

Bydgoszcz, 27 czerwca 2019 r.

Nowe gry casual w portfolio Vivid Games.

Co najmniej 10 premier w II półroczu.

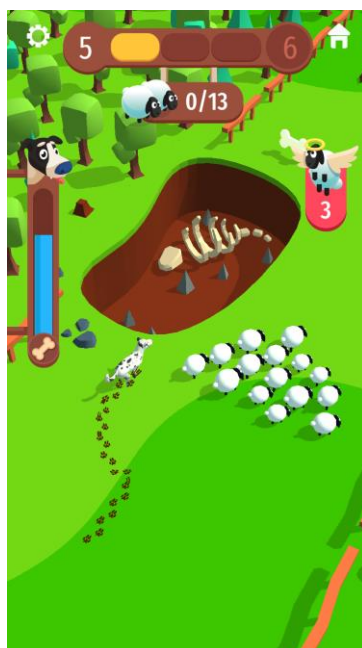
Do końca 2019 roku do sklepów mobilnych trafi, obok zapowiedzianych wcześniej **Zombie Blast Crew** i **Gravity Rider Zero**, aż 8 nowych gier casual. Wśród nich znajdzie się m.in. **Neon Bliss** - kontynuacja hitu **Neon Mania** oraz gra o tematyce bokserskiej **KO.io**.

Nowe tytuły Vivid Games z segmentu gier casual charakteryzują się wciągającą mechaniką rozgrywki i prostym sterowaniem. Jednocześnie oferują więcej kontentu z wyraźną progresją gracza. Monetyzacja opiera się na formatach reklamowych, subskrypcji oraz możliwości bezpośredniego zakupu przedmiotów.

- Po testach kilkunastu gier z segmentu hyper-casual dokonaliśmy korekty programu w zakresie produktu. Gry casual, które zamierzamy od teraz publikować pozostaną proste w sterowaniu i wciągające, a to co zmieniamy to: tematyka – z abstrakcyjnej do realistycznej, konstrukcja – z hyper-prostej do bardziej rozwiniętej, charakterystycznej przy grach casualowych oraz forma monetyzacji – z wyłącznie reklamowej rozszerzamy ją o subskrypcję i możliwość zakupów kontentu za pomocą mikropłatności – komentuje Maciej Byczyński, Product Owner segmentu gier casual w Vivid Games.



Penguinia Raid



Sheep Patrol



Crash Drivers

W trakcie produkcji na różnych etapach zaawansowania znajduje się około 20 tytułów, m.in.: - **Neon Bliss** – kontynuacja jednego ze starszych hitów studia pod tytułem **Neon Mania** - eksperymentalna gra zręcznościowa polegająca na odwzorowywaniu form i kształtów wyświetlanych w postaci neonów, - **KO.io** – gra kategorii „.io” w której na ringu spotyka się kilkoro graczy, a ostatni stojący na nogach wygrywa pojedynek, - **Crash Drivers** – gra kategorii „.io” w której gracze kierujący samochodami walczą na arenach o przetrwanie, - **Sheep Patrol** – w której gracz wcielając się w psa pasterskiego będzie miał za zadanie przeprowadzać stada owiec, do zagrody, - **Penguinia Raid** – w której celem będzie ratowanie pingwinów z topniejącego lodowca.

- *Zamierzamy testować kilkadziesiąt prototypów rocznie. Naszym priorytetem pozostaje publikacja tylko wysokiej jakości gier o wysokich metrykach użytkowych, i tylko takie tytuły trafią ostatecznie do portfolio. Tytuły nad którymi pracujemy są grami typu casual uwzględniającymi najnowsze trendy rynkowe w zakresie konstrukcji oraz monetyzacji. Koncentrujemy się na produkcji gier o tematyce sportowej, „.io”, logicznych oraz eksperymentalnych – komentuje Remigiusz Kościelny, prezes Vivid Games. – W uzupełnieniu do gier segmentu mid-core chcemy wydać w II półroczu 2019 roku około 8 gier casual. Aktywnie poszukujemy również nowych platform eksploatacji naszego portfolio – dodaje Kościelny.*

O VIVID GAMES

Vivid Games jest jednym z najlepszych polskich developerów gier mobilnych. Od ponad dekady tworzy i dostarcza na globalny rynek najwyższej klasy produkty. Największym sukcesem Spółki jest Real Boxing, który jest najlepszą serią bokserską dostępną na platformach mobilnych. Studio zostało uznane za swoje osiągnięcia tytułem „Best Indie Developer”, otrzymało też nagrodę „Best Polish Game of the Year”, oraz prestiżowe wyróżnienie Apple Editors’ Choice. Vivid Games S.A. jest spółką publiczną, notowaną na warszawskiej giełdzie GPW i posiada biura w Bydgoszczy i Warszawie. Więcej informacji o Vivid Games znajduje się na stronie www.vividgames.com.

KONTAKT:

Tomasz Muchalski

tel. 504 212 463

t.muchalski@everestconsulting.pl