MAKE
YOUR
MARK
bit
studios

2018 NAJLEPSZY ROK W HISTORI SPÓŁKI

2018

PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY

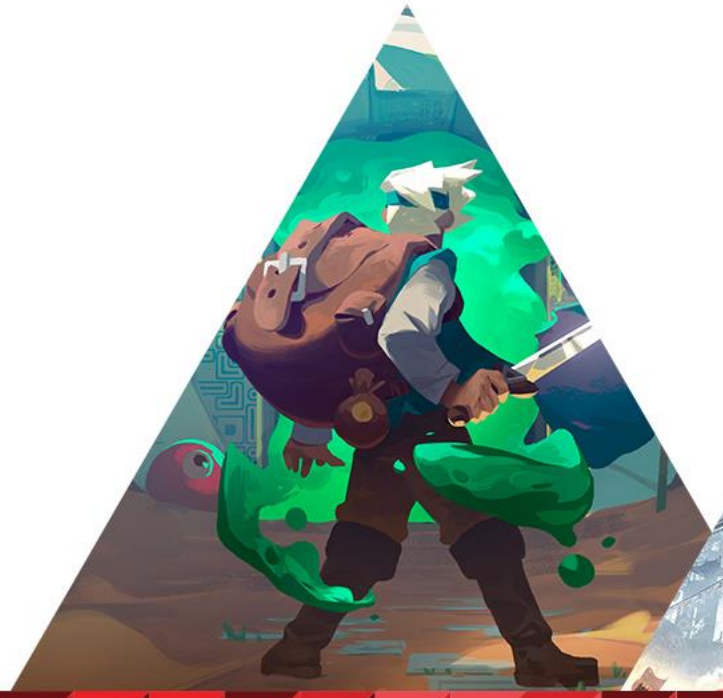
82 113 506

ZYSK NETTO

37 549 897

2018
KLUCZOWE WYDARZENIA

PREMIERA
MOONLIGHTER



PREMIERA
FROSTPUNK

MOCNA SPRZEDAŻ
THIS WAR OF MINE

10 LAT 11 BIT STUDIOS

PIERWSZA GRA | 08.04.2011

ANOMALY: WARZONE EARTH

CENA PREMIEROWA - **10 USD**

PRZYCHODY PIERWSZEGO DNIA - **16 651 USD**

ŁĄCZNE PRZYCHODY DO KOŃCA 2018r. **93MIES** - **1 200 000 USD**

DRUGA GRA | 14.11.2014

THIS WAR OF MINE

CENA PREMIEROWA - **20 USD**

PRZYCHODY PIERWSZEGO DNIA - **170 792 USD**

ŁĄCZNE PRZYCHODY DO KOŃCA 2018r. **49,5MIES** - **21 000 000 USD**

TRZECIA GRA | 24.04.2018

FROSTPUNK

CENA PREMIEROWA - **30 USD**

PRZYCHODY PIERWSZEGO DNIA - **1 798 947 USD**

PRZYCHODY DO KOŃCA 2018r. **8MIES** - **14 000 000 USD**

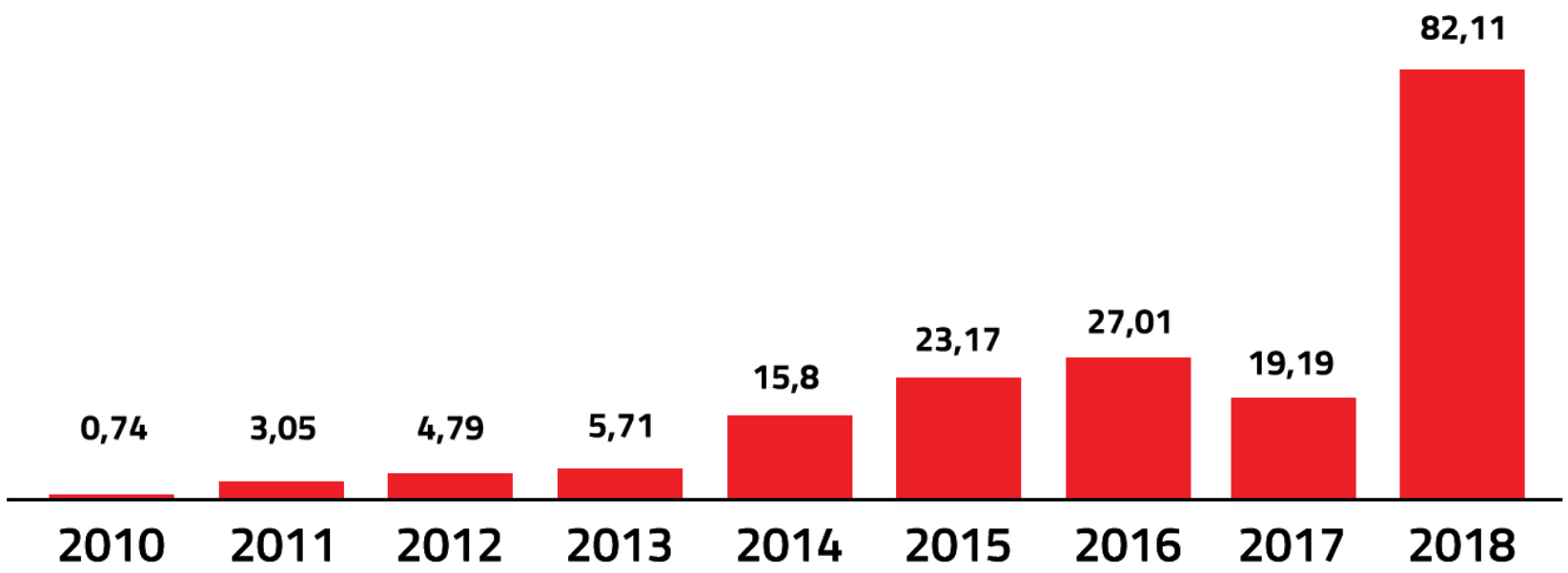
JESTEŚMY SPÓŁKĄ DZIAŁAJĄCĄ GLOBALNIE.

SPRZEDALIŚMY DO TEJ PORY

10 000 000+ GIER.

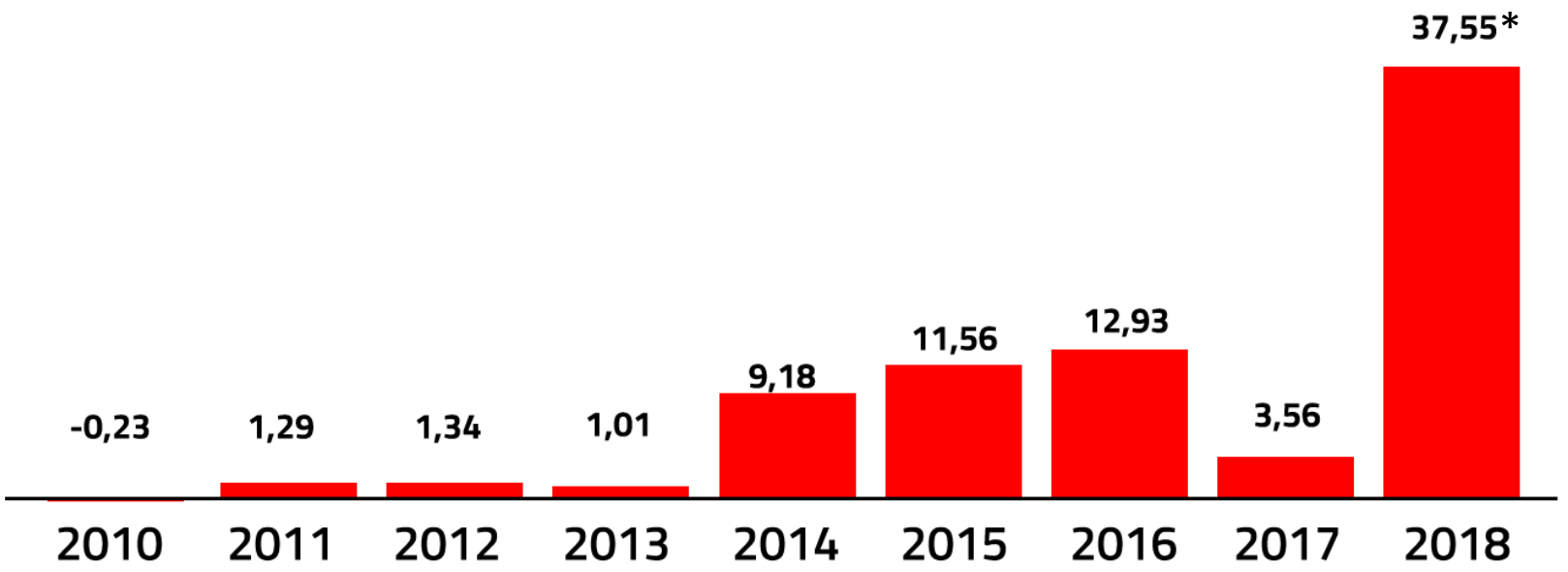
KLUCZOWE RYNKI
11 BIT STUDIOS

JAK TO WPŁYWA NA WYNIKI?



PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY (MLN PLN)

JAK TO WPŁYWA NA WYNIKI?



ZYSK NETTO (MLN PLN)

* - 6,15 mln PLN – niegotówkowe koszty związane z Programem Motywacyjnym

ZMIANA SKALI
11 BIT STUDIOS PRZEZ 10 LAT

28.10.2010 | Kapitalizacja **na debiucie NewConnect**

7 390 000 PLN

28.03.2019 | Kapitalizacja obecna **na głównym parkiecie**

700 000 000 PLN+

ZYSK NA AKCJACH

11 BIT STUDIOS

28.10.2010

Na debiucie na NewConnect kurs wynosił

3,75 PLN

27.03.2019

Aktualny kurs na głównym parkiecie to

313 PLN (8346,7% więcej)

628

ZAŁOŻONE CELE

FROSTPUNK

Meaningful game jako
sukces **kreatywny** i **komercyjny.**

PUBLISHING

Już nie eksperyment**,** a **dobrze naoliwiona maszyna** z sukcesami popartymi w **liczbach**.

WIĘKSZA SKALA I POTENCJAŁ KOMERCYJNY

Nie boimy się **dużych projektów.**
Chcemy stanowić alternatywę dla **AAA.**

AT HEART

OBECNOŚĆ I DOSTĘPNOŚĆ

Niezależnie od preferowanej platformy, gracze mają
mieć dostęp do gier 11 bit w dniu premiery.

WARTOŚĆ RYNKU GIER 2018

134,9 miliardy USD [+10,9% YoY]

Źródło: gamesindustry.biz

MULTIPLATFORM

MULTIPLATFORM

Nie ~~portujemy~~ gier.

Projektujemy z myślą o kluczowych **platformach**.

TECHNOLOGIA | GRYWALNOŚĆ | PARTNERSTWA

PROJEKT 8

to pierwsza nasza gra od podstaw
produkowana z myślą o konsolach

PROJEKT 8

to pierwsza nasza gra od podstaw
produkowana z myślą o konsolach

To podejście zachowamy **przy nadchodzących projektach** (current/next-gen).

TO WPŁYWA NA

EWOLUCJĘ STUDIA

TRZY NIEZALEŻNE ZESPOŁY
PO 50-60 OSÓB

NOWE BIURO
Z NOWĄ INFRASTRUKTURĄ

MULTIPLATFORM

MULTIPLATFORM

CHILDREN OF MORTA

To pierwszy tytuł 11 bit, który zadebiutuje
tego samego dnia na wszystkich konsolach.

PC GAME

NINTENDO SWITCH

PS4

XBOX ONE

Duże platformy to priorytet,

ale nie zapominamy o rynku mobilnym.

Premiera 5 marca.

Wersja mobilna **zwróciła się w tydzień po premierze** i stanowi obecnie kolejne źródło przychodu.

Premiera 27 marca.

Gra opublikowana jako samodzielny product

niższa bariera wejścia

---

nowe grono odbiorców

---

większa ekspozycja na platformach sklepowych

Premiera latem 2019.

Nie będzie to port, a pełna adaptacja.

Nowy model sterowania

Dostosowana treść i balans rozgrywki

Premiera 5 marca.

Wersja mobilna **zwróciła się w tydzień po premierze** i stanowi obecnie kolejne źródło przychodu.

Premiera 27 marca.

Gra opublikowana jako samodzielny product

niższa bariera wejścia

---

nowe grono odbiorców

---

większa ekspozycja na platformach sklepowych

Premiera latem 2019.

Nie będzie to port, a pełna adaptacja.

Nowy model sterowania

Dostosowana treść i balans rozgrywki

Premiera 5 marca.

Wersja mobilna
zwróciła się w tydzień
po premierze i stanowi obecnie
kolejne źródło przychodu.

Premiera 27 marca.

Gra opublikowana jako
samodzielny produkt

niższa bariera wejścia

---

nowe grono odbiorców

---

większa ekspozycja na
platformach sklepowych

Premiera latem 2019.

Nie będzie to port,
a pełna adaptacja.

Nowy model sterowania

Dostosowana treść
i balans rozgrywki

Premiera 5 marca.

Wersja mobilna
zwróciła się w tydzień
po premierze i stanowi obecnie
kolejne źródło przychodu.

Premiera 27 marca.

Gra opublikowana jako
samodzielny product

niższa bariera wejścia
---
nowe grono odbiorców
---
większa ekspozycja na
platformach sklepowych

Premiera latem 2019.

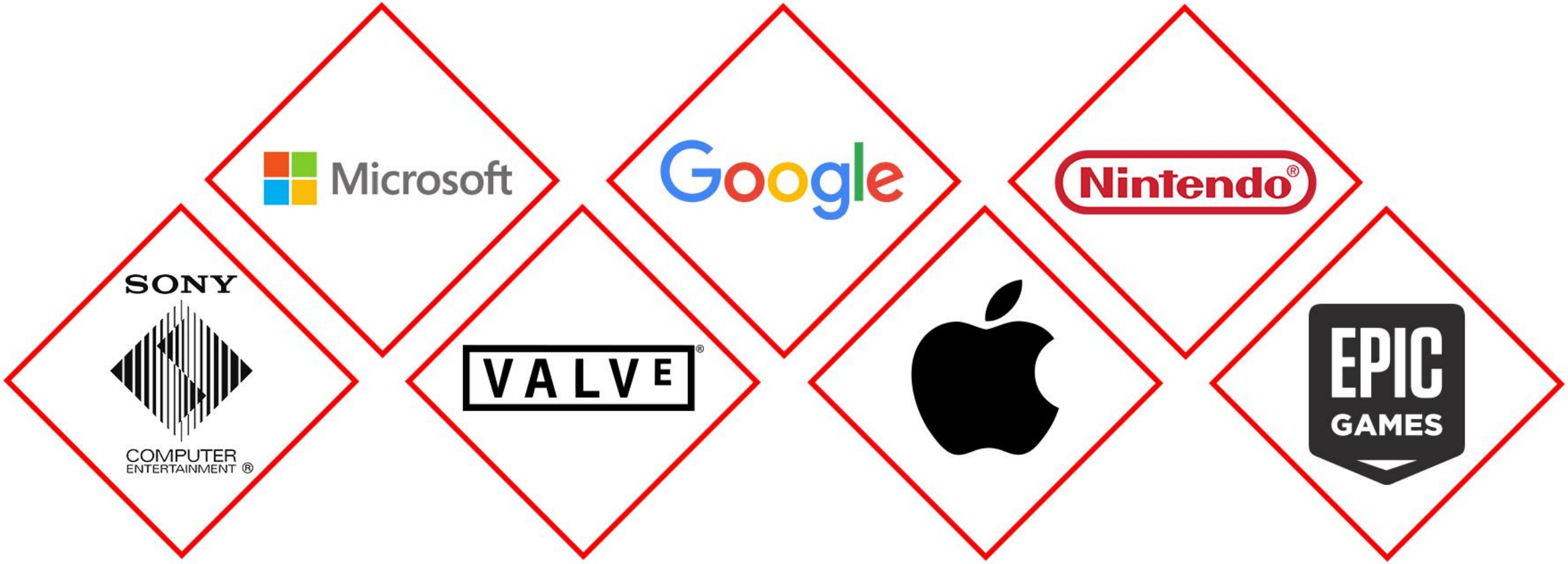
Nie będzie to port,
a **pełna adaptacja**.

Nowy model sterowania

Dostosowana treść
i balans rozgrywki

MULTIPLATFORM

MULTIPLATFORM



Bliska współpraca oznacza
nowe **możliwości** i **narzędzia marketingowe.**

STEAM

XBOX ONE

REZZED

Nindies
showcase

PIERWSZY PUBLISHER WEEK
zaledwie w tydzień
przyniósł **większy dochód**
niż nasze **3 pierwsze lata**
obecności na STEAM.

XBOX DASHBOARD CAMPAIGN
pierwsza dedykowana kampania zrealizowana **bezpośrednio na konsoli**.

OBECNOŚĆ EVENTOWA

Children of Morta
na stanowiskach **Nintendo**
i **Microsoft** w Londynie.

NINDIES/BLOCKBUSTERS

Jesteśmy obecni
w **oficjalnych kanałach partnerskich.**

MULTIPLATFORMOWOŚĆ
OZNACZA DLA 11BIT STUDIOS:

Portfolio dostępne **na kluczowych platformach.**

Równoczesne premiery (current/next gen)

Większy potencjał **marketingowy** i **sprzedażowy.**

PORTFOLIO

MOONLIGH
FROST PUNK
THIS
MINE

THIS WAR OF MINE

W Q1 2019 gra wygenerowała
większe przychody niż w **Q1 2018.**

THIS WAR OF MINE

Do dziś gra sprzedała ponad
4 500 000 kopii na wszystkich platformach.

FROSTPUNK w 2018

- Opublikowaliśmy **5 dużych aktualizacji** contentowych.
- Od premiery **społeczność Steam wzrosła prawie trzykrotnie**, a sumaryczne zasięgi mediowe **wzrosły czterokrotnie.**
- **Bardzo pozytywne** recenzje:
  - 84% steam reviews
  - 84% metascore

FROSTPUNK w 2018

Gra **aktualnie** jest dostępna **tylko na PC**
i do dnia dzisiejszego sprzedała ponad
1 400 000 kopii.

FROSTPUNK w 2019

- Wydamy pierwsze **płatne DLC** o skali porównywalnej do głównego scenariusza.
- Drugi sezon rozpoczniemy sprzedażą **season pass'a.**
- Szykujemy dwa **ogłoszenia związane z IP**.

"A gush of bird song, a patter of dew
A cloud and a rainbow's warning;
Suddenly sunshine and perfect blue
An April day in the morning!"

- Harriet Elizabeth Prescott Spofford

MOONLIGHTER

- Gra dostępna jest na **wszystkich konsolach** obecnej generacji.
- Sumaryczna sprzedaż przekroczyła **500 000 kopii**, w tym **NINTENDO SWITCH** to **140 000+ kopii**.
- **W tym roku wydamy** pierwsze duże **płatne DLC.**

Dziś MOONLIGHTER ukazał się w Japonii.

To **pierwsza oficjalna premiera** 11bit na tym rynku.

(digital + wkrótce pudełka)

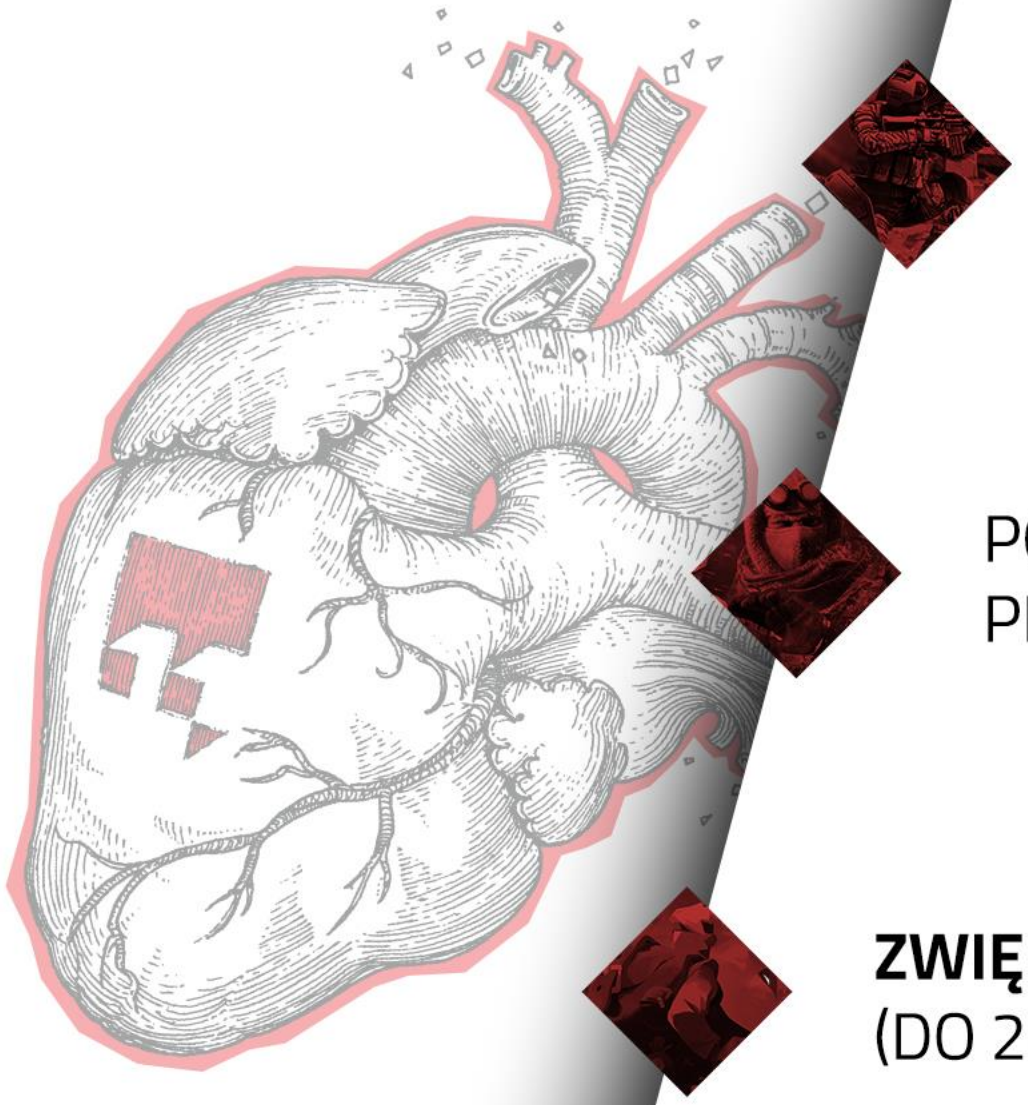
CHILDREN OF MORTA

- Premiera nastąpi **latem 2019**

- **Wishlisty są już 2x większe** niż:
  - **Moonlightera** na 3 miesiące przed premierą
  - **Frostpunka** na 6 miesięcy przed premierą.

- Równoczesna premiera na :

PC GAME NINTENDO SWITCH PS4 XBOX ONE



W TYM ROKU ROZPOCZNIEMY
DWA NOWE PROJEKTY WEWNĘTRZNE.

PODPISALIŚMY **DWA PROJEKTY WYDAWNICZE.**
PIERWSZA ZAPOWIEDŹ JESZCZE W 2019 ROKU.

ZWIĘKSZAMY SKALĘ INWESTYCJI WYDAWNICZYCH.
(DO 2M PLN → DO 5M PLN/PROJEKT)

2019

CHILDREN OF MORTA
NOWA PREMIERA WYDWNICZA

MOONLIGHTER / THIS WAR OF MINE / BEAT COP
PREMIERY NA NOWYCH PLATFORMACH

RYNEK JAPOŃSKI
PIERWSZA OFICJALNA PREMIERA STUDIA

FROSTPUNK / MOONLIGHTER
PREMIERY PŁATNYCH DODATKÓW

DWIE NOWE UMOWY WYDAWNICZE
ROZWÓJ PUBLISHINGU

START DWÓCH PROJEKTÓW WEWNĘTRZNYCH
ROZWÓJ STUDIA DEV.

i… **dwa ogłoszenia związane z naszymi IP** jeszcze w 2019!

Niezależnie od regularnej sprzedaży
eksplorujemy nowe kanały dystrybucji,
by **wzmacniać naszą pozycję biznesową**.

Finalizujemy szereg umów z **kluczowymi partnerami:**

Microsoft

EA

EPIC GAMES

Humble Store

na łączną sumę około

przychód **w tym roku** | **brak kanibalizacji** sprzedaży
poszerzenie bazy odbiorców | większa **ekspozycja** gier

NOWE CELE

WIĘKSZA SKALA I POTENCJAŁ KOMERCYJNY

Obecność na kluczowych platformach
(większy rynek, większy potencjał komercyjny)

3 równoległe projekty wewnętrzne
(realizacja jednej dużej premiery rocznie)

4 premiery rocznie
(wydawnictwo)

/cele średnioterminowe/

MAKE
YOUR
MARK
bit
studios