



STRATEGIA DZIAŁALNOŚCI 2023 - 2026

Bydgoszcz, Kwiecień 2023



AGENDA

1. List Prezesa Zarządu
2. Trochę historii
3. Mocne strony Zespołu
4. Model biznesowy i kluczowe założenia Strategii rozwoju na lata 2023-2026
5. Roadmapa
6. Finansowanie

LIST PREZESA ZARZĄDU



“

Decydując się na objęcie fotela Prezesa Vivid Games, wiedziałem, że chcę poprowadzić Spółkę i Zespół odważną ścieżką, do sukcesu finansowego i marketingowego. Żeby przekuć plan w rzeczywistość potrzebujemy zmiany i specjalizacji. Wyniesienia na wyższy poziom tego, co robimy dobrze, i porzucenia tego, co w ostatnich latach nie przyniosło oczekiwanych rezultatów.

Nowa strategia opiera się na 3 filarach - rozwoju kompetencji deweloperskich, tworzeniu gier, opartych na sprawdzonych mechanikach i nawiązaniu istotnych partnerstw strategicznych.

Korzystając ze zbudowanego know-how oraz dużej społeczności zaangażowanych użytkowników chcemy stworzyć kolejne gry ze świata RB, zaczynając od Real Boxing 3. Tytuł będzie różnił się od wcześniejszych wersji. Będzie wzbogacony o multiplayer oraz wątek fabularny, trafi do bardziej wymagających odbiorców, których będzie w stanie zatrzymać na długo. Chcemy, by w ramach rozwoju uniwersum powstała nie tylko angażująca gra, ale także inne formaty rozrywkowe oparte na tej samej fabule. Równolegle rozwijać będziemy gry segmentu blast. Bazując na mechanice sprawdzonej i rozwiniętej w Eroblast, stworzymy kolejne gry, rozbudowane o zupełnie nowe elementy rozgrywki. Pomoże nam w tym nie tylko zgromadzone doświadczenie, ale również tworzona wewnętrznie technologia.

Trzeci, nie mniej ważny, filar to partnerstwa strategiczne na wielu polach. Poczynając od co-developmentu z innymi studiami poprzez korzystanie z usług znanych wydawców (także na innych platformach), skończywszy na szeroko rozumianych partnerstwach medialnych i marketingowych, które pozwolą na wyskalowanie przychodów i rozszerzenie uniwersum naszych marek poza świat gier mobilnych.

Zachęcam do zapoznania się ze szczegółami naszego planu, także w zakresie jego finansowania.

TROCZĘ HISTORII

2010

Neon Mania, Neon Blitz, Ski Jumping, FIM Speedway
2010-2013: Pierwsze znaczące tytuły w historii Studia, krok milowy na drodze budowy silnej marki

2012

Real Boxing 1 (premium)

Pierwsza duża, nowoczesna i efektowna gra, ogromny sukces produkcyjny i wizerunkowy, produkcja tytułu zwróciła się w ciągu 14 dni.

2013

2014

Pierwsze próby w modelu f2p w RB1

W związku z rozwojem monetyzacji w modelu f2p Vivid Games przygotował darmową wersję z podstawowymi mechanizmami monetyzacyjnymi, która zwiększyła dochodowość tytułu.

2015

Program wydawniczy

Start programu wydawniczego.

2016

Real Boxing Rocky

Kolejna wersja Real Boxing, stworzona na podstawie umowy z MGM.

2018

Hypercasuale

Spółka testowała możliwości nowego segmentu gier.

2019

Real Boxing 2

oraz pierwsze kroki w segmencie Blast (Eroblast).

2020

Program wydawniczy

Zamknięcie programu wydawniczego. Zmieniające się otoczenie rynkowe, IDFA.

2023

Real Boxing 2

Uruchomienie LiveOps, budowa frameworku LiveOps.

PORTFOLIO SPÓŁKI

170 +
GIER

190 MLN +
POBRAŃ

20 +
AKTYWNYCH
TYTUŁÓW

Obecne czynniki wzrostu przychodów



Real Boxing 2



Knights Fight 2



Eroblast



Real Boxing



Real Boxing
Manny Pacquiao



Gravity Rider



Gravity Rider
Zero



MARKA REAL BOXING 2012 - 2023

REAL BOXING™

BRAND

2012 - 2023



120 MLN
DOWNLOADS



REAL BOXING



REAL BOXING 2



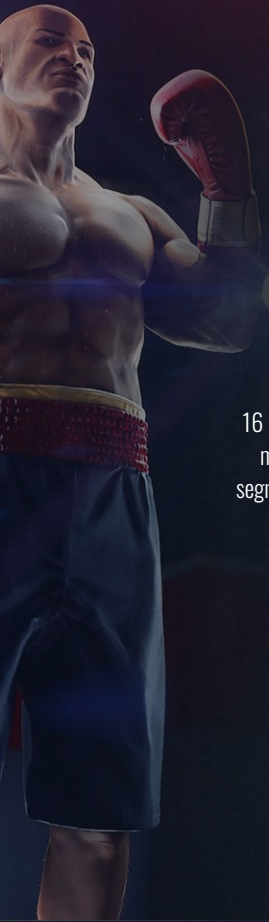
REAL BOXING®
MANNY PACQUIAO



androidtv



3 MOCNE STRONY ZESPOŁU



16 lat doświadczeń na rynku gier mobilnych. Doświadczenie w segmencie gier premium oraz F2P.



Rozpoznawalne na świecie portfolio gier sportowych. Wiarygodność w oczach partnerów biznesowych.



Doświadczone zespoły produkcyjne pracujące na silnikach UE oraz Unity. Wewnętrzny zespół Big Data.



Własne technologie wspierające procesy produkcyjne:

- Swim backend
- LiveOps framework
- CI/CD pipelines
- Platforma Blast
- Data Platform do budowy ML

MODEL BIZNESOWY

Nasz model biznesowy skupia się na rozwijaniu kompetencji deweloperskich, produkcji gier sportowych i casualowych na platformy mobilne przy wykorzystaniu wytworzonej wcześniej technologii. Spółka zamierza rozwijać się także poprzez strategiczne partnerstwa w obszarze co-developmentu, marketingu, oraz sprzedaży licencji na inne platformy rozrywki cyfrowej.

Wierzymy, że pozostając wiernymi naszej wizji i wartościom, możemy tworzyć światowej klasy gry, które podbiją serca graczy na całym świecie.

1 Rozwijanie kompetencji deweloperskich

Chcemy rozwijać obecne portfolio gier i poszerzać je o nowe, znakomite projekty. Kluczowe jest dla nas to, by robić to efektywnie, zachować zdrowy rachunek kosztów przy jednoczesnej wysokiej jakości tytułów. Każda następna gra powinna wykorzystywać zdobyte wcześniej know-how i wyprodukowane w Spółce technologie, mechaniki czy rozwiązania. Pozwoli to przyspieszyć wypuszczenie kolejnych tytułów na rynek, bez straty na ich atrakcyjności dla użytkowników.

W kolejnych latach rozwiniemy efektywny development. Wzbogacimy zespoły projektowe o kolejnych specjalistów, przede wszystkim z zakresu programowania i designu. Usprawnimy istniejące procesy, wykorzystując też nowe narzędzia i rozwiązania z zakresu sztucznej inteligencji (AI) i uczenia maszynowego (ML).

2 Tworzenie gier mobilnych

Konsekwencja w tworzeniu wysokiej jakości, wciągających gier sportowych i casualowych pozwoliła nam zbudować silną markę i zaangażowaną społeczność użytkowników. By stale je rozwijać i równolegle zwiększać strumień przychodów, produkujemy gry mobilne o sprawdzonej mechanice z potencjałem, by stać się silnymi IP, na których można zarabiać w różnych kanałach rozrywki cyfrowej. Promując kolejne gry, wykorzystamy zarówno istniejącą społeczność graczy, jak i nowe kanały marketingowe.

3 Rozwój firmy poprzez strategiczne partnerstwa

Zdajemy sobie sprawę z wagi partnerstw strategicznych w realizacji naszej wizji. Nawiązujemy współpracę z innymi firmami z branży gier komputerowych, wydawcami i dostawcami różnorodnych formatów cyfrowej rozrywki, w celu zwiększenia zasięgu i rozwoju naszych marek. Pomoże nam to promować nasze gry i uzyskać dostęp do nowych rynków, a także w pełni wykorzystać potencjał istniejącej grupy użytkowników.



STRUKTURA PRZYCHODÓW

Marka Real Boxing 71,6%

Eroblast 18,9%

Gravity Rider 2,9%

Space Pioneer 0,5%

Pozostałe 6,1%

Q3 2022

Real Boxing 3 40%

Project C 30%

Blast Games 20%

Pozostałe 10%

2025

ZESPÓŁ & TECHNOLOGIA

2023

- Technologia Blast
- 3 wewnętrzne zespoły projektowe
- Rozszerzenie kompetencji Unity oraz Multiplayer

2024

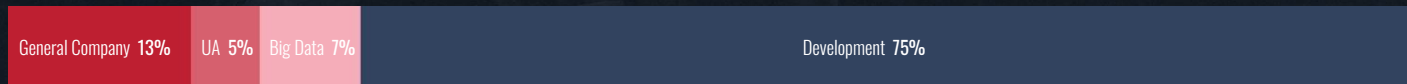
- 5 wewnętrznych zespołów projektowych
- RB Meta FrameWork
- Rozszerzenie kompetencji LiveOps

STRUKTURA ZATRUDNIENIA

XI 2022



2025



REAL BOXING 3 - NOWY POCZĄTEK



REAL
BOXING

REAL BOXING 3 - OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA



FIGHTING GAME

DECK ZAWODNIKÓW

Zbuduj i trenuj możliwie najsilniejszy deck bokserów, którymi będziesz walczył w turniejach.

Walki turnamentowe

Walki freaków

Walki w podziemiu

POŁĄCZONE 3 FILARY DLA KAŻDEGO RODZAJU GRACZA



GYM MANAGER

KLUB

Odbuduj zaniedbany klub bokszerski. Odblokuj nowe funkcje, klasy zawodników i stopnie rzadkości. Inwestuj, skaluj i rozbudowuj swój biznes.

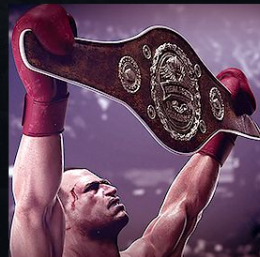
Zawody klubowe

Siłownia

Trener

Marketing

Gildie



WCIĄGAJĄCA FABUŁA

PROTAGONISTA

Rozwój bohatera, który walczy aby wrócić do swojej świetności i zdobyć mistrzowski pas.

Prolog

Walki w Story mode

Budowa popularności

Tryb Best of the Best

REAL BOXING 3 - OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA

WCIĄGAJĄCA FABUŁA ZASKAKUJĄCA NA WIELU POZIOMACH



Miałeś wszystko.
Kariera, pieniądze,
kobiety.
Życie w stawie.



Feralna konferencja,
która poszła bardzo
bardzo źle.



Bezprecedensowa
strata, która
zmienia wszystko.



Droga na samo dno.



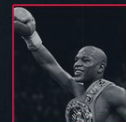
Ratujesz przypadkowego
człowieka. A może to on
ratuje Ciebie?



Nowy rozdział w życiu.
Własna siłownia
bokserska.

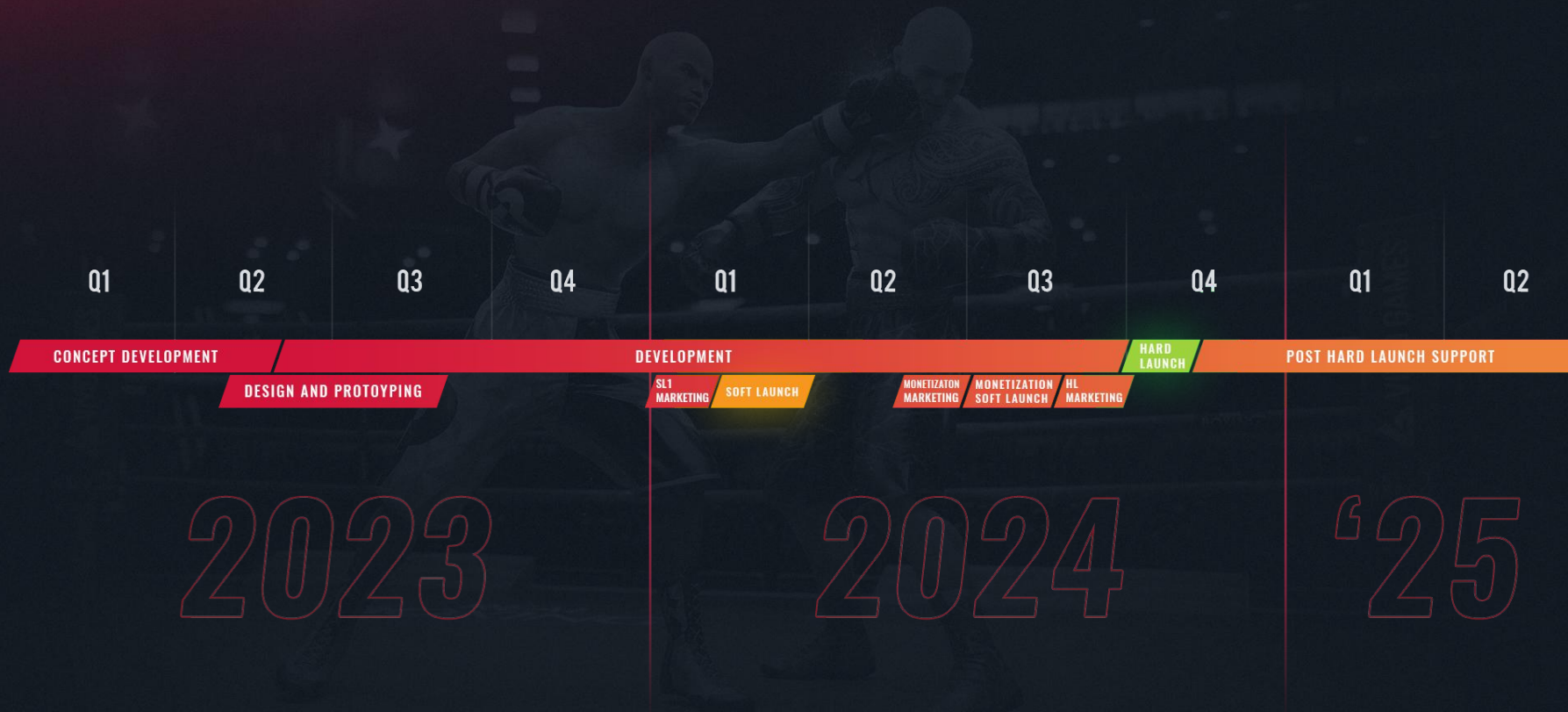


Droga z podziemia
z powrotem do
światowej ligi.



Wejdziesz na szczyt jako
legendarny bokser i
niezrównany manager
siłowni.

REAL BOXING 3 - ROADMAPA PRODUKTU



REAL BOXING 2 - LIFETIME KPI



48 MLN

LIFETIME DOWNLOADS



**ARPU
GLOBAL**

+115%

\$0.20

2019

\$0.30

2020

\$0.37

2021

\$0.43

2022

FINANSOWANIE REALIZACJI STRATEGII



Środki własne - RB3



Co-development
Project C / Blast Games



Emisja akcji (10M PLN)



THANK YOU !