



platige

imagination delivered





**Studio kreatywne z 25-letnim doświadczeniem
w dostarczaniu kompleksowych rozwiązań
w zakresie produkcji i postprodukcji dla branży
filmowej, reklamowej i gier.**

Z pomocą zespołu złożonego z 320 pomysłowych
osób, specjalizujących się w CGI, animacji 3D,
VFX i najnowszych technologiach, jesteśmy
w stanie wcielić w życie każdą wizję.

Rok założenia 1997

Spółka notowana na Warszawskiej Giełdzie

Rozpoznawalne na świecie studio nagrodzone
ponad 280 wyróżnieniami

Portfolio obejmujące ponad 6 000 projektów





KLIENCI

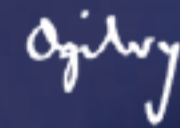
— FILM I TV —



— BRANŻA GIER —



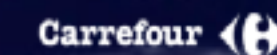
— AGENCJE REKLAMOWE —



— INSTYTUCJE RZĄDOWE I KULTURA —



— BIZNES —



JAKOŚĆ PRODUKCJI

DOCENIANA PRZEZ EKSPERTÓW Z BRANŻY



— NAGRODA —



— 3 NAGRODY —



— NAGRODA —



— NOMINACJA —



— 2 NOMINACJE —



— 8 NAGRÓD —



— 5 NAGRÓD —



— 4 NOMINACJE —



— NAGRODA —



— NAGRODA —



— NAGRODA —



— NAGRODA —



— NAGRODA —



— 2 NAGRODY —



— NAGRODA —



— NAGRODA —



— NAGRODA —

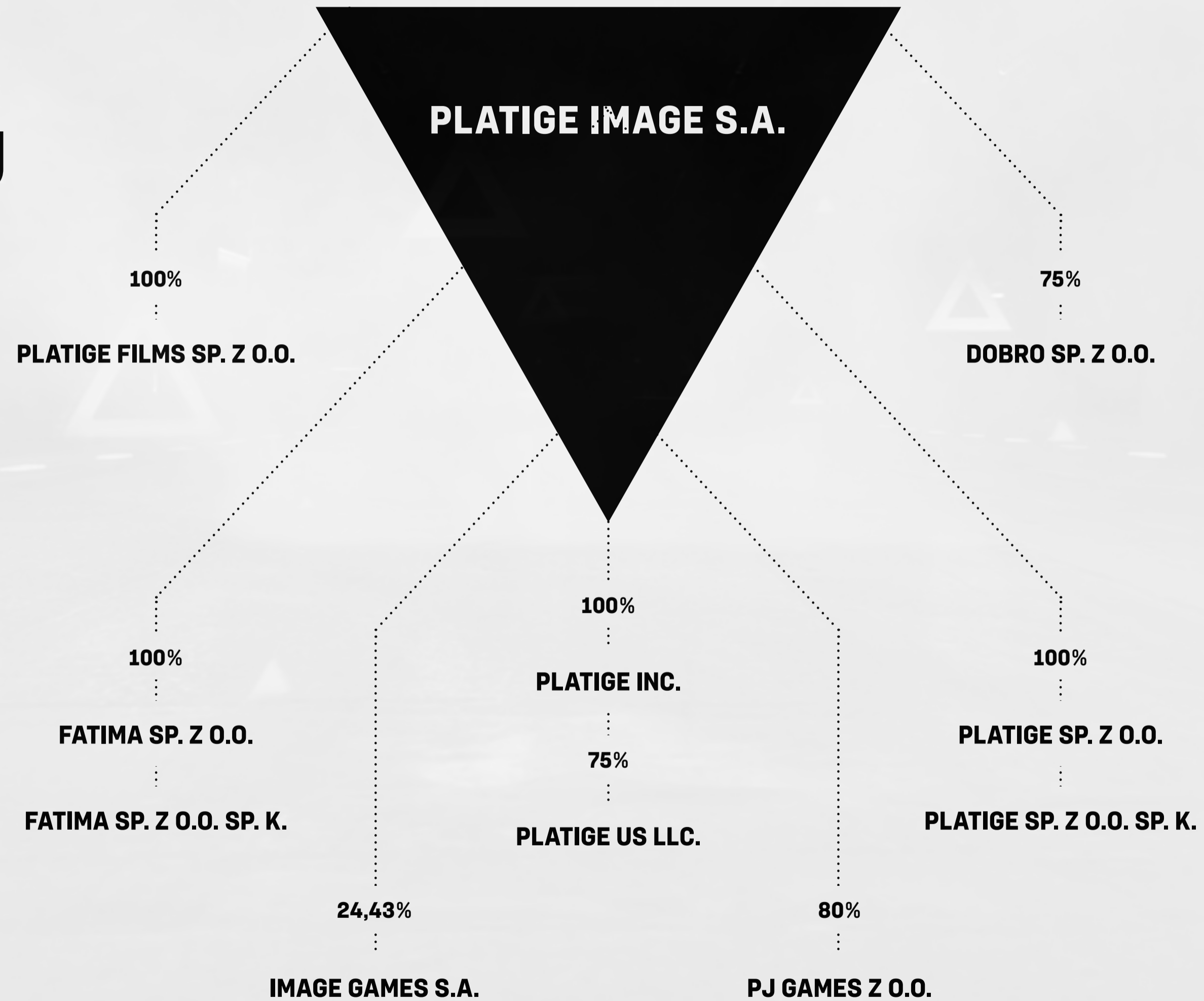


— NAGRODA —



— 2 NAGRODY —

STRUKTURA GRUPY KAPITAŁOWEJ





OBSZAR
SERWISOWY

ANIMACJA VFX

REKLAMA

ENTERTAINMENT / REALTIME

EVENTS & BROADCAST

OBSZAR
**PRODUKTÓW
WŁASNYCH**

FILM DEVELOPMENT

GAME DEVELOPMENT



DZIAŁALNOŚĆ SERWISOWA



DZIAŁALNOŚĆ SERWISOWA

KLUCZOWE KIERUNKI ROZWOJU PRODUKTOWEGO

ANIMACJA 3D

GŁÓWNY OBSZAR ROZWOJU

- Dalszy rozwój kompetencyjny kluczowej linii produktowej
- Kontynuacja działań w kierunku rozwoju usług dla sektora game development rozszerzona o pozyskiwanie projektów w zakresie kontentu „in game”
- Produkcja projektów serialowych zarówno na potrzeby sektora game development jak i producentów i platform telewizyjnych
- Produkcja filmów pełnometrażowych



ANIMACJA & CINEMATYKI

CINEMATIC REEL SIMIAN.ME/C8A3E

CALL OF DUTY
VANGUARD | WARZONE

TOTAL WAR
WARHAMMER

WATCH DOGS

TOM CLANCY'S
THE DIVISION

WIEDZMIN
DZIKI GON

MEIRO
EXODUS



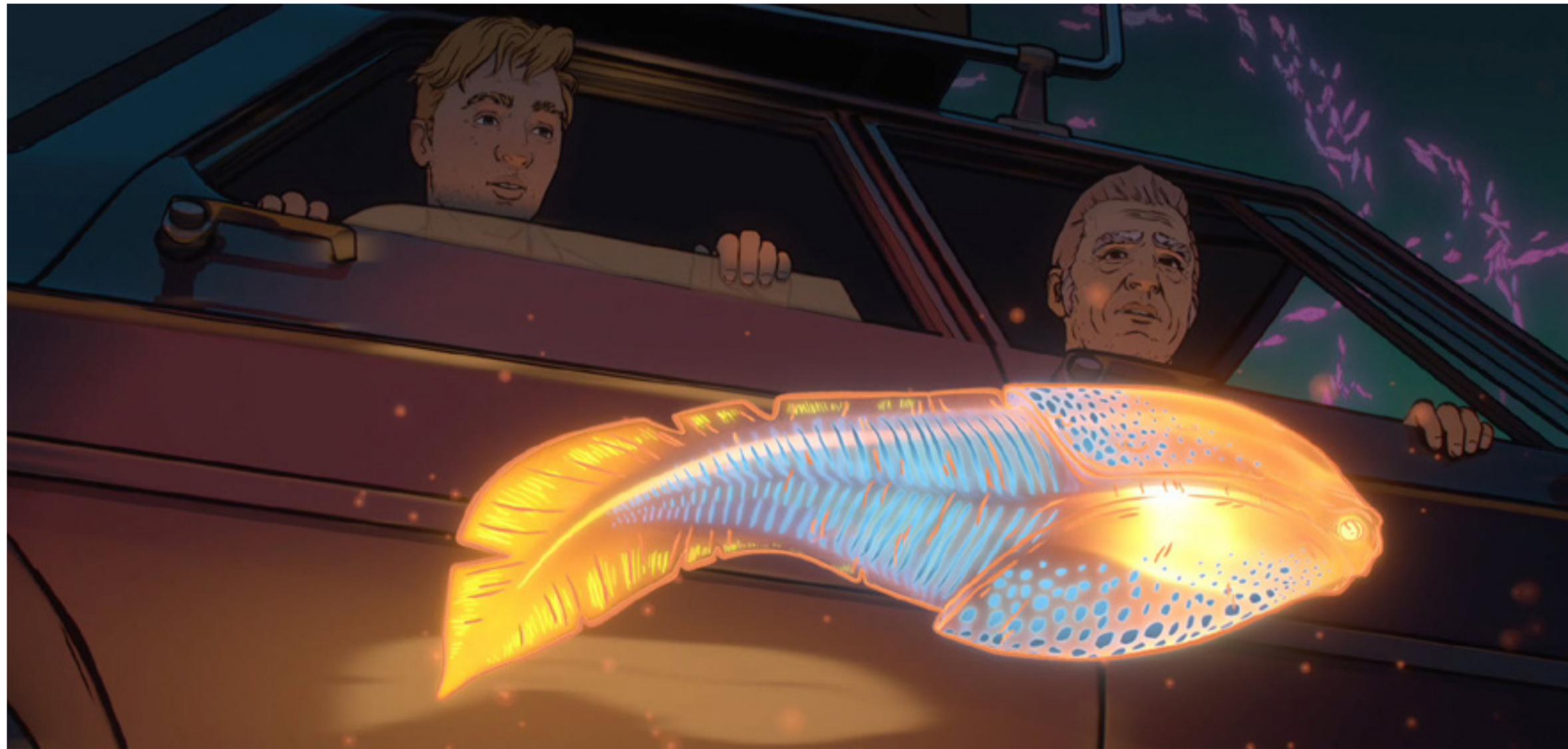


ANIMACJA SERIALE

MIŁOŚĆ, ŚMIERĆ + ROBOTY - TRAILER FISHNIGHT: [YOUTU.BE/OFOEEPKNXXQ](https://www.youtube.com/watch?v=OFOEEPKNXXQ)



NETFLIX SERIES
LOVE DEATH
+ ROBOTS





DZIAŁALNOŚĆ SERWISOWA

KLUCZOWE KIERUNKI ROZWOJU PRODUKTOWEGO

VFX

PRODUKCJA EFEKTÓW SPECJALNYCH NA POTRZEBY
SERIALOWYCH PRODUKCJI TELEWIZYJNYCH I FILMU

- Rozwój kompetencyjny linii produktowej w oparciu o projekty z serii Wiedźmin
- Docelowe wydzielenie jako samodzielnej linii produktowej
- Obsługa zarówno klientów międzynarodowych jak i lokalnych



WIEDŹMIN
NETFLIX



WONDER WOMAN
reż. Patty Jenkins



CÓRKI DANCINGU
reż. Agnieszka Smoczyńska



ESSENTIAL KILLING
reż. Jerzy Skolimowski



MELANCHOLIA
reż. Lars von Trier



WIEDŹMIN 2
NETFLIX



TWARZ
reż. Małgorzata Szumowska



ZIMNA WOJNA
reż. Paweł Pawlikowski



HISZPANKA
reż. Łukasz Barczyk



ANTYCHRYST
reż. Lars von Trier

FILM & VFX

REEL [SIMIAN.ME/GT2Q1](https://simian.me/GT2Q1)

DZIAŁALNOŚĆ SERWISOWA

KLUCZOWE KIERUNKI ROZWOJU PRODUKTOWEGO

USŁUGI POSTPRODUKCJI

REKLAMOWEJ

- Kontynuacja podstawowej historycznie linii produktowej
- Priorytet dla zaawansowanych projektów z silnymi elementami postprodukcji, animacji i VFX
- Sukcesywne zwiększanie udziału projektów zagranicznych
- Dążenie do nawiązania długoterminowych relacji ramowych wybranymi klientami
- Oddział w USA jako główny **driver** rozwoju





REKLAMY & BRANDED CONTENT

REKLAMA REEL [SIMIAN.ME/188QI](https://simian.me/188qi)





DZIAŁALNOŚĆ SERWISOWA

KLUCZOWE KIERUNKI ROZWOJU PRODUKTOWEGO

ANIMACJA REALTIME UNREAL ENGINE

- Wykorzystanie silnych kompetencji technologicznych i doświadczenia w produkcji kontentu do pracy w nowym narzędziu
- Produkcja kontentu dla sektora parków rozrywki oraz entertainment
- Kontent dla sektora gamingowego głównie na rynek azjatycki



ENTERTAINMENT & 3D LIVE EXPERIENCE

REEL [SIMIAN.ME/OGGPX](https://simian.me/oggpX)



BREAKING
NEWS

**PLATIGE IMAGE ZOSTAŁO
AUTORYZOWANYM PARTNEREM SERWISOWYM UNREAL ENGINE**





DZIAŁALNOŚĆ SERWISOWA

KLUCZOWE KIERUNKI ROZWOJU PRODUKTOWEGO

PRODUKCJA EVENTÓW ORAZ EVENTÓW WIRTUALNYCH

- Podejście selektywne
- Współpraca z dotychczasowymi klientami kluczowymi
- Usługi dla wyselekcjonowanych klientów organizujących eventy wysokobudżetowe
- Rozwój eventów wirtualnych z wykorzystaniem know-how z linii produktowej broadcast



EVENTS

BROADCAST & EVENTS REEL [SIMIAN.ME/2DEH8](https://www.simian.me/2DEH8)



DZIAŁALNOŚĆ SERWISOWA

KLUCZOWE KIERUNKI ROZWOJU PRODUKTOWEGO

BROADCAST

USŁUGI DLA NADAWCÓW TELEWIZYJNYCH

- Wykorzystanie silnych kompetencji technologicznych i udanych wdrożeń na rynku polskim jako podstawy rozwoju i sprzedaży usług na innych rynkach
- Kompleksowa usługa wdrożeń wirtualnych studiów, a także poszczególnych elementów jak oprawy graficzne
- Współpraca z partnerami technologicznymi oferującymi synergie



BROADCAST

BROADCAST & EVENTS REEL SIMIAN.ME/2DEH8



VIRTUAL PRODUCTION

REEL [SIMIAN.ME/PCIZK](https://simian.me/pcizk)



DZIAŁALNOŚĆ W ZAKRESIE ROZWOJU PRODUKTÓW WŁASNYCH

WYTWORZENIE WŁASNEGO IP



ZORGANIZOWANY MODEL PRACY Z POMYSŁAMI

- Sposoby pozyskiwania, oceny i weryfikacji pomysłów
- Generowanie pomysłów w ramach organizacji
- Pozyskiwanie pomysłów z rynku
- Model rozwoju pomysłów oraz finansowania i optymalizacji produkcji

FILMY I SERIALE

- Wykorzystanie popytu ze strony platform streamingowych oraz postrzegania Platige jako producenta filmowego (Wiedźmin)
- Zaoferowanie kompleksowego podejścia - od developmentu do produkcji w ramach posiadanych już kompetencji

GAME DEVELOPMENT

- Koprodukcja z innymi firmami z sektora game development
- Zlecenie produkcji gry partnerowi zewnętrznemu na bazie pomysłu Platige

DZIAŁALNOŚĆ W ZAKRESIE WŁASNYCH IP

KLUCZOWE KIERUNKI ROZWOJU PRODUKTOWEGO

GAME DEVELOPMENT

- Rozwój działalności w obszarze produkcji i sprzedaży gier komputerowych (game development)
- Wykorzystanie posiadanych kompetencji w zakresie tworzenia grafiki komputerowej dla branży game development
- Pozyskanie kompetencji w zakresie produkcji i sprzedaży gier w drodze rozbudowy zespołu pozyskania ekspertów

MOŻLIWE SCENARIUSZE W OBSZARZE GAME DEVELOPMENT

- pozyskanie zespołów deweloperskich i tworzenie spółek celowych
- zawiązanie spółek celowych z innymi deweloperami
- produkcja gier in house
- umowy typu revenue share związanez koprodukcją gier i odpowiedzialnością za wizualną stronę gry
- akwizycje podmiotów produkujących gry



GAMING

PJ GAMES SP. Z O.O.

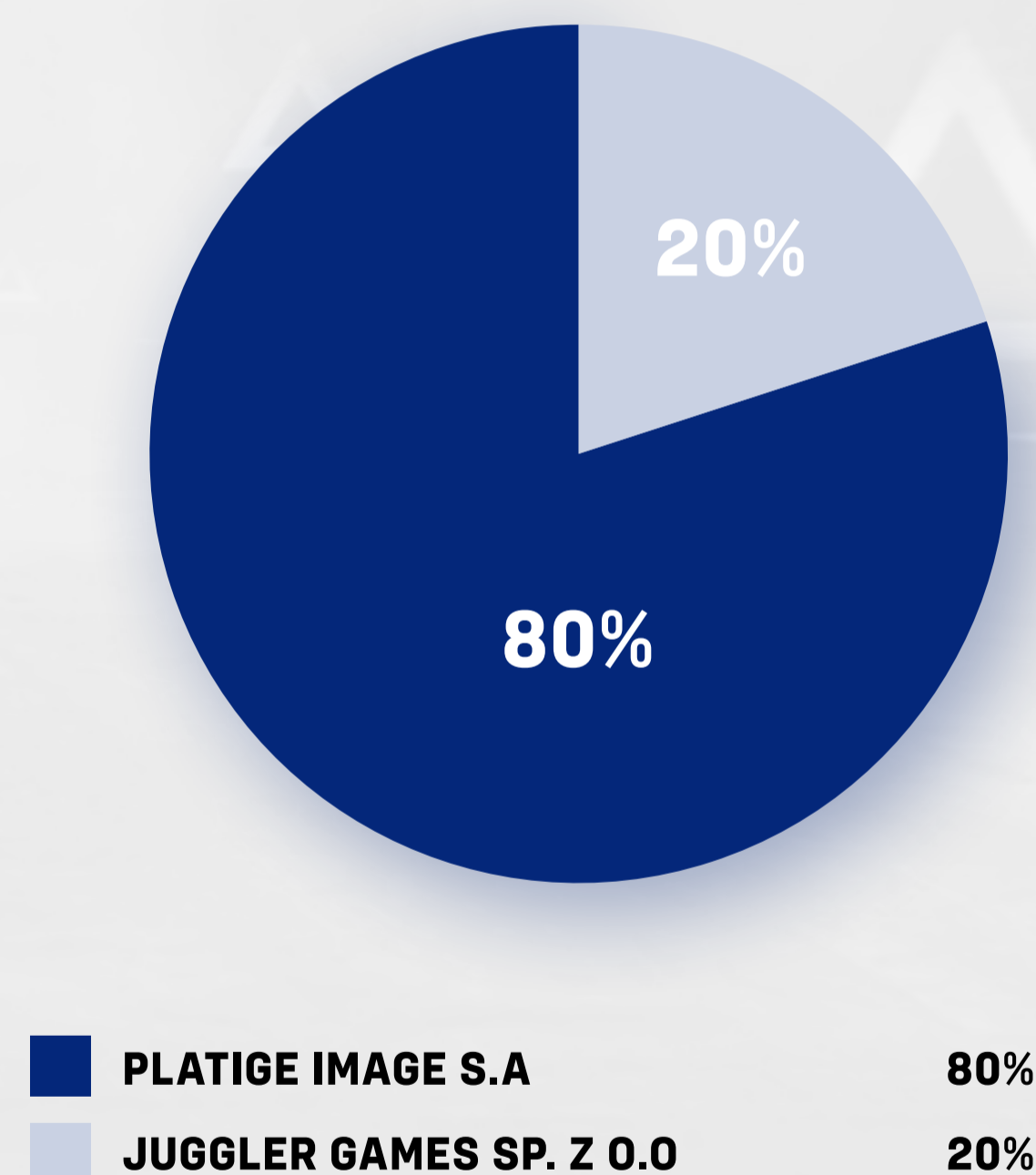
Spółka PJ Games Sp. z o.o. została zawiązana 1 lipca 2021 roku przez Platige Image S.A. oraz Juggler Games Sp. z o.o. na podstawie porozumienia jakie spółki zawarły 18 maja 2021 roku w zakresie współpracy w obszarze gier komputerowych. Platige Image S.A. posiada 80% kapitału jednostki zależnej, z 80% udziałem w ogólnej liczbie głosów.

Obecne prace dot.gry – prowadzone są nad core’owym elementem rozgrywki city buildera oraz podstawowymi elementami mechanik autobattlera, jak również implementacji kolejnych mechanik oraz rozszerzaniem już istniejących. Spółka sukcesywnie prowadzi działania zmierzające do zbudowania własnego zespołu developmentowego.

W planie na najbliższe miesiące '23r jest przygotowanie pokazowej wersji gry dla wydawców, która umożliwi poszukiwanie partnera przy upublicznieniu gry w roku 2024. Termin przygotowania vertical slice szacuje się na przełom II i III kwartału bieżącego roku.



UDZIAŁOWCY



GAMING

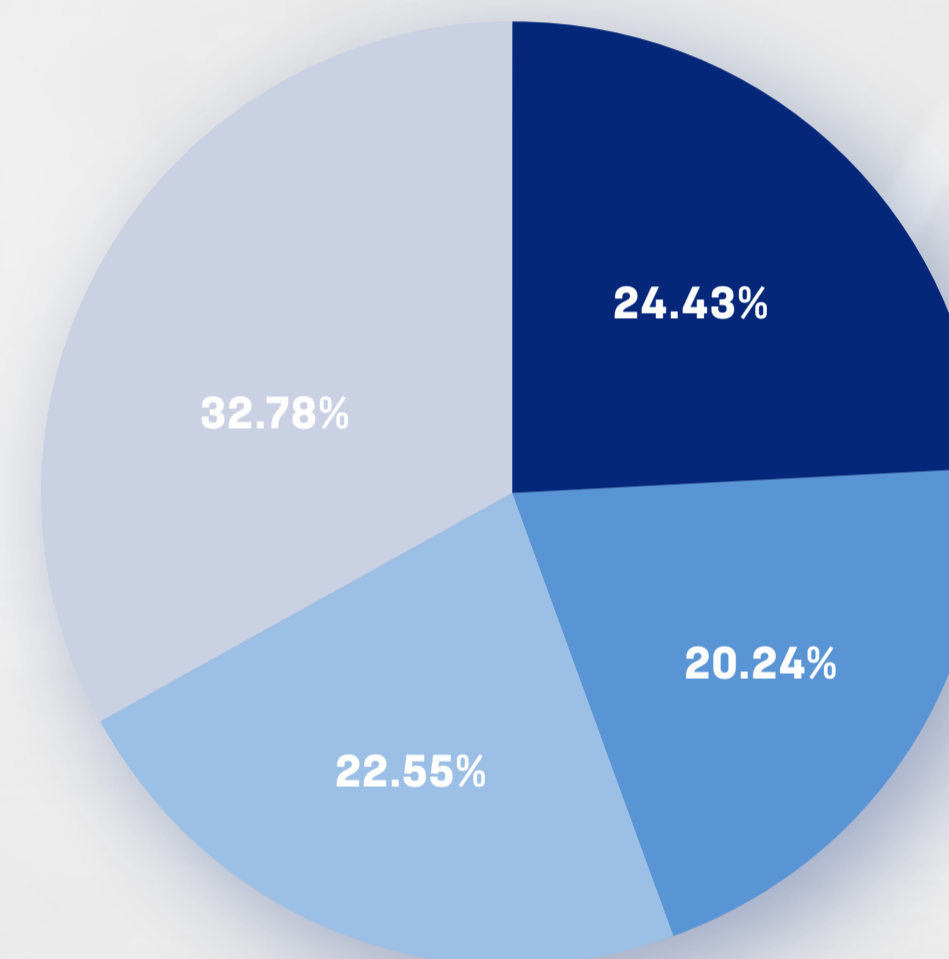
IMAGE GAMES S.A







Image Games S.A – to spółka stowarzyszona, która została zawiązana w kwietniu 2021 roku przez Platige Image S.A. oraz Movie Games S.A.. Spółka Image Games S.A. podlega konsolidacji metodą praw własności. Platige Image S.A. posiada 24,43% kapitału Image Games S.A., z 24,43% udziałem w ogólnej liczbie głosów.

Obecnie projekt gamingowy o nazwie Rookie jest w fazie wstępnego vertical slice*. Spółka wraz z grupą Ernst & Young poszukuje wydawcy dla kolejnego etapu produkcji gry. Spółka rozważa również możliwe modyfikacje projektu gry w oparciu o uzyskane rekomendacje, po pierwszych rozmowach z publisherami.

OBECNY STAN AKCJONARIATU



| | | |
|---|---|---------------|
|  | PLATIGE IMAGE S.A. | 24.43% |
|  | MOVIE GAMES S.A. | 20.24% |
|  | ANSHAR STUDIOS S.A. | 22.55% |
|  | POZOSTALI MNIEJSZOŚCIOWI AKCJONARIUSZE | 32.78% |

DZIAŁALNOŚĆ W ZAKRESIE WŁASNYCH IP

KLUCZOWE KIERUNKI ROZWOJU PRODUKTOWEGO

FILM DEVELOPMENT

- Rozwój działalności w obszarze produkcji filmowej w zakresie filmów i seriali animowanych oraz live action
- Wypracowanie odpowiedniego modelu pracyz pomysłami, oceny ich potencjałui optymalnej kosztowo produkcji oraz komercjalizacji
- Wypracowanie modelu pozyskiwania IP i współpracy z autorami zewnętrznymi
- Potencjalne produkcje synergiczne z obszarem gier komputerowych
- Wykorzystanie rosnącego popytu ze strony platform streamingowych

MOŻLIWE SCENARIUSZE W OBSZARZE FILM DEVELOPMENT

- wewnętrzny rozwój pomysłów i kreacja IP, produkcja i sprzedaż
- pozyskiwanie IP na rynku w procesie scoutingu, wewnętrzny development projektów, sprzedaż
- współpraca koprodukcyjna z innymi producentami

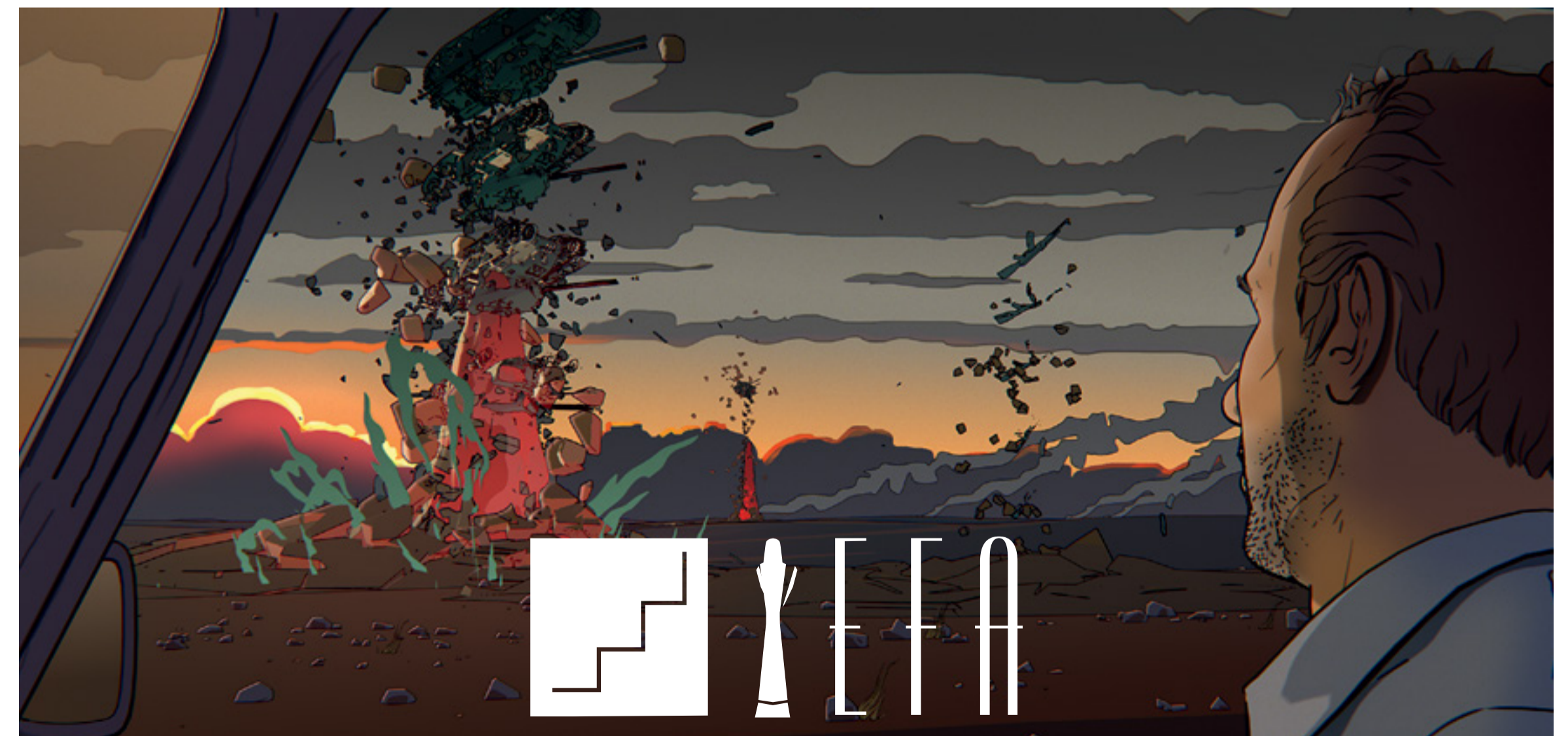




PRODUKCJA FILMOWA & DEVELOPMENT

WIEDŹMIN REEL [SIMIAN.ME/WTK3U](https://simian.me/wtk3u) [SIMIAN.ME/6NNNG](https://simian.me/6nnng)







KIERUNKI STRATEGICZNEGO ROZWOJU 2025

**W 2021 ROKU SPÓŁKA PRZYJĘŁA STRATEGIĘ NA LATA 2021-2025
PONIŻEJ ZOSTAŁY PRZEDSTAWIONE NAJWAŻNIEJSZE ZAŁOŻENIA**



1.

PLATIGE

**JAKO GLOBALNA FIRMA SERWISOWA
WYSPECJALIZOWANA W DOSKONAŁEJ
ORGANIZACJI PRODUKCJI TAKŻE
W FORMIE KREATYWNEGO NADZORU**

Wzmacnianie najsilniejszych kompetencji – perfekcyjnej organizacji produkcji i know-how w zakresie animacji pozwoli na skalowanie biznesu z dużo większą dynamiką znacznie szerzej, niż przy tradycyjnym modelu produkcji całkowicie „in house”. Ta zmiana pozwoli wzmocnić partnerską pozycję względem klientów i stać się firmą pierwszego wyboru dla ich kreatywnych wyzwań oraz podejmować się realizacji projektów o większej skali niż dotychczas (seriale animowane oraz pełnometrażowe filmy animowane).

2.

PLATIGE

**JAKO FIRMA KREUJĄCA
I ROZWIJAJĄCA WŁASNE IP
ORAZ ROZWIJAJĄCA
IP POZYSKANE Z RYNKU**

Silnie rozwinięte kompetencje kreatywne Platige wykorzystywane do tej pory na potrzeby projektów klienckich posłużą także kreacji i rozwojowi własnych IP oraz rozwojowi IP pozyskiwanych z rynku. Własne animacje, filmy czy gry to nieodłączny element modelu biznesowego Platige. Wypracowanie odpowiedniego modelu pracy z pomysłami, oceny ich potencjału i optymalnej kosztowo produkcji jest kolejnym krokiem we wzmacnianiu kompetencji pracy w tym obszarze.

**W 2021 ROKU SPÓŁKA PRZYJĘŁA STRATEGIĘ NA LATA 2021-2025
PONIŻEJ ZOSTAŁY PRZEDSTAWIONE NAJWAŻNIEJSZE ZAŁOŻENIA**



3.

PLATIGE

**JAKO FIRMA, KTÓRA BUDUJE
PRZEWAGĘ KONKURENCYJNĄ POPRZEZ
WYKORZYSTANIE TECHNOLOGII
W PROCESIE KREATYWNYM**

Największą siłą Platige od zawsze byli utalentowani ludzie i ich pomysły, które z pomocą odpowiednich narzędzi technologicznych stawały się wyjątkowe. Na tak dynamicznym rynku musimy stać się liderem w wykorzystaniu najnowszych technologii w wytwarzaniu contentu, który rozumie możliwości i jako pierwszy przekłada je na realny efekt biznesowy dla klientów.

4.

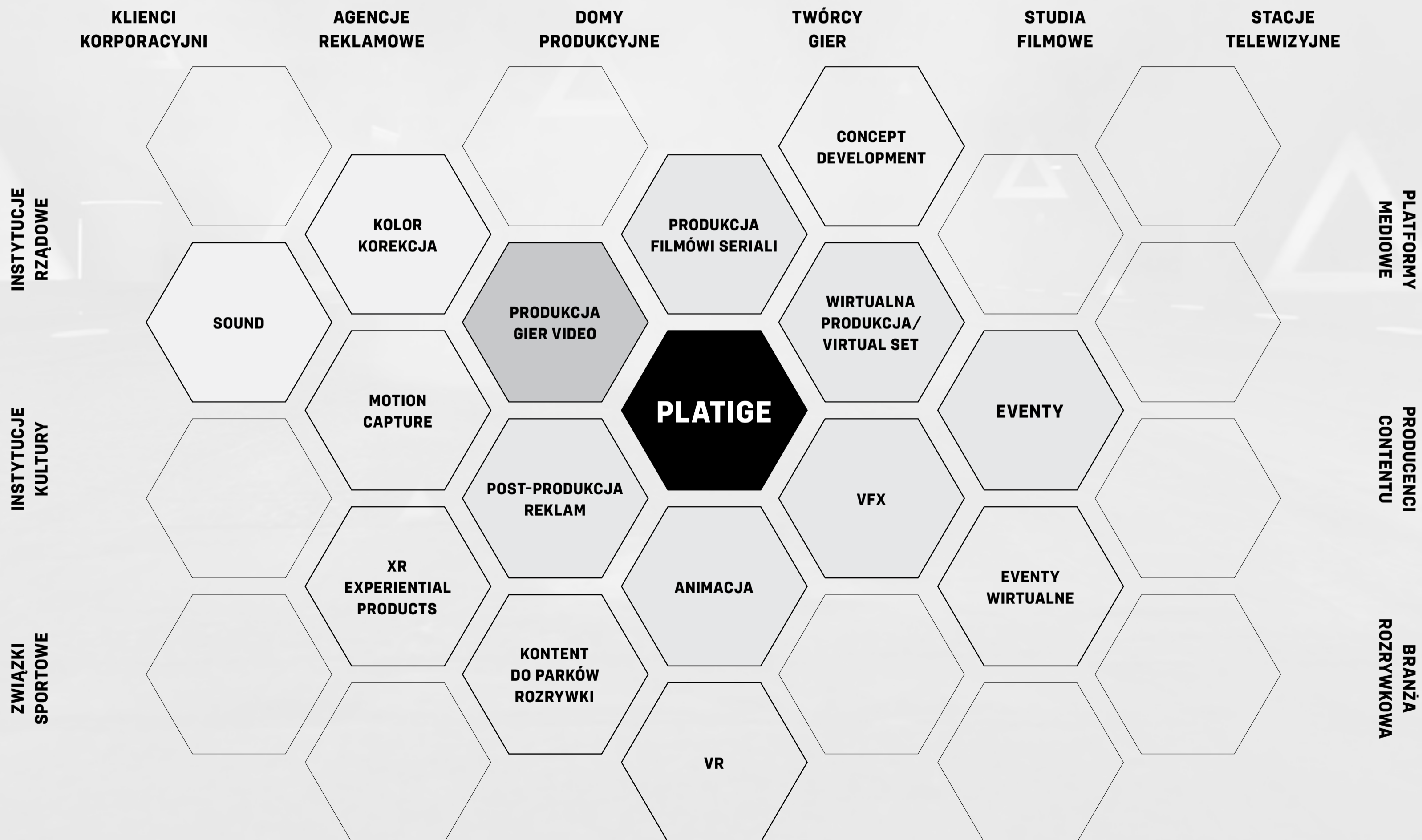
PLATIGE

**JAKO POŻĄDANY
PRACODAWCA**

Chcemy, aby Platige był miejscem realizacji celów zawodowych dla wszystkich członków zespołu, z którym każdy chce wiązać swoją przyszłość i czuje się dobrze.

Chcemy także, aby dołączały do nas nowe talenty, wzbogacające zespół o kolejne umiejętności. Wspieranie twórczej atmosfery, różnorodności i utrzymanie spójnej i wyrazistej kultury organizacji są kluczowym celem firmy.

PLATIGE 2025 – OFEROWANE PRODUKTY I USŁUGI





DZIĘKUJEMY