
Warszawa, 24 kwietnia 2025 roku

Kierunki strategicznego rozwoju 11 bit studios S.A.

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