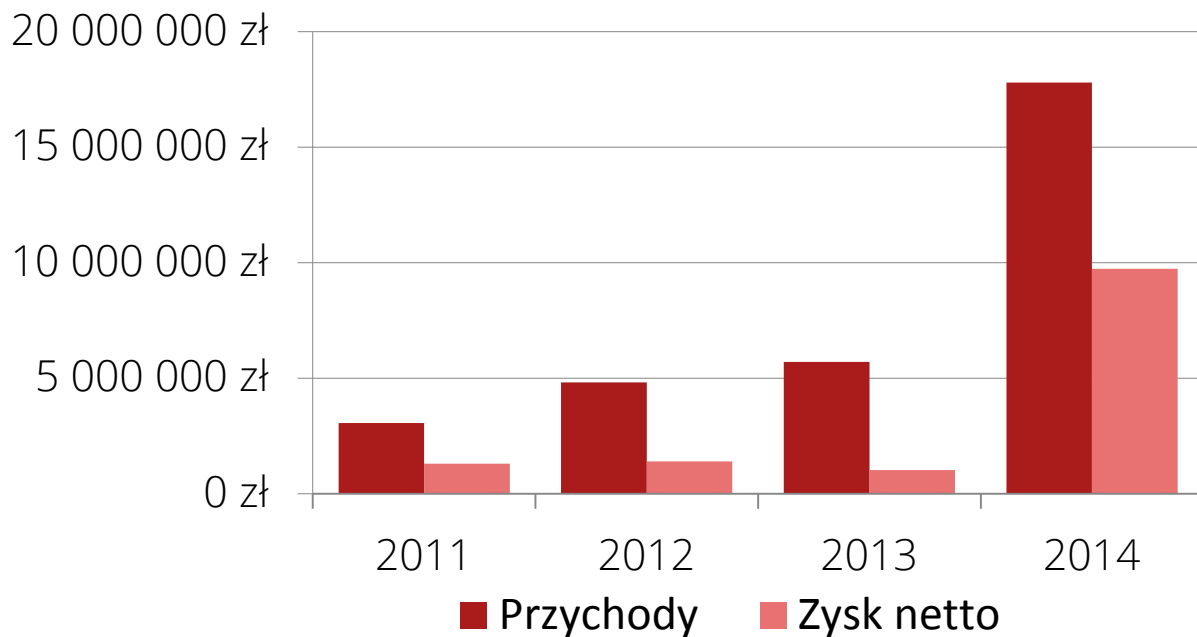


2014 – rok sukcesu

- Wyniki finansowe 11 bit studios S.A.





**THIS
WAR
OF
MINE**

**STRATEGIA
SUKCESU**

This War of Mine – sukces komercyjny



1 miejsce w Steam Top Sellers



Kilka tygodni w 1. piątce Steam Top Sellers



Zwrot kosztów w ciągu pierwszego weekendu sprzedaży



Wciąż **bardzo dobra sprzedaż**
- kwartał po premierze



STEAM

SKLEP BROLECZNOŚĆ O STEAM POMÓC

Ciepła | język

This War of Mine - opinie graczy

Wszystkie gry | Kategorie | This War of Mine

This War of Mine

Opinie graczy

01:00:00

BACKPACK
MIN TO EXIT

SCAN

"W of Mine" nie wchodzi się w śluzę na czole grupy cywili, w obliczonym mieście, brakiem żywności, lekarstw i ciągłym ze strony strażników i szabrowników.

Opinie graczy: **Przytłaczająco pozytywne (6,455)**

14.06.2014

W tym produkcie:

Strategia, Symulacja, Crafting

Zaloguj się, aby dodać tę grę do listy życzeń lub oznaczyć ją jako ignorowaną.

Kup This War of Mine

STEAM

18 996

Dodaj do koszyka

Udostępnij

Widget

Jestem graczem

Odsprzedaż Słowa



Kilkanaście nominacji, w tym:



INDEPENDENT
GAMES FESTIVAL
FINALIST

ACADEMY
OF
INTERACTIVE ARTS & SCIENCES

Ponad 50 nagród
i wyróżnień m.in.:

gameinformer

KOTAKU



CYNICAL BRIT

TIME

The Daily Telegraph



Polygamia.pl



Dynamiczne community



This War of Mine - WIKI
500 stron i rośnie



Poradniki
Stworzone przez GRYOnline.pl



Filmy YouTube
7 000 000+ wyświetleń

Gra zrealizowana według strategii

I.C.E.

Independence
Creativity
Experience

I.C.E.

- **Segment premium - indie:**
 - Potencjał komercyjny bliski AAA
 - Znacznie niższe koszty
- **Koncentracja na dojrzałym graczu:**
 - Zrozumienie jego potrzeb
- **Strategia marketingowa** zaprojektowana przez **światowej klasy** zawodowców

Świadome wykorzystanie YouTube



Produkcja fantastycznych trailerów promujących grę **(2 000 000+ wyświetleń)**



Współpraca z opiniotwórczymi youtuberami **(20+ krajów)**



1 000 000+ wyświetleń gameplay'u przed premierą gry

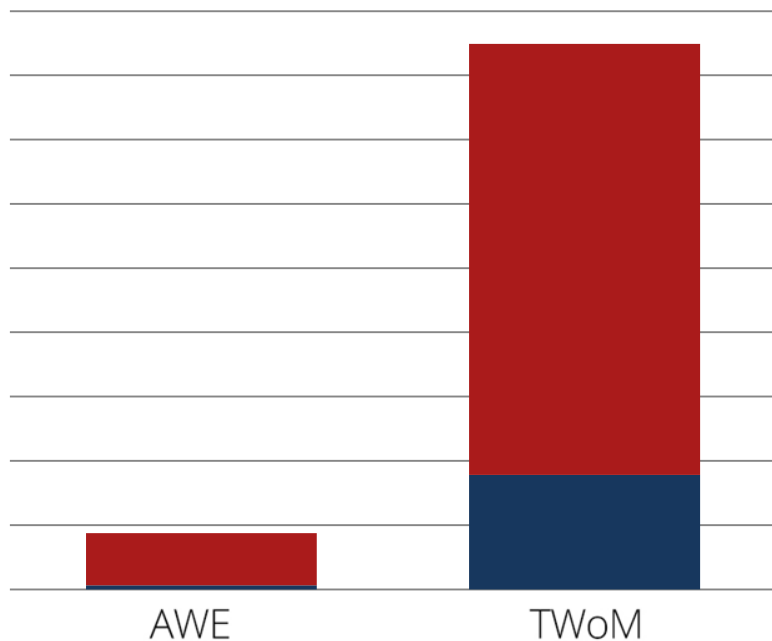


Utalentowany zespół

100% pasji

**THIS
WAR
OF MINE** **DALSZE
ŻYCIE**

Porównanie dynamiki sprzedaży **AWE** i **TWoM**



■ Pozostała sprzedaż

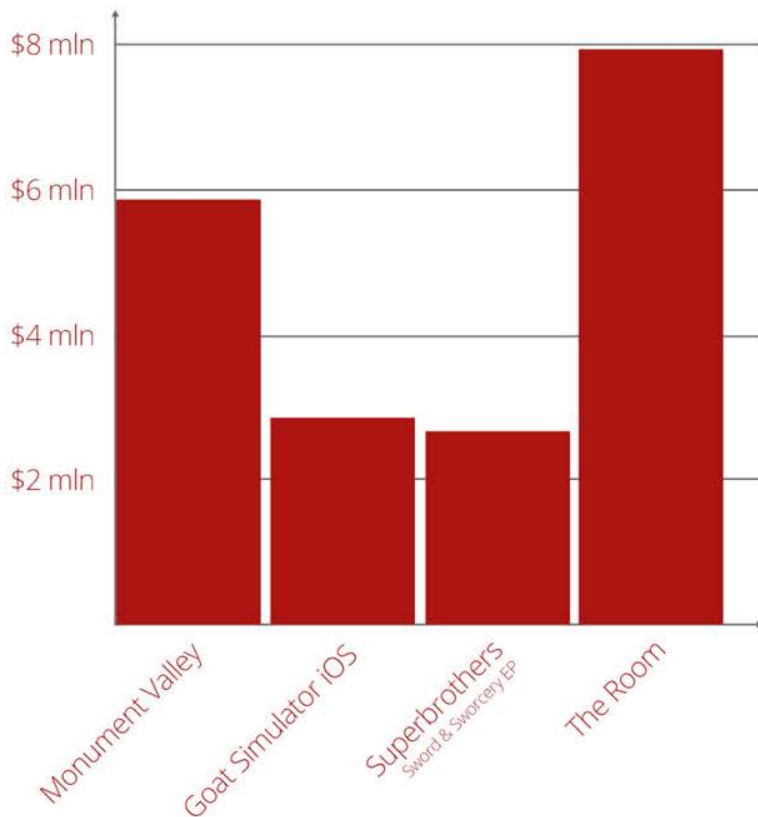
■ Sprzedaż w pierwszych 6 tygodniach

- Przychód ze Steam'a w **2015 będzie większy** niż w 2014
- Wyprzedaże, bundle, **eventy sprzedażowe** – wszystko przed nami
- **Rozwijanie samej gry** (DLC, etc.)

THIS
WAR
OF MINE

WERSJA
MOBILNA

TWoM - potencjał wersji mobilnej



- Powrót **ryнку premium**
- **Dynamiczny wzrost** ilości tabletów
- **Potencjał platformy** porównywalny z PC



2015 Duża premiera
związana
z This War of Mine

szczegóły wkrótce



THIS
WAR
OF
MINE

**Sukces, który potwierdził
potencjał studia**



2015 Rok nowych możliwości

2015 Kierunki działań



Działalność dojrzała

- dalsze życie **This War of Mine**
- INDUSTRIAL (tytuł roboczy)



Działalność rozwojowa

- rozwój **11 bit launchpad**
- rozwój **Games Republic**
- owoce w 2016 i kolejnych

Industrial (tytuł roboczy)

- Druga gra studia realizowana **wg strategii I.C.E.**
- **Tytuł roboczy**, gra ukaże się pod inną nazwą
- Gra o **bardzo dużym potencjale** komercyjnym, największym z dotychczasowych produkcji
- **Oficjalna zapowiedź wkrótce**
- Premiera Q4 2015

11 bit launchpad

- Pierwszy dochodowy tytuł za sobą
- Dwie premiery w 2015 roku
- W produkcji **gra o olbrzymim potencjale** realizowana przez weteranów z branży
- Sukces TWoM wywindował wizerunek studia w branży, co przekłada się na **jakość podpisywanych tytułów**
- Budowanie portfolio w toku

GAMES REPUBLIC

- Platforma w fazie **przyspieszającego rozwoju**
- **Sprzedaż TWoM w GR lepsza** niż na GOG, porównywalna z Humble Store
- **Sukcesy we współpracy z youtuberami**

Games Republic - gry już dodane



Games Republic - nadchodzące premiery



**BORDERLANDS
THE PRE-SEQUEL**

**grand
theft
auto
V**

**SHADOW
OF MORDOR**



**ASSASSIN'S
CREED
UNITY**



MORTAL KOMBAT X

**CALL OF DUTY
ADVANCED WARFARE**



Games Republic - strategia i rynek

- Proaktywne zacieśnianie współpracy z **content creators*** (dedykowany zespół do tego celu)
- **Model już działa:**
 - GR już wypłaca pieniądze YouTuberom i zacieśnia z nimi współpracę
- **Unikatowe plany** rozbudowy i pozycjonowania serwisu GR w kontekście content creators

*Content creators - ogromny rynek w fazie dynamicznego wzrostu i poszukiwania modeli monetyzacyjnych

GR - strategia i rynek

You Tube

- Kanaly gamingowe na YT:
 - Top 100 = **306 mln subskrybentów**
- Top 100:
 - 3,5 mld wyświetleń (maj 2014)
 - **5,5 mld wyświetleń** (grudzień 2014)
- Najpopularniejszy YouTuber:
 - **400 mln wyświetleń** (grudzień 2014)



- ~100 mln użytkowników

Długotrwałe **budowanie wartości** dla inwestorów

- **Pełne wykorzystanie** potencjału TWoM
- **Kolejne świetne tytuły** wg strategii I.C.E.
- Zajęcie pozycji jako **wydawca - 11 bit launchpad**
- Zbudowanie liczącej się **platformy dystrybucyjnej**

Przeniesienie notowań na **główny parkiet GPW**



GIEŁDA PAPIERÓW
WARTOŚCIOWYCH
W WARSZAWIE



NEW/**connect**
RYNEK AKCJI GPW

