



RAPORT ZA IV KWARTAŁ 2019 R.

01.10.2019 R. – 31.12.2019 R

The Farm 51 Group SA to spółka zajmująca się produkcją gier przeznaczonych na większość dostępnych obecnie platform, przede wszystkim na komputery osobiste oraz konsole. Spółka rozwija także technologię tworzenia aplikacji wirtualnej rzeczywistości Reality51.

GLIWICE, 14 LUTEGO 2020



WORLD WAR 3

SPIS TREŚCI

1. Podstawowe informacje o Spółce	4
1.1. Dane Spółki.....	4
1.2. Zarząd.....	4
1.3. Rada Nadzorcza	4
1.4. Akcjonariat.....	4
2. Znaczące zasady rachunkowości.....	5
3. Skrócone sprawozdanie finansowe za IV kwartał 2019 r.....	7
3.1. Bilans	7
3.2. Rachunek zysków i strat.....	8
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych.....	9
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	9
4. Charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w IV kwartale 2019 r. wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki	10
5. Opis stanu realizacji działań i inwestycji emitenta oraz harmonogramu ich realizacji o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym.....	11
6. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.....	11
7. Informacja Zarządu Emitenta na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Emitent podejmował w obszarze aktywności nastawionej na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych.....	11
8. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji.....	12
9. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty.....	12

Szanowni Państwo,

W imieniu Zarządu przekazuję na Państwa ręce raport finansowy The Farm 51 Group S.A. za IV kwartał 2019 r., wraz z podsumowaniem najważniejszych dla Spółki i jej Akcjonariuszy wydarzeń, które miały miejsce w tym okresie.

W omawianym czasie w projekcie World War 3, prowadzone były prace ukierunkowane na poprawę stabilności gry od strony wydajności oraz kodu sieciowego. W IV kwartale spółka prowadziła też prace nad nową zawartością do gry, przeznaczoną dla Azjatyckiego Teatru Wojny oraz zaprezentowała pierwsze publiczne materiały związane z nowym systemem poruszania postaci, które spotkały się z bardzo pozytywnym przyjęciem graczy oraz influencerów. W kolejnych miesiącach zespół WW3 będzie kontynuował prace nad dalszym rozwojem projektu aby zdążyć z planowaną premierą finalnej jego wersji w drugim kwartale 2020 roku. Alternatywnym pomysłem, który dojrzał na przestrzeni ostatnich miesięcy, a który zrodził się podczas wielu rozmów o długofalowej współpracy z zewnętrznymi podmiotami, jest podjęcie konkretnych rozmów z wykazującym olbrzymie zainteresowanie, dużym globalnym podmiotem, specjalizującym się w segmencie gier online-multiplayer, deklarującym chęć rozwoju marki World War 3 w kontekście premiery finalnej wersji gry oraz jej serwisu po premierze. W ocenie zarządu rozmowy te mogą mieć znaczący wpływ na określenie ostatecznej daty premiery projektu World War 3 na platformy PC oraz możliwe wersje konsolowe. Aktualnie spółka rozważa samodzielne wydanie finalnej wersji gry lub premierę we współpracy z zewnętrznym podmiotem.

W IV kwartale 2019. wersja PC gry „Chernobylite” została opublikowana w formule Early Access na platformie Steam oraz w formule Games in Development na platformie GOG. W dniu premiery gra trafiła na szczyty list przebojów sprzedażowych obu platform. Na platformie Steam uplasowała się na pierwszym miejscu rankingów Global Top Sellers i Top Selling, zdobywając jednocześnie wysokie oceny w recenzjach użytkowników. W dniu publikacji niniejszego raportu „Chernobylite” na platformie Steam odnotowuje 71% ocen pozytywnych (Mostly Positive), co jest bardzo wysokim wynikiem biorąc pod uwagę fakt, iż gra opublikowana została w formule wczesnego dostępu i wciąż jeszcze nie jest wolna od błędów technicznych oraz udostępnia mniej niż 50% docelowej zawartości.

W IV kwartale 2019. w dziale Reality 51 kontynuowane były prace nad rozwojem technologii i projektów prowadzonych w ramach prac naukowo-badawczych i komercyjnych. W ramach dofinansowania programu sektorowego GamelNN, rozpoczęte zostały prace nad nowym projektem zatytułowanym „Opracowanie zautomatyzowanego systemu proceduralnego generowania efektów specjalnych w grach wideo z uwzględnieniem charakterystyki dźwięku i muzyki”. Jest on kontynuacją planów dalszego rozwoju autorskiej technologii Reality 51, wzbogacających rozwiązania dotyczące tworzenia grafiki 3D o narzędzia służące do syntezy i przetwarzania dźwięku oraz generowania efektów specjalnych. Projekt ten, dofinansowany kwotą blisko 6 mln złotych, ma stanowić istotny element prac badawczo-rozwojowych związanych bezpośrednio z komercyjnymi projektami Spółki.

W imieniu zespołu The Farm 51 Group pragnę podziękować Akcjonariuszom za wsparcie i zaufanie. Wierzę, że efekty prowadzonych obecnie prac nad kluczowymi projektami dostarczą Akcjonariuszom w 2020 roku powodów do zadowolenia, czego sobie i Państwu życzę.

Z wyrazami szacunku,

Robert Siejka - Prezes Zarządu

1. Podstawowe informacje o Spółce

1.1. Dane Spółki

Firma:	The Farm 51 Group
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Gliwice
Adres:	ul. Bohaterów Getta Warszawskiego 15, 44-102 Gliwice
Tel./ fax:	+ 48 32 279 03 80
Internet:	www.thefarm51.com
KRS:	0000383606
REGON:	241925607
NIP:	6312631819

1.2. Zarząd

1. Robert Siejka - Prezes Zarządu
2. Kamil Bilczyński – Wiceprezes Zarządu
3. Wojciech Pazdur – Wiceprezes Zarządu

1.3. Rada Nadzorcza

1. Karol Przeliorz - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
2. Maciej Gdula - Członek Rady Nadzorczej,
3. Andrzej Kierzkowski - Członek Rady Nadzorczej,
4. Andrzej Wojno - Członek Rady Nadzorczej,
5. Robert Wist – Członek Rady Nadzorczej,

1.4. Akcjonariat

Informację o strukturze akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień sporządzenia niniejszego raportu, co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu. Struktura przedstawia się następująco:

Lp.	Akcjonariusz	Liczba akcji (w szt.)	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Udział w głosach (w proc.)
1.	Robert Siejka	351500	351500	5,60%	5,60%
2.	Kamil Bilczyński	378 000	378 000	6,03%	6,03%
3.	Wojciech Pazdur	369200	369200	5,89%	5,89%
5.	Pozostali	5174778	5174778	82,49%	82,49%
Razem		6 273 478	6 273 478	100,00	100,00

2. Znaczące zasady rachunkowości

Sprawozdanie finansowe sporządzono stosując poniżej opisane zasady rachunkowości:

Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego

Sprawozdanie finansowe sporządzone zostało w zgodzie z praktyką stosowaną przez jednostki działające w Polsce, w oparciu o zasady rachunkowości wynikające z przepisów ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (Dz. U. Z 2009 r. nr 152 poz. 1223 z późniejszymi zmianami) i wydanymi na jej podstawie przepisami wykonawczymi.

Przychody i koszty

Przychody i koszty są rozpoznawane według zasady memoriałowej, tj. W okresach, których dotyczą, niezależnie od daty otrzymania lub dokonania płatności. Spółka prowadzi ewidencję kosztów w układzie rodzajowym oraz sporządza rachunek zysków i strat w wariantcie porównawczym. Przychody ze sprzedaży produktów ujmuje się w rachunku zysków i strat, gdy znaczące ryzyko i korzyści wynikające z praw własności do produktów przekazano nabywcy. Przychody ze sprzedaży usług o okresie realizacji krótszym niż 6 miesięcy rozpoznawane są w momencie zakończenia wykonania usługi.

Wartości niematerialne i prawne

Wartości niematerialne i prawne ujmuje się w księgach według cen nabycia.

Środki trwałe

Wartość początkową środków trwałych ujmuje się w księgach według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne, a także o odpisy z tytułu trwałej utraty ich wartości. Cena nabycia i koszt wytworzenia środków trwałych obejmuje ogół ich kosztów poniesionych przez jednostkę za okres budowy, montażu, przystosowania i ulepszenia do dnia przyjęcia do użytkowania, w tym również koszt obsługi zobowiązań zaciągniętych w celu ich finansowania i związane z nimi różnice kursowe, pomniejszony o przychody z tego tytułu. Wartość początkową stanowiącą cenę nabycia lub koszt wytworzenia środka trwałego powiększają koszty jego ulepszenia, polegającego na przebudowie, rozbudowie, modernizacji lub rekonstrukcji, powodującego, że wartość użytkowa tego środka po zakończeniu ulepszenia przewyższa posiadaną przy przyjęciu do użytkowania wartość użytkową. Środki trwałe amortyzowane są metodą liniową. Rozpoczęcie amortyzacji następuje w następnym miesiącu po przyjęciu środka trwałego do użytkowania.

Inwestycje

Inwestycje obejmują aktywa nabyte w celu osiągnięcia korzyści ekonomicznych wynikających z przyrostu wartości tych aktywów, uzyskania z nich przychodów w formie odsetek, dywidend (udziałów w zyskach) lub innych pożytków, w tym również z transakcji handlowej, a w szczególności aktywa finansowe oraz te nieruchomości i wartości niematerialne i prawne, które nie są użytkowane przez jednostkę, lecz zostały nabyte w celu osiągnięcia tych korzyści. Aktywa finansowe wprowadza się do ksiąg rachunkowych na dzień zawarcia kontraktu w cenie nabycia, to jest w wartości godziwej poniesionych wydatków lub przekazanych w zamian innych składników majątkowych, zaś zobowiązania finansowe w wartości godziwej uzyskanej kwoty lub wartości otrzymanych innych składników majątkowych. Przy ustalaniu wartości godziwej na ten dzień uwzględnia się poniesione przez Spółkę koszty transakcji. Aktywa finansowe nabyte w wyniku transakcji dokonanych na rynku regulowanym wprowadza się do ksiąg rachunkowych w dniu ich zawarcia. Rozchody aktywów finansowych nabytych na rynku regulowanym są wyceniane według rzeczywistych cen zakupu stosując zasadę „pierwsze weszło – pierwsze wyszło”.

Należności, roszczenia i zobowiązania, inne niż zaklasyfikowane jako aktywa i zobowiązania finansowe

Należności wykazuje się w kwocie wymaganej zapłaty, z zachowaniem zasady ostrożnej wyceny. Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego, zaliczanego odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub do kosztów finansowych - zależnie od rodzaju należności, której dotyczy odpis aktualizujący. Zobowiązania ujmuje się w księgach rachunkowych w kwocie wymagającej zapłaty. Należności i zobowiązania wyrażone w walutach obcych na dzień dokonania operacji wycenia się po średnim kursie Narodowego Banku Polskiego ustalonego dla danej waluty w ostatnim dniu roboczym poprzedzającym ten dzień.

Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych

Środki pieniężne w banku i w kasie oraz lokaty krótkoterminowe przechowywane do terminu zapadalności wyceniane są według wartości nominalnej. Wykazane w sprawozdaniu z przepływu środków pieniężnych pozycja środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych składa się ze środków na rachunkach bankowych oraz lokat bankowych o terminie zapadalności nie dłuższym niż 3 miesiące, które nie zostały potraktowane jako działalność lokacyjna.

Rozliczenia międzyokresowe

Spółka dokonuje czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów, jeżeli dotyczą one przyszłych okresów sprawozdawczych.

Rezerwy na zobowiązania

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Spółce ciąży istniejący obowiązek (prawny i zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wypływu środków oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty zobowiązania.

Podatek dochodowy

Podatek dochodowy wykazany w rachunku zysków i strat obejmuje część bieżącą i część odroczoną. Bieżące zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego jest naliczane zgodnie z przepisami podatkowymi. Wykazywana w rachunku zysków i strat część odroczona stanowi różnicę pomiędzy stanem rezerw i aktywów z tytułu podatku odroczonego na koniec i na początek okresu sprawozdawczego. Rezerwę i aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego, dotyczące operacji rozliczanych z kapitałem własnym, odnosi się na kapitał własny. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się w wysokości kwoty przewidzianej w przyszłości do odliczenia od podatku dochodowego, w związku z ujemnymi różnicami przejściowymi, które spowodują w przyszłości zmniejszenie podstawy obliczenia podatku dochodowego oraz straty podatkowej możliwej do odliczenia, ustalonej przy uwzględnieniu zasady ostrożności. Rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego tworzy się w wysokości kwoty podatku dochodowego, wymagającej w przyszłości zapłaty, w związku z występowaniem dodatnich różnic przejściowych, to jest różnic, które spowodują zwiększenie podstawy obliczenia podatku dochodowego w przyszłości. Wysokość rezerwy i aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się przy uwzględnieniu stawek podatku dochodowego obowiązujących w roku powstania obowiązku podatkowego. Rezerwa i aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego nie są kompensowane dla potrzeb prezentacji w sprawozdaniu finansowym.

Różnice kursowe

Różnice kursowe wynikające z wyceny na dzień bilansowy aktywów i pasywów wyrażonych w walutach obcych powstałe w związku z zapłatą należności i zobowiązań w walutach obcych, jak również przy sprzedaży walut, zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych.

Przepływy pieniężne

Spółka sporządza przepływy pieniężne metodą pośrednią.

3. Skrócone sprawozdanie finansowe za IV kwartał 2019 r.

3.1. Bilans

BILANS		Stan na 31.12.2019 r.	Stan na 31.12.2018 r.
A.	AKTYWA TRWAŁE	225 023,39	508 789,73
I.	Wartości niematerialne i prawne	65 367,30	190 520,69
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	159 656,09	289 591,97
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	28 377,07
B.	AKTYWA OBROTOWE	10 949 392,59	15 718 360,61
I.	Zapasy	5 601 328,86	3 199 842,72
II.	Należności krótkoterminowe	1 559 297,25	1 336 831,47
III.	Inwestycje krótkoterminowe	2 911 583,90	10 481 359,93
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokres.	877 182,58	700 326,49
AKTYWA RAZEM		11 174 415,98	16 227 150,34

A.	KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	8 384 851,81	10 076 018,50
I.	Kapitał podstawowy	627 347,80	627 347,80
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	25 337 926,37	25 337 926,37
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-15 889 255,67	-12 869 664,17
VIII.	Zysk (strata) netto	-1 691 166,69	-3 019 591,50
B.	ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	2 789 564,17	6 151 131,84
I.	Rezerwy na zobowiązania	7 500,00	36 177,07
II.	Zobowiązania długoterminowe	1 742 047,12	955 752,16
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	1 040 017,05	5 159 202,61
PASYWA RAZEM		11 174 415,98	16 227 150,34

RAPORT KWARTALNY ZA IV KWARTAŁ 2019 R.
3.2. Rachunek zysków i strat

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT (wariant porównawczy)		01.10.2019 r. - 31.12.2019 r.	01.01.2019 r. - 31.12.2019 r.	01.10.2018 r. - 31.12.2018 r.	01.01.2018 r. - 31.12.2018 r.
A.	PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY I ZRÓWNANE Z NIMI	1 436 726,84	8 469 157,15	6 142 404,08	9 695 337,06
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	2 687 108,58	5 839 147,55	12 295 599,67	12 982 195,46
II.	Zmiana stanu produktów	-1 250 381,74	2 569 551,11	-6 153 195,59	-3 338 829,79
IV.	Przychody netto ze sprzedaży tow. i materiałów		60 458,49		51 971,39
B.	KOSZT DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	3 157 190,12	13 817 985,87	3 176 906,82	12 125 277,18
I.	Amortyzacja	83 407,56	342 847,50	241 652,88	1 376 800,54
II.	Zużycie materiałów i energii	159 392,36	663 689,01	25 855,60	592 119,47
III.	Usługi obce	649 702,90	2 536 539,79	731 516,58	2 169 920,68
IV.	Podatki i opłaty	4 606,59	25 659,94	2 570,00	14 633,76
V.	Wynagrodzenia	2 054 829,13	9 129 606,99	1 805 673,02	6 739 238,16
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	92 858,76	347 099,44	84 670,57	358 739,86
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	75 085,60	688 526,88	284 968,17	873 016,05
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	37 307,22	84 016,32	0,00	808,66
C.	ZYSK / STRATA ZE SPRZEDAŻY	-1 720 463,28	-5 348 828,72	2 965 497,26	-2 429 940,12
D.	POZOSTAŁE PRZYCHODY OPERACYJNE	1 066 888,85	3 895 545,23	1 167 245,07	2 600 118,94
II.	Dotacje	1 008 832,73	3 645 169,42	1 154 486,88	2 571 709,48
III.	Inne przychody operacyjne	58 056,12	250 375,81	12 758,19	28 409,46
E.	POZOSTAŁE KOSZTY OPERACYJNE	2 137,14	54 773,04	269 724,52	272 161,05
III.	Inne koszty operacyjne	2 137,14	54 773,04	269 724,52	272 161,05
F.	ZYSK / STRATA NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	-655 711,57	-1 508 056,53	3 863 017,81	-101 982,23
G.	PRZYCHODY FINANSOWE	11 365,30	46 525,66	5 907,37	22 004,46
II.	Odsetki uzyskane	1 314,76	18 515,02	5 907,37	22 004,46
V.	Inne	10 050,54	28 010,64	0,00	0,00
H.	KOSZTY FINANSOWE	11 229,17	229 635,82	2 543 785,46	2 939 613,73
I.	Odsetki zapłacone	-9 266,46	147 659,00	121 114,72	401 605,39
III.	Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00	2 298 485,05	2 298 485,05
IV.	Inne	20 495,63	81 976,82	124 185,69	239 523,29
I.	ZYSK / STRATA NA DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ	-655 575,44	-1 691 166,69	1 325 139,72	-3 019 591,50
J.	WYNIK ZDARZEŃ LOSOWYCH	0,00	0,00	0,00	0,00
K.	ZYSK BRUTTO	-655 575,44	-1 691 166,69	1 325 139,72	-3 019 591,50
L.	PODATEK DOCHODOWY	21 507,84	0,00	139 969,34	0,00
M.	POZ.OBOWIĄZKOWE ZMNIEJ. ZYSKU / ZWIĘKSZ. STRATY	0,00	0,00	0,00	0,00
N.	ZYSK / STRATA NETTO	-677 083,28	-1 691 166,69	1 185 170,38	-3 019 591,50

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH		01.10.2019 r. - 31.12.2019 r.	01.01.2019 r. - 31.12.2019 r.	01.10.2018 r. - 31.12.2018 r.	01.01.2018 r. - 31.12.2018 r.
A.	Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I.	Zysk (strata) netto	-677 083,28	-1 691 166,69	1 185 170,38	-3 019 591,50
II.	Korekty razem	-460 662,21	-2 382 851,11	6 060 268,81	4 034 018,99
11.	Inne korekty amort.zak.prac b-r				
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	-216 421,07	-4 074 017,80	7 245 439,19	1 014 427,49
B.	Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I.	Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Wydatki	0,00	-87 758,23	-20 962,70	-91 245,20
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	0,00	-87 758,23	-20 962,70	-91 245,20
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I.	Wpływy	0,00	829 000,00	0,00	5 584 560,00
II.	Wydatki	0,00	-4 241 920,00	-76 843,00	-499 237,98
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	0,00	-3 412 920,00	-76 843,00	5 085 322,02
D.	Przepływy pieniężne netto, razem (A.III+/-B.III+/-C.III)	216 421,07	-7 574 696,03	7 147 633,49	6 008 504,31
E.	Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	216 421,07	-7 574 696,03	7 089 178,02	5 950 048,84
-	zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych			-58 455,47	-58 455,47
F.	Środki pieniężne na początek okresu	3 046 241,97	10 404 516,93	3 315 338,91	4 454 468,09
G.	Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	2 829 820,90	2 829 820,90	10 404 516,93	10 404 516,93

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym		01.10.2019 r. - 31.12.2019 r.	01.01.2019 r. - 31.12.2019 r.	01.10.2018 r. - 31.12.2018 r.	01.01.2018 r. - 31.12.2018 r.
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 061 935,09	10 076 018,50	9 075 144,64	9 010 346,52
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	8 384 851,81	8 384 851,81	10 076 018,50	10 076 018,50
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	8 384 851,81	8 384 851,81	10 076 018,50	10 076 018,50

4. Charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w IV kwartale 2019 r. wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki

W IV kwartale 2019 roku The Farm 51 Group S.A. osiągnęła 2 687 tys. zł przychodów ze sprzedaży, wobec 12 296 tys. zł w analogicznym okresie 2018 r. W analizowanym okresie Emitent zanotował 656 tys. zł straty na działalności operacyjnej oraz 677 tys. zł straty netto. Dla porównania, w IV kwartale 2018 roku Spółka zanotowała odpowiednio 3 863 tys. zł zysku na działalności operacyjnej i 1 186 tys. zł zysku netto. Obecna strata na działalności operacyjnej wynika z intensyfikacji prac nad głównymi projektami firmy WW3 i Chernobylite

Na koniec IV kwartału 2019 r. zobowiązania Spółki wynosiły 2 790 tys. zł, wobec 6 151 tys. zł na koniec IV kwartału 2018 r. Większość zobowiązań długoterminowych stanowiły zobowiązania wynikające z emisji 1724 dwuletnich obligacji serii K i L. Struktura zobowiązań i ich stosunek wobec kapitałów własnych zapewniają pełne bezpieczeństwo finansowe spółki.

Przychody netto ze sprzedaży projektów w roku 2019 wyniosły łącznie 5.839 tys. zł, na co składały się:

WW3	2 401 tys. zł
Chernobylite	2 899 tys. zł
Pozostałe	538 tys. zł

W tym okresie Spółka przystąpiła do intensyfikacji aktualizacji technicznych projektu. Główne prace produkcyjne związane z projektem World War 3, prowadzone w czwartym kwartale 2019 roku, były ukierunkowane na aktualizację techniczną, celem poprawy stabilności gry od strony wydajności oraz kodu sieciowego. Spółka opublikowałaś kilkanaście małych i dużych aktualizacji do gry oraz wprowadziła do testów pierwsze serwery linuxowe, które powinny podnieść stabilność oraz komfort podczas rozgrywki online. W IV kwartale spółka prowadziła też prace nad nową zawartością do gry, przeznaczoną dla Azjatyckiego Teatru Wojny oraz zaprezentowała pierwsze publiczne materiały związane z nowym systemem poruszania postaci, które spotkały się z bardzo pozytywnym przyjęciem graczy oraz influencerów. W kolejnych miesiącach zespół WW3 będzie kontynuował prace nad dalszym rozwojem projektu oraz szlifował jego ostateczną jakość i stabilność.

W IV kwartale 2019. wersja PC gry „Chernobylite” została opublikowana w formule Early Access na platformie Steam oraz w formule Games in Development na platformie GOG. W dniu premiery gra trafiła na szczyty list przebojów sprzedażowych obu platform. Na platformie Steam uplasowała się na pierwszym miejscu rankingów Global Top Sellers i Top Selling, zdobywając jednocześnie wysokie oceny w recenzjach użytkowników.

W grudniu 2019 platforma Steam opublikowała zestawienie najbardziej udanych premier tego roku, przyznając grze „Chernobylite” kategorię „The Best of 2019” i umieszczając ją w grupie tytułów, które odniosły największy sukces.

Premiera wersji Early Access „Chernobylite” potwierdziła potencjał sprzedażowy tytułu i udzieliła odpowiedzi na pytania o dalszy kierunek rozwoju projektu – dzięki opiniom graczy i wsparciu społeczności udało się wyeliminować znaczącą większość globalnych usterek technicznych oraz designerskich. Bazując na dostępnych wynikach gier o zbliżonej koncepcji i stylizacji, w ocenie Zarządu „Chernobylite” ma bardzo duże szanse stać się sukcesem po opublikowaniu finalnej wersji z kompletną fabułą i o wiele dłuższym czasem rozgrywki.

W dniu publikacji niniejszego raportu „Chernobylite” na platformie Steam odnotowuje 71% ocen pozytywnych (Mostly Positive), co jest bardzo wysokim wynikiem biorąc pod uwagę fakt, iż gra opublikowana została w formule wczesnego dostępu i wciąż jeszcze nie jest wolna od błędów technicznych oraz udostępnia mniej niż 50% docelowej zawartości.

Obecnie trwają działania zmierzające do ukończenia produkcji i wydania pełnej wersji gry na platformę PC, a także rozpoczęto zaawansowane prace i rozmowy z potencjalnymi partnerami biznesowymi dotyczące premiery na konsolach obecnej i nowej generacji. Zespół pracujący nad grą z dużą częstotliwością publikuje

poprawki i rozszerzenia gry, rozwiązując wykryte problemy i rozbudowując zawartość o nowe elementy. Kluczowe prace produkcyjne zmierzające do wyjścia z formuły Early Access mają zostać zakończone w drugiej połowie 2020, a decyzja o ostatecznej dacie premiery i docelowych platformach sprzętowych oraz sprzedażowych zostanie podjęta po zakończeniu trwających obecnie rozmów biznesowych.

W IV kwartale 2019. w dziale Reality 51 kontynuowane były prace nad rozwojem technologii i projektów prowadzonych w ramach prac naukowo-badawczych i komercyjnych.

W ramach dofinansowania programu sektorowego GameINN, w fazę końcową wszedł 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 są materiały i narzędzia związane ze skanowaniem i wizualizacją rzeczywistych lokacji, wykorzystywane m.in. w grze „Chernobylite”. Równocześnie rozpoczęte zostały prace nad nowym, znacznie większym projektem w programie GameINN, zatytułowanym „Opracowanie zautomatyzowanego systemu proceduralnego generowania efektów specjalnych w grach wideo z uwzględnieniem charakterystyki dźwięku i muzyki”. Jest on kontynuacją planów dalszego rozwoju autorskiej technologii Reality 51, wzbogacających rozwiązania dotyczące tworzenia grafiki 3D o narzędzia służące do syntezy i przetwarzania dźwięku oraz generowania efektów specjalnych. Projekt ten, dofinansowany kwotą blisko 6 mln złotych, ma stanowić istotny element prac badawczo-rozwojowych związanych bezpośrednio z komercyjnymi projektami Spółki.

5. Opis stanu realizacji działań i inwestycji emitenta oraz harmonogramu ich realizacji, o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym.

Nie dotyczy.

6. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.

Spółka nie publikowała prognoz wyników finansowych na 2019 r.

7. Informacja Zarządu Emitenta na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Emitent podejmował w obszarze aktywności nastawionej na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych.

W IV kwartale 2019 r. The Farm 51 Group realizowała prace nastawione na badania i rozwój w ramach Programu Sektorowego GameINN. Spółka pozyskała cztery dotacje dla projektów o łącznej wartości ponad 27,25 mln zł.

Szczegóły projektów, które są realizowane w ramach Programu Sektorowego GameINN, zostały przedstawione poniżej:

Tytuł projektu	Koszt kwalifikowalny projektu (zł)	Wnioskowana kwota dofinansowania (zł)
Przeprowadzenia prac badawczych z zakresu hiper-realistycznej balistyki pocisków i pancerzy, foto-realistycznej wizualizacji środowiska oraz współpracy użytkowników online oraz opracowanie prototypu interaktywnego symulatora pola walki o budowie modułowej opartego o symbiozę środowiska AR (rozszerzona rzeczywistość) i VR (wirtualna rzeczywistość)	4 469 276,80 zł	2 310 218,44 zł

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	5 878 012,91 zł	3 579 729,86 zł
Opracowanie funkcjonalnego prototypu zaawansowanego generatora treści dodatkowych AUGOT, działającego w środowisku PC i mobile	6 789 415,87 zł	4 484 966,12 zł
Opracowanie zautomatyzowanego systemu proceduralnego generowania efektów specjalnych w grach wideo z uwzględnieniem charakterystyki dźwięku i muzyki „LudFX”	10 146 859,16 zł	5 960 511,06 zł

8. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji.

Na ostatni dzień okresu objętego niniejszym raportem Emitent nie tworzy grupy kapitałowej.

9. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty.

W analizowanym okresie Spółka współpracowała z 80 współpracownikami na podstawie umów cywilnoprawnych oraz zatrudniała 24 osoby na umowę o pracę.

Robert Siejka

Prezes Zarządu