

## Vivid Games zaprezentował wyniki za 2020 rok.

### Spółka stawia na inwestycje w nowe tytuły.

Vivid Games wypracował skonsolidowane przychody ze sprzedaży na rekordowym poziomie ponad 27 mln zł i wygenerował w 2020 roku niemal 3 mln zł zysku operacyjnego, wynika z opublikowanego raportu rocznego za 2020 rok. Wyniki nie odbiegają istotnie od zaprezentowanych przez spółkę w styczniu wstępnych rezultatów. W najbliższych miesiącach spółka planuje skupić się na pozyskaniu do portfolio kolejnych tytułów.

*„Rok 2020 był dla nas wymagający, ale poradziliśmy sobie z wieloma wyzwaniami i ustabilizowaliśmy przychody na wysokim poziomie. Patrząc w przyszłość chcemy wykorzystać kolejne miesiące na rozwój i poszerzenie obecnego portfolio. Skupimy się na jego ilościowym i jakościowym wzbogaceniu. Dzięki zabezpieczeniu dodatkowych środków na inwestycje w formie elastycznego kredytu odnawialnego mamy znacznie większą swobodę w decydowaniu o momencie nabycia kolejnej gry. Stworzona i zweryfikowana w 2020 roku strategia płatnego pozyskiwania użytkowników będzie kontynuowana i rozszerzana na kolejne tytuły. Stawiamy też na rozwój analityki i zaczynamy implementować w grach rozwiązania machine learningowe.”* – podsumowuje prezes Vivid Games Jarosław Wojczakowski.

Jako pierwsze efektywność rozwiązań machine learningowych będą testować Real Boxing 2 i Knights Fight 2.

*„Obecnie wprowadzamy rozwiązania oparte o Machine Learning (ML) w procesie akwizycji graczy, gdzie bazując na ich wczesnych aktywnościach i zdarzeń przez nich generowanych przewidujemy generowany zarówno z mikropłatności jak i z reklam przychód. To podejście pozwoli na ocenę i stały monitoring jakości użytkowników pozyskiwanych w ramach UA i wczesne reagowanie w przypadku mniej rentownych kampanii. W najbliższych miesiącach planujemy wdrożyć rozwiązania ML w procesach retencyjnych naszych kluczowych gier (na razie Real Boxing 2 i Knights Fight 2) poprzez przewidywanie graczy skłonnych do zaprzestania aktywności w grze (churn). Ta informacja pozwoli na zbudowanie procesów retencyjnych adekwatnych do zachowań prezentowanych przez graczy. W planach na ten kwartał mamy również wsparcie monetyzacji w Real Boxing 2 poprzez wykorzystanie metod ML w celu dopasowania dla konkretnego gracza takiej oferty, która zmaksymalizuje jego skłonność do dokonania zakupu. W dalszej perspektywie będziemy mocniej wspierać procesy monetyzacyjne w kolejnych tytułach nie tylko poprzez dobór konkretnych ofert na poziomie gracza ale również ich cen. Jednak to nie koniec naszych planów w wykorzystaniu ML. Chcemy identyfikować oszustwa, wspierać monetyzację, ekonomię gry, czy sterować trudnością gry aby zmaksymalizować zadowolenie gracza.”* – tłumaczy ambitne plany Vivid Games Katarzyna Czesak – Woytala zarządzająca w spółce działem Machine Learnig.

W kwietniu spółka zaprezentowała wstępne wyniki za I kwartał 2021. Przychody spółki za pierwsze trzy miesiące 2021 szacowane są na poziomie 5,2 mln zł. Spółka zaczęła też odrabiać stratę z lutego, generując w marcu 40 tys. zł zysku netto.

Jeszcze w tym kwartale odbędzie się premiera inspirowanego stylem anime symulatora randek – Eroblast. Na przełom II i III kwartału zapowiedziano debiut Mythical Showdown, a dzięki współpracy z QubicGames kilka tytułów z portfolio spółki, w tym Real Boxing 2 i Mayhem Combat trafi w najbliższych miesiącach na Nintendo Switch. W fazie soft launch znajduje się już pozyskana w ramach programu wydawniczego mobilna gra karciana Mobbles Cards.