

Raport nr 49/2021

Aktualizacja strategii rozwoju na lata 2022-2025

29.11.2021, godz. 14:20

Zarząd Spółki Vivid Games S.A. (dalej jako: „Spółka”, „Emitent”), informuje, że w dniu 29 listopada 2021 roku Zarząd Emitenta przyjął, a Rada Nadzorcza zatwierdziła zaktualizowaną strategię rozwoju spółki na lata 2022-2025.

Przyjęta strategia odzwierciedla priorytety kluczowe dla rozwoju działalności operacyjnej Vivid Games.

W okresie od 2022 do 2025 roku podstawowym przedmiotem działalności Emitenta pozostanie produkcja i wydawnictwo gier mobilnych free-to-play w modelu Game as a Service (GaaS - gra jako usługa). Dla osiągnięcia poniższych założeń Spółka podejmuje inwestycje w uczenie maszynowe, analitykę oraz płatne pozyskiwanie użytkowników, jako obszary kluczowe dla wspierania efektywnej monetyzacji gier.

Rozwój Spółki opiera się na trzech filarach działalności:

I. Rozwój tytułów z obecnego portfolio

II. Stworzenie nowej gry na bazie meta-gry Real Boxing 2

III. Publishing nowych tytułów w podziale na 2 linie portfolio:

- symulatory walki i gry sportowe
- gry casual oraz mid-core games

Cele zaplanowane do zrealizowania w ww. obszarach w latach 2022-2025 to:

I. Rozwój tytułów z obecnego portfolio

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.

II. Stworzenie nowej gry na bazie meta-gry Real Boxing 2

Cel: Wydanie w 2023 roku nowej gry własnej stworzonej na podstawie meta-gry Real Boxing 2.

III. Publishing nowych tytułów:

w linii 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.

w linii gry casual oraz mid-core games:

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

Realizacja powyższych celów powinna przełożyć się na następującą strukturę portfolio gier Spółki w 2025 roku:

- co najmniej 3 gry o miesięcznych przychodach powyżej 1M USD każda,
- co najmniej 3 gry o miesięcznych przychodach powyżej 0,3M USD każda.

W załączeniu do niniejszego raportu Emitent przesyła prezentację przybliżającą przedstawione wyżej założenia.

English version:

The Management Board of Vivid Games S.A. (hereinafter referred to as: "Company", "Issuer"), informs that on November 29, 2021, the Issuer's Management Board adopted and the Supervisory Board approved the updated strategy of the company's development for 2022-2025.

The adopted strategy reflects the key priorities for the development of Vivid Games' operating activities.

In the period from 2022 to 2025, the Issuer's core business will remain the production and publishing of free-to-play mobile games in the Game as a Service model (GaaS). In order to achieve the following assumptions, the Company undertakes investments in machine learning, analytics and paid user acquisition as key areas to support the effective monetization of games.

The company's growth will be based on three pillars of activity:

I. Development of titles from the current portfolio

II. Creation of a new game based on the meta-game of Real Boxing 2

III. Publishing of new titles broken down into 2 portfolio lines:

- combat simulators and sports games,
- casual games and mid-core games.

The goals planned to be achieved in the above-mentioned areas in the years 2022-2025 are:

I. Growing titles from the current portfolio

Goal 1: Scale Real Boxing 2 revenues to over USD 1M per month by the end of 2023.

Goal 2: Development of the second title in the current portfolio to over USD 1M in monthly revenue by 2025.

Goal 3: Development of one of the titles in the current portfolio to the level of USD 0.3M in monthly revenue in the period until 2025.

II. Creation of a new game based on the meta-game of Real Boxing 2

Goal: To release a new custom game based on the meta-game of Real Boxing 2 in 2023.

III. Publishing of new titles:

in line combat simulators and sports games:

Goal 1: Acquire new titles in this category, including one that will reach over USD 1M of revenue per month by 2025.

Goal 2: Positioning Vivid Games as a game publisher in terms of combat simulators and sports games.

in the line of casual and mid-core games:

Goal 3: Introduce two new games to the portfolio by 2025 at USD 0.3M in revenue per month and start scaling them to USD 1M in revenue per month through an efficient UA.

The implementation of the above goals should translate into the following structure of the Company's game portfolio in 2025:

- at least 3 games with monthly revenues over USD 1M each,
- at least 3 games with monthly revenues over USD 0.3M each.

Disclaimer: This English translation has been prepared solely for the convenience of English-speaking readers. Despite all the efforts devoted to this translation, certain discrepancies, omissions or approximations may exist. In case of any differences between the Polish and the English versions, the Polish version shall prevail. Vivid Games S.A., its representatives and employees decline all responsibility in this regard.

Podstawa prawna:

MAR – informacja poufna

Osoba reprezentująca Spółkę:

Jarosław Wojczakowski - Prezes Zarządu

Prezentacja Strategii 2022-2025