

Vivid Games zaprezentował wyniki za I kwartał.

Spółka kładzie nacisk na maksymalne wykorzystanie potencjału obecnego portfolio.

Przychody za I kwartał 2021 to 5,2 mln zł, a stan środków na rachunkach na koniec marca to ponad 5,5 mln zł. Po spłaceniu wszystkich wymaganych w 2021 rat układowych spółka skupia się na rozwoju. Celem dla największych tytułów jest wzmocnienie zaangażowania i retencji długoterminowej. Równoległe obok czerwcowego debiutu Eroblast przygotowywana jest kolejna premiera wciągającej gry typu RPG – Mythical Showdown. Zespół projektowy analizuje pierwsze wyniki rozpoczętej 19 maja fazy soft launch.



„Mythical Showdown to niezwykle rozbudowany tytuł. Jestem przekonany, że wersja skierowana do globalnej premiery da graczom wiele satysfakcji. Od 10 dni gra znajduje się na pierwszym etapie fazy soft launch oraz w testach UA. Analizujemy wyniki przeprowadzonych AB testów. W najbliższych tygodniach będziemy rozszerzać soft launch na kolejne kluczowe dla nas kraje. Ostateczną datę premiery podamy po przeanalizowaniu wyników testów i dostosowaniu do nich tytułu.” - podkreśla Wojciech Mazur, product owner tytułu po stronie Vivid Games.

„Sytuacja spółki jest stabilna, realizowana strategia zapewnia nam regularne przychody. Nie spoczywamy jednak na laurach, chcemy wejść na wyższy poziom. Dla zwiększenia skali przychodów i poprawy wyniku netto w kolejnych okresach podejmujemy inwestycje w nowe i obecne tytuły – przede wszystkim Real Boxing 2 i Knights Fight 2. W najbliższym czasie odbędą się dwie premiery. Do globalnej dystrybucji trafi bardzo interesujący projekt – symulator randek – Eroblast. Później portfolio wzmocni Mythical Showdown. W fazie soft launch jest już pozyskana w kwietniu karcianka Mobbles Cards. Dużo dzieje się także w dziale gier casual, który testuje nowe tytuły i wersje wzmocnione znanymi IP. Do fazy soft launch w Wielkiej Brytanii trafiła właśnie casualowa gra zręcznościowa OmNom Golf bazująca na wizerunku znanej kreskówkowej marki.” - podkreśla prezes Vivid Games Jarosław Wojczakowski

Od początku roku spółka rozszerza działania z zakresu uczenia maszynowego. “Zbudowaliśmy modele do przewidywania LTV (Lifetime Value - ocena wartości użytkownika w czasie) użytkowników pochodzących z kampanii UA. Modele te będą stale monitorowane i cyklicznie aktualizowane. Obecnie rozpoczynamy prace nad modelami churnowymi (badającymi odejścia) dla użytkowników Real Boxing 2 i Knights Fight 2. Implementację planujemy na początek III kwartału. Modele te służą identyfikacji graczy z wysokim prawdopodobieństwem wyjścia z gry i będą wykorzystywane w procesach retencyjnych ze szczególnym uwzględnieniem retencji najbardziej wartościowych dla nas graczy. Dzięki temu będziemy w stanie zmniejszyć liczbę graczy, którzy rezygnują oraz zwiększyć zaangażowanie wszystkich.” - podkreśla Katarzyna Czesak-Woytala, zarządzająca zespołem ML w Vivid Games.

Poza ww. premierami na platformach iOS i Android, w kolejnych miesiącach na Nintendo Switch trafią porty gier z portfela Vivid w tym Real Boxing II i Mayhem Combat.