

Bydgoszcz, 8 sierpnia 2016 r.

## Dynamiczny rozwój działalności wydawniczej

### Vivid Games zapowiada 5 premier w 2017 r.

**Vivid Games, który wkrótce przeniesie swoje notowania na GPW, zapowiedział premiery aż 5 nowych tytułów w 2017 r. W ciągu 3 lat spółka zbuduje portfolio kilkunastu gier free to play zapewniający wydawcy 40-60 procent udział w przychodach. To uplasuje bydgoską firmę w czołówce wydawców gier F2P na urządzenia mobilne.**

Strategia Spółki ukierunkowana jest na budowę zdywersyfikowanego portfolio gier free to play produkowanych wewnętrznie oraz pozyskanych za pośrednictwem programu wydawniczego. Gry będą charakteryzowały się wysoką jakością, nastawieniem na rywalizację i szerokim dotarciem do rynku.

*– Za 3 lata w portfolio znajdzie się kilkanaście gier mobilnych tworzących spójny eko-system wydawniczy. Umożliwi on efektywne czerpanie korzyści z usprawnień w monetyzacji i technologii we wszystkich tytułach. Dzięki większej liczbie gier o wysokiej jakości możliwe będzie również utrzymanie i dalsze pogłębienie relacji biznesowych z kluczowymi partnerami, w tym kanałami sprzedaży Apple i Google – zapowiada Remigiusz Kościelny, prezes Vivid Games. Obecnie spółka ocenia kilkanaście wysokiej jakości tytułów.*

Tylko w 2017 roku odbędzie się przynajmniej 5 premier nowych gier, w tym zapowiedziane już: Metal Fist, oraz Prime Time Rush. Działalność wydawnicza zajmuje coraz ważniejsze miejsce w działalności spółki, a jest to działalność bardziej dochodowa od wydania dużych gier własnych. W ramach działalności wydawniczej oprócz marketingu Vivid Games dostarcza wiedzy i rozwiązań analitycznych, monetyzacyjnych, technologii, często współpracując przy produkcji (Prime Time Rush) lub zapewniając finansowanie.

*– W ramach programu wydawniczego prowadzimy rozmowy dotyczące projektów z przeznaczeniem na 2016 i 2017 rok. Szukamy gier o mocnym potencjale sprzedaży i wysokiej jakości. Od momentu rozpoczęcia programu dokonaliśmy ewaluacji ponad 150 projektów, podpisaliśmy 2. Interesujące są dla nas zarówno gry łączące w sobie cechy kilku gatunków w nowy niespotykany dotąd sposób (Metal Fist), jak również te oparte na sprawdzonych mechanikach (Prime Time Rush, czy Heroes of Nox). – tłumaczy Kościelny.*

Pierwsza na rynek trafi gra Heroes of Nox (Nox Raiders), której premiera w ramach działalności wydawniczej na platformach iOS, Android oraz Facebook zaplanowana jest na IV kwartał 2016 r. Jest to gra akcji 3D z gatunku „auto-battler” osadzona w realiach Sci-Fi. Gra umożliwiać będzie rozgrywkę jedno i wielo-osobową w kilku trybach gry. *Heroes of Nox, dzięki biznesowym relacjom producenta otworzy również trzeci duży kanał sprzedaży jakim jest Facebook, jeśli okaże się to sukcesem rozważymy możliwość wydawania części z nadchodzących gier również na tej platformie – kontynuuje Kościelny.*

W I kwartale 2017 r. na platformę iOS i Android trafi Metal Fist, obecnie największa i najważniejsza produkcja własna Vivid Games. Jest to gra akcji, polegająca na szybkiej, synchronicznej rozgrywce wieloosobowej (multiplayer) na miejskich arenach. Premierę poprzedzi tzw. soft launch w IV kw. 2016 r. – *Na rynku nie ma gry, która jest bezpośrednią konkurencją. Połączenie bijatyki, platformera z elementami MOBA jest unikatowe na rynku mobilnym. Już w chwili obecnej gra wygląda bardzo efektownie i wzbudza zainteresowanie naszych*

*najważniejszych partnerów. Szacujemy, iż Metal Fist może zrealizować podobną lub wyższą liczbę pobrań do Real Boxing 2 przy znacząco wyższych parametrach monetyzacji. – podkreśla Remigiusz Kościelny. Przypomnijmy, że do końca II kwartału 2016 marka Real Boxing trafiła do 37,5 mln graczy generując łącznie 30 mln PLN przychodu, a najnowsza odsłona – Real Boxing 2 Rocky od dnia premiery pozostaje wśród kilkuset najlepiej zarabiających gier w USA.*

*Kolejnym tytułem który ujrzy światło dzienne jest - Prime Time Rush, gra wyścigowa 3D z kategorii „endless runner” osadzona w realiach pościgu policyjnego na autostradzie. – W chwili obecnej gra jest w pełni grywalna, a rolą Vivid Games jako współproducenta jest m.in. poprawa interfejsu użytkownika, implementacja systemu analityki i monetyzacji. Istnieje wiele gier z tego gatunku, a gracze bardzo dobrze rozumieją prostą mechanikę. W chwili obecnej brak jest jakościowej gry wyścigowej co czyni naszą szansę. – mówi Kościelny.*

W tym roku Vivid Games obchodzi 10 urodziny swojej działalności. Przez minioną dekadę firma stworzyła blisko 200 mobilnych produkcji, które trafiły do ponad kilkudziesięciu milionów graczy. 8 sierpnia br. wraz z przedstawieniem szczegółowych planów spółki na najbliższe kilkanaście miesięcy, studio przedstawi swój rebranding - z nowym systemem znaków identyfikacyjnych i nową stroną internetową.

\*\*\*

Więcej informacji odnośnie najświeższych planów studia oraz poszczególnych gier producenta znajduje się na nowej witrynie Vivid Games S.A., dostępnej pod adresem [www.vividgames.pl](http://www.vividgames.pl). Więcej informacji na temat zmian w Księdze Znaków Vivid Games można znaleźć na stronie internetowej pod adresem: <http://www.vividgames.com/prasa>

\*\*\*

#### **Linki do najnowszych materiałów z gier:**

[www.vividgames.pl](http://www.vividgames.pl)

\*\*\*

#### **O VIVID GAMES:**

Vivid Games S.A. działa na rynku gier od 2006 r. Jest jednym z najnowocześniejszych, niezależnych producentów najwyższej jakości gier na telefony smartphoney i tablety na świecie. Najważniejszą marką w dorobku firmy jest seria Real Boxing™, która trafiła już do ponad 37,5 mln odbiorców. W czerwcu 2012 r. Vivid Games S.A. z powodzeniem zadebiutowała na rynku NewConnect. W 2015 r. przychody ze sprzedaży Vivid Games osiągnęły 17,3 mln zł. W 2016 r. spółka zamierza zadebiutować na GPW. Więcej informacji o Vivid Games znajduje się na stronie: [www.vividgames.pl](http://www.vividgames.pl).

#### **Kontakt:**

Tomasz Muchalski, [t.muchalski@everestconsulting.pl](mailto:t.muchalski@everestconsulting.pl), tel. 504 212 463