



WILDLANDS

INTERACTIVE

Strategia rozwoju

na lata 2026 – 2028

Data sporządzenia: 7.11.2025 r.

SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI	2
I. WPROWADZENIE	3
II. ZASTRZEŻENIA	3
III. CZAS OBOWIĄZYWANIA STRATEGII	4
IV. FILARY ROZWOJU DZIAŁALNOŚCI.....	4
V. PODSTAWA STRATEGII ROZWOJU	4
VI. CEL NADRZĘDNY	5
VII. KLUCZOWE KIERUNKI DZIAŁAŃ.....	5
1. EKSPLOATACJA POSIADANEGO PORTFOLIO GIER	5
2. POZYSKIWANIE KOLEJNYCH GIER	6
3. WSPÓŁPRACA Z ULTIMATE GAMES I GRUPĄ PLAYWAY	6
4. WSPÓŁPRACA MIĘDZYNARODOWA	6
5. USTANOWIENIE PROGRAMU MOTYWACYJNEGO	6
VIII. OCZEKIWANE EFEKTY	7
IX. FINANSOWANIE STRATEGII	7
X. SKUTKI PRZYJĘTEJ STRATEGII	7
1. KRÓTKOTERMINOWE SKUTKI STRATEGII.....	7
2. DŁUGOTERMINOWE SKUTKI STRATEGII.....	8

I. WPROWADZENIE

Strategia rozwoju Wildlands Interactive S.A. na lata 2026 – 2028 (dalej: Strategia) została przyjęta w dniu 7 listopada 2025 roku uchwałą nr 1/11/2025 Zarządu spółki pod firmą Wildlands Interactive S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej: Spółka).

Spółka prowadzi produkcję i dystrybucję gier o niskich budżetach, ze szczególnym naciskiem na gry o tematyce zwierząt, natury i przyrody, a także gry z gatunku symulatorów.

Niniejsza Strategia określa nowe kierunki rozwoju Spółki po zakończeniu strategii rozwoju na lata 2024–2025, przedstawionej w Dokumencie Informacyjnym Spółki z dnia 24 maja 2022 r. Dokument wyznacza kierunki rozwoju i priorytety operacyjne, których celem jest wzmocnienie pozycji Spółki na rynku gier w latach 2026–2028 oraz stała poprawa jej wyników finansowych.

II. ZASTRZEŻENIA

Niniejsza Strategia została stworzona przez Zarząd Wildlands Interactive S.A. z siedzibą w Warszawie w oparciu o jego bieżące doświadczenie, analizę rynku na jakim Spółka prowadzi działalność, przy uwzględnieniu sytuacji makroekonomicznej, dostępnych zasobów i możliwości Spółki oraz przy założeniu, że głównym celem funkcjonowania Spółki jest wzrost wartości Spółki rozumianej jako wzrost przychodów Spółki, jej rentowności oraz wypracowywanego zysku netto.

Niniejsza Strategia jest aktualna w dacie jej sporządzenia.

Spółka nie gwarantuje, że cele opisane w niniejszej Strategii zostaną osiągnięte.

Sukces przyjętej Strategii uzależniony jest od wielu zmiennych, w szczególności tych pozostających poza kontrolą lub wpływem Zarządu Spółki. Wysokość przychodów, wypracowywanego zysku netto czy poprawa rentowności stanowią wypadkową wielu niezależnych czynników.

Strategia może podlegać korekcie w związku ze zmianą okoliczności, które stanowiły podstawę jej przyjęcia, w tym przede wszystkim zmianom w zakresie sytuacji rynkowej i/lub odbiorem gier Spółki.

Strategia służy wyłącznie przekazaniu informacji o głównych założeniach Zarządu Spółki na lata 2026 – 2028 i nie stanowi jakiegolwiek porady, rekomendacji lub analizy inwestycyjnej oraz nie łączy się z żadną ofertą zbycia lub nabycia instrumentów finansowych ani zaproszenia do współpracy w jakimkolwiek przedsięwzięciu Spółki.

Odbiorcy niniejszej Strategii podejmują decyzje inwestycyjne wyłącznie na własne ryzyko w oparciu o samodzielną analizę rynkową.

III. CZAS OBOWIĄZYWANIA STRATEGII

Strategia obowiązuje w latach 2026–2028. Horyzont trzyletni wynika z charakteru działalności Spółki, której projekty cechują się cyklem produkcyjnym wynoszącym ok. 2-3 lata, co zapewnia elastyczność w planowaniu i rozwoju nowych tytułów przy jednoczesnym szybkim dostosowywaniu do zmian rynkowych.

Każda zmiana lub określenie nowych kierunków rozwoju wymaga nakładu pracy i czasu. Przeprowadzenie istotnych zmian w zakresie modelu działania jest trudne do realizacji w ciągu roku czy dwóch. Również cykl produkcji gier komputerowych, w szczególności na platformę PC, wynosi średnio 2-3 lata. Mając to na uwadze niniejsza Strategia została ustalona i przyjęta na 3 lata, to jest w okresie 2026 – 2028, przy czym jej realizacja rozpoczyna się już z dniem jej przyjęcia przez Zarząd.

IV. FILARY ROZWOJU DZIAŁALNOŚCI

Spółka zamierza rozwijać działalność w oparciu o następujące filary:

1. Produkcje własne (IP) - tworzenie autorskich tytułów z potencjałem do dalszej eksploatacji (DLC, sequele, porty) i ich wydawanie.
2. Portowanie na konsole - rozwój działalności w zakresie przenoszenia gier PC stworzonych przez inne podmioty na platformy konsolowe, przede wszystkim PlayStation i Xbox, a w mniejszym zakresie także na Nintendo Switch.
3. Wydawanie gier - działalność wydawnicza obejmująca gry tworzone przez zewnętrznych deweloperów w modelu partnerskim.
4. Produkcja gier na zlecenie – produkcja gier wideo na zlecenie podmiotów trzecich.

V. PODSTAWA STRATEGII ROZWOJU

Strategia Wildlands Interactive S.A. opiera się na solidnych podstawach organizacyjnych, finansowych i projektowych.

Spółka dysponuje odpowiednimi zasobami kadrowymi, w tym doświadczonym kierownictwem oraz zespołem partnerów, współpracowników i doradców, posiadających wieloletnie doświadczenie w branży gier wideo oraz na rynku kapitałowym. Spółka posiada również odpowiedni kapitał finansowy umożliwiający kontynuację i rozwój działalności w ramach trzech filarów strategicznych. Ponadto Wildlands Interactive S.A. dysponuje zróżnicowanym portfolio gier znajdujących się na różnych etapach produkcji, obejmującym zarówno tytuły gotowe do publikacji w wersji demo i pełnej, jak i projekty będące w fazie rozwoju lub testów. Dzięki ugruntowanej pozycji na rynku gier oraz szerokiej sieci kontaktów branżowych, Spółka jest w stanie skutecznie identyfikować i pozyskiwać nowe projekty, a także nawiązywać współpracę z utalentowanymi twórcami, studiami deweloperskimi i partnerami biznesowymi, co sprzyja dalszemu rozwojowi i dywersyfikacji działalności.

Posiadane zasoby ludzkie, finansowe i projektowe stanowią fundament dalszego wzrostu oraz skutecznej realizacji założeń Strategii na lata 2026–2028.

VI. CEL NADRZĘDNY

Celem nadrzędnym Strategii jest budowa trwałej wartości Spółki dla Akcjonariuszy poprzez rozwój działalności operacyjnej, wzrost skali produkcji i wzmocnienie rozpoznawalności marki Wildlands Interactive.

Wynikiem realizacji powyższych działań będzie maksymalizacja wyników finansowych Spółki, osiągana poprzez systematyczny wzrost przychodów i zysków, stanowiących podstawę długoterminowego rozwoju oraz wzrostu atrakcyjności inwestycyjnej Wildlands Interactive.

VII. KLUCZOWE KIERUNKI DZIAŁAŃ

1. Eksploatacja posiadanego portfolio gier

Spółka posiada w portfolio kilkanaście tytułów gier, będących wynikiem wcześniejszej działalności produkcyjnej, systematycznego pozyskiwania licencji oraz połączenia z 3T Games sp. z o. o.

Do kluczowych pozycji należą m.in.:

1. Produkcje własne (IP): *Riot Control*, *Primitive*, *Repo Man*, *Sword & Shield Simulator*, *Space Mechanic Simulator*.
2. Porty na konsole: *Viking Frontiers*, *Train Yard Builder*.
3. Współpraca wydawnicza: *Car Wash Simulator*.
4. Produkcja gier na zlecenie: *Ultimate Hunting*.

W ramach realizacji Strategii Spółka planuje sukcesywnie wprowadzać do sprzedaży co najmniej dwa tytuły rocznie, łącznie w ramach wszystkich filarów działalności.

Proces wydawniczy nowych tytułów będzie realizowany według przyjętego modelu dystrybucji, w ramach którego w pierwszej kolejności powstaje i zostaje opublikowana wersja demo gry, pozwalająca na wczesne zebranie opinii graczy, liczby pobrań oraz pozycji na listach życzeń. Na podstawie uzyskanych wyników i oceny potencjału sprzedażowego Zarząd podejmie decyzję o dalszym rozwoju projektu – produkcji pełnej wersji gry lub zamknięciu projektu i zakończeniu jego realizacji, jeśli efekty prac oraz odbiór rynkowy okażą się niezadowolające. W przypadku pozytywnej weryfikacji rynkowej nastąpi premiera pełnej wersji gry, poprzedzona działaniami marketingowymi dostosowanymi do skali i potencjału danego tytułu. Spółka dopuszcza również możliwość wydawania gier w formule early access, umożliwiającej stopniowe rozwijanie produktu przy aktywnym udziale społeczności graczy i jednoczesnym generowaniu przychodów na wczesnym etapie cyklu życia projektu. Przyjęty model wydawniczy pozwala na racjonalne zarządzanie budżetami, ograniczenie ryzyka inwestycyjnego i elastyczne reagowanie na oczekiwania graczy.

2. Pozyskiwanie kolejnych gier

Spółka przez cały okres trwania Strategii będzie aktywnie pozyskiwać nowe gry do portfolio w ramach wszystkich filarów działalności - własnych IP, portowania, działalności deweloperskiej oraz wydawnictwa. Nowe projekty będą realizowane przy budżetach w przedziale 20–25 tys. USD (dla demo gry), co umożliwi testowanie wielu koncepcji przy niskim ryzyku finansowym i zapewnia elastyczność inwestycyjną. Pełna wersja gry po demo będzie produkowana przy budżetach około 25–75 tys. USD.

Wildlands Interactive S.A. będzie kierować się zasadą racjonalności finansowej i kosztowej, wybierając projekty o największym potencjale sprzedażowym i dopasowane do profilu Spółki (gry o naturze, zwierzętach, z gatunku symulatorów oraz pozostałe).

3. Współpraca z Ultimate Games i Grupą PlayWay

Wildlands Interactive S.A. planuje kontynuować i rozwijać współpracę z Ultimate Games S.A. oraz Grupą PlayWay S.A. w zakresie wymiany doświadczeń, realizacji wspólnych projektów oraz synergii wydawniczych.

W szczególności współpraca obejmować będzie:

- konsultacje projektowe i technologiczne,
- wsparcie w zakresie dystrybucji i marketingu,
- możliwość współudziału w produkcji oraz publikacji wybranych tytułów,
- wymianę *know-how* w obszarze analityki rynkowej, testowania i portowania gier,
- pozyskiwanie kolejnych IP w modelu pełnej własności, koprodukcji lub portowania.

Dzięki temu Spółka będzie mogła w pełni korzystać z potencjału, doświadczenia i zaplecza operacyjnego jednych z największych podmiotów w polskim sektorze gier.

4. Współpraca międzynarodowa

Spółka będzie rozwijać współpracę z zewnętrznymi studiami deweloperskimi z Europy Środkowej, Wschodniej i Azji, gdzie koszty produkcji są niższe, a jakość usług pozostaje na wysokim poziomie. Wildlands Interactive S.A. będzie korzystać z doświadczeń zdobytych w ramach współpracy z partnerami zagranicznymi w zakresie organizacji procesu wydawniczego, certyfikacji i portowania gier. Celem jest zwiększenie efektywności produkcyjnej oraz wzmocnienie kompetencji w zakresie zarządzania projektami międzynarodowymi.

5. Ustanowienie programu motywacyjnego

Walne Zgromadzenie Spółki ustanowiło program motywacyjny obejmujący członków Zarządu, kluczowych menedżerów, pracowników i współpracowników. Program oparty jest na realizacji celów strategicznych i wynikach Spółki, obejmujących lata obrotowe 2026–2028, co zapewnia realne powiązanie interesów kluczowej kadry menadżerskiej z interesami akcjonariuszy. Ustanowienie programu motywacyjnego ma na celu zwiększenie zaangażowania kadry menadżerskiej i utrzymaniu

kluczowych talentów w Spółce oraz motywować do skutecznej realizacji założeń biznesowych wskazanych w niniejszej Strategii.

VIII. OCZEKIWANE EFEKTY

Realizacja Strategii ma doprowadzić do:

- zwiększenia skali działalności operacyjnej i liczby realizowanych projektów,
- poprawy efektywności finansowej i kontroli kosztów,
- ograniczenia ryzyka inwestycyjnego poprzez model etapowej dystrybucji (demo/early access -> analiza -> pełna wersja),
- wzmocnienia pozycji Spółki jako stabilnego, niezależnego producenta i wydawcy niskobudżetowych gier,
- budowy trwałej wartości Spółki dla jej Akcjonariuszy poprzez realizację zrównoważonej, rentownej działalności operacyjnej.

IX. FINANSOWANIE STRATEGII

Realizacja Strategii na lata 2026–2028 będzie finansowana w oparciu o środki własne Spółki, w tym środki pozyskane z emisji akcji serii D w wysokości 1,75 mln PLN, które zapewniają odpowiedni poziom kapitału do kontynuacji i rozwoju działalności operacyjnej zgodnie ze Strategią.

Dodatkowo, finansowanie realizacji celów Strategii opierać się będzie na:

- reinwestowaniu wpływów z komercjalizacji gier planowanych do wydania,
- pozyskaniu zewnętrznego wydawcy (polskiego, w tym Ultimate Games S.A., PlayWay S.A, lub zagranicznego) do współpracy przy wybranych produkcjach gier komputerowych z portfolio Spółki,
- możliwości pozyskania kapitału zewnętrznego na korzystnych warunkach, w przypadku gdy umożliwi to przyspieszenie realizacji celów strategicznych Spółki,
- pozyskaniu innych dostępnych form finansowania projektów.

X. SKUTKI PRZYJĘTEJ STRATEGII

Przyjęcie niniejszej Strategii będzie miało istotny wpływ na sposób funkcjonowania Spółki oraz jej wyniki finansowe. Zarząd przewiduje zarówno krótkoterminowe skutki, które pojawią się w ciągu pierwszych 24 miesięcy od wdrożenia Strategii, jak i długoterminowe efekty, które będą widoczne po upływie dwóch–trzech lat. Podział ten wynika z harmonogramu realizacji działań, oczekiwanego tempa zmian w strukturze projektowej oraz pozostałych procesów.

1. Krótkoterminowe skutki Strategii

W pierwszej fazie realizacji Strategii, w okresie od 1. do 24. miesiąca obowiązywania Strategii Spółka skoncentruje się na:

- rozpoczęciu reinwestycji środków pozyskanych z emisji akcji (1,75 mln PLN) w produkcje o największym potencjale sprzedażowym,

- wdrożeniu modelu etapowej dystrybucji (demo -> analiza -> pełna wersja),
- komercjalizacji pierwszych tytułów z portfela w nowym modelu operacyjnym,
- rozpoczęciu nowych projektów w ramach własnych IP oraz portów konsolowych,
- częstszym audytowaniu portfela projektów i zakończeniu nierentownych lub niskodochodowych produkcji,
- wzmacnianiu współpracy z partnerami zewnętrznymi, w tym z Ultimate Games S.A. oraz Grupą Kapitałową PlayWay S.A.

Celem tego etapu jest osiągnięcie stabilnej skali operacyjnej, wdrożenie efektywnego modelu pracy i uzyskanie pierwszych pozytywnych wyników finansowych z nowych tytułów.

2. Długoterminowe skutki Strategii

W dalszym horyzoncie czasowym, od 24., a docelowo 36. miesiąca obowiązywania Strategii po pełnym wdrożeniu założeń Strategii, Spółka zakłada:

- zwiększenie przychodów i zysków operacyjnych, wynikających z komercjalizacji pełnych wersji gier,
- utrwalenie marki Wildlands Interactive S.A. jako rozpoznawalnego producenta i wydawcy w segmencie gier,
- zwiększenie liczby aktywnych tytułów w sprzedaży i portach konsolowych,
- samofinansowanie nowych projektów ze środków własnych, bez konieczności pozyskiwania kapitału zewnętrznego,
- trwały wzrost wartości Spółki dla Akcjonariuszy, oparty na stabilnych wynikach finansowych i dodatnich przepływach operacyjnych.

W perspektywie do 36 miesięcy, Strategia ma na celu umocnienie pozycji rynkowej Spółki poprzez rozwój działalności operacyjnej, zwiększenie skali produkcji oraz wzmocnienie rozpoznawalności marki Wildlands Interactive, co w efekcie przełoży się na trwały wzrost wartości i atrakcyjności inwestycyjnej Spółki.