



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU  
Z DZIAŁALNOŚCI  
THE FARM 51 GROUP SPÓŁKA AKCYJNA  
Z SIEDZIBĄ W GLIWICACH  
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2015 ROKU  
DO 31 GRUDNIA 2015 ROKU**

**25 MAJA 2016 ROKU**

## SPIS TREŚCI

<b>1. INFORMACJE PODSTAWOWE.....</b>	<b>3</b>
<b>2. WŁADZE SPÓŁKI.....</b>	<b>3</b>
<b>3. INFORMACJE O STANIE FINANSOWYM SPÓŁKI.....</b>	<b>4</b>
<b>4. INFORMACJE O DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2015 R.....</b>	<b>5</b>
<b>5. INFORMACJE O ZMIANACH W POWIĄZANIACH ORGANIZACYJNYCH LUB KAPITAŁOWYCH.....</b>	<b>6</b>
<b>6. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE RYZYKA.....</b>	<b>6</b>
<b>7. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE CELÓW I METOD ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM.....</b>	<b>6</b>
<b>8. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU.....</b>	<b>7</b>
<b>9. INFORMACJE NA TEMAT PRZEWIDYWANYCH KIERUNKÓW ROZWOJU SPÓŁKI.....</b>	<b>7</b>

## 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 31.12.2015 wynosił 506.000,00 zł i dzielił się na 5.060.000 akcji po 0,1 zł każda. Emitent nie posiada akcji własnych

### Zmiany w kapitale

W maju 2015 roku przeprowadzono emisję 1.300.000 akcji serii H o nominale 0,10 zł.

Akcje serii H były objęte po 7 zł za 1 akcję.

### 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 31.12.2015r. skład Rady Nadzorczej przedstawiał się następująco:

- Andrzej Wojno - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Piotr Gniadek - Członek Rady Nadzorczej
- Joanna Górską - Członek Rady Nadzorczej
- Łukasz Kliszka - Członek Rady Nadzorczej



- Robert Wist - Członek Rady Nadzorczej

## Zarząd Spółki

Na dzień 31.12.2015 roku skład Zarządu przedstawiał się następująco:

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

## Informacje o zmianach w składzie Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki

W roku 2015 nie było zmian w składzie Rady Nadzorczej i Zarządzie Spółki.

### 3. Informacje o stanie finansowym Spółki

Na dzień 31.12.2015 r. wysokość kapitałów własnych Spółki wynosiła 10.035,55 tys. zł, wobec 4.565,64 tys. zł na koniec 2014 r. Zobowiązania krótkoterminowe wynosiły 720,39 tys. zł (4.880,16 tys. zł na koniec 2014 r.) a długoterminowe 4.958,80 tys. zł (0 na koniec 2014 r.)

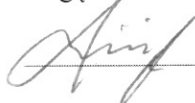
Wartość aktywów trwałych wyniosła na koniec 2015 r. 4.876,52 tys. zł, wobec 8.860,61 tys. zł na koniec 2014 r. Wartość aktywów obrotowych na koniec 2015 r. wyniosła 11.983,40 tys. zł, wobec 2.197,22 tys. zł na koniec 2014 r.

W analizowanym okresie The Farm 51 Group S.A. Zaksięgowła 4,915,51 tys. zł przychodów ( 6.450,58 tys. zł na koniec 2014 r.), z czego 4.261,23 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów, a 654,28 tys. zł zmiana stanu produktów. W analizowanym okresie Spółka zanotowała 4.120,97 tys. zł straty ( 1.870,71 tys. zł zysku operacyjnego w 2014 r.) oraz 3.467,24 tys. zł straty netto ( 907,64 tys. zł zysku netto w 2014 r.).

### 4. Informacje o działalności Spółki w 2015 r.

W 2015 r. The Farm 51 Group koncentrowała się na rozwoju projektu Get Even, rozwoju nowego produktu w postaci gry free-to-play pod tytułem World War 3 oraz technologii Reality 51. W realizację projektu GET EVEN od strony operacyjnej zaangażowanych zostało szereg międzynarodowych kooperantów wskazanych przez Partnera projektu, w tym scenarzystów mających doświadczenie w pracy zarówno w branży gier jak i przy produkcjach filmowych oraz kompozytorów i dźwiękowców, mających na swoim koncie współpracę przy projektach gier światowej klasy. W ocenie Zarządu Spółki działania te, finansowane przez Partnera projektu, stanowią kolejne potwierdzenie wyjątkowości projektu GET EVEN, uzasadniającego ponoszenie wyższych nakładów na realizację przedsięwzięcia dla maksymalizacji jego potencjału sprzedażowego.

W ocenie Zarządu Spółki 2015 r. był istotny dla rozwoju rynku produktów i usług opartych o technologię wirtualnej rzeczywistości. Na rynku dostępne była deweloperska wersja urządzenia Oculus Rift, mobilne urządzenie zaprezentował Samsung w postaci Gear VR. Zapowiedziano także urządzenia PlayStation VR i czy Microsoft HoloLens, które stanowią szansę na popularyzację tej technologii oraz zwiększenie jej dostępności. W opinii ekspertów, podzielanej przez Zarząd Spółki, technologie wirtualnej rzeczywistości mogą znaleźć zastosowanie nie tylko w szeroko pojętym segmencie rozrywkowym, ale i w szeregu innych

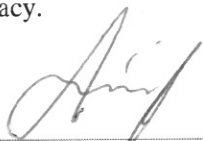


obszarach gospodarki, od komunikacji po opiekę zdrowotną. Działania marketingowe Spółki skoncentrowane będą zarówno na promocji Reality 51 jako technologii umożliwiającej tworzenie wysokiej klasy produktów z obszaru wirtualnej rzeczywistości, jak i promocję samej technologii i tworzenie rynku pod oparte o nią produkty. Nasze działania przyczyniły się do podpisania szeregu listów intencyjnych w temacie tworzenia treści VR, m.in. z Wydziałem Inżynierii Biomedycznej Politechniki Śląskiej (w ramach umowy strony zobowiązują się podjąć działania ukierunkowane na wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości (Oculus, Samsung Gear VR, jaskinia Cave 3D) do rozwoju już istniejących aplikacji pomagających w leczeniu i rehabilitacji osób ze schorzeniami ruchowymi oraz osób/dzieci dotkniętych autyzmem) oraz z MediPage Sp. z o.o., jednym z wiodących wydawnictw medycznych w Polsce (w ramach współpracy spółki chcą rozwijać koncepcję wirtualnych interaktywnych podręczników cyfrowych z zakresu podstawowej i specjalistycznej edukacji medycznej, m.in. w zakresie atlasów anatomicznych i topograficznych człowieka). Spółka w 2015 roku podjęła także pierwsze kroki do pozyskania intratnych kontraktów zagranicznych, m.in. z rynku Arabii Saudyjskiej i Kataru. Zwłaszcza Katar jest bardzo otwarty na tematykę VR w kontekście trwających prac przygotowawczych związanych z Mistrzostwami Świata w Piłce Nożnej w 2022 roku.

W I kwartale 2015 r. Spółka dokonał przydziału 4.878 dwuletnich obligacji serii I, co spowodowało istotną poprawę struktury zobowiązań spółki. W I kwartale 2015 r. Spółka intensyfikowała prace pre-produkcyjne nad grą z gatunku F2P MMO FPS (free to play massive multiplayer first person shooter), pod tytułem "World War 3". W ramach przygotowań oraz prac koncepcyjnych, spółka przeprowadziła szczegółowe badania rynkowe we współpracy ze specjalistami z branży gier free-to-play o ugruntowanym międzynarodowym doświadczeniu. Współpraca ta będzie kontynuowana przy konstruowaniu modelu monetyzacji, kluczowego dla gier z gatunku free to play. Wnioski z prac pre-produkcyjnych potwierdziły słuszność ścieżki obranej przez Zarząd, by intensyfikować prace nad projektem, którego innowacyjne elementy rozgrywki oraz rozwiązania technologiczne, wypełniają niszę rynkową, którą należy zagospodarować przed pojawieniem się konkurencyjnego projektu.

W II kwartale 2015 r. Spółka koncentrowała się głównie na realizacji gry GET EVEN, preprodukcji World War 3 oraz technologii Reality 51. W dniu 23 kwietnia 2015 roku odbyła się polska premiera technologii Reality 51. Równocześnie odbyła się premiera trailera technologicznego Reality 51 oraz zapowiedź pierwszej autorskiej aplikacji VR Reality 51 – Czarnobyl VR Project. Przedstawione materiały spotkały się z bardzo entuzjastycznym przyjęciem, zwłaszcza ze strony mediów, co zaowocowało około 100 publikacjami na ten temat w polskim Internecie. Najważniejszym efektem działań podjętych w II kwartale 2015 roku nad projektem "World War 3" są materiały koncepcyjne i marketingowe, które zostały bardzo pozytywnie przyjęte podczas kilkunastu spotkań z kluczowymi azjatyckimi Wydawcami gier free-to-play podczas targów ChinaJoy. Przedstawiciele Spółki otrzymali bardzo pozytywny odbiór projektu, dalszy etap rozmów jest planowany po przygotowaniu przez Spółkę dema technologicznego projektu. Termin realizacji dema jest uzależniony od tempa rekrutacji odpowiednich specjalistów z wiedzą z rynku free-to-play oraz od harmonogramu zwalniania się zasobów ludzkich przez projekt Get Even.

W III kwartale 2015 r. kontynuowała główne projekty - GET EVEN, World War 3 oraz rozwijała projekt Czarnobyl VR Project w ramach technologii Reality 51. W III kwartale 2015 roku Spółka poinformowała rynek, że Globalnym Wydawcą Get Even jest Bandai Namco, równocześnie w Porozumieniu z Wydawcą został zmieniony harmonogram realizacji projektu. W III kwartale Spółka zintensyfikowała także współpracę z działami marketingu Wydawcy oraz zewnętrznymi agencjami odpowiedzialnymi za przygotowanie materiałów promocyjnych gry. Do stworzenia materiałów zaproszono bardzo szanowane w świecie gier podmioty, tak więc liczymy, że efekt ich pracy powinien usatysfakcjonować graczy oraz akcjonariuszy. W ramach działań związanych z Reality51 Spółka skupiała się na realizacji projektu Czarnobyl VR Project, który z fazy pozyskiwania materiałów wszedł w fazę produkcji. W ocenie Zarządu Spółki, obecność kluczowych dostawców urządzeń VR na większości imprez targowych (w tym w Polsce) świadczy o mocnej intensyfikacji przedpremierowych działań marketingowych producentów. Było to zwłaszcza widoczne w przypadku urządzenia HTC VIVE, które powstaje we współpracy z platformą Steam oraz PlayStation VR. Równolegle do prac nad wymienionymi wyżej projektami Spółka finalizowała prace pre-produkcyjne nad „World War 3”. Ogromnym sukcesem Spółki przy tym projekcie było zrekrutowanie dużej części zespołu graficznego odpowiedzialnego za projekt. Pierwszy raz w historii Spółki zgromadzony zespół jest tak międzynarodowy i to już na tak wstępnej jego fazie. W naszej opinii świadczy to o potencjale projektu, który w obliczu dużej konkurencji deweloperów w walce o wykwalifikowanych pracowników, jest obecnie jednym z kluczowych kryteriów przy wyborze miejsca pracy.



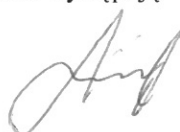
W IV kwartale 2015 r. Spółka kontynuowała prace nad balansowaniem rozgrywki Get Even oraz nad optymalizacją jej płynności, zwłaszcza w przypadku konsol Xbox One i PlayStation 4. Dużą sztuką wykorzystania technologii skanowania w rozległych lokalizacjach, jakie występują w Get Even jest zapewnienie odpowiedniego stosunku jakości do płynności rozgrywki na posiadającym swoje ograniczenia sprzęcie. W opinii Zarządu i przedstawicieli Wydawcy na przełomie IV kw. 2015 i I kw. 2016, udało się znaleźć tzw. "złoty środek", który w pełni satysfakcjonuje Wydawcę, Zarządu Spółki oraz zespół graficzny odpowiedzialny za realizację projektu. Cieszy nas fakt, iż kompromis w tym aspekcie udało się uzyskać na tak wysokim poziomie. W kolejnych miesiącach duża część zespołu odpowiedzialnego za projekt będzie się koncentrować na uzyskaniu najwyższej jakości i płynności rozgrywki w każdej zawartej w grze lokalizacji. Równoległe do prac graficznych, w IV kw. 2015 r. trwały także prace nad oprawą audio gry. Wydawca postawił duży nacisk na ten aspekt gry, posiłkując się znanymi z bardzo dużych produkcji specjalistami, co bardzo nas cieszy, zwłaszcza że w naszej opinii przygotowane dotychczas materiały audio (wewnątrz gry oraz w materiałach promocyjnych) stawiają Get Even na najwyższej półce branży gier. W ramach działań związanych z Reality51, Spółka skupiła się na realizacji projektu Chernobyl VR Project, którego intensywna faza produkcji była kontynuowana w IV kw. 2015. Zespół Reality51 dwukrotnie odwiedził w tym czasie Czarnobyl, Prypeć i przyległe miejsca, zbierając oprócz materiałów graficznych, także elementy potrzebne do fabularnych elementów projektu. W IV kw. 2015 Spółka zrealizowała także światową zapowiedź Chernobyl VR Project, która spotkała się z bardzo silną odpowiedzią mediów technologicznych, biznesowych, popularno-naukowych czy growych. Łącznie liczba publikacji na temat projektu w światowym Internecie przekroczyła 200, a do dnia dzisiejszego film zapowiadający projekt został obejrzany przez 150 tys. osób. Obecne plany produkcyjne zakładają premierę projektu w okolicy 30 rocznicy wybuchu elektrowni atomowej w Czarnobylu (czerwiec 2016 roku), co w naszej opinii powinno bardzo pozytywnie wpłynąć na potencjał sprzedażowy projektu. W tym okresie na rynku będą dostępne urządzenia Oculus Rift, HTC Vive, Samsung Gear VR czy Google Cardboard i to na te platformy w pierwszej kolejności planowana jest premiera Chernobyl VR Project. Wraz z pojawianiem się na rynku kolejnych urządzeń, Spółka planuje dostosowanie i optymalizację aplikacji również pod urządzenia takie jak PlayStation VR. Racjonalne koszty produkcji, bardzo wysoka jakość, ciekawy scenariusz i marketing projektu, pozwalają zakładać Zarządowi, że projekt oprócz walorów PRowych i marketingowych, okaże się dla Spółki także sukcesem finansowym. Zespół Reality51 w IV kwartale 2015 roku stworzył także raport dotyczący sytuacji na rynku VR na świecie. Raport spotkał się z dużym zainteresowaniem mediów oraz wypożyczonawał Spółkę jako eksperta bardzo sprawnie poruszającego się w realiach rynku i technologii VR. W projekcie World War 3 Spółka zamknęła z sukcesem intensywny okres rekrutacji specjalistów o specjalizacjach typowych dla gier free-to-play, a więc związanych z systemami monetyzacji, mediami społecznościowymi czy rozwojem biznesu. Zgromadzony zespół, który będzie powiększany o grafików i programistów migrujących z projektu Get Even, pracował nad przygotowaniem przekrojowego dema projektu, które ma być przyczynkiem do dalszych rozmów z partnerami biznesowymi na temat World War 3. Zarząd oczekuje, że tego typu rozmowy powinny się rozpocząć w drugiej połowie 2016 roku. Dużym osiągnięciem zespołu odpowiedzialnego za projekt było także pozytywne sfinalizowanie negocjacji dotyczących przejęcia przez Spółkę domeny <http://worldwar3.com>. W szczególności w przypadku projektów z segmentu free-to-play ten element rozpoznawalności projektu, istotnie wpływa na jego postrzeganie przez graczy i jego długoterminowy potencjał finansowy.

## **5. Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych**

W 2015 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**

Nie występują



**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 zatrudniała średnio ok 80 pracowników na podstawie umów cywilno-prawnych.

**9. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju Spółki**

Spółka zamierza w kolejnych latach kontynuować realizację dotychczasowej strategii rozwoju.

**Prezes Zarządu**  
  
**Robert Siejka**