

Warszawa 24.04.2025

RB 8/2025

Temat:

Przyjęcie przez Zarząd Kierunków strategicznego rozwoju 11 bit studios S.A.

Podstawa prawna:

Art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne.

Treść raportu:

Zarząd 11 bit studios S.A. (dalej "Spółka") przekazuje do publicznej wiadomości założenia przyjętych w dniu 24 kwietnia 2025 roku przez Zarząd Spółki Kierunków strategicznego rozwoju 11 bit studios S.A.

Opis najważniejszych założeń przedstawiony zostały w dokumencie, który Spółka przekazuje w załączeniu do niniejszego raportu.

Osoby reprezentujące spółkę:

Przemysław Marszał - Prezes Zarządu

Grzegorz Miechowski - Członek Zarządu

Kierunki strategicznego rozwoju 11 bit studios S.A.

1. Praca w oparciu o **3 filary** produktowe naszych gier.
Kombinacja zupełnie nowych oraz już zbudowanych IP z potencjałem na rozwój "platformowy" wybranych gier.
 - filar A - **nowe gry wewnętrznych zespołów**
całkowicie nowe gry bazujące na nowych lub wybranych IP spółki, tworzone przez wewnętrzny zespół
filar dający szansę na duży sukces
 - filar B - **"gry jako platforma"**
wieloletni development naszych wybranych gier posiadających dużą bazę graczy, realizowanych w krótszych cyklach produkcyjnych
filar stabilizujący, redukujący ryzyko oraz rozwijający nasze IP
 - filar C - **wydawnictwo X-DEV**
wydawanie gier z mechanicznie angażującą rozgrywką od ambitnych studiów z całego świata
filar dywersyfikujący, dający jednocześnie dodatkowe szanse na sukces

2. **Ewolucja “meaningfull games” w kierunku “relatable games”**, upewniając się, że aspekt “**games**” będzie miał równie istotną wagę jak “**relatable**”
 - aspekt “**relatable**” wnoszący łatwe rezonowanie z odbiorcą, jego doświadczeniami, intuicyjność, aspekty ludzkie oraz emocjonalne;
 - aspekt “**games**” wprowadzający wyraźny element zabawy, wciągający w mechaniczną rozgrywkę, wprowadzający elementy emergentne w narracji oraz prowadzeniu gry;
 - nasze gry są i będą napędzane przez pomysły, emocje i “gameplay”, a nie przez często niepotrzebną “pustą” wartość produkcyjną.
3. Koncentrujemy się na grach “single player” z dodatkową intencją implementowania w nich mechanik oraz aspektów “multiplayer” i/lub “social”.
4. Preferowana skala nowych gier wewnętrznych ujęta w ramach zespołów 30-60 osobowych, realizujących grę w 4 lata.
5. XDEV / Ewolucja gałęzi wydawniczej poprzez
 - skupienie na jakości;
 - produkcje skali Indie;
 - gry napędzane mechaniką rozgrywki;
 - 1-2 mln USD jako optymalny budżet pojedynczej gry wydawniczej;
 - rezerwa budżetowa na niespodziewane projekty o wysokim potencjale komercyjnym.
6. Kluczowe aspekty organizacyjne
 - produkcja gier oparta na dyrektorach kreatywnych i producentach jednocześnie jako trzonie zespołu;
 - utrzymanie stabilnych finansów i odpowiedzialnego budżetowania;
 - niezależność decyzyjna firmy;
 - stabilny wzrost zespołu i firmy;
 - nacisk na kształcenie kadry dyrektorskiej i eksperckiej, oraz formalizację i zapis naszego know-how.
7. Naszym celem jest równoległy rozwój wielu projektów, w trzech filarach produktowych, przy zachowaniu efektywności procesu oraz elastyczności działania.

Naszą ambicją jest bycie niezależnym studiem tworzącym szereg autorskich, "relatable" gier, **dając sobie tym samym szansę na częsty sukces rynkowy**, pozostając przy tym innowacyjnym, efektywnym zespołem oraz stabilną spółką.