive, wobei das erst kürzlich (im Dezember 2020) eingeführte Rush Royale nun den zweiten Platz in Bezug auf den

Quartalsumsatz einnimmt. · Der Shooter War Robots (2014, Pixonic Studio) verzeichnete im September 200 Mio. registrierte Nutzer, einen durchschnittlichen Monatsumsatz von rund 850 Mio. RUB im dritten Quartal und einen deutlich positiven EBITDA-Beitrag. · Das Tower-Defense-Spiel Rush Royale (2020, IT Territory Studio) erreichte im September ca. 14 Mio. Downloads mit einem durchschnittlichen monatlichen Umsatz von mehr als 400 Mio. RUB und legte damit den erfolgreichsten Start in der Geschichte von MY.GAMES hin. Es wurde als Cloud-Spiel auf Facebook Gaming in den USA und Kanada eingeführt. · Der RPG-Titel Hustle Castle (2017, Studio Nord) wurde mehr als 71 Mio. mal heruntergeladen und erzielte im dritten Quartal einen durchschnittlichen Monatsumsatz von über 300 Mio. RUB. Studio Nord betreibt auch Zero City (ca. 19 Mio. Downloads, ca. 100 Mio. RUB durchschnittlicher Monatsumsatz). American Dad! Apocalypse Soon wächst weiter, mit etwa 10 Mio. kumulierten Downloads zum Ende des dritten Quartals. · Grand Hotel Mania (2020, Deus Craft Studio), ein Zeitmanagementspiel erreichte beinahe 13 Mio. Installationen und einen durchschnittlichen Monatsumsatz von fast 200 Mio. RUB im dritten Quartal. · Left to Survive (2018, Whalekit Studio), ein Shooter, erreichte im dritten Quartal 42 Mio. Downloads und einen durchschnittlichen Monatsumsatz von über 150 Mio. RUB. Ein weiterer Titel des Studios, Warface: Global Operations (2020), erreichte 20 Mio. Downloads. Es wurde außerdem mit einem Best of Galaxy Store Award ausgezeichnet. · Tacticool (2019, Panzerdog), ein Top-Down-PvP-Shooter, erreichte 21 Mio. Downloads und erzielte im dritten Quartal einen durchschnittlichen Monatsumsatz von fast 100 Mio. RUB. Highlights aus dem PC- und Konsolen-Segment: · Das Ego-Shooter-Franchise Warface (2013, PC/Konsole/Mobile) erreichte weltweit 120 Mio. Spieler auf allen Plattformen und ist nach wie vor eine der Top-3-Umsatzquellen für MY.GAMES. Durch Cross-Play über die verschiedenen Plattformen verbindet Warface über 24 Millionen Spieler mit demselben Server. Das Wachstum wird dabei durch die Einführung der neuen Heist-Saison auf PlayStation 4 und Xbox One im September unterstützt, die in Kürze auch auf Nintendo Switch verfügbar sein soll. · Das MMORPG Lost Ark (PC, lizenziert von Smilegate) erreichte 3 Mio. registrierte Nutzer. · Das taktische Action-MMO Conqueror's Blade (2019, PC, lizenziert von Booming Tech) erreichte im dritten Quartal 3,5 Mio. Nutzer. · Das Free-to-Play-MMO Skyforge (2017, PC, Allods Team) erreichte 13,2 Mio. registrierte Nutzer. · MY.GAMES und der Third-Party-Entwickler The Farm 51 starteten den Early Access zum taktischen Online-Multiplayer-FPS World War 3, das voraussichtlich im ersten Quartal 2022 weltweit erscheinen wird. · Im dritten Quartal setzte MY.GAMES die Portierung seiner Mobile-Games auf den PC im MY.GAMES Store als Teil des internen Cross-Sellings und der Cross-Integration fort. Im Zuge dessen wurde das PC-Portfolio im dritten Quartal durch Tacticool und Grand Hotel Mania erweitert. Alle Neuigkeiten zu MY.GAMES gibt es jederzeit auf LinkedIn, Facebook und Twitter.