



THE FARM 51 GROUP SA

STRATEGIA SPÓŁKI 2023-2026

Aktualizacja 09.09. 2025

THE FARM 51 – KIM JESTEŚMY?

The Farm 51 jest jednym z najbardziej doświadczonych zespołów w polskiej branży gier. Tworzymy gry singleplayer oraz multiplayer na PC i konsole, aplikacje VR oraz uczestniczymy w wielu innowacyjnych projektach edukacyjnych i komercyjnych.

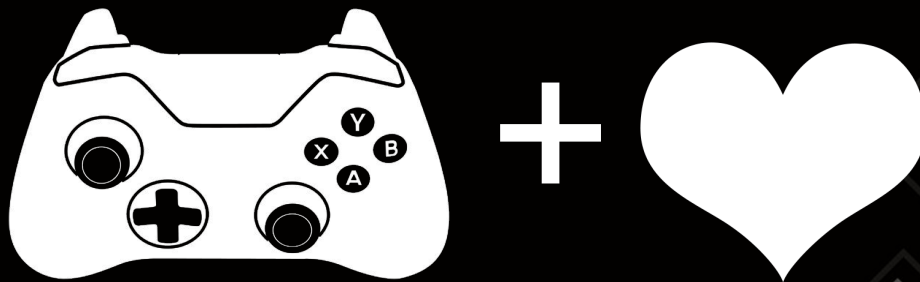


Źródło grafiki: www.flaticon.com



THE FARM 51 – KIM JESTEŚMY?

Nasze projekty łączą doświadczenie wyniesione z produkcji gier, zaawansowane rozwiązania technologiczne oraz zamiłowanie do opowiadania ciekawych, niebanalnych historii.



THE FARM 51 – FAKTY

20+

PONAD 20 LAT NA RYNKU

Firma założona w 2005 roku przez trzech weteranów branży gier



ZESPÓŁ

Zespół The Farm 51 to ponad 40 osób z całej Polski



WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ

Pionierskie projekty na rynku VR. Stworzyliśmy aplikacje VR na Oculus Rift, HTC Vive, PlayStation VR, Samsung Gear i inne platformy



DEWELOPER I WYDAWCA

Od zawsze tworzymy unikatowe gry, a od 2016 jesteśmy także ich samodzielnym wydawcą



DOŚWIADCZENIE

Kilkanaście ukończonych gier, aplikacji VR i projektów serious application



RESEARCH & DEVELOPMENT

Szeroko zakrojona współpraca z placówkami naukowymi, edukacyjnymi i wojskowymi



GIEŁDA PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH



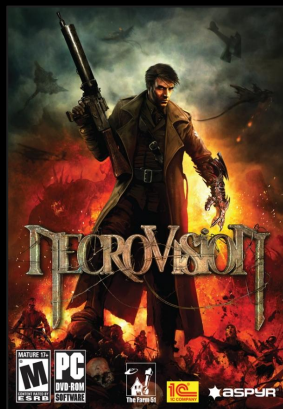
Od 2012 roku The Farm 51 jest spółką notowaną na **NewConnect**.

Od tego momentu nastąpił znaczący rozwój firmy, co zostało wyróżnione w 2019, kiedy firma otrzymała nagrodę Byków i Niedźwiedzi w kategorii „Spółka roku z rynku NewConnect” za skupienie na sobie aż 40 proc. wszystkich obrotów na NewConnect w 2018.

THE FARM 51 - KLUCZOWE PROJEKTY 2005-2015



2006
Time Ace
Nintendo DS



2009
NecroVision
PC



2010
NecroVision Lost Company
PC



2012
Painkiller Hell & Damnation
PC / X360 / PS3 / Mac / Linux



2013
Deadfall Adventures
PC / X360 / Mac / Linux /
PS3(2014)

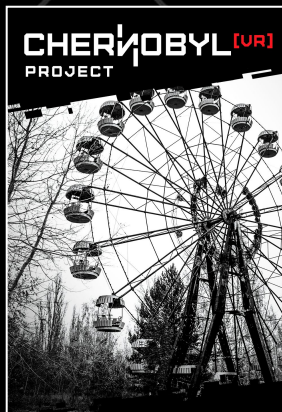
COOPERATION DEV
action-rpg

THE
WITCHER
CD PROJEKT RED

TWO
WORLDS
Topware



THE FARM 51 - KLUCZOWE PROJEKTY 2016-2022



2016
Chernobyl VR Project
Oculus / HTC Vive /
Gear VR / PSVR



2017
Get Even
PC / PS4 / XB1



2018 EA - 2022 OBT
World War 3
PC



2019 EA - 2021
Chernobylite
PC/PS4/XB1
PS5/XSX



PROJEKTY BADAWCZO-ROZWOJOWE

2016-2019: Przeprowadzenie prac badawczych z zakresu hiper-realistycznej balistyki pocisków i pancerzy, fotorealisticznej wizualizacji środowiska oraz współpracy użytkowników online, a także opracowanie prototypu interaktywnego symulatora pola walki o budowie modułowej, opartego o symbiozę środowiska AR (rozszerzona rzeczywistość) i VR (wirtualna rzeczywistość). Kwota dofinansowania: 1 898 261 zł

2016-2020: REALITY51: Skonstruowanie nowych i rozbudowa istniejących narzędzi oraz technik służących do tworzenia fotorealisticznej grafiki 3D na potrzeby najnowszych aplikacji interaktywnych i wirtualnej rzeczywistości w ramach rozwijanej technologii Reality 51. Kwota dofinansowania: 2 556 697 zł

2017-2020: AUGOT- Opracowanie funkcjonalnego prototypu zaawansowanego generatora treści dodatkowych AUGOT - ADVANCED USER GENERATED CONTENT TOOL, działającego w środowisku PC, mobile oraz mobile VR. Kwota dofinansowania: 3 550 171 zł

2020-2022: LUDFX - Opracowanie zautomatyzowanego systemu proceduralnego generowania efektów specjalnych w grach wideo z uwzględnieniem charakterystyki dźwięku i muzyki.
Kwota dofinansowania: 5 130 253 zł

**2025-2027 BSL-WRE : stworzenie zaawansowanego środowiska symulacyjnego bezzałogowych statków latających w środowisku walki radioelektronicznej, uwzględniającej pracę radarów i zagłuszarek oraz wpływ warunków pogodowych i budowy terenu na efektywność dronów operujących samodzielnie lub w trybie roju – na potrzeby gier komputerowych oraz symulacji szkolno-treningowych tworzonych na silniku Unreal Engine 5.
Kwota dofinansowania: 2 150 152 zł.**

STRATEGIA SPÓŁKI

2023-2026

Cele strategiczne:

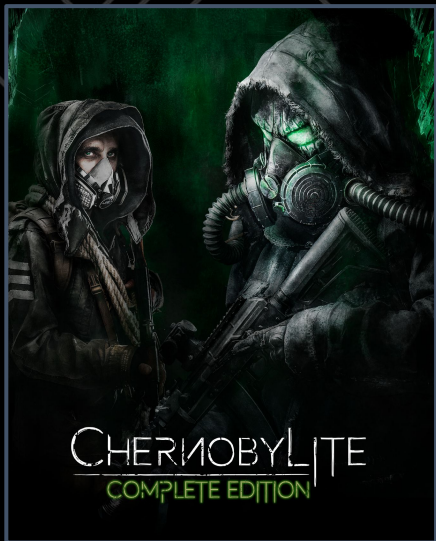
- Umocnienie pozycji niezależnego dewelopera i wydawcy
- Osiągnięcie wiodącej pozycji w segmencie rozbudowanych gier AA/AA+
- Utrzymanie statusu lidera w zakresie rozwoju unikatowych technologii wspierających tworzenie gier oraz aplikacji interaktywnych

Osiągniemy je poprzez:

- Rozwój marki Chernobylite w dotychczasowym zespole - samodzielne stworzenie i wydanie nowego tytułu Chernobylite 2: Exclusion Zone
- Stworzenie nowej gry/marki o tematyce militarnej (nazwa kodowa Wardevil)
- Rozwój technologii podwójnego zastosowania (militarne i gamingowe)
- Rozwój projektów B + R (dotacje)

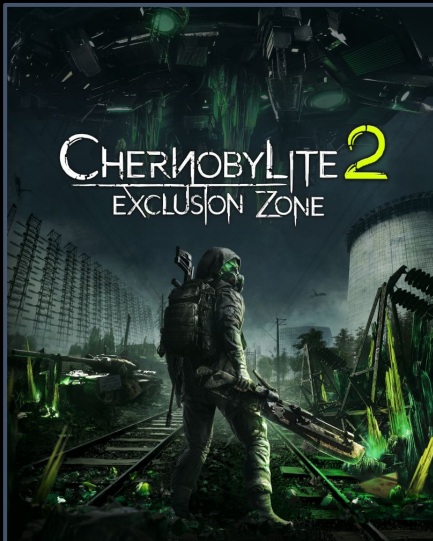


KLUCZOWE PROJEKTY 2023-2026



Chernobylite

Dalsza monetyzacja i wsparcie tytułu



Chernobylite 2: Exclusion Zone

Premiera pełnej wersji w Q1 2026



Wardevil

Rozpoczęcie pełnej produkcji w Q1 2026



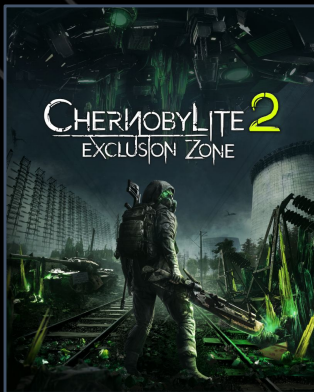
WRE-BSL

Wdrożenie symulatora dronów na rynku gier i w branży zbrojeniowej w 2026-2027



Środki własne i kapitał zewnętrzny - cele strategiczne

Na co wydamy pozyskane środki w 2025-2026?



Chernobylite 2: Exclusion Zone

Marketing premierowy pełnej wersji gry:

Trailery
Influencer marketing
Płatne kampanie w social mediach
Eventy stacjonarne i online
Lokalizacja na dodatkowe języki



Wardevil

Stworzenie vertical slice z wykorzystaniem symulacji dronów oraz części zawartości audiowizualnej Chernobylite 2



WRE-BSL

Rozwój symulatora dronów pod kątem wdrożenia do gier i monetyzacji w branży zbrojeniowej

CHERNOBYLITE 1 - PODSUMOWANIE

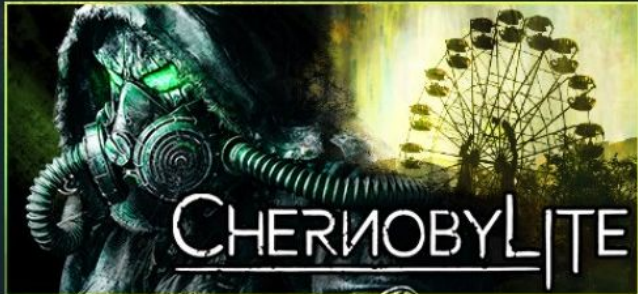
- Wysokie oceny mediów i graczy (75% Metacritic/85% Steam reviews)
- Spektakularne kampanie Kickstarter i Early Access
- Efektywny marketing - wysoka sprzedaż (ponad 1 mln kopii) i duża społeczność graczy (1.45 mln wishlist)
- Stworzenie nowego silnego IP
- Zachowanie niezależności zespołu produkcyjnego
- Unikatowe wykorzystanie technologii (fotogrametria)
- Zawartość audiowizualna i podstawy designu do wykorzystania w przyszłych projektach
- Premiera na 6 platformach sprzętowych - PC, Xbox (2 generacje), PlayStation (2 generacje), Switch
- Utrzymanie zakładanych ram produkcyjnych i budżetowych
- Liczne nagrody od mediów i graczy



CHERNOBYLITE 1 – Plany rozwoju i wsparcia

- Dalsza stabilna monetyzacja na wszystkich platformach sprzedażowych
- Nowe akcje promocyjne i sprzedażowe w dodatkowych kanałach - Humble Bundle, Fanatical etc.
- ◆ Platformy streamingowe - NVIDIA GeForce NOW, Blacknut etc.
- Książka w uniwersum Chernobylite łącząca fabułę Chernobylite 1 i Chernobylite 2
- Wykorzystanie istniejącej bazy graczy do promowania Chernobylite 2: Exclusion Zone

THE BEST OF 2019
 **NEW RELEASE**



CHERNOBYLITE

Chernobylite to gra z gatunku science-fiction survival horror RPG osadzona w wiernie odwzorowanej na podstawie skanów 3D, opustoszałej strefie wykluczenia Czarnobyla. Zanurz się w nieliniowej fabule i odkryj mroczne sekrety z przeszłości głównego bohatera.

OSTATNIE RECENZJE: [Bardzo pozytywne](#) (89)
WSZYSTKIE RECENZJE: [Bardzo pozytywne](#) (9,319) *

DATA WYDANIA: 28 lipca 2021

PRODUCENT: [The Farm 51](#)
WYDAWCA: [The Farm 51](#)

Popularne tagi dla tego produktu:

[Bogata fabuła](#) [Dla dorosłych](#) [Mroczne](#) [Survival](#) [+](#)

CHERNOBYLITE 2: Exclusion Zone - największy projekt Spółki

Pełnowymiarowa gra action-RPG z otwartym światem, rozbudowaną fabułą, mnogością trybów i mechanik rozgrywki oraz fotorealistyczną grafiką.

Tytuły referencyjne: Fallout, Elden Ring, The Witcher, Lords of the Fallen, Tainted Grail

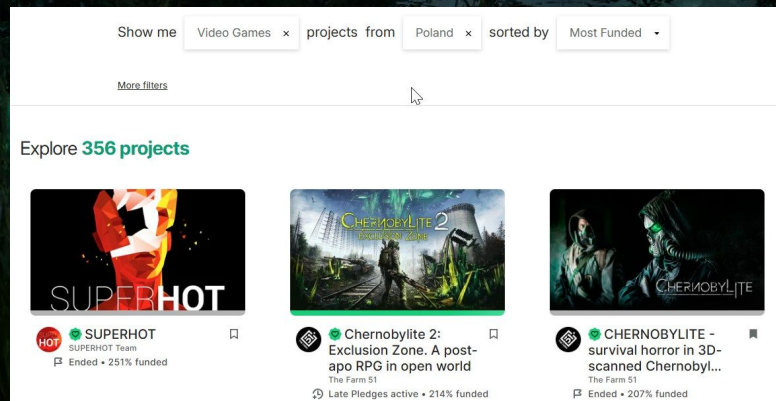
Na tle poprzednika:

- 20-30x większa powierzchnia świata gry
- 10-20x większa liczba postaci, broni, gadżetów
- 10-20x większa szczegółowość istotnych dla gry elementów grafiki
- 2-3x dłuższy czas rozgrywki
- 1.5-2x wyższa cena detaliczna
- Wprowadzenie trybu kooperacji
- Wydanie gry na PC/PS5/XSX z możliwością równoczesnej premiery na wszystkich platformach

CHERNOBYLITE 2: Exclusion Zone

Status i plany rozwoju projektu:

- Po bardzo udanej kampanii Kickstarter gra udostępniona w Early Access na Steam od marca 2025
- W ciągu 6 miesięcy od startu wczesnego dostępu oceny gry wzrosły z około 40% do 80% pozytywnych opinii
- Dzięki zaadresowaniu uwag graczy projekt jest gotowy do wydania pełnej wersji w Q1 2026
- Wersje konsolowe w produkcji
- Planowana kampania marketingowa Q4 2025-Q1 2026



WARDEVIL - nowa marka w segmencie gier militarnych

Wardevil (nazwa kodowa) jest nową koncepcją gry militarnej, która jest tworzona w oparciu o doświadczenie zdobyte podczas produkcji World War 3 i Chernobylite. Wardevil jest grą typu *military survival FPS* z elementami *stealth*, która adresowana jest do dojrzałego odbiorcy, ceniącego w grach taktykę i realizm. W grze na szeroką skalę wykorzystane będą wątki dronów bojowych i ich symulacji.

PROJECT WARDEVIL USP's

- single-coop military-survival fps hybrid
- stealth tactics, customizations & crafting
- multi-layered missions constructed around objectives & events
- wide-used aspects of combat drones & radio-electronic warfare in gameplay

WARDEVIL

Status i plany rozwoju projektu:

- Aktualnie projekt znajduje się w fazie badania rynku z grywalnym prototypem *proof-of-concept* przez podmioty branżowe.
- Planowany start pełnej produkcji w Q1 2026.
- Docelowe platformy: PC, Xbox, PlayStation, Switch 2.
- Wewnętrznie planowane sfinansowanie i zamknięcie pre-produkcji (vertical slice) w 2026.
- W grze jako jej unikatowy element na szeroką skalę zostanie wykorzystana technologia symulacji dronów tworzona w ramach projektu WRE-BSL.
- Produkcja i marketing pełnej wersji zostaną sfinansowane z wpływów z Chernobylite 2 i/lub współpracy wydawniczej.

Projekt WRE-BSL i współpraca z branżą wojskową

Tworzymy nowy symulator dronów, którego celem jest rozwinięcie technologii podwójnego zastosowania (do celów cywilnych i obronnych) i wykorzystanie mechanik symulacji bezzałogowych statków powietrznych w grach oraz zastosowaniach szkoleniowych.

Główne cele projektu WRE-BSL:

- stworzenie technologii podwójnego zastosowania w zakresie symulacji bezzałogowych statków powietrznych i jej monetyzacja w branży zbrojeniowej
- wprowadzenie do symulacji dronów unikatowych mechanik i systemów związanych z operowaniem na rzeczywistym polu walki
- wykorzystanie zaawansowanej symulacji dronów bojowych w aktualnie rozwijanych projektach (Wardevil, Chernobylite 2)
- tworzenie nowych innowacyjnych projektów B+R (badania i rozwój) na styku gier oraz symulacji wojskowych
- pozyskiwanie dalszego finansowania z programów dotacyjnych oraz inwestycji zagranicznych / rynków międzynarodowych
- rozbudowa sieci kontaktów biznesowych przez partnerstwo w akceleratorach technologicznych (np. NATO DIANA)



REALITY 51 – ZAPLECZE TECHNOLOGICZNE



- ◆ Na potrzeby naszych gier, projektów VR i rozwoju nowych technologii zbudowaliśmy specjalne studio, zajmujące się tworzeniem obiektów 3D w oparciu o skany. W naszym laboratorium znajduje się m.in. **najdokładniejszy w Polsce skaner postaci.**
- ◆ Rozwijamy własne serwery obliczeniowe, rozbudowujemy zaplecze filmowe i fotograficzne oraz dysponujemy zespołem fachowców z niespotykanych dotąd dziedzin (specjaliści ds. skanowania, operatorzy dronów itp.).

Niniejszy dokument („Strategia Spółki”) został opracowany przez The Farm 51 Group S.A. („The Farm 51”). Informacje zawarte w Strategii Spółki są aktualne na dzień jej sporządzenia, w związku z czym Strategia Spółki nie będzie każdorazowo zmieniana, aktualizowana lub modyfikowana celem uwzględnienia zmian zaistniałych po jej publikacji.

Strategia Spółki ma charakter wyłącznie informacyjny i nie stanowi porady inwestycyjnej, rekomendacji, oferty nabycia lub sprzedaży jakichkolwiek papierów wartościowych bądź instrumentów finansowych lub uczestnictwa w jakimkolwiek przedsięwzięciu handlowym The Farm 51. Odbiorcy Strategii Spółki ponoszą wyłączną odpowiedzialność za własne analizy i oceny sytuacji rynkowej i przyszłych wyników The Farm 51.

Strategia Spółki oraz opisy w niej zawarte mogą zawierać stwierdzenia dotyczące przyszłości, w szczególności wskazane jako cele oraz planowane działania, jednak nie stanowią gwarancji czy zapewnienia, że zostaną osiągnięte. Są one obarczone szeregiem ryzyk, niepewności oraz czynników, które mogą pozostawać poza kontrolą The Farm 51. Faktyczne wyniki, przyszła działalność bądź osiągnięcia The Farm 51 mogą odbiegać od postanowień wyrażonych w Strategii Spółki.

DZIĘKUJEMY!



INFORMACJE

KONTAKT:

The Farm 51 - Relacje Inwestorskie
ir@thefarm51.com

THE FARM 51 GROUP SA

Ligocka 60D
44-105 Gliwice, Polska
Tel: +48 32 279 03 80, info@thefarm51.com
www.thefarm51.com

