



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU  
Z DZIAŁALNOŚCI  
THE FARM 51 GROUP SPÓŁKA AKCYJNA  
Z SIEDZIBĄ W GLIWICACH  
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2017 ROKU  
DO 31 GRUDNIA 2017 ROKU

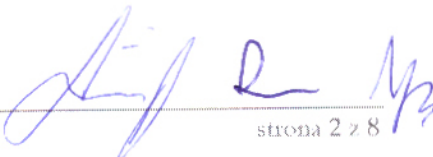
29 MAJA 2018 ROKU

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'M. S. S.', is located in the bottom right corner of the page.

## SPIS TREŚCI

1. INFORMACJE PODSTAWOWE .....	3
2. WŁADZE SPÓŁKI.....	4
3. INFORMACJE O STANIE FINANSOWYM SPÓŁKI.....	5
4. INFORMACJE O DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2017 R. ....	5
5. INFORMACJE O ZMIANACH W POWIĄZANIACH ORGANIZACYJNYCH LUB KAPITAŁOWYCH .....	7
6. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE RYZYKA .....	7
7. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE CELÓW I METOD ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM.....	8
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 31.12.2017 wynosił 606.000,00 zł i dzielił się na 6.060.000 akcji po 0,1 zł każda. Emitent nie posiada akcji własnych

### Zmiany w kapitale

W dniu 10 stycznia 2017, w ramach emisji warrantów subskrypcyjnych serii A wydano 52.000 akcji na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł za jedną akcję i o łącznej wartości nominalnej 5.200 zł. Akcje zostały wydane w postaci odcinka zbiorowego akcji na okaziciela serii F po uprzednim wniesieniu przez uprawniony podmiot pełnego wkładu na pokrycie przedmiotowych akcji w wysokości 416.000 zł.

W dniu 16 stycznia 2017, w ramach emisji warrantów subskrypcyjnych serii A wydano 55.556 akcji na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł za jedną akcję i o łącznej wartości nominalnej 5.555,60 zł. Akcje zostały wydane w postaci odcinka zbiorowego akcji na okaziciela serii F po uprzednim wniesieniu przez uprawniony podmiot pełnego wkładu na pokrycie przedmiotowych akcji w wysokości 444.448 zł.

W dniu 20 marca 2017, w ramach emisji warrantów subskrypcyjnych serii A wydano 62.444 akcji na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł za jedną akcję i o łącznej wartości nominalnej 6.244,40 zł. Akcje zostały wydane w postaci odcinka zbiorowego akcji na okaziciela serii F po uprzednim wniesieniu przez uprawniony podmiot pełnego wkładu na pokrycie przedmiotowych akcji w wysokości 499.552 zł.

W dniu 13 kwietnia 2017, w ramach emisji warrantów subskrypcyjnych serii A wydano 410.000 akcji na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł za jedną akcję i o łącznej wartości nominalnej 41.000 zł. Akcje zostały wydane w postaci odcinka zbiorowego akcji na okaziciela serii F po uprzednim wniesieniu przez uprawniony podmiot pełnego wkładu na pokrycie przedmiotowych akcji w wysokości 3.280.000 zł.

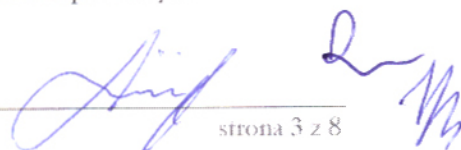
### Przyjęte zasady polityki rachunkowości

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.

---



strona 3 z 8

## 2. Władze Spółki

### Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 31.12.2017r. 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
- Maciej Twaróg - Członek Rady Nadzorczej

Na dzień 29.05.2018r. 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
- Lukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej

### Zarząd Spółki

Na dzień 31.12.2017 roku skład Zarządu przedstawiał się następująco:

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

Na dzień 29.05.2018 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 lutego 2017 roku, Rada Nadzorcza Spółki postanowiła powołać w skład Rady Nadzorczej Spółki (w drodze kooptacji) Pana Macieja Twaróga.

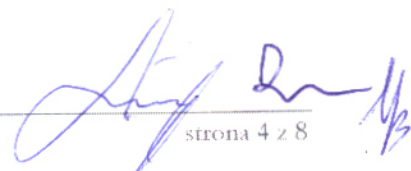
W dniu 15 marca 2017 roku Pan Piotr Gniadek - Członek Rady Nadzorczej Emitenta - złożył oświadczenie o rezygnacji z pełnionej funkcji.

w dniu 30 czerwca 2017 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta powołało na nową wspólną kadencję, pięciu członków Rady Nadzorczej w osobach:

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

W dniu 24 kwietnia 2018 roku Pan Maciej Twaróg - Członek Rady Nadzorczej Emitenta - złożył oświadczenie o rezygnacji z pełnionej funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta

---



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

Rada Nadzorcza w dniu 24 kwietnia 2018 roku, działając na podstawie § 19 ust. 5 Statutu Emitenta, podjęła uchwałę w przedmiocie powołania w skład Rady Nadzorczej Emitenta w drodze kooptacji - Pana Łukasza Rosińskiego.

### **3. Informacje o stanie finansowym Spółki**

Na dzień 31.12.2017 r. wysokość kapitałów własnych Spółki wynosiła 8 826,05 tys. zł, wobec 8 980,32 tys. zł na koniec 2016 r. Zobowiązania krótkoterminowe wynosiły 786,43 tys. zł (5 492,92 tys. zł na koniec 2016 r.) a długoterminowe 4 279,71 tys. zł (0,00tys. zł na koniec 2016 r.).

Wartość aktywów trwałych wyniosła na koniec 2017 r. 1 971,91 tys. zł, wobec 3 443,55 tys. zł na koniec 2016 r. Wartość aktywów obrotowych na koniec 2017 r. wyniosła 12 218,21 tys. zł, wobec 11 429,62 tys. zł na koniec 2016 r.

W analizowanym okresie The Farm 51 Group S.A. zaksięgowała 6 675,99 tys. zł przychodów ( 6 587,24 tys. zł na koniec 2016 r.), z czego 1 477,27 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów, a 5 198,72 tys. zł zmiana stanu produktów. W analizowanym okresie Spółka zanotowała 4 273,65 tys. zł straty na działalności operacyjnej ( 4 027,37 tys. zł straty w 2016 r.) oraz 4 794,27 tys. zł straty netto ( 4 415,23 tys. zł straty netto w 2016 r.).

### **4. Informacje o działalności Spółki w 2017 r.**

I kwartał 2017 roku to zamknięcie procesu certyfikacji oraz wyznaczenie daty premiery gry Get Even na 26 maja 2017 roku. Kolejne wydarzenia marketingowe oraz materiały na temat gry ukazujące się w mediach gamingowych, przybliżyły graczom silne strony gry, takie jak ścieżka dźwiękowa oraz wyjątkowy scenariusz. To te elementy, wraz z oprawą wizualną były dla nas jako twórców, kluczowymi elementami, na które kładliśmy w grze największy nacisk.

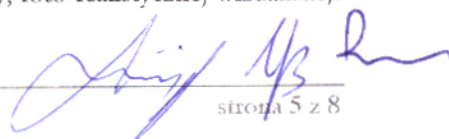
Spółka kontynuuje prace produkcyjne nad grą "World War 3". Jednocześnie realizuje projekt „Przeprowadzenie prac badawczych z zakresu hiper-realistycznej balistyki pocisków i pancerzy, fotorealistycznej wizualizacji środowiska oraz współpracy użytkowników online oraz opracowanie prototypu interaktywnego symulatora pola walki o budowie modułowej opartego o symbiozę środowiska AR (rozszerzona rzeczywistość) i VR (wirtualna rzeczywistość).” w ramach dofinansowania GameINN.

W ramach działań związanych z Reality 51, Spółka kontynuowała prace związane z projektem Chernobyl VR Project. Kolejne miesiące sprzedaży i kolejne uruchamiane platformy potwierdziły pozytywny odbiór projektu. W kontekście Reality51, kluczowy w kolejnych latach będzie realizowany w ramach dofinansowania GameINN, projekt „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.

II kwartał 2017 roku to oczekiwana premiera Get Even. Po przesunięciu premiery gry przez Wydawcę spowodowanym tragicznymi wydarzeniami, które miały miejsce w Manchesterze w dniu 22 maja br., finalnie gra ukazała się na rynku w dniu 23 czerwca br. Get Even uzyskał bardzo dobre noty, których średnia wynosiła 76/100 z medianą 80/100. Większość spośród około 100 recenzji gry pozytywnie oceniła fabułę i muzykę gry, średnio oceniany był poziom animacji i grafiki gry.

Spółka kontynuuje prace produkcyjne nad grą "World War 3". Zakończono prace nad demem przekrojowym, które zostało zaprezentowane potencjalnym partnerom biznesowym podczas targów E3. W II kwartale br. została także rozpoczęta realizacja projektu badawczo-rozwojowego „Przeprowadzenia prac badawczych z zakresu hiper-realistycznej balistyki pocisków i pancerzy, fotorealistycznej 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)".

W ramach działań związanych z Reality 51, Spółka kontynuowała prace związane z projektem Chernobyl VR Project. W II kwartale br. trwały prace związane z wersją aplikacji na Playstation VR oraz z finalną wersją na urządzenia Samsung Gear VR, HTC Vive i Oculus Rift. W ostatecznej wersji aplikacji uwzględniono nowe lokacje 3D, wprowadzono poprawki zgłoszonych błędów, poprawiono jakość wideo oraz dźwięku oraz dodano wsparcie dla Oculus Touch, Virtuix Omni.

III kwartał 2017 roku to głównie kontynuacja prac produkcyjnych nad grą "World War 3". Zespół zakończył demo przekrojowe, które zostało zaprezentowane potencjalnym partnerom biznesowym podczas tegorocznych targów Gamescom w Kolonii. Celem spotkań biznesowych podczas targów była weryfikacja potencjału projektu oraz dopracowanie strategii sprzedażowej i marketingowej. Demo spotkało się w bardzo pozytywny przyjęciem podczas spotkań, potwierdzając swój potencjał. W tym okresie spółka zintensyfikowała prace rozwojowe nad projektem, dookreślając zawartość gry w formule wczesnego dostępu z planowaną premierą w 2018 roku.

W III kwartale 2017 r. w dziale Reality 51 osiągnięto ważne kamienie milowe związane z rozwojem technologii i projektów prowadzonych w ramach prac naukowo-badawczych i komercyjnych. 29.09.2017 odbyła się premiera Chernobyl VR Project w wersji na PlayStation VR, najpopularniejszą obecnie stacjonarną platformę wirtualnej rzeczywistości. W ten sposób aplikacja ta stała się jednym z pierwszych na świecie doświadczeń VR dostępnych na wszystkie najistotniejsze urządzenia wirtualnej rzeczywistości: Oculus Rift, HTC Vive, Samsung Gear VR i PlayStation VR. Wersja PlayStation VR została rozbudowana o nowe lokacje i funkcje niedostępne w poprzednich edycjach. Wstępne opinie i uwagi od graczy wskazują na to, że wersja ta spotkała się z ciepłym przyjęciem ze strony odbiorców. Równocześnie z premierą PlayStation VR przygotowane zostały uaktualnienia dla innych wersji, wprowadzające m.in. poprawę jakości audiowizualnej, optymalizację zawartości i obsługę nowych kontrolerów, co umożliwiło wyjście z trybu Early Access na platformie Oculus Rift i przejście w tryb sprzedaży pełnej wersji aplikacji.

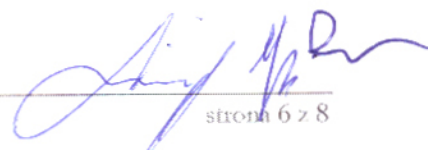
Równolegle dział Reality 51 rozpoczął prace nad kilkoma niewielkimi projektami zleconymi, dotyczącymi skanowania 3D, wizualizacji i symulacji w wirtualnej rzeczywistości, dla podmiotów z takich dziedzin jak budownictwo, muzealnictwo, medycyna i lotnictwo.

IV kwartał 2017 roku to intensyfikacja prac produkcyjnych nad grą World War 3. Zespół zakończył prace nad prototypami kluczowych elementów projektu, w tym nad elementami grywalnościowymi oraz graficznymi, mającymi wyróżnić projekt na tle konkurencyjnych tytułów w 2018 roku. W toku prac rozwojowych zostały opracowane gotowe rozwiązania produkcyjne (matryce produkcyjne) z zakresu personalizacji postaci, broni oraz pojazdów oraz najważniejsze elementy grywalnościowe jak tryby rozgrywki, mechanika poruszania postaci oraz walka piechoty i pojazdów. W grudniu 2017 roku spółka zorganizowała specjalny pokaz projektu dla inwestorów indywidualnych - gra spotkała się z bardzo pozytywnym przyjęciem wśród inwestorów.

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 rozpoczęła także pierwsze prace nad nowym 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 IV kwartale 2017. w dziale Reality 51 trwały prace nad rozwojem technologii i projektów prowadzonych w ramach prac naukowo-badawczych i komercyjnych. Prowadzone były działania marketingowe wspierające sprzedaż Chernobyl VR Project, w szczególności na PlayStation VR, gdzie dynamika sprzedaży okazała się największa z wszystkich dotychczasowych platform. Rozpoczęte zostały prace nad wersjami aplikacji na nowe urządzenia VR.

---



Równolegle nieprzerwanie realizowany był, w ramach dofinansowania programu sektorowego GameINN, 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 związane ze skanowaniem i wizualizacją rzeczywistych lokacji, których przeznaczeniem jest wykorzystanie w nowej grze fabularnej w świecie Czarnobyla. Na potrzeby preprodukcji gry o Czarnobylu stworzone zostały pierwsze materiały projektowe i graficzne, mające umożliwić zaprezentowanie koncepcji gry potencjalnym partnerom biznesowym i rozpoczęcie przygotowań do produkcji i komercjalizacji tytułu.

Dział Reality 51 kontynuował prace nad kilkoma niewielkimi projektami zleconymi, dotyczącymi skanowania 3D, wizualizacji i symulacji w wirtualnej rzeczywistości, dla podmiotów z takich dziedzin jak budownictwo, marketing, medycyna i lotnictwo. Jednym z istotniejszych projektów z tej grupy była aplikacja „Wirtualne Serce”, której pierwsza wersja została zaprezentowana na konferencji prasowej przeprowadzonej wspólnie z Fundacją Rozwoju Kardiologii w Zabrze i Uniwersytetem Opolskim. Aplikacja ta wspiera edukację w dziedzinie kardiologii i kardiologii i może stać się platformą do nauczania studentów uczelni medycznych.

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

W 2017 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:

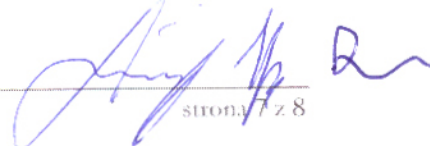
- Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność, takie jak koniunktura gospodarcza, zmiana preferencji ostatecznych odbiorców produktów Spółki, czy związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników. Spółka podejmuje niezbędne działania celem zapobieżenia negatywnym skutkom 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 104 współpracownikami na podstawie umów cywilno-prawnych oraz zatrudniała 14 osób na umowę o pracę.

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

Spółka zamierza w kolejnych latach kontynuować realizację dotychczasowej strategii rozwoju.

**Prezes Zarządu**

  
Robert Siejka

**Wiceprezes Zarządu**

  
Wojciech Pazdur

**Wiceprezes Zarządu**

  
Kamil Bilczyński