



# **STRATEGIA DZIAŁALNOŚCI 2022-2025**

**VIVID GAMES S.A.**

Bydgoszcz, listopad 2021

# KIM JESTEŚMY

**Vivid Games S.A.** jest jednym z wiodących polskich deweloperów i wydawców gier na platformy mobilne. Od ponad dekady pracujemy nad fantastycznymi tytułami, jak te z serii Real Boxing - najbardziej rozpoznawalnej marki wśród gier bokserskich na świecie. Za nasze osiągnięcia otrzymaliśmy wiele wyróżnień m.in. dla „Najlepszego Producenta Niezależnego” i „Najlepszej Polskiej Gry Roku” kapituły Digital Dragons czy prestiżowe wyróżnienie Apple „Editors’ Choice”.

Jesteśmy zespołem 85 pasjonatów, którym przyświeca misja tworzenia gier dających graczom masę rozrywki na niespotykanym dotąd poziomie. By móc realizować ten cel podejmujemy ryzyko poszukiwania nowych nieznanych dotąd kierunków, stawiając sobie przy tym wysoko poprzeczkę. Naszą wizją jest bycie światowej klasy studiem gier mobilnych z pokaźnym portfolio tytułów osiągających globalne sukcesy przy założeniu niekorporacyjnych metod działania.

Pracujemy zdalnie z zespołem z całego świata, oddając pracownikom do dyspozycji także biura w Bydgoszczy oraz Warszawie. Vivid Games S.A. jest spółką publiczną notowaną na GPW w Warszawie od 2012 roku.

# MODEL BIZNESOWY

Pragniemy zawsze iść z duchem czasu planując nasze działania biznesowe. Dlatego dalej rozwijamy Vivid Games w ramach progresywnego podejścia do gier jakim jest Game as a Service (**GaaS**). Dzięki takiemu podejściu więź pomiędzy graczem a grą, oferującą codziennie nową i zróżnicowaną rozrywkę, jest dużo silniejsza. Według naszych skrupulatnych analiz doprowadzi to do wzrostu długoterminowej retencji, a co za tym idzie wzrostu dużo bardziej stabilnych przychodów.

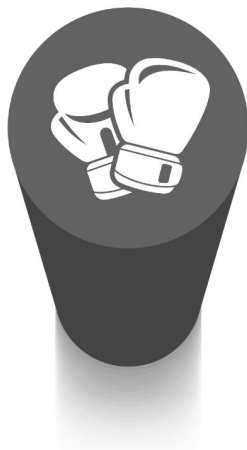
Aby osiągnąć ten cel rozbudujemy nasze kompetencje w obszarach **uczenia maszynowego, analityki oraz metod płatnego pozyskiwania użytkowników**. Te procesy zaczęliśmy wdrażać w spółce już w 2021 roku, jednak w kolejnych latach położymy na te obszary, wspierające naszą działalność, dużo większy nacisk.

# FILARY ROZWOJU

ROZWÓJ TYTUŁÓW  
Z OBECNEGO PORTFOLIO



STWORZENIE NOWEJ GRY  
NA BAZIE REAL BOXING 2



PUBLISHING  
NOWYCH TYTUŁÓW



# ROZWÓJ TYTUŁÓW Z OBECNEGO PORTFOLIO W OKRESIE 2022-2025

Vivid Games poprzez inwestycje w narzędzia i kompetencje do prowadzenia regularnych i dochodowych działań, typowych dla koncepcji Game as a Service, rozwinie najlepsze z gier z obecnego portfolio. Kluczowe z zaplanowanych działań to:

- **regularne LiveOps,**
- produkcja atrakcyjnego contentu,
- poszerzenie oferty dla graczy,
- rozwój algorytmów **Machine Learning** i bazujące na danych dopasowanie ofert dla graczy.

**Cel 1: Wyskalowanie przychodów z Real Boxing 2 do poziomu ponad 1M USD miesięcznie do końca 2023.**

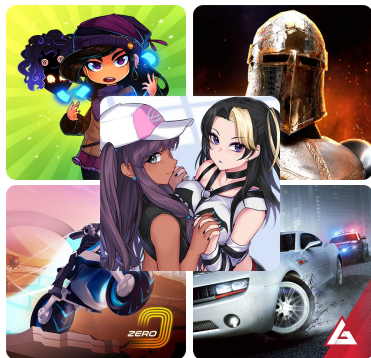
**Cel 2: Rozwój drugiego z tytułów z obecnego portfolio do poziomu ponad 1M USD miesięcznego przychodu do 2025.**

**Cel 3: Rozwój jednego z tytułów z obecnego portfolio do poziomu 0,3M USD miesięcznego przychodu w okresie do 2025.**

# ROZWÓJ TYTUŁÓW Z OBECNEGO PORTFOLIO W OKRESIE 2022-2025



>1M USD PRZYCHODU/M-C



>1 M USD PRZYCHODU/M-C



>0,3 M USD PRZYCHODU/M-C

# STWORZENIE NOWEJ GRY NA BAZIE REAL BOXING 2

- Gra będzie bazowała na efektywnej meta-grze z Real Boxing 2
- Główna rozgrywka zostanie zmieniona na inną dyscyplinę sportu
- Wykorzystany zostanie potencjał i doświadczenie zespołu Real Boxing 2
- Narzędzia zbudowane w Real Boxing 2 przyspieszą produkcję gry

REAL  
BOXING™ 2



DATA WYDANIA  
**2023**

# PUBLISHING NOWYCH TYTUŁÓW

Vivid Games planuje rozszerzyć portfolio gier o nowe tytuły poprzez nowe inwestycje w:

- projekty pochodzące **z programu wydawniczego**,
- **własne** produkty (prototypowane wewnętrznie poprzez usprawniony dział wydawniczy).

Spółka podzieliła portfolio gier na dwie linie, w których zamierza się specjalizować:

- **symulatory walki i gry sportowe**

**Cel 1: Pozyskanie nowych tytułów w tej kategorii, w tym jednego, który do 2025 osiągnie poziom ponad 1M USD przychodu miesięcznie.**

**Cel 2: Pozycjonowanie się jako wydawcy gier w kategoriach symulatory walki i gry sportowe.**

- **gry casual oraz mid-core games**, które będą dywersyfikować portfel gier oraz podążać za najbardziej istotnymi trendami na rynku.

**Cel 3: Wprowadzenie do portfolio do 2025 dwóch nowych gier na poziomie 0,3M USD przychodu miesięcznie i rozpoczęcie ich skalowanie do poziomu 1M USD przychodu miesięcznie poprzez sprawnie działający UA.**



# PUBLISHING NOWYCH TYTUŁÓW

Symulatory walki i gry sportowe



2022-2025

+1 GRA

PRZYCHODY > 1M USD/m-c

Gry casual oraz mid-core games



+2 GRY

PRZYCHODY > 0.3M USD/m-c

# PODSUMOWANIE - CEL NA 2025

3 TYTUŁY O MIESIĘCZNYCH PRZYCHODACH >1M USD

3 TYTUŁY O MIESIĘCZNYCH PRZYCHODACH >0.3M USD

**>3.9M USD MIESIĘCZNEGO PRZYCHODU Z DYSTRYBUCJI GIER**



**VIVID GAMES**

**VIVID GAMES - HEADQUARTERS**

Oginskiego 2  
85092 Bydgoszcz  
POLAND

**VIVID GAMES - WARSAW OFFICE**

Wawelska 78/10  
02034 Warsaw  
POLAND

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