Bydgoszcz, 26 października2017 r.

**Gravity Rider wystartował**

**Metal Fist i Space Pioneer w I półroczu 2018 r.**

**Premiery Space Pioneer i Metal Fist nastąpią w pierwszym półroczu 2018 r., zadecydował Vivid Games. Zdaniem zarządu spółki zwiększy to potencjał komercyjny obu gier. W tym tygodniu do testów soft-launch trafiła kolejna gra z portfela bydgoskiej spółki – Gravity Rider (Moto: Hot Tracks).**

Metal Fist i Space Pioneer to najbardziej zaawansowane gry w historii Vivid Games. Pod warunkiem optymalnego dopracowania mechanizmów monetyzacyjnych, oba tytuły mają potencjał na osiągnięcie znacząco wyższych przychodów niż dotychczasowy hit Real Boxing, którego wszystkie odsłony wygenerowały ponad 44 mln zł przychodów.

– *Space Pioneer i Metal Fist są w pełni grywalne. Jesteśmy zadowoleni z jakości rozgrywki oraz jej odbioru przez graczy. Tym niemniej na podstawie analizy danych, oceniliśmy, że kontynuowanie prac kreatywnych i premiery w I półroczu 2018 roku wpłyną korzystnie na wzrost wartości obu gier, co powinno przełożyć się na wyższe przychody ze sprzedaży.* – tłumaczy Remigiusz Kościelny, prezes Vivid Games.

W trakcie ostatnich miesięcy w Metal Fist wprowadzony został nowy tryb jednoosobowy, dopracowane sterowanie oraz uproszczona struktura i zasady rozgrywek. Rozszerzeniu uległa również meta-gra i tryb rozgrywki wieloosobowej. Z kolei Space Pioneer rozbudowany został o nowe funkcjonalności, m.in. ulepszające i urozmaicające rozgrywkę. W grze dostępna jest nieograniczona liczba poziomów w trybie jednoosobowym, powstają również moduły rozgrywki wieloosobowej i warstwy strategicznej. Pod kątem komercyjnym Space Pioneer jest obecnie najbardziej obiecującym produktem w portfolio gier Vivid Games.

– *Systematyczny wzrost metryk utwierdza nas w przekonaniu, że podejmujemy słuszne decyzje i właściwie implementujemy m.in. mechanizmy związane z modelem monetyzacji. Chcąc zmaksymalizować rosnący potencjał obu projektów musimy skupiać uwagę na zwiększaniu zaangażowania graczy, wyposażyć gry we wszystkie niezbędne funkcjonalności i odpowiednio przetestować m.in w zakresach takich jak ekonomia, czy odpowiedni do umiejętności gracza poziom trudności.* – kontynuuje Kościelny.

Strategią Vivid Games jest budowa portfolio wysokodochodowych gier mobilnych dostępnych dla szerokiego grona odbiorców, które na długi czas angażują graczy zapewniając im światowej klasy rozrywkę. – *Wyłącznie gry wykonane na bardzo wysokim poziomie są w stanie generować wysokie przychody w długim okresie czasu. Aktualnym pozostaje cel 10 gier free2play dostępnych w portfolio Vivid Games do końca 2018 roku, tym niemniej nadrzędną wartością jest jakość i potencjał komercyjny każdej z nich* – dodaje prezes.

W tym tygodniu w testach soft-launch znalazła się kolejna gra – futurystyczne wyścigi motocyklowe Gravity Rider (Moto: Hot Tracks). – *Jesteśmy zadowoleni z pierwszych dostępnych danych i reakcji graczy.* – podsumowuje Kościelny.

**\*\*\***

**O VIVID GAMES**

Vivid Games S.A. działa na rynku gier od 2006 r. Jest jednym z wiodących polskich producentów i wydawców najwyższej jakości gier na telefony smartphone i tablety. W czerwcu 2012 r. Vivid Games S.A. zadebiutował na rynku NewConnect. W 2016 r. spółka przeniosła notowania swoich akcji na rynek główny GPW. W 2016 r. przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi Vivid Games osiągnęły 22,7 mln zł. Więcej informacji o Vivid Games znajduje się na stronie [www.vividgames.com](http://www.vividgames.com)

**KONTAKT:**

**Tomasz Muchalski**tel. 504 212 463t.muchalski@everestconsulting.pl