



PRZYSZŁOŚĆ
ALL i N!
GAMES

ROK PO GHOSTRUNNERZE

27.10.2021

ALL iN! GAMES

NIETYPOWY STARTUP



Rozpoczęcie działalności wydawniczej w listopadzie 2018



Wydawca gier gier premium na konsole i PC



Notowana na giełdzie od czerwca 2020



Drugi największy wydawca w Polsce



Drugi najwyżej oceniany polski wydawca w serwisie Metacritic

GHOSTRUNNER

PC PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH PS5 XBOX SERIES X

PREMIERA: DOKŁADNIE ROK TEMU

81

METASCORE DLA PC



900+ TYS.

sprzedanych kopii

NAJLEPSZA
POLSKA GRA 2020

ALL IN! GAMES

GHOSTRUNNER

DEVELOPER

ONE
MORE LEVEL

IN!

CHERNOBYLITE

PC PS4 XBOX ONE

PREMIERA PC: LIPIEC 2021 | PREMIERA XBOX/PLAYSTATION: WRZESIEŃ 2021

82

METASCORE DLA XBOX ONE



200+ TYS.

sprzedanych kopii na PC

**“A DIAMOND IN
THE WASTELAND”**

Forbes

ALL IN! GAMES

IN!

CHERNOBYLITE

DEVELOPER



TOOLS UP!

PC PS4 XBOX ONE

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2019

250+ TYS.

sprzedanych kopii

ALL iN! GAMES

iN!



DEVELOPER



THE KNIGHTS OF UNITY

PORTFOLIO

!N!

17

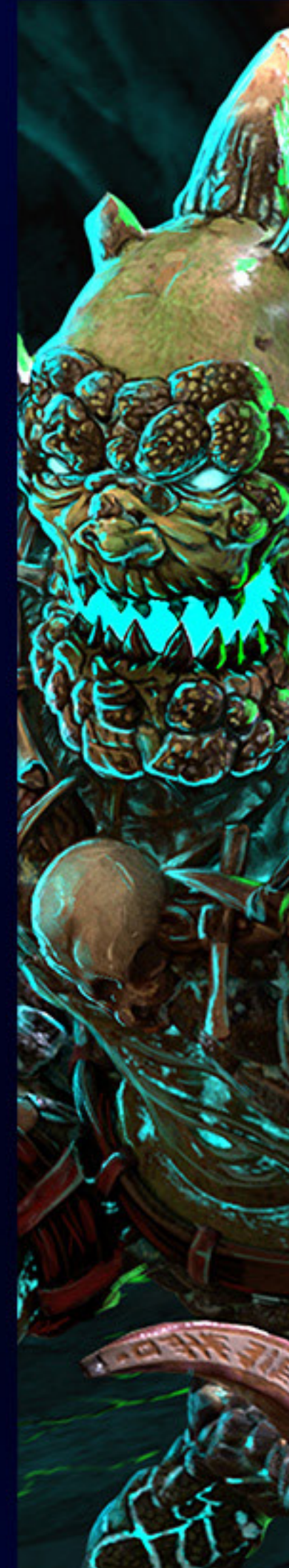
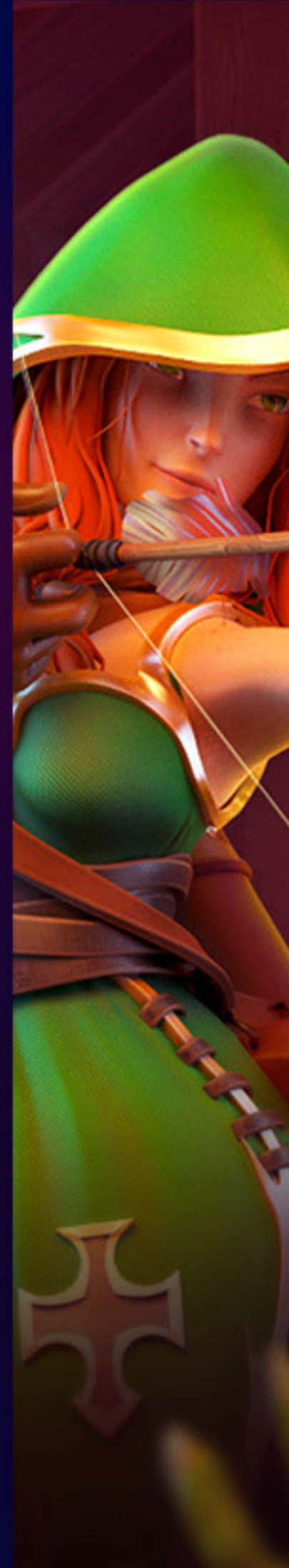
wydanych gier

2+ MLN

sprzedanych kopii

2.5+ MLN

wishlist na Steam



WYNIKI

iN!

Przychody ze sprzedaży P1 2021

11.9 MLN

WZROST **230% R/R**

Przychody ogółem P1 2021

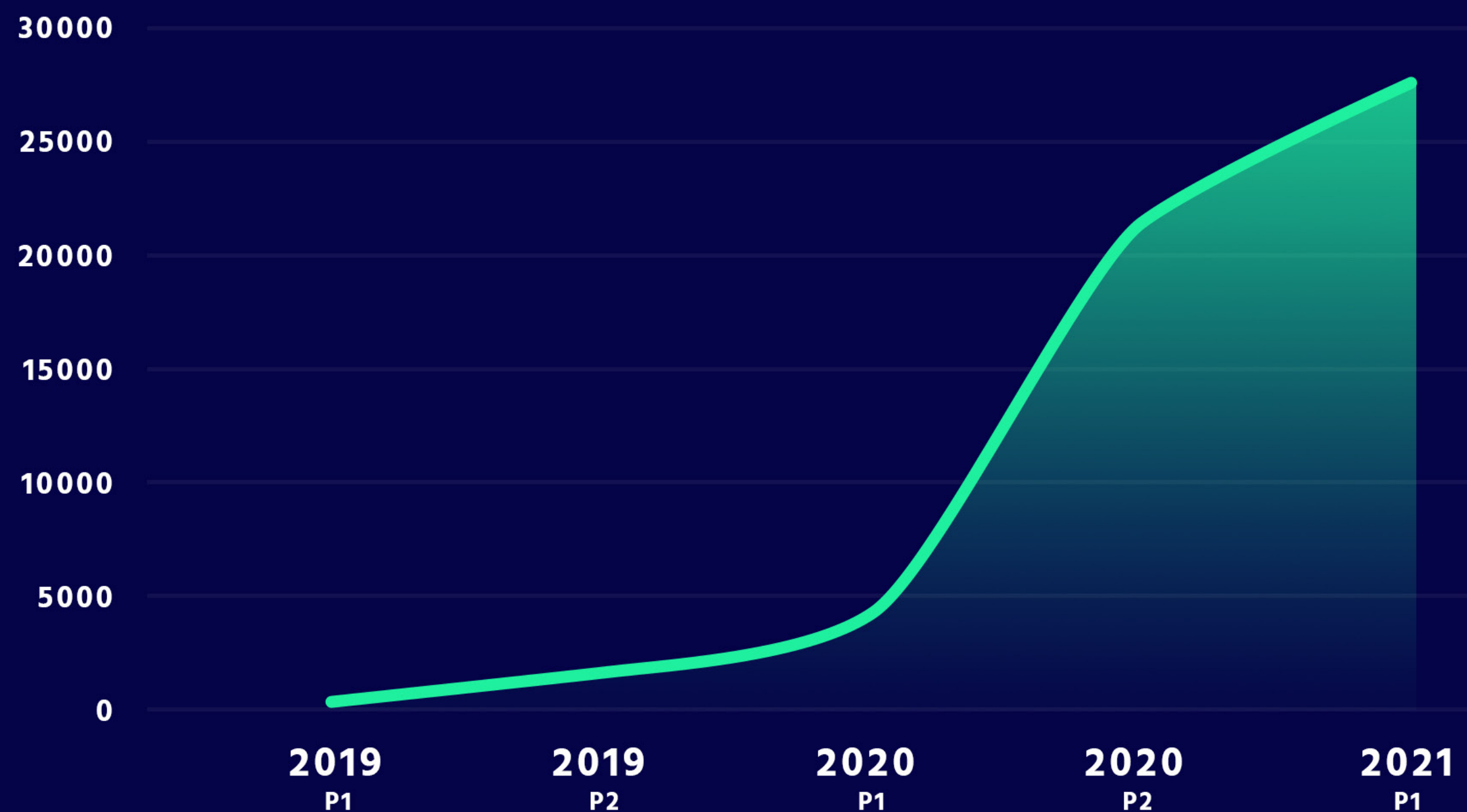
27.4 MLN

WZROST **575% R/R**

Zysk netto P1 2021

5.3 MLN

PRZYCHODY Z UWZGLĘDNIENIEM SPRZEDAŻY IP GHOSTRUNNERA (W TYS. PLN)



DOTYCHCZASOWA STRATEGIA

IN!



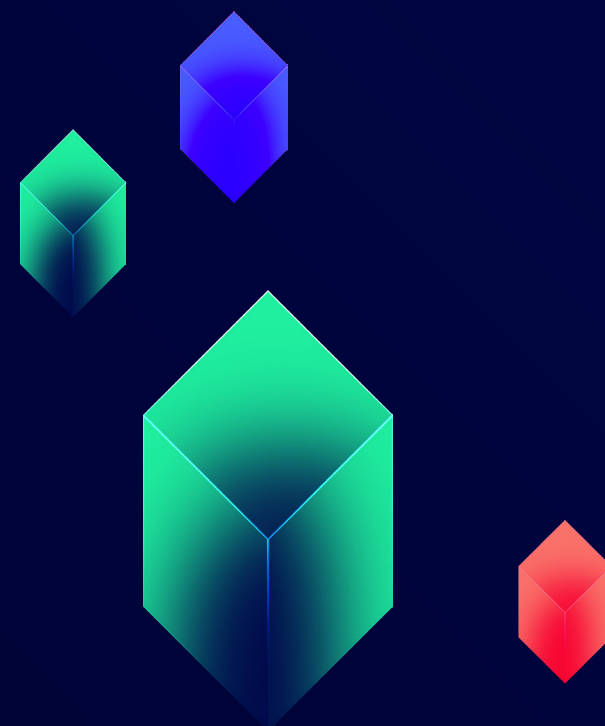
Zbudowanie **doświadczonego zespołu** wydawniczego



Wprowadzenie spółki na giełdę



Wydawanie **~10 tytułów rocznie** na konsole i PC



NOWA STRATEGIA

PRZESŁANKI

PRZESŁANKI

NOWA STRATEGIA

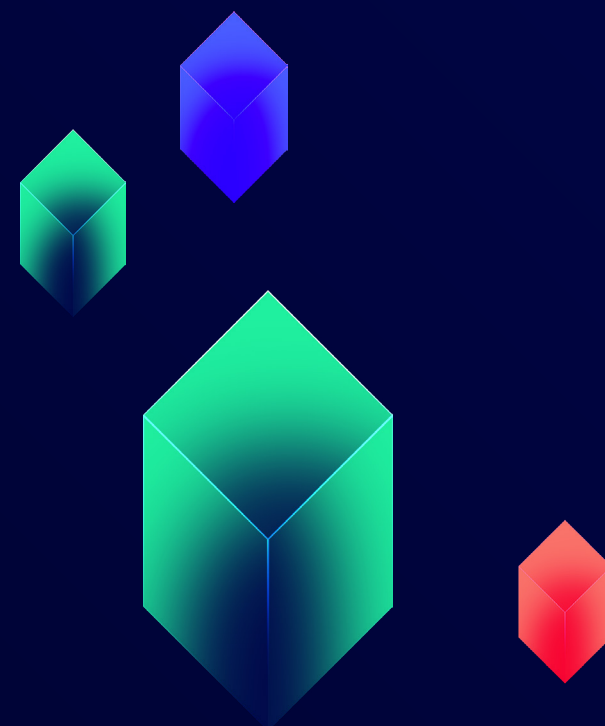
iN!

Zebrane doświadczenie w budowaniu globalnie rozpoznawalnych IP

Lepiej rozpoznane potrzeby developerów

Czym większy projekt **tym większe zainteresowanie rynku**

Kontynuacja wzrostu 200% rocznie **ryzykowna przy obecnej strukturze**



NOWA STRATEGIA

CELE

CELE

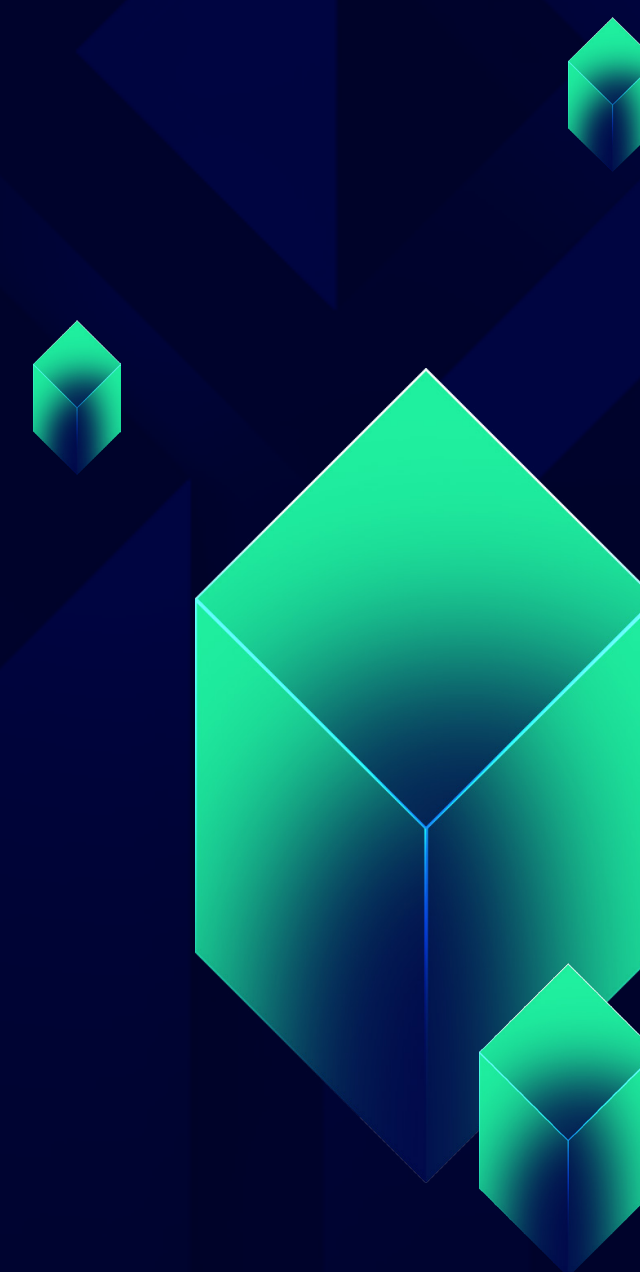
ROZSZERZENIE KOMPETENCJI

Zabezpieczenie **krytycznych zasobów**

Optymalizacja **kosztów**

Optymalizacja **czasu**

Lepsza kontrola jakości



CELE

ONE-STOP SHOP DLA DEVELOPERÓW

Niech twórcy robią to co potrafią najlepiej –
tworzą, a my zajmiemy się resztą

Optymalizacja kosztów, czasu i jakości poprzez
zwiększoną kontrolę nad procesem

CELE

WIĘKSZE PROJEKTY



Projekty z budżetami **powyżej 20mln złotych**

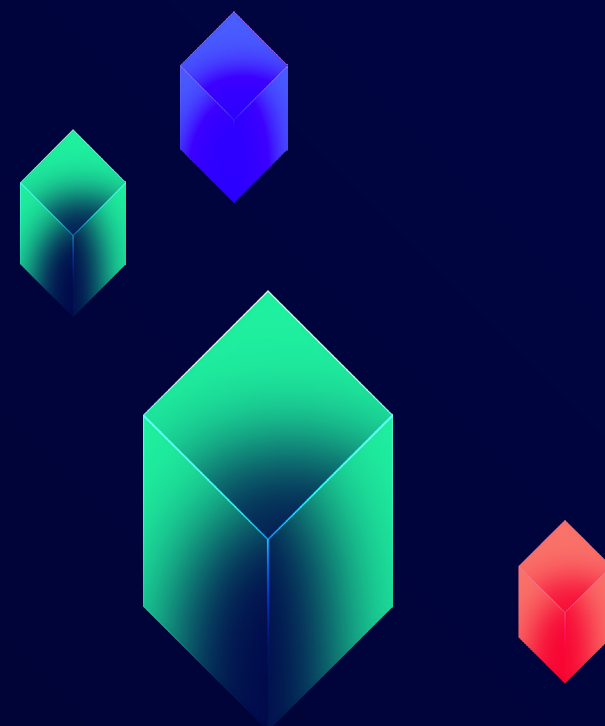


Sprzedaż **minimum 1mln** kopii w 12 miesięcy



Otworzenie **co najmniej 3 projektów do końca 2022**





NOWA STRATEGIA

JAK TO OSIĄGNAĆ?

GRUPA KAPITAŁOWA

UTRZYMANIE

DYNAMIKI WZROSTU

SPECJALISTYCZNE

SPÓŁKI SERWISOWE

SPÓŁKI CELOWE

DEVELOPERZY

GRUPA KAPITAŁOWA

iN!

ALL iN!
GAMES

**DO KOŃCA 2023 10 SPÓŁEK W GRUPIE KAPITAŁOWEJ
PLUS 5 STOWARZYSZONYCH**

ALL iN! GAMES

SPECJALIZACJA W RAMACH PODMIOTÓW

iN!

**IRONBIRD
CREATIONS**



**IRONBIRD
CREATIONS**

SPECJALIZACJA W RAMACH PODMIOTÓW

iN!

ARP

AKCELERACJA MAŁYCH PODMIOTÓW
LOW-COST HIGH-RETURN

arp  games

SPECJALIZACJA W RAMACH PODMIOTÓW

iN!

*Happy
Little
Moments*

HAPPY LITTLE MOMENTS

SPECJALIZOWANE PRODUKTY NA NISZOWY RYNEK

SPECJALIZACJA W RAMACH PODMIOTÓW

iN!

WIĘKSZE ZAANGAŻOWANIE

kadry kierowniczej

WIĘKSZA ELASTYCZNOŚĆ

działań w ramach poszczególnych organizacji

MOŻLIWOŚĆ BUDOWANIA

własnej kultury organizacji

JOINT VENTURES

iN!



Razem łatwiej niż osobno



Doświadczenie ze współpracy
z **Farm 51 i ARP Games**



Przykład: **Akcelerator**

DOTYCHCZASOWA STRATEGIA

PODSUMOWANIE

iN!



Zbudowanie **doświadczonego zespołu** wydawniczego



Wprowadzenie spółki na giełdę



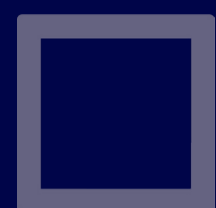
Wydawanie **~10 tytułów rocznie** na konsole i PC

NOWA STRATEGIA

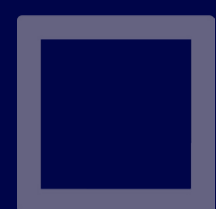
iN!



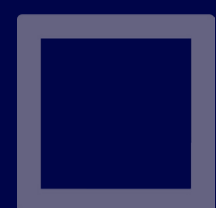
Wydawanie **~10 tytułów rocznie** na konsole i PC



3 projekty z budżetami 20+ mln PLN rozpoczęte do końca 2022



One-stop-shop dla developerów



Specjalizacja i rozszerzenie kompetencji

!N!

ALL !N!
GAMES

DZIĘKUJEMY
ZA UWAGĘ!

IR@ALLINGAMES.COM

ALLINGAMES.COM