



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
THE FARM 51 GROUP SPÓŁKA AKCYJNA
Z SIEDZIBĄ W GLIWICACH
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2018 ROKU
DO 31 GRUDNIA 2018 ROKU

31 MAJA 2019 ROKU

SPIS TREŚCI

1. INFORMACJE PODSTAWOWE	3
2. WŁADZE SPÓŁKI.....	3
3. INFORMACJE O STANIE FINANSOWYM SPÓŁKI.....	4
4. INFORMACJE O DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2018 R.	5
5. INFORMACJE O ZMIANACH W POWIĄZANIACH ORGANIZACYJNYCH LUB KAPITAŁOWYCH	6
6. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE RYZYKA	7
7. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE CELÓW I METOD ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM.....	7
8. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU	8
9. INFORMACJE NA TEMAT PRZEWIDYWANYCH KIERUNKÓW ROZWOJU SPÓŁKI.....	8

1. Informacje podstawowe

Nazwa i siedziba spółki

Pełna nazwa: „The Farm 51 Group Spółka Akcyjna”

Skrót firmy: „The Farm 51 Group S.A.”

Siedziba: Bohaterów Getta Warszawskiego 15, 44-102 Gliwice

KRS: 0000383606

NIP: 631 263 18 19

REGON: 241925607

Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy na dzień 31.12.2018 wynosił 627.347,80 zł i dzielił się na 6.273.478 akcji po 0,1 zł każda.

Emitent nie posiada akcji własnych

Zmiany w kapitale

W dniu 4 kwietnia 2018 roku Zarząd podjął uchwałę w przedmiocie przydziału 895 obligacji na okaziciela serii K, o wartości nominalnej 1.000 zł każda, tj. o łącznej wartości nominalnej wszystkich przydzielonych obligacji serii K wynoszącej 895.000 zł.

W dniu 21 maja 2018 roku uchwałą nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze oferty publicznej akcji serii I, kapitał zakładowy Emitenta został podwyższony o kwotę 21.347,80 zł, tj. z kwoty 606.000 zł do kwoty 627.347,80 zł.

Przyjęte zasady polityki rachunkowości

Sprawozdania finansowe Spółki sporządzane są w oparciu o przepisy ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości (Dz. U. z 2009 r. nr 152, poz. 1223 z późniejszymi zmianami) („Ustawa o rachunkowości”)

Działalność podstawowa

Działalnością podstawową jest działalność w zakresie produkcji i wydawania gier komputerowych.

2. Władze Spółki

Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 31.12.2018r. skład Rady Nadzorczej przedstawiał się następująco:

- Karol Przeliorz - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Maciej Gdula - Członek Rady Nadzorczej
- Andrzej Wojno - Członek Rady Nadzorczej
- Robert Wist - Członek Rady Nadzorczej
- Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej

Na dzień 31.05.2019r. skład Rady Nadzorczej przedstawiał się następująco:

- Karol Przeliorz - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Maciej Gdula - Członek Rady Nadzorczej
- Andrzej Wojno - Członek Rady Nadzorczej
- Robert Wist - Członek Rady Nadzorczej

Zarząd Spółki

Na dzień 31.12.2018 roku skład Zarządu przedstawiał się następująco:

- Robert Siejka - Prezes Zarządu
- Kamil Bilczyński - Wiceprezes Zarządu
- Wojciech Pazdur - Wiceprezes Zarządu

Na dzień 31.05.2019 roku skład Zarządu przedstawiał się następująco:

- Robert Siejka - Prezes Zarządu
- Kamil Bilczyński - Wiceprezes Zarządu
- Wojciech Pazdur - Wiceprezes Zarządu

Informacje o zmianach w składzie Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki

W dniu 24 Kwietnia 2018 roku Pan Łukasz Rosiński – Wiceprezes Zarządu Emitenta - złożył oświadczenie o rezygnacji z pełnionej funkcji w Zarządzie Emitenta.

W dniu 24 Kwietnia 2018 Pan Maciej Twaróg - Członek Rady Nadzorczej Emitenta - złożył oświadczenie o rezygnacji z pełnionej funkcji.

W dniu 24 Kwietnia 2018 roku, Rada Nadzorcza Spółki postanowiła powołać w skład Rady Nadzorczej Spółki (w drodze kooptacji) Pana Łukasza Rosińskiego.

W dniu 15 kwietnia 2019 roku Pan Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej Emitenta - złożył oświadczenie o rezygnacji z pełnionej funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta

3. Informacje o stanie finansowym Spółki

Na dzień 31.12.2018 r. wysokość kapitałów własnych Spółki wynosiła 10 076 tys. zł, wobec 8 826,05 tys. zł na koniec 2017 r. Zobowiązania krótkoterminowe wynosiły 5 159,20 tys. zł (786,43 tys. zł na koniec 2017 r.) a długoterminowe 955,75 tys. zł (4 279,71 tys. zł na koniec 2017 r.).

Wartość aktywów trwałych wyniosła na koniec 2018 r. 508,79 tys. zł, wobec 1 971,91 tys. zł na koniec 2017 r. Wartość aktywów obrotowych na koniec 2018 r. wyniosła 18 016,85 tys. zł, wobec 12 218,21 tys. zł na koniec 2017 r.

W analizowanym okresie The Farm 51 Group S.A. zaksięgowwała 9 695,34 tys. zł przychodów (6 675,99 tys. zł na koniec 2017 r.), z czego 12 982,20 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów, minus 3 338,83 tys. zł zmiana stanu produktów. W analizowanym okresie Spółka zanotowała 101,98 tys. zł straty na działalności operacyjnej (4 273,65 tys. zł straty w 2017 r.) oraz 3 020 tys. zł straty netto (4 794,27 tys. zł straty netto w 2017 r.).

W wyniku konsultacji Zarządu z księgowością i Bieglym Rewidentem, dokonano odpisu aktualizującego należności wekslowych w kwocie 2 298 485,05 zł, ponieważ istnieje ryzyko niezaspokojenia ich w pełnym zakresie.

Spółka The Farm 51 Group SA z siedzibą w Gliwicach uzyskała prawomocne orzeczenia zasądzające wobec trzech podmiotów na łączną sumę 2 106 741 zł wraz z odsetkami. Wszystkie orzeczenia wydane w powyższych sprawach, zostały w dniach 10-17 maja 2019r. opatrzone klauzulami wykonalności i natychmiast skierowane na drogę egzekucji komorniczej. Zgodnie z wnioskiem wierzyciela, Komornik Sądowy przy Sądzie Rejonowym dla Warszawy Pragi-Południe w Warszawie wszczął postępowanie egzekucyjne poprzez m.in. zajęcie wierzytelności na rachunkach bankowych, udziałów i akcji w innych spółkach kapitałowych, papierów wartościowych zdeponowanych na rachunkach maklerskich, nieruchomości należących do dłużników jak i ruchomości znajdujących się w miejscach prowadzenia działalności gospodarczej. Z uwagi na krótki okres czasu, który upłynął od dnia wszczęcia egzekucji, oraz terminy realizacji zobowiązań nałożonych przez komornika - do dnia dzisiejszego spółka nie została zaspokojona, jak również brak jest aktualnych informacji o stanie egzekucji.

4. Informacje o działalności Spółki w 2018 r.

I kwartał 2018 roku to kontynuacja prac produkcyjnych nad grą World War 3. W tym okresie spółka prowadziła wewnętrzne testy funkcjonalnościowe projektu w nowo powstałym wewnętrznym zespole testerskim. Spółka przystąpiła także do finalizacji materiałów marketingowych pod kątem promocji tytułu World War 3 w 2018 roku. W marcu 2018 roku, podczas Intel Extreme Masters, spółka zorganizowała specjalny pokaz projektu World War 3 dla prasy i influencerów – podczas którego gra spotkała się z bardzo pozytywnym przyjęciem wszystkich zaproszonych gości.

II kwartał 2018 roku to intensyfikacja prac produkcyjnych nad grą World War 3. W tym okresie spółka rozbudowała wewnętrzny zespół testerski, którego celem jest wytestowanie produktu przed premierą. W maju 2018 roku, nastąpiła premiera trailera projektu, który spotkał się z niesamowicie pozytywnym przyjęciem wśród graczy i specjalistów branżowych. W nieco ponad miesiąc trailer dotarł do około 10mln użytkowników, co należy traktować jako ogromny sukces spółki i promocji tytułu na świecie. Spółka przystąpiła także do intensyfikacji działań marketingowych przez kanały social-media oraz finalizacji materiałów marketingowych pod kątem promocji tytułu World War 3 na targach Gamescom (Kolumbia) i PAX (Seattle).

III kwartał 2018 roku to głównie prace zmierzające do premiery wczesnego dostępu do gry World War 3, która została zaplanowana na dzień 19 października 2018 roku. W tym okresie spółka samodzielnie promowała projekt World War 3 na międzynarodowych targach Gamescom 2018, odbywających się w dniach 21-25 sierpnia w Kolumbii - prezentacja gry spotkała się z ogromnym zainteresowaniem graczy oraz mediów a stoisko WW3 było jednym z najbardziej popularnych miejsc na targach. Efektem pozytywnego odbioru tytułu była także duża ilość publikacji branżowych, która ukazała w formie zapowiedzi projektu na kluczowych rynkach docelowych (USA, Europa, Azja). W sierpniu 2018 roku, miała miejsce premiera nowych materiałów promocyjnych z gry, w tym nowego trailera (gameplay trailer), który spotkał się z bardzo dobrym przyjęciem przez graczy i specjalistów branżowych. W trzecim kwartale, spółka przystąpiła także do intensyfikacji działań marketingowych przez kanały social-media oraz promocji gry na targach Tokyo Game Show (Tokyo) oraz PAX (Seattle). Podczas imprez targowych, spółka nawiązała obiecujące kontakty biznesowe w USA i Azji, kluczowe w ewaluacji nowych wersji gry przeznaczonych na platformy mobilne i konsole nowej generacji.

W IV kwartale wysiłki zespołu produkcyjnego i marketingowego, były ukierunkowane na prace związane z premierą gry World War 3. Premiera tytułu w formie wczesnego dostępu, zgodnie z założeniami, odbyła się 19 października 2018 roku na platformie Valve Steam, dedykowanej komputerom osobistym PC. Wydarzenie to wzbudzało ogromne zainteresowanie wśród graczy na świecie. Nadmieniamy, że była to pierwsza samodzielnie wyprodukowana i wydana przez spółkę gra i Zarząd bez cienia wątpliwości ocenia, że WW3 odniosła ogromny sukces wizerunkowy i sprzedażowy. W premierowym tygodniu, World War 3 pasowała się na szycie rankingów sprzedażowych, zdobywając pierwsze miejsce na liście globalnych bestsellerów na platformie Steam a także utrzymywała wysokie pozycje rankingowe w kolejnych tygodniach. W IV kwartale 2018 roku udało się także podpisać kluczowe umowy partnerskie i rozszerzyć dystrybucję gry World War 3 o nowe kanały sprzedaży cyfrowej - Humble Bundle oraz Kinguin. Spółka The Farm 51 postrzega premierę gry World War 3 jako historyczne osiągnięcie w rozwoju spółki. Opinie graczy i recenzentów, potwierdziły ogromny potencjał drzemiący w marce World War 3 oraz potrzebę jego dalszego rozwoju w planach spółki.

W czwartym kwartale 2018, spółka przystąpiła także do intensyfikacji działań marketingowych przez kanały social-media oraz promocji gry na targach branżowych. W tym okresie spółka samodzielnie promowała projekt World War 3 na międzynarodowych targach Poznań Game Arena, odbywających się w dniach 12-14 października w Poznaniu oraz Warsaw Game Week, odbywających się w dniach 26-28 października w Warszawie. Prezentacja gry spotkała się z ogromnym zainteresowaniem graczy oraz mediów, a stoiska WW3 zaliczane były do najbardziej popularnych wystawców prezentujących swoje gry na targach. Efektem pozytywnego odbioru tytułu na targach była także duża ilość publikacji branżowych podczas premiery gry, co było nadrzędnym celem spółki. W październiku 2018 roku, miała miejsce premiera nowych materiałów promocyjnych, w tym nowego trailera (Early Access Release Trailer!), który spotkał się z bardzo pozytywnym przyjęciem przez graczy i specjalistów, notując ponad milion wyświetleń na oficjalnym kanale World War 3 oraz ogromną ilość re-publikacji w mediach branżowych.

Główne prace produkcyjne związane z projektem World War 3, prowadzone w czwartym kwartale 2018 roku, skupiały się na pracach optymalizacyjnych zmierzających do poprawy stabilności oraz obniżenia wymagań sprzętowych gry oraz wzbogaceniu jej zawartości o nowe dodatki (mapy, bronie, postacie, pojazdy itd.). W listopadzie 2018 roku została upubliczniona mapa drogowa rozwoju projektu (project roadmap), która przedstawia plan rozwoju projektu w kolejnych kwartałach oraz zawartość docelową gry.

Sukces projektu World War 3 w 2018 został także dostrzeżony przez globalnych partnerów biznesowych z branży, z którymi to spółka prowadzi rozmowy w kontekście długofalowej współpracy oraz wersji gry przeznaczonej na konsole nowej generacji.

Premiera projektu World War 3 utwierdziła władze spółki w przekonaniu, że rynek multiplayerowych gier akcji, jest właściwym kierunkiem w realizowanych planach rozwojowych.

W 2018 roku w dziale Reality 51 kontynuowane były prace nad rozwojem technologii i projektów prowadzonych w ramach prac naukowo-badawczych i komercyjnych. Realizowane też były prace nad projektami zleconymi z dziedzin takich jak muzealnictwo i interaktywne dokumenty, jak również skanowanie 3D zamówionych obiektów dla zewnętrznych podmiotów. Stworzone zostały m.in. narzędzia służące do łączenia interaktywnych i nieinteraktywnych obrazów 360, wykorzystane w projekcie widowiska wirtualnej rzeczywistości MS Pilsudski VR, którego pierwsze pokazy miały miejsce z okazji 100-lecia odzyskania niepodległości przez Polskę.

W ramach dofinansowania programu sektorowego GameINN, zostały zrealizowane kolejne etapy projektu "Symulatora Pola Walki", związane z balistyką pocisków i pancerzy, które w znaczącym stopniu podnoszą jakość i realizm projektu gry World War 3. Spółka kontynuowała także prace nad projektem naukowo-badawczym w ramach GameINN - "AUGOT", którego celem jest opracowanie nowej generacji dedykowanych narzędzi moderskich, służących tworzeniu dodatkowych treści w grach przez społeczność graczy. W trakcie roku realizowany był również projekt zatytułowany „Skonstruowanie nowych i rozbudowa już istniejących narzędzi i technik służących do tworzenia fotorealistycznej grafiki 3D na potrzeby najnowszych aplikacji interaktywnych i wirtualnej rzeczywistości w ramach rozwijanej technologii Reality 51”. W ramach tego projektu tworzone i udoskonalane były materiały i narzędzia związane ze skanowaniem i wizualizacją rzeczywistych lokacji, których przeznaczeniem jest wykorzystanie w nowej grze fabularnej w świecie Czarnobyli, roboczo zatytułowanej „Chernobylite”. Projekt gry „Chernobylite” osiągnął etap zaawansowanej pre-produkcji, doprecyzowany został design całości gry i przygotowano prototypy rozgrywki, które poddane były wewnętrznym testom jakościowym i grywalnościowym. Na podstawie tych materiałów opracowywane były pierwsze materiały promocyjne, których zadaniem było wspieranie kampanii marketingowej, przeprowadzonej w I kwartale 2019.

5. Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych

W 2018 r. nie miały miejsce zmiany w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych Spółki.

6. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

Wśród głównych czynników ryzyka i zagrożeń wskazać należy:

- Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność, takie jak koniunktura gospodarcza, zmiana preferencji ostatecznych odbiorców produktów Spółki, czy związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników. Spółka podejmuje niezbędne działania celem zapobieżenia negatywnym skutkom oddziaływania wskazanych czynników, m.in. poprzez prowadzenie działalności na całym świecie (negatywne zmiany w koniunkturze na jednym z obszarów nie muszą oddziaływać na inne rejony), opracowywanie gier na różne platformy oraz dla grup odbiorców o zróżnicowanym profilu demograficznym, czy stosowanie technologii umożliwiającej przeniesienie gier na nowe platformy w możliwie najkrótszym czasie, przy minimalnym nakładzie kosztów.
- Ryzyko zmiany kursów walutowych — Spółka minimalizuje to ryzyko poprzez posiadanie rachunków w walutach obcych i dokonywanie przewalutowań środków wyłącznie po korzystnym dla nas kursie.
- Czynniki związane z działalnością Spółki — Spółka działa na bardzo wymagającym rynku elektronicznej rozrywki, cechującym się dużą zmiennością trendów oraz konkurencją. Istnieje ryzyko, że nowowprowadzony produkt nie spotka się z pozytywnym odbiorem ze strony rynku, a tym samym nie przyniesie zakładanych przychodów. Spółka minimalizuje powyższe ryzyko poprzez bieżące śledzenie trendów panujących w branży, oraz organizację grup focusowych i focus — testów jeszcze w procesie powstawania gry, aby przez cały okres jej produkcji zbierać informacje od graczy na temat ich odbioru gry.
- Ryzyko związane z finansowaniem z dotacji i środków UE — Spółka realizuje projekty współfinansowane ze środków unijnych. Nie można wykluczyć ryzyka, iż zmiana prawa lub odmienna interpretacja przepisów prawa (a także różnego rodzaju wytycznych, procedur i podręczników beneficjenta w jednym lub wielu programach pomocowych) może wpłynąć na możliwość otrzymania uzgodnionego wcześniej dofinansowania. Nie można wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Spółkę wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z zapisami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać konieczność braku refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu określonej części dofinansowania. Spółka stara się zminimalizować to ryzyko poprzez zatrudnienie specjalistów dedykowanych do rozliczania projektów współfinansowanych ze środków unijnych.

7. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Spółka swoją płynnością zarządza poprzez bieżące monitorowanie poziomu wymagalnych zobowiązań, prognozowanie przepływów pieniężnych oraz odpowiednie dysponowanie środkami pieniężnymi. Spółka inwestuje wolne środki pieniężne w bezpieczne, krótkoterminowe instrumenty finansowe, które mogą być w każdej chwili wykorzystane do obsługi zobowiązań.

Spółka podejmuje działania mające na celu monitorowanie zmian w otoczeniu zewnętrznym dalszym i bliższym oraz analizę sytuacji wewnątrz Spółki w celu identyfikacji potencjalnych ryzyk i zagrożeń oraz następnie dokonuje ich oceny i podejmuje działania zmierzające do minimalizacji ewentualnych negatywnych skutków. Działania skoncentrowane są na odpowiedniej polityce zarządzania płynnością, monitoringu instrumentów finansowych oraz zarządzaniu kapitałem.

8. Informacje o zatrudnieniu

W analizowanym okresie spółka współpracowała średnio z ok 100 współpracownikami na podstawie umów cywilno-prawnych oraz zatrudniała 19 osób na umowę o pracę.

9. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju Spółki

Spółka zamierza w kolejnych latach kontynuować realizację dotychczasowej strategii rozwoju.