



BARKOUR

STRATEGIA DZIAŁALNOŚCI

VARSAV
GAME STUDIOS S.A.



na lata 2025-2028



Szanowni Państwo,

w imieniu Zarządu VARSAV Game Studios S.A. mam przyjemność przedstawić Państwu zaktualizowaną strategię działalności Spółki na lata 2025–2027. Dokument ten stanowi podsumowanie naszych dotychczasowych działań, jak i kluczowe kierunki rozwoju na nadchodzące lata. Wierzę, że wdrożenie tej strategii pozwoli na dalsze umacnianie pozycji Varsav Game Studios na rynku gier wideo oraz maksymalizację wartości Spółki dla naszych Akcjonariuszy.

Nasze dotychczasowe doświadczenia oraz sukcesy, jakie odnieśliśmy dzięki grom premium ze zwierzęcymi bohaterami, wskazują na potencjał budowania dalszej pozycji Spółki w tym segmencie. Dotychczasowa sprzedaż Bee Simulator oraz bardzo pozytywny odbiór zapowiedzi BARKOUR potwierdziły potencjał rynkowy tego kierunku. Naszym celem na nadchodzące lata jest nie tylko kontynuacja tego kierunku, ale także ekspansja na nowe obszary – w tym rynek gier mobilnych oraz filmów animowanych, bazujących na naszych IP.

Jednym z kluczowych aspektów strategii jest optymalizacja procesu produkcyjnego poprzez wykorzystanie sztucznej inteligencji oraz rozwój własnych narzędzi i systemów wspomaganých przez AI – m.in. w animacji poprzez rozwój systemu QUADRIMA, stworzonego w 2023 roku oraz testowaniu gier. Ponadto dążymy do równoczesnej produkcji gier i filmów animowanych, co pozwoli na zwiększenie efektywności oraz budowanie rozpoznawalności naszych marek na różnych, ale komplementarnych rynkach. Istotnym filarem nowej strategii jest także stopniowe przejście na model self-publishingu, co umożliwi nam większą kontrolę nad procesem wydawniczym i marketingowym, a także pozwoli na uzyskanie lepszych warunków komercyjnych w ewentualnych partnerstwach wydawniczych.

Nasza strategia przewiduje także bardziej selektywne podejście do inwestycji w zewnętrzne podmioty. Chcemy koncentrować się na rozwoju własnych projektów oraz maksymalizowaniu potencjału obecnie posiadanych spółek oraz należących do nas IP, co pozwoli nam skutecznie monetyzować nasze produkcje i budować długoterminową wartość dla Akcjonariuszy.

Jestem przekonany, że przyjęta strategia pozwoli VARSAV Game Studios na dynamiczny rozwój i wzmocnienie pozycji Spółki na rynku gier wideo.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

STRATEGIA DZIAŁALNOŚCI NA LATA 2025-2027

1. Rozwój własnych produkcji premium

- Co najmniej jedna na dwa lata premiera gry w segmencie indie premium (PC, konsole) z naciskiem na mechaniki, regrywalność i elementy pozwalające na długotrwały rozwój kolejnych gier.
- Skupienie się na projektach z unikalnymi bohaterami zwierzęcymi, tworzonych przez wewnętrzny zespół produkcyjny.
- Inspiracją dla takiego podejścia jest widoczny wśród pokolenia Millenialsów i pokolenia Z trend odkładania założenia rodziny kosztem posiadania zwierząt domowych. Globalnie około 35% graczy konsolowych jest właścicielami psów, co przekłada się na potencjalny rynek około 219 milionów graczy. Tworzenie gier z silnymi zwierzęcymi protagonistami pozwala zatem na połączenie pasji graczy do gier i ich przywiązania do zwierząt, co buduje potencjał emocjonalnego zaangażowania graczy w gry tworzone przez studio.

2. Ekspansja na rynek gier mobilnych

- Poszukiwanie strategicznych partnerów do współpracy przy adaptacji posiadanych IP (BARKOUR, Projekt ARIA) na platformy mobilne.
- Tworzenie samodzielnie lub we współpracy z partnerami nowych projektów mobilnych bazujących na IP posiadanych przez Spółkę, aby zwiększyć ich globalny zasięg i potencjał komercyjny.

3. Rozwój IP poprzez filmy animowane

- Rozpoczęcie współpracy ze studiami filmowymi nad rozwojem pełnometrażowych animacji i seriali na bazie gier projektów studia - Projekt ARIA, BARKOUR, Giants Uprising.
- Opracowanie i wdrożenie innowacyjnego pipeline'u umożliwiającego równoczesną produkcję gier i filmów animowanych w oparciu o te same lub zaadaptowane zasoby graficzne, lokacje oraz scenariusz.
- Znaczne skrócenie czasu i zoptymalizowanie kosztów jednoczesnej produkcji gry i filmu w oparciu o silnik Unreal Engine 5.
- Multiplikowanie potencjału posiadanych przez Spółkę IP poprzez ich komercjalizację w komplementarnych mediach.

4. Budowanie przewagi konkurencyjnej poprzez R&D i wykorzystanie AI

- o Kontynuacja prac badawczo-rozwojowych nad wspomaganymi przez AI systemami animacji – w oparciu o bazę w postaci systemu QUADRIMA.
- o Rozszerzenie wykorzystania sztucznej inteligencji w produkcji – m.in. do zautomatyzowania procesu testowania oraz optymalizacji gier.
- o Wykorzystanie dostępnych zasobów etycznego, popartego konkretnymi potrzebami produkcyjnymi wykorzystania AI w produkcji.

5. Minimalizacja inwestycji w zewnętrzne podmioty

- o Skupienie się w jak najszerszym wsparciu komercjalizacji projektów realizowanych przez podmioty z grupy – m.in. poprzez ich wsparcie w rozwoju biznesu i marketingu.
- o Ograniczenie działań inwestycyjnych w nowe podmioty na rzecz skupienia się na rozwoju obecnych projektów.

6. Strategia wydawnicza: self-publishing i późne partnerstwa wydawnicze

- o Stopniowe dojście do wydawania gier w modelu self-publishingu, co umożliwia większą niezależność, pełną realizację wizji zespołu produkcyjnego oraz maksymalizację przychodów.
- o Rozwój kompetencji marketingowych i dystrybucyjnych wewnątrz Spółki, co pozwoli na większą kontrolę nad procesem wydawniczym i długofalową strategią sprzedażową.
- o Ewentualna współpraca z wydawcami podejmowana na jak najpóźniejszym etapie produkcji, aby uzyskiwać ponad rynkowe warunki współpracy oraz minimalizować wpływ zewnętrznych podmiotów na kreatywną wizję gier.

DŁUGOTERMINOWA WIZJA

Spółka dąży do ugruntowania pozycji VARSAV Game Studios jako dewelopera rozpoznawalnego w tworzeniu gier premium ze zwierzęcymi bohaterami oraz ich rozwinięć w postaci produkcji mobilnych i filmów animowanych. Rozwój IP w różnych mediach pozwoli na szerszą komercjalizację projektów oraz budowanie rozpoznawalności marki na rynkach globalnych.

BEES SIMULATOR

PODSUMOWANIE KOMERCJALIZACJI PIERWSZEJ „ZWIERZĘCEJ” GRY STUDIA

Kluczowe wyniki finansowe (2019-2024)

- łączne przychody netto z gry: 6,0 mln EUR
- Przychody spółki VARSAV Game Studios z gry: 1,7 mln EUR
- Nakłady na produkcję: 1,0 mln EUR
- Przychody z gry w 2023 roku: 1 mln PLN (udział spółki: 50%)

Wyniki Sprzedażowe

- Szacunkowa liczba sprzedanych egzemplarzy:
 - 300 tys. w okresie kluczowej komercjalizacji (bez dużych obniżek cen)
 - 400-700 tys. w okresie wyprzedaży i dalszej dystrybucji
- Obecność w subskrypcjach (PS+ Extra, Amazon Luna/Prime) – dodatkowa monetyzacja

Zasięg i Popularność

- Ponad 35 mln wyświetleń treści związanych z grą na YouTube w okresie premiery
- Silna pozycja marki – unikalna tematyka i rozpoznawalność

Perspektywy Rozwoju

- **Bee Simulator: Ultimate Edition (2025)** – nowa, ulepszona wersja gry:
 - Lepsza oprawa wizualna
 - Nowe mechaniki: zbieranie zasobów i dekorowanie ula
 - Dalsza komercjalizacja IP

Bee Simulator to **rozpoznawalna i dochodowa marka** z solidnymi wynikami finansowymi i dużym potencjałem dalszej monetyzacji. Planowana premiera **Bee Simulator: Ultimate Edition** w 2025 roku otwiera nowe możliwości wzrostu wartości IP i dalszej komercjalizacji gry.

PIES JAKO KOLEJNY ZWIERZĘCY PROTAGONISTA

PROJEKT ARIA



W 2020 roku Spółka rozpoczęła pre-produkcję pierwszej gry studia z psem jako głównym bohaterem. Kluczową postacią w grze jest Ruby - wojskowy pies K9, który musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły do przetrwania w trudnym, wojennym środowisku Ameryki Południowej. Rozgrywka w Projekcie ARIA skupia się na narracji i interakcjach z otoczeniem.

W 2022 roku ze względu na wysokie koszty produkcji gry tak bardzo opartej o narrację, dalsze prace produkcyjne nad Projektem ARIA zostały zawieszono. Na ich bazie rozpoczęto prace nad Projektem CHASE.

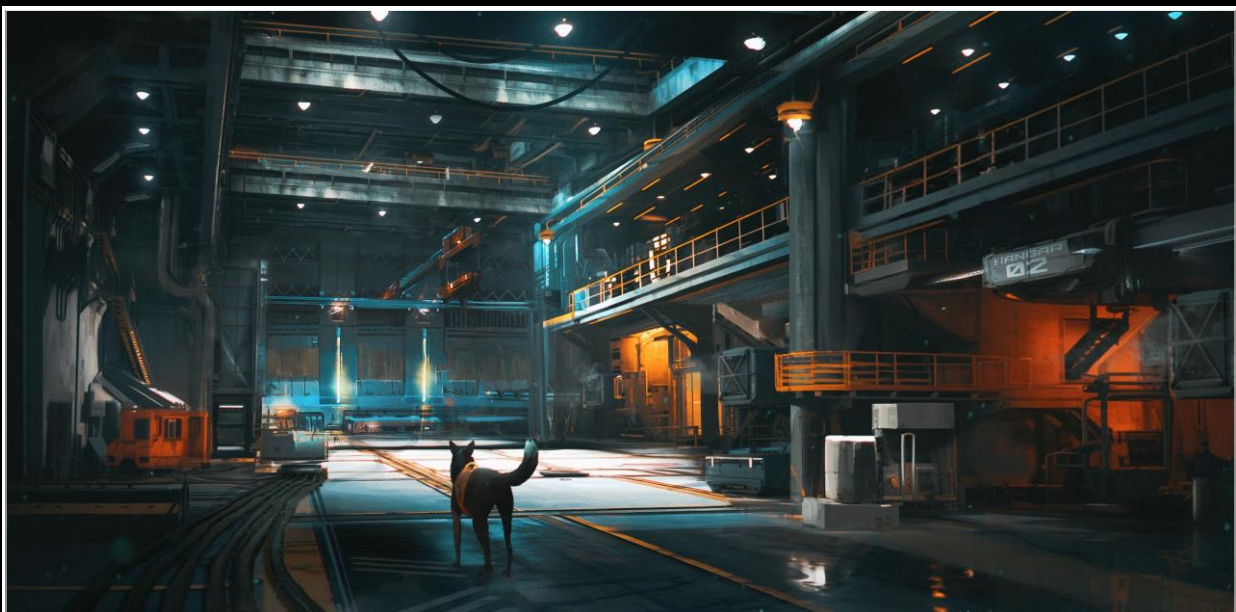
Spółka planuje powrót do realizacji Projektu ARIA w momencie uzyskania większej swobody finansowanej po premierach projektów własnych (**Bee Simulator: Ultimate Edition**, **BARKOUR**) oraz spółki zależnej Mooneaters S.A. (**Everdream Valley VR** oraz **Everdream Village**) planowanych na 2025 rok.

PROJEKT CHASE – GRA BARKOUR




W wyniku doświadczeń uzyskanych przy pre-produkcji Projektu ARIA, studio rozpoczęło produkcję Projektu CHASE, finalnie zapowiedzianego w 2024 roku jako gra BARKOUR. Główna różnica między Projektem ARIA a BARKOUR polega na podejściu do rozgrywki: ARIA skupia się na narracji i przetrwaniu, podczas gdy BARKOUR koncentruje się na dynamicznej akcji i mechanikach gameplay'owych.


BARKOUR to dynamiczna gra akcji z elementami skradania i parkouru, w której gracz wciela się w psa-agenta specjalnego THUNDERA, członka tajnej organizacji walczącej z siłami zła. Gra osadzona jest w świecie pełnym szpiegowskich intryg, humoru i spektakularnych misji inspirowanych filmami akcji.








GŁÓWNE CECHY ROZGRYWKI

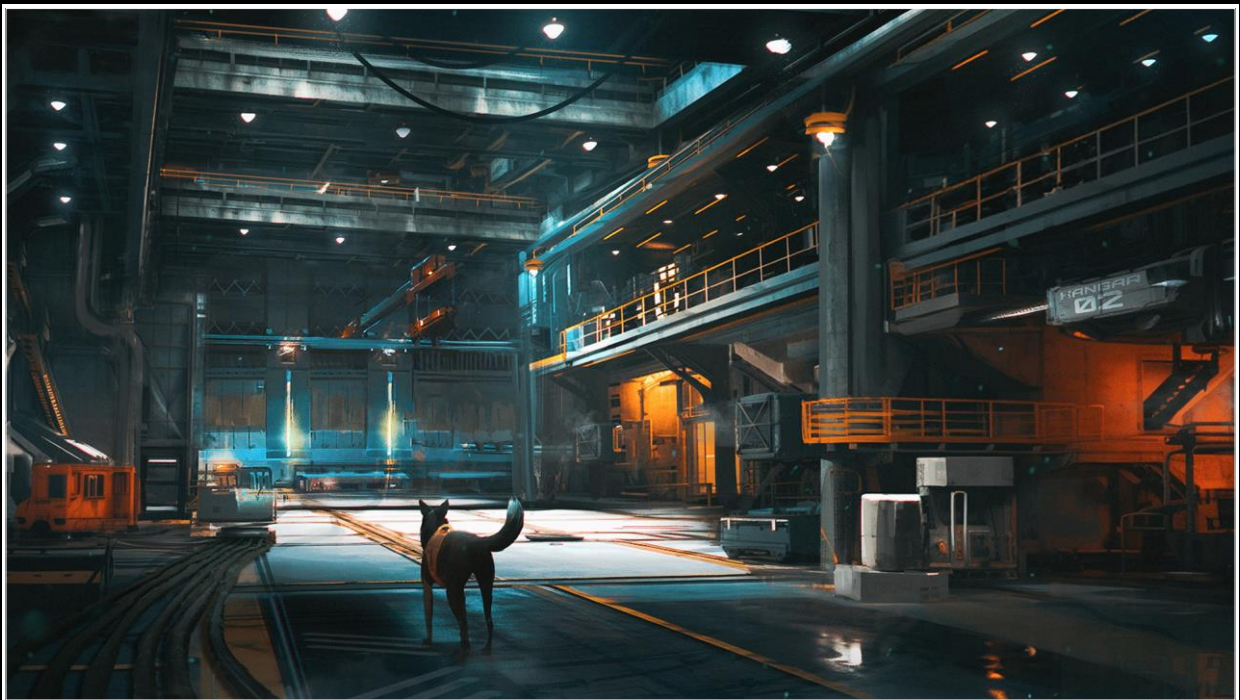
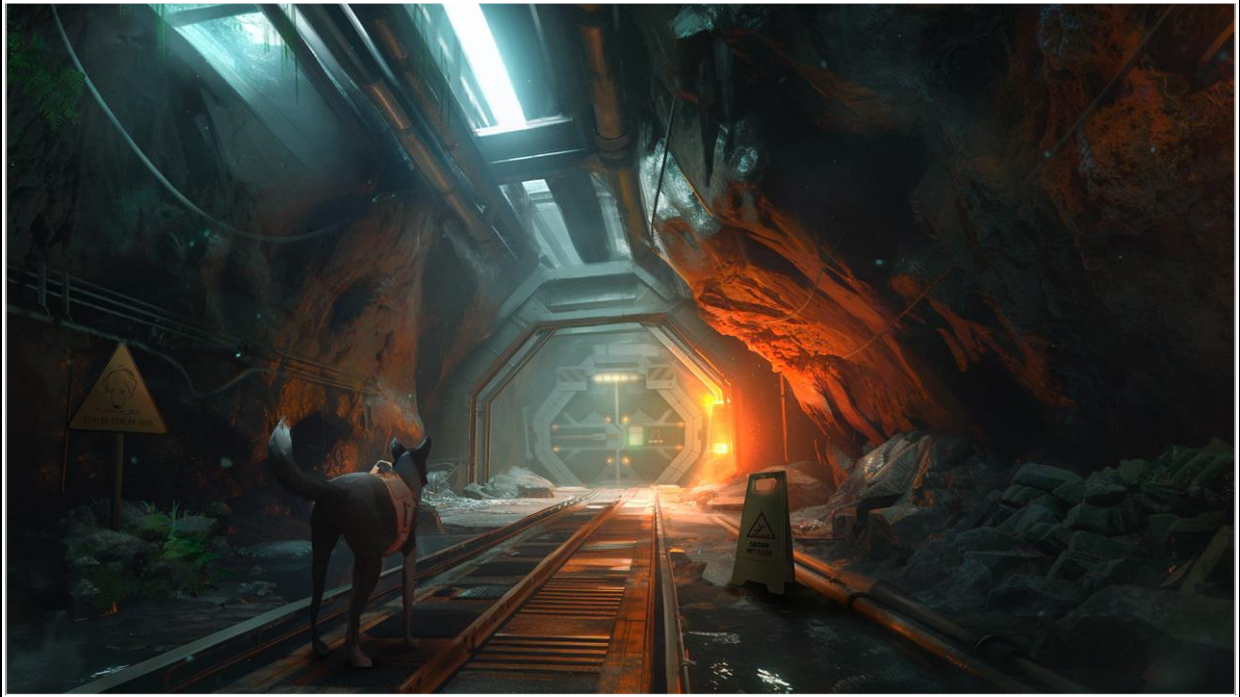
 **Parkour w psim wydaniu** – THUNDER porusza się z niezwykłą gracją, skacze po dachach, ślizga się pod przeszkodami i korzysta z otoczenia w sposób, który podkreśla jego zwierzęcą naturę.

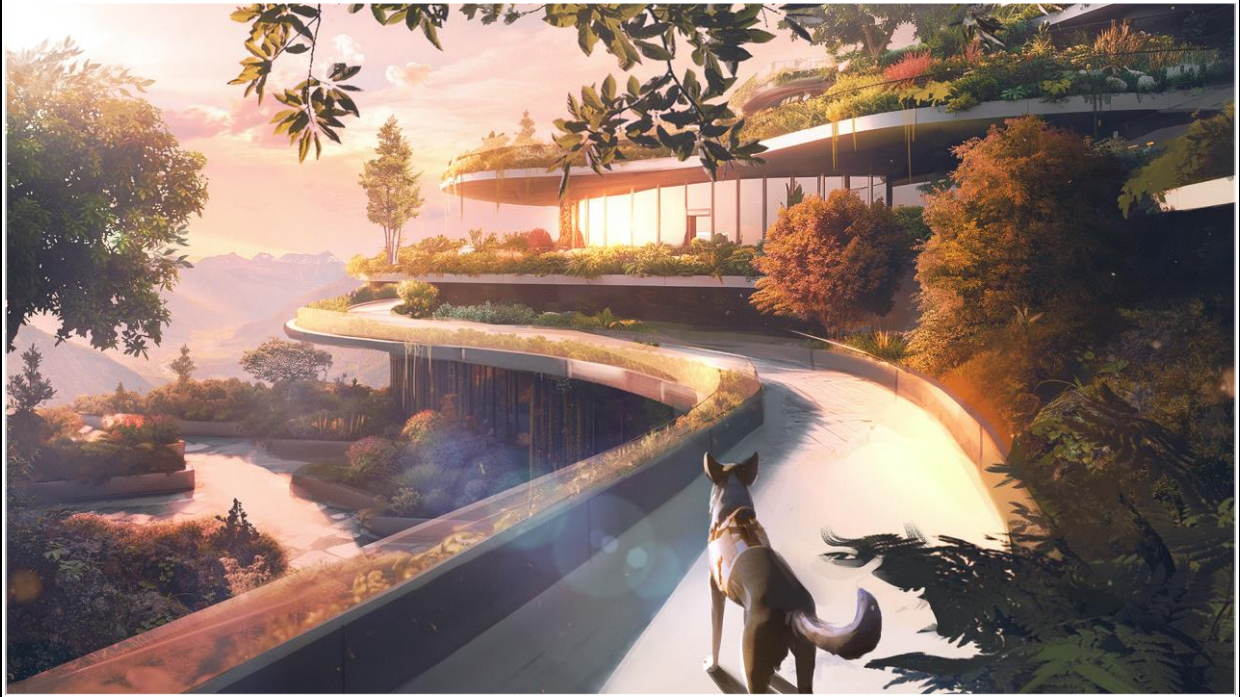
 **Skradanie i akcja** – gracz może wybrać czy chce działać jak prawdziwy agent: przekradać się za plecami wrogów, eliminować ich po cichu czy jednak iść na pełne starcie, używając broni i gadżetów.

 **Gadżety prosto z psiej kamizelki** – THUNDER posiada specjalne wyposażenie inspirowane nowoczesnymi akcesoriami dla psów wojskowych.

 **Zróżnicowane lokacje** – od tajnej bazy złoczyńców ukrytej w gotyckim zamku, przez pełne atrakcji i niebezpieczeństw wesołe miasteczko, aż po labirynt szklarni i ogrodów – każda lokacja to unikalne wyzwania i możliwości eksploracji.

 **Psi humor** – BARKOUR to nie tylko akcja, ale i dużo humoru. THUNDER, mimo swojej profesjonalnej natury jest wciąż psem – czasem chce pogonić własny ogon, czasem przewróci się na plecy, czekając na głaskanie.





POWRÓT DO ŚWIATA PSZCZÓŁ

BEE SIMULATOR 2



Pierwsza część Bee Simulator designem oraz mechanikami odpowiada doświadczeniu i umiejętnościom zespołu Spółki z lat 2017-2019. Na bazie wniosków wyciągniętych z recenzji dziennikarzy i odbioru graczy pierwszej części Bee Simulator, zespół produkcyjny studia w 2022 roku przygotował prototyp gry Bee Simulator 2. Design i mechaniki Bee Simulator 2 są także wypadkową doświadczeń zdobytych podczas prac nad kolejnymi produkcjami studia - grą Giants Uprising oraz BARKOUR. Dzięki temu sequel zaoferuje znacznie bardziej nowoczesne kluczowe mechaniki – w postaci gromadzenia zasobów, budowania dużych konstrukcji „ulopodobnych” i tzw. world restoration – odbudowy świata, zniszczonego poprzez działalność ludzi.





NIEDOKOŃCZONE OPowieści

GIANTS UPRISING



Mamy jako studio do spłacenia pewien dług – wobec naszych graczy i wobec samych siebie. Ten dług to niedokończone projekty gier, w które od początku wierzyliśmy i nadal wierzymy. Ze względu na wyzwania finansowe studia w latach 2021-2023 i nadal wyjątkowo niestabilną sytuację w branży, nie było nam dane dokończyć dwóch, bardzo zaawansowanych projektów studia – **Giants Uprising** oraz **The Path Of Calydra**.

Pamiętamy o naszych niedokończonych opowieściach i zakładamy, że w pozytywnym scenariuszu tegorocznych premier, będziemy dysponowali wystarczającymi zasobami, by z pomocą sił zewnętrznych podmiotów i racjonalnością budżetową wrócić do obu tych projektów w 2026 lub 2027 roku. Silniejsi o stabilność finansową i doświadczenie, którego zabrakło przy Giants Uprising oraz umiejętności techniczne, które stanęły na drodze wydaniu The Path Of Calydra na konsolę.





THE PATH OF CALYDRA





