

Aghanim, fintech společnost pro mobilní hry založená bývalým generálním a technickým ředitelem společnosti Xsolla, přichází změnit způsob monetizace a distribuce mobilních her

14.2.2024 - | PROTEXT

K dnešnímu dni předběžně zahajuje činnost společnost Aghanim, integrovaná platforma pro obchodování, automatizaci liveops, zapojení komunity a platby v oblasti mobilních her, založená bývalým generálním a technickým ředitelem globální společnosti pro obchodování s videohrami Xsolla.

Podpora herních studií díky inovativním nástrojům

Společnost Aghanim se sídlem v Los Angeles vytvořila platformu pro přímý přístup ke spotřebitelům, která umožňuje vývojářům mobilních her vytvářet online herní centra (huby), poskytovat personalizované nabídky a zároveň zapojovat hráčské komunity pomocí metaherních prvků, jako jsou novinky, žebříčky hráčů, herní úspěchy (achievements), denní odměny a další. Vydavatelům her zároveň poskytne podporu ohledně agendy registrovaného obchodníka (Merchant of Record), takže se nemusí zabývat back-office finančními úkony spojenými s bojem proti podvodům, daněmi, dodržováním předpisů, směnami měn a dalšími aspekty přijímání plateb v nadnárodním měřítku.

Hlavní tým společnosti Aghanim má za sebou rozsáhlé výsledky v oblasti řešení pro rozšiřování platforem prostřednictvím působení v různých videoherních společnostech, desítky let zkušeností v herním průmyslu a dohromady více než 20 let zkušeností z praxe na pomezí fintech a videoher. Společnost založili bývalý generální ředitel a technický ředitel společnosti Xsolla Konstantin Golubitsky, bývalý generální ředitel Xsolla Labs Constantin Andry a bývalý technický ředitel Xsolla Labs Albert Tugushev, kteří rozpoznali příležitost k zásadní transformaci mobilního hraní díky novému pojetí distribučních a monetizačních strategií, která uvolní miliardové hodnoty pro videoherní studia a zajistí, aby toto nově nabyté bohatství zůstalo v oběhu v širším videoherním ekosystému, podpořilo tvorbu nových her, poptávku po nových technologiích a v konečném důsledku učinilo svět lepším místem.

Společnost Aghanim výrazně snížila bariéry pro rozšíření mobilních her na web – studiím všech velikostí pomáhá zajišťovat distribuci přímo ke spotřebitelům a tím i znásobit své čisté příjmy. Díky vyšším maržím pak mohou herní studia uplatňovat kompetitivnější strategie získávání uživatelů a rozšiřovat tak své hry.

Základní soubor produktů společnosti Aghanim tvoří:

Game Hub Builder : Code-free nástroj pro tvorbu webových stránek, který herním studiím umožňuje vytvořit poutavý webový prostor pro své mobilní hry. Originální herní hub, který dokonale odpovídá identitě značky, v něm mohou vývojáři vytvořit již za několik minut. Nástroj Game Hub Builder, založený na generativní umělé inteligenci, vygeneruje počáteční verzi centra a umožní studiím doladit barvy, vizuální stránku a celkové uživatelské prostředí.

LiveOps Builder : Revoluční nástroj pro automatizaci vizuálního marketingu, který udrží zapojení a nadšení hráčské komunity. Pomocí nástroje LiveOps Builder mohou studia přesně cílit na různé segmenty hráčů napříč různými kanály. Kampaně na míru a individuální nabídky (aktivované událostmi, jako je například opuštění košíku, návštěva herního hubu nebo postup na vyšší úroveň) zajistí každému hráči skutečně jedinečnou zkušenost. Pro hladkou a plynulou komunikaci nabízí výběr nástrojů, jako jsou například vyskakovací okna, push notifikace ve hře a v prohlížeči nebo e-mailly.

Player Segmentation (Segmentace hráčů) : Sofistikovaný systém, který kategorizuje hráče na základě chování, preferencí a vzorců zapojení. Na základě pochopení hráčských segmentů pak mohou studia upravovat své strategie, optimalizovat monetizaci a zlepšovat celkové herní zážitky.

SKU Management (Správa skladových jednotek) : Tento nástroj zjednodušuje herním studiím správu skladových jednotek (stock-keeping units, SKU) a zefektivňuje proces sledování zásob, prodeje a příjmů. Díky nástroji SKU Management Tool se mohou studia soustředit na tvorbu výjimečných her a finanční práci v pozadí přenechat společnosti Aghanim.

Billing Engine (Účetní systém) : Pokladna pro mobilní zařízení, vybudovaná s maximálním soustředěním na optimalizaci distribučních nákladů, nabízí nejvýhodnější možnosti plateb, včetně kreditních karet, ACH, Apple Pay a dalších.

Spoluzakladatel společnosti Aghanim Constantin Andry ve svém prohlášení uvedl: „V kontextu poklesu čistých příjmů plynoucího ze stále nepříznivějšího prostředí pro akvizici uživatelů a ve světle nejnovějších změn v oblasti regulace a reakce společnosti Apple na ně je zřejmé, že absence strategie přímého prodeje spotřebitelům by mohla znamenat existenční hrozbu pro vydavatele mobilních her, kteří v minulosti příliš spoléhali na distribuční kanály. Studia nyní strategicky zvažují provoz samostatného herního hubu oproti platebního systému na webu, který nepřináší téměř žádné výsledky.“

„Vzhledem k velké rozmanitosti hráčských profilů a specifikům distribučních kanálů se segmentace hráčů a liveops staly nezbytnými kompetencemi pro každé herní studio, které chce být v tomto prostoru konkurenceschopné. Často jsou však zajišťovány do značné míry manuálně pomocí tabulek. Společnost Aghanim, která se zaměřuje výlučně na služby v oblasti mobilních her, nyní zabudovala nástroje segmentace a liveops přímo do samotných základů platformy," říká spoluzakladatel společnosti Aghanim Albert Tugushev.

Konverzační analýzu společnosti Aghanim zajišťuje generativní AI kopilot Newton, který aktivně vyhledává anomálie, trendy a růstové hacky a na základě těchto zjištění navrhuje zlepšení. „Brzy budete moci Newtonovi jednoduše zadat, aby zvýšil LTV (loan-to-value, poměr úvěru k hodnotě) a snížil náklady na distribuci, a on bude nepřetržitě - 24 hodin denně, 365 dní v roce - A/B testovat vaše e-maily, experimentovat s monetizačními nabídkami a vše prověřovat u různých segmentů pomocí všech dostupných nástrojů tak, aby pro vás zajistil nejlepší možný výsledek," vysvětluje další spoluzakladatel Konstantin Golubitsky.

Společnost Aghanim je koncipována jako otevřená platforma a zve herní experty, marketingové agentury a poskytovatele herních nástrojů k registraci nebo k dokončení předběžné integrace, která zvýší jejich dosažitelnost pro partnery společnosti Aghanim prostřednictvím rozcestníků Connectors Marketplace a Experts Directory.

Společnost také zřizuje poradní orgán s účastí klíčových partnerů, který bude platformu dále zdokonalovat a koordinovat priority.

Společnost Aghanim získala strategické financování od syndikátu čtyř amerických firem rizikového kapitálu: od dřívějšího investora Shopify, společnosti Bessemer Venture Partners, newyorské Point 72 Ventures, přední fintech společnosti rizikového kapitálu QED Investors a od společnosti A16Z GAMES SPEEDRUN, známého lídra v oblasti investic do technologií v herním průmyslu.

O společnosti Aghanim

Společnost Aghanim, založená v červnu 2023, se chystá změnit způsob monetizace a distribuce mobilních her. Více informací naleznete na webových stránkách společnosti Aghanim.

Kontakt pro média: press@aghanim.com

Novinky o společnosti Aghanim sledujte na sociálních sítích LinkedIn, Twitter, Facebook a Instagram.

Foto - https://mma.prnewswire.com/media/2340194/Aghanim_1.jpg

Foto - https://mma.prnewswire.com/media/2340195/Aghanim_2.jpg

Logo - https://mma.prnewswire.com/media/2340196/Logo_Logo.jpg

K dnešnímu dni předběžně zahajuje činnost společnost Aghanim, integrovaná platforma pro obchodování, automatizaci liveops, zapojení komunity a platby v oblasti mobilních her, založená bývalým generálním a technickým ředitelem globální společnosti pro obchodování s videohrami Xsolla.

<https://www.ceskenoviny.cz/tiskove/zpravy/aghanim-fintech-spolecnost-pro-mobilni-hry-zalozena-byv-aly-m-generalnim-a-technickym-reditelem-spolecnosti-xsolla-prichazi-zmenit-zpusob-monetizace-a-distribuce-mobilnich-her/2479489>