



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
THE FARM 51 GROUP SPÓŁKA AKCYJNA
Z SIEDZIBĄ W GLIWICACH
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2019 ROKU
DO 31 GRUDNIA 2019 ROKU

28 MAJA 2020 ROKU

SPIS TREŚCI

1. INFORMACJE PODSTAWOWE	3
2. WŁADZE SPÓŁKI.....	3
3. INFORMACJE O STANIE FINANSOWYM SPÓŁKI	4
4. INFORMACJE O DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2019 R.	4
5. INFORMACJE O ZMIANACH W POWIĄZANIACH ORGANIZACYJNYCH LUB KAPITAŁOWYCH	8
6. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE RYZYKA	8
7. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE CELÓW I METOD ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM.....	8
8. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU	9
9. INFORMACJE NA TEMAT PRZEWIDYWANYCH KIERUNKÓW ROZWOJU SPÓŁKI.....	9
10. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ŁADU KORPORACYJNEGO.....	9

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 31.12.2019 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

Nie wystąpiły.

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 31.12.2019r. 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

Na dzień 29.05.2020r. 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
- Andrzej Kierzkowski - Członek Rady Nadzorczej

Zarząd Spółki

Na dzień 31.12.2019 roku skład Zarządu przedstawiał się następująco:

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

Na dzień 29.05.2020 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 6 lutego 2020 roku, Rada Nadzorcza Spółki postanowiła powołać w skład Rady Nadzorczej Spółki (w drodze kooptacji) Pana Andrzeja Kierzkowskiego.

3. Informacje o stanie finansowym Spółki

Na dzień 31.12.2019 r. wysokość kapitałów własnych Spółki wynosiła 8 396 tys. zł, wobec 10 076 tys. zł na koniec 2018 r. Zobowiązania krótkoterminowe wynosiły 1 955,93 tys. zł (5 159,20 tys. zł na koniec 2018 r.) a długoterminowe 829,00 tys. zł (955,75 tys. zł na koniec 2018 r.).

Wartość aktywów trwałych wyniosła na koniec 2019 r. 205,81 tys. zł, wobec 508,79 tys. zł na koniec 2018 r. Wartość aktywów obrotowych na koniec 2019 r. wyniosła 10 982,45 tys. zł, wobec 15 718,36 tys. zł na koniec 2018 r.

W analizowanym okresie The Farm 51 Group S.A. zaksięgowała 8 771,74 tys. zł przychodów (9 695,34 tys. zł na koniec 2018 r.), z czego 5 838,55 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów, plus 2 872,74 tys. zł zmiana stanu produktów. W analizowanym okresie Spółka zanotowała 1 487,65 tys. zł straty na działalności operacyjnej (101,98 tys. zł straty w 2018 r.) oraz 1 680,18 tys. zł straty netto (3 019,59 tys. zł straty netto w 2018 r.).

4. Informacje o działalności Spółki w 2019 r.

W 1 kwartale 2019 roku Spółka przystąpiła do intensyfikacji działań marketingowych oraz promocji gry WW3 na targach branżowych. W dniach 1-3 marca samodzielnie promowała projekt na międzynarodowych targach Intel Extreme Masters, odbywających się w Katowicach, na których to była obecna z własnym dedykowanym stoiskiem. Podczas targów odbyły pierwsze pokazy e-spotowej wersji gry przeznaczonej do rozgrywek turniejowych, zaprezentowane przy współudziale światowej klasy zespołu e-sportowego Actina Pact. Główne prace produkcyjne związane z projektem World War 3, prowadzone w pierwszym kwartale 2019 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 tym okresie, spółka opublikowałaś kilkanaście małych i dużych aktualizacji do gry.

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

wspierające sprzedaż Chernobyl VR Project oraz rozwijano nową rozszerzoną wersję non-VR, która adresowana będzie głównie dla graczy, a nie tylko entuzjastów technologii VR. Realizowane też były prace nad projektami zleconymi z dziedzin takich jak muzealnictwo i interaktywne dokumenty, jak również skanowanie 3D zamówionych obiektów dla zewnętrznych podmiotów. 20. lutego we wrocławskim Centrum Technologii Audiowizualnych miała miejsce premiera pełnej wersji projektu „MS Pilsudski – Ukryta historia”, który jest historycznym widowiskiem wirtualnej rzeczywistości przygotowanym przez The Farm 51 wspólnie z Fundacją Koncept Kultura.

W ramach dofinansowania programu sektorowego GameINN, realizowany był również projekt zatytułowany „Skonstruowanie nowych i rozbudowa już istniejących narzędzi i technik służących do tworzenia fotorealisticznej 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, których przeznaczeniem jest wykorzystanie w nowej grze fabularnej w świecie Czarnobyla, roboczo zatytułowanej „Chernobylite”.

W tym kwartale projekt gry „Chernobylite” zamknął etap pre-produkcji, sfinalizowany został design całości gry i przygotowano wersję demonstracyjną, która miała posłużyć we wsparciu kampanii marketingowej rozpoczętej w I kwartale 2019. W lutym opublikowana została oficjalna zapowiedź i pierwszy zwiastun projektu, które spotkały się z bardzo entuzjastycznym odbiorem (w ciągu pierwszego tygodnia 98% reakcji pozytywnych w serwisie YouTube, blisko 9 milionów wyświetleń, 600 artykułów i 60 tysięcy udostępnień w mediach społecznościowych). Celem działań PR było zbudowanie świadomości odbiorców przed uruchomieniem kampanii crowdfundingowej zaplanowanej na kwiecień 2019. Końcem marca 2019. zespół „Chernobylite” odwiedził targi PAX East w Bostonie, aby zaprezentować demo graczom. Demo spotkało się z jednoznacznie pozytywnymi reakcjami i uzasadniło celowość dalszego współdziałania ze społecznością graczy poprzez rozpoczęcie kampanii Kickstarter w kwietniu. Zadaniem tej kampanii, oprócz zebrania środków finansowych, ma być dalsze budowanie społeczności i świadomości produktu wśród jego docelowych odbiorców.

Główne prace produkcyjne związane z projektem World War 3, prowadzone w drugim kwartale 2019 roku, skupiały się na pracach zmierzających do poprawy stabilności oraz atrakcyjności gry. W tym okresie, spółka opublikowała kilkanaście aktualizacji do gry, a jednym z głównych wyzwań produkcyjnych było dokończenie produkcji największej aktualizacji gry od czasu jej premiery, noszącej kodową nazwę GIGA-PATCH. Kolejnym wyzwaniem było zakończenie ewaluacji strony technicznej i przeprowadzenie pierwszego w historii spółki darmowego weekendu z grą (free weekend), który zakończył się sukcesem - co utwierdziło spółkę w zasadności przeprowadzania podobnych inicjatyw w przyszłości. W drugim kwartale 2019 roku, udało się tak zaplanować oraz zrealizować z sukcesem premierową aktualizację GIGA-PATCH w powiązaniu z promocjami cenowymi oraz freeweekendem na platformie Steam.

W II kwartale 2019. zostały rozpoczęte intensywne prace produkcyjne i marketingowe zmierzające do wydania gry "Chernobylite" w 2019 roku na komputery PC w formule Early Access w ramach platformy Steam. Po entuzjastycznym odbiorze pierwszych materiałów promocyjnych i zaprezentowaniu grywalnej wersji demo na targach PAX w Bostonie, uruchomiliśmy kampanię crowdfundingową na platformie Kickstarter. Celem tej kampanii, poza zgromadzeniem funduszy wspierających rozwój projektu, było przede wszystkim zbudowanie silnej społeczności graczy bardzo mocno zaangażowanych we wspieranie projektu na takich polach jak media społecznościowe, testowanie, przyciąganie uwagi kolejnych odbiorców i prowadzenie komunikacji na forach internetowych. W ocenie Zarządu i mediów kampania okazała się ogromnym sukcesem, osiągając w ciągu zaledwie 9 dni zakładany cel, którym było zebranie kwoty 100,000 USD. Ostatecznie, na koniec trwającej miesiąc kampanii, udało się osiągnąć ponad dwukrotność deklarowanej kwoty, zamykając zbiórkę wynikiem 206,671 USD. Uplasowało to „Chernobylite” na drugiej pozycji wśród najbardziej udanych zbiorów crowdfundingowych w historii polskiej branży gier komputerowych. Równie istotnym efektem kampanii Kickstarter było dynamiczne zwiększenie liczby osób zainteresowanych projektem na kanałach Facebook, YouTube, Twitter, Instagram, Discord, a przede wszystkim na platformie Steam, która ma być głównym punktem dystrybucyjnym dla gry w wersji na komputery PC. Opublikowane w ramach kampanii Kickstarter demo gry „Chernobylite” miało zweryfikować założenia designu i technologii gry w najbardziej bezpośredni sposób – poprzez przetestowanie gry przez dużą liczbę graczy i zebranie opinii docelowej grupy odbiorców. Przeważająca większość graczy, pomimo udostępnienia im bardzo wczesnej i okrojonej wersji gry, oceniła aktualny stan projektu bardzo pozytywnie, zwracając w szczególności uwagę na wysoką jakość grafiki, uzyskaną dzięki skanowaniu 3D rzeczywistej Strefy Wykluczenia wokół Czarnobyla, wierne oddanie specyficznej atmosfery tego miejsca, bogactwo mechanik rozgrywki i ciekawy pomysł konstrukcji fabularnej, umożliwiający wielokrotne rozgrywanie gry na różne sposoby. Wśród uwag krytycznych poruszano przede wszystkim błędy

techniczne i optymalizacyjne wynikające z wczesnego etapu produkcji, usterki systemu sztucznej inteligencji i animacji oraz brak dopracowanej warstwy audio. W ramach dalszego planowania prac studia każdy z tych elementów został objęty szczegółową analizą i planem poprawek oraz udoskonaleń do wdrożenia przed i w trakcie fazy Early Access na Steam. Tym samym zrealizowano założenie o wykorzystaniu feedbacku graczy w planowaniu i dalszym rozwoju gry.

W II kwartale 2019. w dziale Reality 51 kontynuowane były prace nad rozwojem technologii i projektów prowadzonych w ramach prac naukowo-badawczych i komercyjnych. Prowadzono działania marketingowe wspierające sprzedaż Chernobyl VR Project oraz rozwijano nową rozszerzoną wersję non-VR, która adresowana będzie głównie dla graczy, a nie tylko entuzjastów technologii VR. Realizowane też były prace nad projektami zleconymi. Rozpoczęto produkcję symulacji pracowni w wirtualnej rzeczywistości dla Głównego Instytutu Górnictwa. Zakończono projekt „Niepodległa w obiektywie” - aplikacja w wirtualnej rzeczywistości oraz aplikacja sieciowa współfinansowana przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Podpisano list intencyjny z Hiszpańską spółką IRALTA FILMS S.L. odnośnie koprodukcji doświadczenia VR będącego ekranizacją powieści „The Bear, the Tiger and the Dragon”.

W ramach dofinansowania programu sektorowego GameINN, 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 są materiały i narzędzia związane ze skanowaniem i wizualizacją rzeczywistych lokacji, których przeznaczeniem jest wykorzystanie w nowej grze fabularnej w świecie Czarnobyla, roboczo zatytułowanej „Chernobylite”.

W trzecim kwartale 2019 roku Spółka prowadziła prace nad nową zawartością do gry WW3, przeznaczonej dla Azjatyckiego Teatru Wojny (mapy, bronie, pojazdy, postacie, udźwiękowanie). Kontynuowane były intensywne prace produkcyjne i marketingowe zmierzające do wydania gry "Chernobylite" w 2019 roku w formule Early Access na platformie Steam. W ramach tych prac wprowadzane były poprawki i udoskonalenia gry wynikające ze współpracy ze społecznością graczy skupioną wokół kampanii Kickstarter zakończonej sukcesem w II kwartale. Duża grupa osób wspierających projekt finansowo zaangażowała się również w testy techniczne i dyskusje na temat całokształtu projektu, na podstawie których możliwe było lepsze dopracowanie docelowego designu i zakresu gry.

W sierpniu 2019 roku projekt Chernobylite w wersji pre-alpha został zaprezentowany publicznie na targach Gamescom w Kolonii, spotykając się z bardzo entuzjastycznym odbiorem mediów i graczy. W ciągu kilku dni prezentacji setki graczy stały w kolejce do stoiska z grą aby obejrzeć lub samemu spróbować rozgrywki, jednocześnie uczestnicząc w zbieraniu przez zespół produkcyjny opinii i wskazówek dotyczących dalszego rozwoju projektu. Materiały wideo opublikowane z tej okazji odnotowały miliony wyświetleń w serwisie YouTube i na stronach mediów, zbierając bardzo wysokie noty odbiorców. We wrześniu uruchomione zostały zamknięte testy Closed Alpha na platformie Steam, których celem było ostateczne przetestowanie i zapewnienie poprawności technicznej wersji gry zaplanowanej do wydania w Early Access w IV kwartale. Wyniki tych testów pozwoliły ocenić, że pod względem jakości technicznej gra przewyższa większość tytułów publikowanych w formule Early Access i decyzja o takiej formie publikacji gry jest zasadna.

Również we wrześniu Spółka otrzymała zawiadomienie z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju o przyznaniu kolejnej dotacji w programie sektorowym GameINN. The Farm 51 Group SA już trzeci rok z rzędu została wyróżniona w konkursie, a projekt naukowo-badawczy zaplanowany przez Spółkę otrzymał jedną z najwyższych ocen spośród wszystkich zgłoszonych w konkursie wniosków, przechodząc pozytywnie wszystkie etapy oceny. Wygrana w tej edycji konkursu za projekt „Opracowanie zautomatyzowanego systemu proceduralnego generowania efektów specjalnych w grach wideo z uwzględnieniem charakterystyki dźwięku i muzyki” jest największym sukcesem dotacyjnym w historii spółki The Farm 51 przynosząc firmie dofinansowanie w wysokości prawie 6 mln złotych. W ocenie Zarządu ramy czasowe tego projektu oraz struktura jego dofinansowania bardzo dobrze wpisują się w plany dalszego rozwoju gier Chernobylite oraz World War 3 i pozwalają oczekiwać, że efekty prac badawczo-rozwojowych znajdą odzwierciedlenie w długoterminowych pracach nad obydwoma kluczowymi projektami Spółki, a w dalszej przyszłości pozwolą na uruchomienie kolejnych projektów na znacznie wyższym poziomie zaawansowania technologicznego.

W III kwartale 2019. w dziale Reality 51 kontynuowane były prace nad rozwojem technologii i wcześniejszych projektów prowadzonych w ramach prac naukowo-badawczych i komercyjnych. W szczególności większość zespołu zaangażowana była w produkcję aplikacji symulacyjnej w wirtualnej rzeczywistości dla Głównego Instytutu Górnictwa.

W IV kwartale spółka prowadziła prace nad nową zawartością do gry WW3, przeznaczonej dla Azjatyckiego Teatru Wojny oraz zaprezentowała pierwsze publiczne materiały związane z nowym system poruszania postaci, które spotkały się z bardzo pozytywnym przyjęciem graczy oraz influencerów.

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 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.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, Zarząd nie jest w stanie precyzyjnie oszacować wpływu pandemii Covid 19 na sytuację finansową Spółki. Jednakże z uwagi na brak możliwości oceny kondycji finansowej kontrahentów Spółki, brak wiedzy dotyczących przyszłych decyzji organów państwowych oraz ich długoterminowego wpływu na gospodarkę, a także fakt, iż okoliczności dotyczące pandemii mają charakter niezwykle dynamiczny, Zarząd Spółki nie może wykluczyć pojawienia się negatywnych skutków i ich wpływu na sytuację finansową Spółki. Dlatego też Członkowie Zarządu w osobie: Roberta Siejki, Wojciecha Pazdura oraz Kamila Bilczyńskiego podjęli decyzję o zabezpieczeniu środków finansowych na działalność Spółki poprzez sprzedaż przez każdego z nich części posiadanych akcji Spółki. Środki te będą wnoszone do Spółki przez każdego z Członków Zarządu w postaci wystawianych weksli na rzecz Spółki w zależności od potrzeb, które powstaną i będą miały wpływ na ewentualne pogorszenie się sytuacji finansowej Spółki. Przy czym Zarząd wskazuje, że każdy z Członków Zarządu wniesie do Spółki, w związku ze sprzedażą akcji Spółki, kwotę: 1) Robert Siejka – nie większą niż jeden milion zł, 2) Wojciech Pazdur – nie większą niż jeden milion zł, 3) Kamil Bilczyński – nie większą niż jeden milion zł. Zdaniem Zarządu Spółki, środki pieniężne, w razie potrzeby, wnoszone do Spółki przez Członków Zarządu wspomogą jej płynność finansową oraz umożliwią kontynuację prac nad grą World War 3, w tym trwający proces negocjacji z dużym globalnym podmiotem, specjalizującym się w segmencie gier online-multiplayer, umożliwiającym rozwój marki World War 3 w kontekście premiery finalnych wersji gry oraz ich serwisu po premierze.

Ponadto mając na uwadze, specyfikę prowadzonej działalności, celem umożliwienia kontynuacji prac nad aktualnymi projektami, całość prac produkcyjnych prowadzona jest obecnie z wykorzystaniem pracy zdalnej (Zarząd zainwestował dodatkowe środki na rozwój i rozbudowę struktury serwerowej i sieciowej dostosowując ją do możliwości wydajnej pracy zdalnej), jednak efektywność takiego rozwiązania, również mając na uwadze brak informacji co do tego na jak długo będzie konieczne jej wdrażanie, zostanie oceniona w przyszłych okresach.

5. Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych

W 2019 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 nowoprowadzony 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 monitorowania 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 20 osób na umowę o pracę.

9. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju Spółki

Spółka zamierza w kolejnych latach kontynuować realizację dotychczasowej strategii rozwoju.

10. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Pkt	Dobra praktyka	Oświadczenie o stosowaniu	Uwagi
1	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki i interaktywny dostęp do informacji. Spółka, korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwiając transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK	Spółka stosuje wszystkie zapisy tego punktu z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia przez Internet, rejestracji przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej. W opinii Zarządu koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji posiedzeń walnego zgromadzenia przez Internet są niewspółmierne do ewentualnych korzyści z tego wynikających.
2	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK	
3	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:		
3.1	Podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa)	TAK	
3.2	Opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej	TAK	

	przychodów,		
3.3	Opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na rynku,	TAK	
3.4	Życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
3.5	Powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	TAK	
3.6	Dokumenty korporacyjne spółki	TAK	
3.7	Zarys planów strategicznych spółki,	TAK	
3.8	Opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent publikuje prognozy),	NIE	
3.9	Strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
3.10	Dane oraz kontakt z do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakt z mediami,	TAK	
3.11	(skreślony)	-	
3.12	Opublikowane raporty bieżące i okresowe	TAK	
3.13	Kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK	
3.14	Informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczone w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	
3.15	(skreślony)	-	
3.16	Pytania dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	NIE	Spółka uważa, iż publikacja pytań mogłaby naruszyć interesy akcjonariuszy.
3.17	Informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK	
3.18	Informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK	
3.19	Informacje na temat podmiotu, z którym spółka	TAK	

	podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,		
3.20	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
3.21	Dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
3.22	(skreślony)	-	
	Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.	TAK	
4	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.	TAK	
5	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą się na stronie www.GPWInfoStrefa.pl	NIE	Spółka nie wykorzystuje obecnie indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdującą się na stronie www.GPWInfoStrefa.pl , jednakże zapewnia wystarczający dostęp do informacji poprzez prowadzenie działu „Relacje Inwestorskie” na stronie www.thefarm51.com
6	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakt z Autoryzowanym Doradcą.	TAK	
7	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania	TAK	

	przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadomi o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.		
8	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK	
9	Emitent przekazuje w raporcie rocznym:		
9.1	Informacje na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	NIE	Kwestia wynagrodzeń członków zarządu oraz członków rady nadzorczej jest informacją poufną. Emitent bez zgody członków organów spółki nie będzie publikował takich informacji.
9.2	Informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie	NIE	Kwestia wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy jest informacją poufną zawartą w umowie. Emitent nie publikuje takich informacji bez zgody Autoryzowanego Doradcy.
10	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	Spółka nie wyklucza zmiany swojego stanowiska odnośnie stosowania tej zasady w przyszłości. Emitent przy współpracy z Autoryzowanym Doradcą będzie jednak organizować spotkania z inwestorami, analitykami i mediami tak często, jak będzie to możliwe i niezbędne dla prawidłowego funkcjonowania Spółki.
12	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego	TAK	

	upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.		
13	Uchwała walnego zgromadzenia powinna zapewnić zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK	
13a	W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez są rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
14	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	TAK	
15	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	
16	Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <ul style="list-style-type: none"> • informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, • zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, • informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, 	NIE	W chwili obecnej zasada ta nie jest stosowana przez Emitenta. Z uwagi na fakt, iż publikowane raporty bieżące i okresowe zapewniają akcjonariuszom oraz inwestorom dostęp do kompletnych i wystarczających informacji dających pełny obraz sytuacji Spółki, Zarząd Emitenta nie widzi w chwili

	<ul style="list-style-type: none"> • kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego. 		obecnej konieczności publikacji raportów miesięcznych.
16a	<p>W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p>	TAK	
17	(skreślony)	-	