



THE FARM 51 GROUP SA

STRATEGIA SPÓŁKI 2023-2026

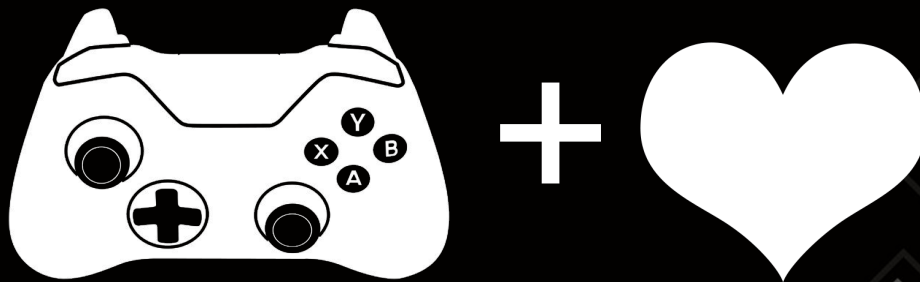
THE FARM 51 – KIM JESTEŚMY?

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.



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

18+

PONAD 18 LAT NA RYNKU

Firma założona w 2005 roku przez trzech weteranów branży gier



ZESPÓŁ

Zespół The Farm 51 to ponad 100 osób w siedzibie firmy w Gliwicach oraz pracujących zdalnie



WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ

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



DEWELOPER I WYDAWCA

Zawsze chcieliśmy tworzyć unikatowe gry, a od 2016 rozwijamy działalność self-publishing



DOŚWIADCZENIE

Kilkanaście ukończonych gier, aplikacji VR i projektów serious application



RESEARCH & DEVELOPMENT

Szeroko zakrojona współpraca z placówkami naukowymi, edukacyjnymi i wojskowymi



GIEŁDA PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH



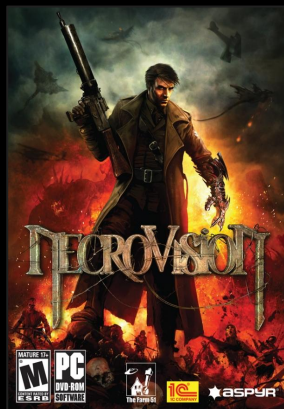
Od 2012 roku The Farm 51 jest spółką notowaną na **NewConnect**.

Od tego momentu nastąpił znaczący rozwój firmy, co zostało wyróżnione w 2019 r., 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 r.

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)

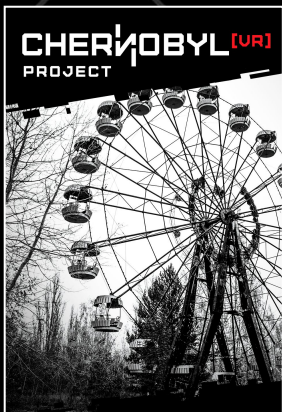
COOPERATION DEV
action-rpg

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, fotorealistycznej 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 fotorealistycznej 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

2024-2026 (wniosek w ocenie): STAR - Opracowanie innowacyjnego zestawu narzędzi wsparcia produkcji gier wideo w silniku Unreal Engine 5 w celu wdrożenia innowacji procesowej, produktowej i opracowania prototypu rozgrywki. Kwota dofinansowania: 8 173 000 zł

WORLD WAR 3 - PODSUMOWANIE

World War 3 jest pierwszą multiplayerową grą The Farm 51, stworzoną i wydaną samodzielnie z sukcesem.

Podczas wieloletniego procesu rozwoju tytułu World War 3, spółka nabyła unikalne w skali światowej umiejętności developmentu gier online multiplayer fps.

Dzięki pracy nad projektem World War 3 zdobyliśmy ogromne doświadczenie w zakresie tworzenia lokacji na bazie rzeczywistych referencji, wielopoziomowego level designu, konstruowania grywalnych mechanizmów rozgrywki osadzony w realiach militarnych, tworzenia zaawansowanych systemów personalizacji i progresji oraz systemów animacji i mechanik strzelania.

Wierzymy, że zdobyte podczas prac na projektem doświadczenie już procentuje w kolejnych projektach gier spółki.



WORLD WAR 3 - PODSUMOWANIE cz. 2



- Pierwsza samodzielnie wydana gra spółki w formule self-publishingu P2P
- TOP 1 STEAM w pierwszym tygodniu sprzedaży
- Zbudowanie drugiego zespołu deweloperskiego samodzielnie tworzącego gry w spółce
- Zdobywanie unikalnych kompetencji w segmencie multiplayerowych gier akcji
- Rozbudowa umiejętności w zakresie tworzenia zaawansowanych gier z gatunku fps
- Pozyskanie dużego partnera wydawniczego do rozwoju gry
- Konwersja tytułu z formuły gry P2P do F2P
- Zdobywanie kompetencji w zakresie GAAS
- Udoskonalenie procesów produkcyjnych
- Nawiązanie kontaktów biznesowych z kluczowymi podmiotami z segmentu gier online
- Nawiązanie kontaktów biznesowych z segmentem militarnym



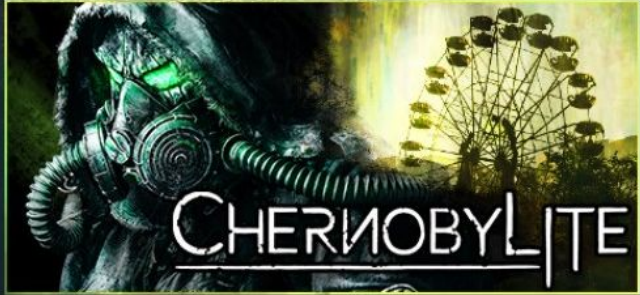
CHERNOBYLITE - PODSUMOWANIE

- Marketing społecznościowy rozpoczęty kampanią Kickstarter w Q2 2019
- Platformy docelowe: PC + konsole (łącznie 5 platform)
- 16 Października 2019 - Early Access PC (Steam i GOG)
- Pełna wersja PC wydana w lipcu 2021
- Wersje PS4/X1 wydane we wrześniu 2021
- Wersje PS5/XXS wydane w kwietniu 2022



The image shows a Steam store page for the game Chernobylite. At the top, there is a 'THE BEST OF 2019' badge and a 'NEW RELEASE' badge. The main image features a character in a hazmat suit in a dark, industrial setting with a Ferris wheel in the background. The title 'CHERNOBYLITE' is overlaid on the image. Below the image, there is a description of the game as a science-fiction survival horror RPG. It also includes review statistics, release date, and developer/publisher information.

THE BEST OF 2019
NEW RELEASE



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 Osiągnięcia - TOP 10

- Wysokie oceny mediów i graczy (75% Metacritic/85% Steam reviews)
- Spektakularne kampanie Kickstarter i Early Access
- Efektywny marketing - wysoka sprzedaż (blisko 1 mln kopii) i duża społeczność graczy (1.3 mln wishlist)
- Stworzenie nowego silnego IP z perspektywami dalszego rozwoju
- Zachowanie niezależności zespołu produkcyjnego
- Unikatowe wykorzystanie technologii (fotogrametria)
- Zawartość audiowizualna i podstawy designu do wykorzystania w przyszłych projektach
- Premiera na 5 platformach sprzętowych
- Utrzymanie zakładanych ram produkcyjnych i budżetowych
- Liczne nagrody w mediach

80
FEATURES
AND AWARDS



CHERNOBYLITE - sukces na Kickstarterze

- #2 polskich gier na Kickstarterze
- 3350 wspierających
- +75 tys. zapisów na wishlisty Steam
- 206% zakładanego celu
- Średni poziom wpłaty 61 USD
- Miliony wyświetleń wideo
- Tysiące wzmianek w mediach
- Demo z Kickstartera wygrało nagrody Big Fish Grand Prix i The Best Polish Indie

Explore Start a project **KICKSTARTER** Search Q

Show me Video Games x projects from Poland x sorted by Most Funded ▾

[More filters](#)

Explore 67 projects

Project We Love

SUPERHOT

SUPERHOT

A unique first-person shooter game where time moves only when you move, making each level ...

by SUPERHOT Team and 11,626 backers

Project We Love

CHERNOBYLITE

CHERNOBYLITE - survival horror in 3D-scanned Chernobyl Zone

Survive and reveal the secrets of Chernobyl in a science-fiction survival horror with unique...

by The Farm 51 and 3,350 backers

Project We Love

AGONY

Agony

Survival Horror game set in Hell. Take a trip into madness in the most terrifying vision of hell in...

by PlayWay and 3,926 backers

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 projekt open-world RPG
- Stworzenie nowej gry/marki FPS (nazwa kodowa Wardevil) w zespole World War 3
- Rozwój technologii podwójnego zastosowania (militarne i gamingowe)
- Rozwój projektów B + R (dotacje)



ROZWÓJ DOTYCHCZASOWYCH PROJEKTÓW



Dalsza monetyzacja tytułu



Dalsza monetyzacja i wsparcie tytułu



Rozwój projektów B + R (m.in. projekt STAR), nowe wnioski o dofinansowania

KLUCZOWE PROJEKTY 2023-2026



**Nowa gra w uniwersum Chernobylite,
nazwa kodowa: Chernobyfull**



Nazwa kodowa: Wardevil



**Powołanie nowej spółki
rozwijającej projekty technologii
podwójnego zastosowania**

WORLD WAR 3

Co dalej z WW3?

- Projekt będzie rozwijany przez Wydawcę bez konieczności wykonywania dalszych prac po stronie The Farm 51
- W zamian za warunkowe przeniesienie praw autorskich The Farm 51 otrzymuje wynagrodzenie ratalne
- The Farm 51 uczestniczy w zyskach z projektu
- Uzgodniona z The Farm 51 strategia wsparcia projektu po stronie Wydawcy zakłada kilkuletnie intensywne nakłady na rozwój technologiczny i marketing

CHERNOBYLITE - Plany rozwoju i wsparcia

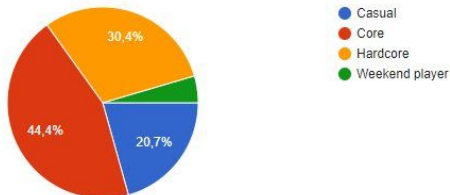
- Q1-Q4 2023: Stabilna monetyzacja - rok 2023 daje niemal identyczny wolumen sprzedaży co 2022 (nie licząc dodatkowej promocji Humble Bundle, w której sprzedaliśmy ponad 100 tys. kopii)
- ◆ Q2-Q3 2023: Przejęcie praw wydawniczych na wszystkie platformy od All In! Games i samodzielne działania wydawnicze i marketingowe - odświeżenie stron sklepowych i intensyfikacja akcji promocyjnych
- Q2 2024: Wydanie pozostałych DLC na PC i konsole, gra większa o 40% od wersji podstawowej, tzw. Ultimate Edition
- Przełom 2024-2025: Wydanie wersji na Nintendo Switch
- Stałe podtrzymywanie sprzedaży long-tail poprzez działania promocyjne i wyprzedaże



BADANIA OPINII GRACZY ZE SPOŁECZNOŚCI CHERNOBYLITE

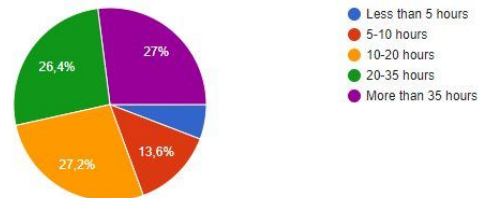
What kind of player do you think you are?

707 odpowiedzi



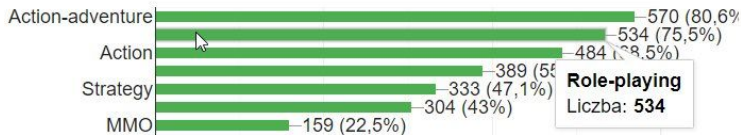
How much time did you spend playing?

707 odpowiedzi



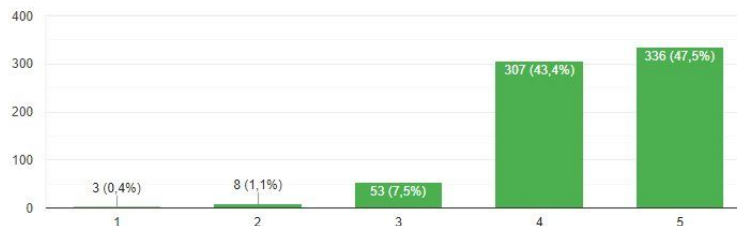
What type of games do you like best?

707 odpowiedzi



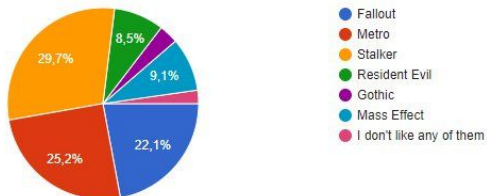
How much did you enjoy Chernobylite?

707 odpowiedzi



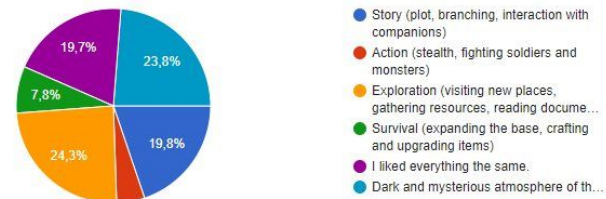
Which of the following series of games do you like the most?

707 odpowiedzi



Which of the Chernobylite elements did you like the most?

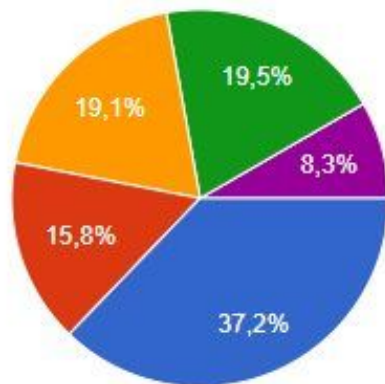
707 odpowiedzi



CHERNOBYLITE - oczekiwania graczy względem kontynuacji

What in your opinion was missing the most in Chernobylite?

707 odpowiedzi



- Open World (one big location instead of many smaller maps)
- Multiplayer Content (Co-op, social activities)
- Greater main character development (affecting gameplay/story attributes or classes)
- More weapons or gadgets
- Nothing was missing

CHERNOBYFULL - nowa gra w uniwersum CHERNOBYLITE

Czym jest nowy projekt?

- Tytuł roboczy (ulegnie zmianie) - Chernobyfull :-)
- Gra post-apo action RPG z otwartym światem
- Większy nacisk na rozwój postaci i swobodę rozgrywki
- Zwielokrotnienie opcji ekwipunku i wyposażenia gracza
- Wprowadzenie opcji kooperacji sieciowej



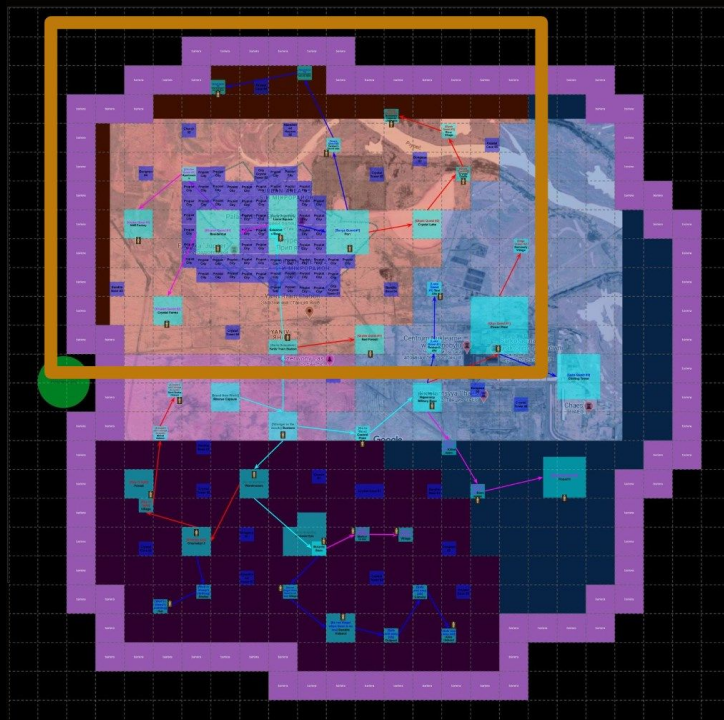
CHERNOBYFULL

W co celujemy w porównaniu z Chernobylite?

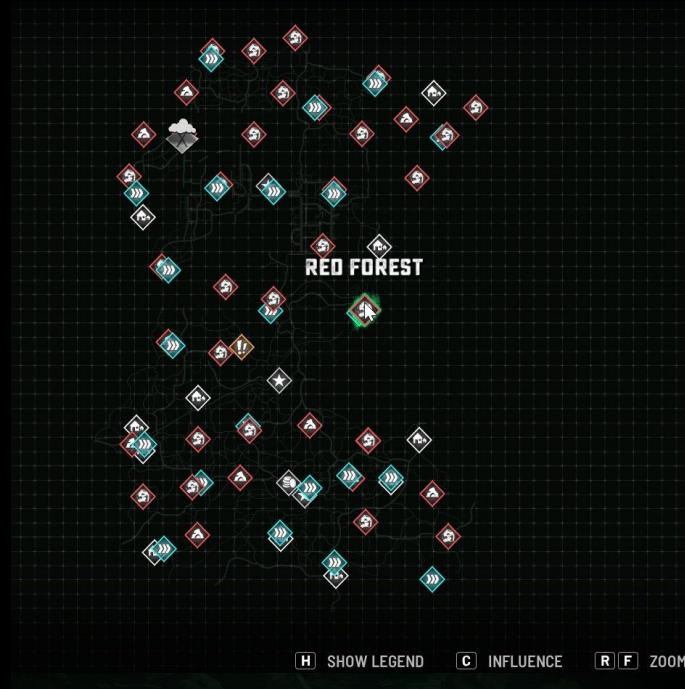
- 20-30x większa powierzchnia świata gry
- 10-20x większa liczba postaci, broni, gadżetów
- 10-20x większa szczegółowość istotnych dla gry elementów grafiki
- 2-3x dłuższy czas rozgrywki
- 1.5-2x wyższa cena detaliczna
- Wprowadzenie trybu kooperacji (opcjonalnie też PVP)
- Wydanie gry na PC/PS5/XSX, potencjalnie Nintendo Switch 2



CHERNOBYFULL - 20x większy świat



Plan



W grze

CHERNOBYFULL - 10x dokładniejsza grafika



CHERNOBYLFULL - 10x dokładniejsza grafika



CHERNOBYFULL

Jak chcemy to osiągnąć?

- Pełne wykorzystanie możliwości najnowszych wersji Unreal Engine 5 (aktualnie 5.3) - Nanite, Lumen, MetaHuman, World Partition, TSR, Chaos, Niagara, Insights etc.
- Zaawansowana technologia proceduralnego generowania otwartego świata
- Zastosowanie AI na szeroką skalę
- Wykorzystanie większości elementów grafiki z Chernobylite (zwłaszcza skanów 3D) w zupełnie nowej odświeżeniu (Nanite)
- Utylizacja zawartości audiowizualnej, mechanik, animacji, modeli postaci, broni, ekwipunku, pojazdów etc. z Chernobylite i World War 3
- Rozwój własnych technologii w oparciu o projekty dotacyjne



CHERNOBYFULL

Action plan:

- 2023-2024: budowanie społeczności na bazie Chernobylite
- 2024: zapowiedź nowego projektu, początek dedykowanej kampanii marketingowej
- Przełom 2024 - 2025: intensyfikacja działań marketingowych
- 2025: premiera projektu
- 2025-2027: rozwój projektu i wsparcie sprzedażowe
- Połączone działania na rzecz długofalowego wsparcia sprzedaży obu tytułów w uniwersum Chernobylite (bundle, cross-promocje, budowanie wspólnej społeczności, wsparcie techniczne)

PROJEKT WARDEVIL

Wardevil (nazwa kodowa) jest nową koncepcją gry multiplayer F51, która jest tworzona w oparciu o doświadczenie zdobyte podczas produkcji gier World War 3 i Chernobylite. Wardevil jest hybrydową grą *single-coop* typu *military survival fps* z elementami *stealth*, która adresowana jest do dojrzałego odbiorcy, ceniącego w grach taktykę i realizm. Aktualnie projekt znajduje się w fazie koncepcyjnej Proof of Concept, której celem jest weryfikacja głównych założeń rozgrywki i założeń projektu.

PROJECT WARDEVIL USP'S

- single-coop military-survival fps hybrid
- stealth tactics, customizations & crafting
- multi-layered missions constructed around objectives & events
- intriguing aspects of psychological & radio-electronic warfare in gameplay
- hero coop fps (different classes with skills/perks)

Projekt Wardevil tworzony jest w oparciu o technologię Unreal Engine 5.



NOWA SPÓŁKA DUAL-USE

Stworzenie dedykowanej spółki typu start-up, której celem będzie wytwarzanie produktów i technologii podwójnego zastosowania (do celów cywilnych i obronnych) oraz pozyskiwanie finansowania z nowych, niedostępnych wcześniej źródeł.

DUAL USE BUSINESS MODEL

Główne cele spółki MVP startup :

- tworzenie produktów podwójnego zastosowania
- tworzenie projektów na bazie doświadczenia z współpracy z wojskiem oraz projektów R51
- tworzenie nowych innowacyjnych projektów B+R (badania i rozwój) na styku gier oraz symulacji wojskowych
- pozyskiwanie finansowania z programów dotacyjnych oraz inwestycji zagranicznych / rynków międzynarodowych
- rozbudowa sieci kontaktów biznesowych przez partnerstwo w akceleratorach technologicznych (np. NATO DIANA)



THE FARM 51 - STRUKTURA ZESPOŁU

Zespół The Farm 51 liczy ponad 100 osób

OTHERS

11,7%

PRODUCERS

5,8%

DESIGNERS

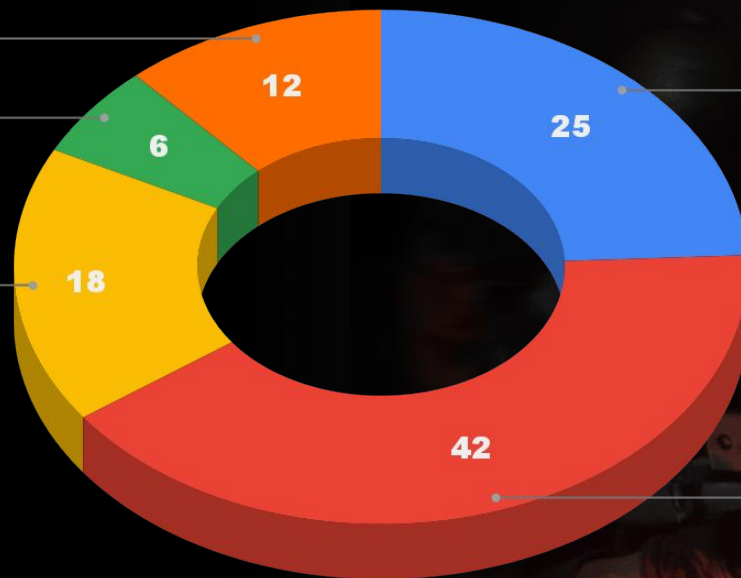
17,5%

PROGRAMMERS

24,3%

ARTIST

40,8%



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:

Bohaterów Getta Warszawskiego 15,
44-102 Gliwice, Polska
Tel: +48 32 279 03 80, info@thefarm51.com
www.thefarm51.com

