

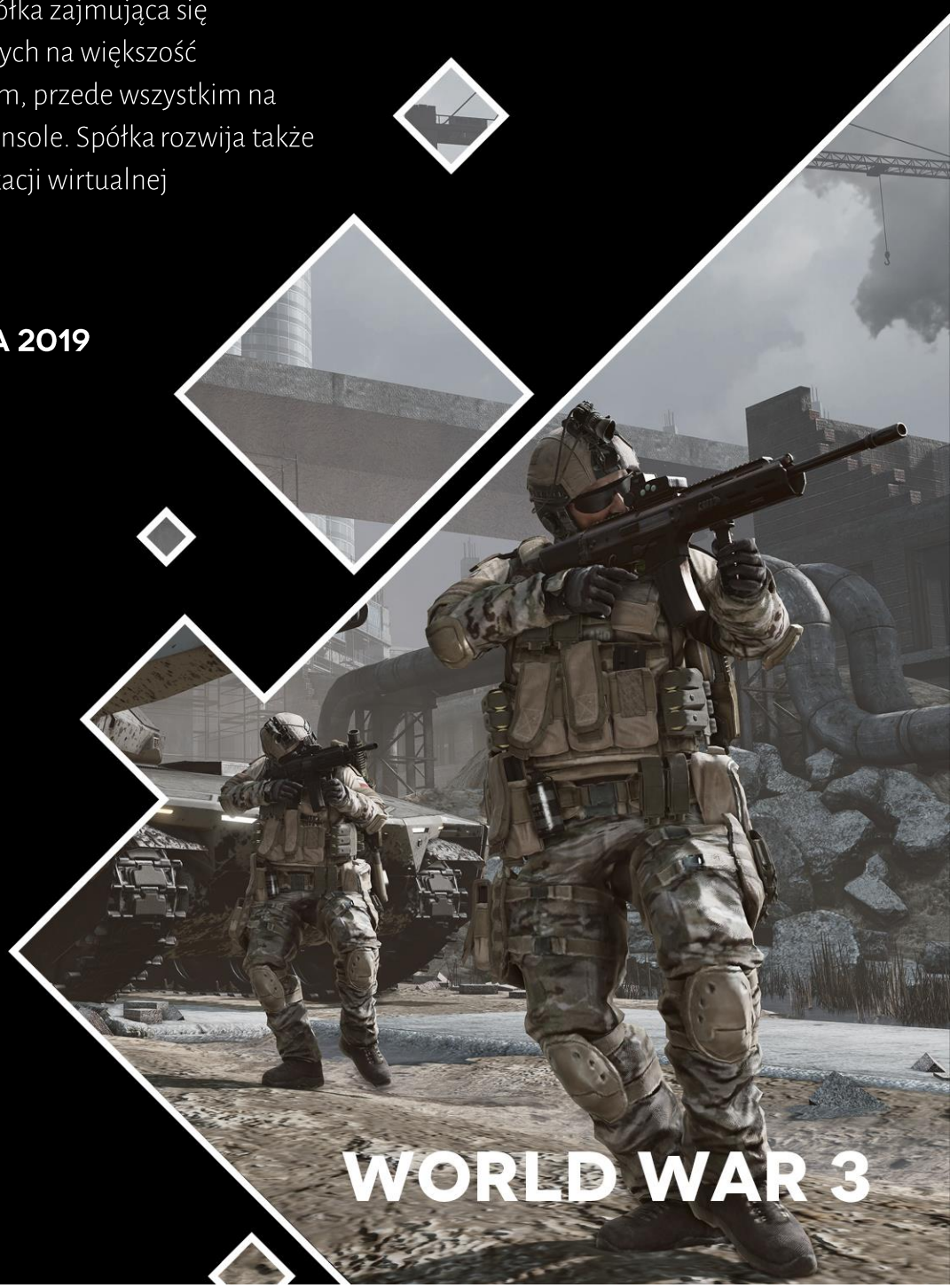


RAPORT ZA I KWARTAŁ 2019 R.

01.04.2019 R. – 30.06.2019 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 SIERPNI 2019



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.....	5
2. Znaczące zasady rachunkowości.....	5
3. Skrócone sprawozdanie finansowe za II kwartał 2019 r.....	8
3.1. Bilans	8
3.2. Rachunek zysków i strat.....	9
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych.....	10
3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	10
4. Charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w II kwartale 2019 r. wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki	11
5. Opis stanu realizacji działań i inwestycji emitenta oraz harmonogramu ich realizacji o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym.....	12
6. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.....	12
7. Informacja Zarządu Emitenta na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Emitent podejmował w obszarze aktywności nastawionej na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych.....	13
8. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji.....	13
9. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty.....	13

Szanowni Państwo,

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

W omawianym czasie Spółka zintensyfikowała działania promocyjne oraz sprzedażowe gry WW3. 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. Rezultatem tych działań była znacząca poprawa zainteresowania grą oraz wzrost wyników sprzedażowych.

Inny zespół kontynuował produkcję i marketing zmierzające do wydania gry "Chernobylite" w tym roku na komputery PC w formule Early Access w ramach platformy Steam. Uruchomiliśmy kampanię crowdfundingową na platformie Kickstarter. Celem tej kampanii, poza zgromadzeniem funduszy wspierających rozwój projektu, było przede wszystkim zbudowanie silnej społeczności graczy.

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 zbiórek crowdfundingowych w historii polskiej branży gier komputerowych. Na koniec II kwartału 2019 liczba osób, które dodały grę do swojej listy życzeń (wishlist) na Steam była najwyższa z wszystkich dotychczasowych projektów The Farm 51 w analogicznym okresie kilku miesięcy przed premierą. Łączna liczba wyświetleń materiałów wideo dotyczących projektu w Internecie na koniec czerwca 2019 wynosiła ok. 20 mln, co również stanowi rekordowy wynik wśród projektów Spółki na tym etapie produkcji.

W dziale Reality 51 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 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 2019 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 Wojno - Członek Rady Nadzorczej,
4. 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 wariancie 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 używania, 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 używania 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. Wykazwana w rachunku zysków i strat część odroczonego 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 II kwartał 2019 r.

3.1. Bilans

BILANS		Stan na 30.06.2019 r.	Stan na 30.06.2018 r.
A	AKTYWA TRWAŁE	351 529,54	1 339 701,24
I	Wartości niematerialne i prawne	94 944,12	640 943,95
II	Rzeczowe aktywa trwałe	227 908,35	355 449,40
V	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	28 677,07	343 307,89
B	AKTYWA OBROTOWE	10 454 062,14	16 060 339,28
I	Zapasy	5 481 373,04	8 710 115,98
II	Należności krótkoterminowe	1 182 637,46	274 217,85
III	Inwestycje krótkoterminowe	2 948 081,35	6 442 928,06
IV	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	841 970,29	633 077,39
AKTYWA RAZEM		10 805 591,68	17 400 040,52

A	KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	8 951 481,20	11 326 822,49
I	Kapitał podstawowy	627 347,80	606 000,00
IV	Kapitał (fundusz) zapasowy	25 337 926,37	21 089 714,17
VI	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	4 269 560,00
VII	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-15 889 255,67	-12 685 367,65
VIII	Zysk (strata) netto	-1 124 537,30	-1 953 084,03
B	ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	1 854 110,48	6 073 218,03
I	Rezerwy na zobowiązania	36 177,07	109 624,86
II	Zobowiązania długoterminowe	955 752,16	5 174 709,96
III	Zobowiązania krótkoterminowe	862 181,25	742 847,84
IV	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	46 035,37
PASYWA RAZEM		10 805 591,68	17 400 040,52

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

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT (wariant porównawczy)		01.04.2019 r. - 30.06.2019 r.	01.01.2019 r. - 30.06.2019 r.	01.04.2018 r. - 30.06.2018 r.	01.01.2018 r. - 30.06.2018 r.
A.	PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY I ZRÓWNANE Z NIMI	3 047 657,24	5 006 172,61	1 029 060,17	2 273 821,32
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	1 870 362,74	2 530 370,56	182 731,89	417 932,98
II.	Zmiana stanu produktów	1 177 294,50	2 472 574,42	794 356,89	1 803 916,95
IV.	Przychody netto ze sprzedaży tow. i materiałów	0,00	3 227,63	51 971,39	51 971,39
B.	KOSZT DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	4 034 451,07	7 628 343,12	2 765 358,91	5 249 097,55
I.	Amortyzacja	82 575,99	173 258,56	398 535,11	822 295,89
II.	Zużycie materiałów i energii	195 592,65	391 328,63	63 201,60	139 705,64
III.	Usługi obce	425 135,04	1 409 960,86	525 812,12	857 638,01
IV.	Podatki i opłaty	5 729,00	13 814,00	438,00	2 775,00
V.	Wynagrodzenia	2 983 879,74	5 067 085,83	1 595 154,74	3 134 587,23
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	85 096,75	171 359,65	93 433,04	185 697,14
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	256 441,90	401 535,59	87 975,64	105 589,98
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	808,66	808,66
C.	ZYSK / STRATA ZE SPRZEDAŻY	-986 793,83	-2 622 170,51	-1 736 298,74	-2 975 276,23
D.	POZOSTAŁE PRZYCHODY OPERACYJNE	1 715 929,15	1 724 208,56	795 887,15	1 186 951,36
II.	Dotacje	1 537 968,92	1 537 968,92	789 464,68	1 175 396,93
III.	Inne przychody operacyjne	177 960,23	186 239,64	6 422,47	11 554,43
E.	POZOSTAŁE KOSZTY OPERACYJNE	6 825,05	49 803,77	655,51	1 135,51
III.	Inne koszty operacyjne	6 825,05	49 803,77	655,51	1 135,51
F.	ZYSK / STRATA NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ	722 310,27	-947 765,72	-941 067,10	-1 789 460,38
G.	PRZYCHODY FINANSOWE	3 121,85	11 750,70	4 295,09	9 053,09
II.	Odsetki uzyskane	5 730,86	11 750,70	4 295,09	9 053,09
V.	Inne	-2 609,01	0,00	0,00	0,00
H.	KOSZTY FINANSOWE	54 428,73	188 522,28	148 809,06	265 521,30
I.	Odsetki zapłacone	35 825,51	139 286,63	109 215,40	195 094,75
IV.	Inne	18 603,22	49 235,65	39 593,66	70 426,55
I.	ZYSK / STRATA NA DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ	671 003,39	-1 124 537,30	-1 085 581,07	-2 045 928,59
J.	WYNIK ZDARZEŃ LOSOWYCH	0,00	0,00	0,00	0,00
K.	ZYSK BRUTTO	671 003,39	-1 124 537,30	-1 085 581,07	-2 045 928,59
L.	PODATEK DOCHODOWY	7 169,28	0,00	-45 709,78	-92 844,56
M.	POZ.OBOWIĄZKOWE ZMNIEJ. ZYSKU / ZWIĘKSZ. STRATY	0,00	0,00	0,00	0,00
N.	ZYSK / STRATA NETTO	663 834,11	-1 124 537,30	-1 039 871,29	-1 953 084,03

RAPORT KWARTALNY ZA II KWARTAŁ 2019 R.
3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH		01.04.2019 r. - 30.06.2019 r.	01.01.2019 r. - 30.06.2019 r.	01.04.2018 r. - 30.06.2018 r.	01.01.2018 r. - 30.06.2018 r.
A.	Przeptywy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I.	Zysk (strata) netto	663 834,11	-1 124 537,30	-1 039 871,29	-1 953 084,03
II.	Korekty razem	-2 114 187,39	-2 155 742,91	-626 877,80	-1 195 008,53
11.	Inne korekty amort.zak.prac b-r	0,00		0,00	
III.	Przeptywy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	-1 450 353,28	-3 280 280,21	-1 666 749,09	-3 148 092,56
B.	Przeptywy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I.	Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Wydatki	0,00	-15 998,37	-50 676,00	-50 676,00
III.	Przeptywy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	0,00	-15 998,37	-50 676,00	-50 676,00
C.	Przeptywy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I.	Wpływy	0,00	0,00	5 164 560,00	5 584 560,00
II.	Wydatki	-492,00	-4 241 674,00	-420 000,00	-422 145,99
III.	Przeptywy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-492,00	-4 241 674,00	4 744 560,00	5 162 414,01
D.	Przeptywy pieniężne netto, razem (A.III+/-B.III+/-C.III)	-1 450 845,28	-7 537 952,58	3 027 134,91	1 963 645,45
E.	Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	-1 450 845,28	-7 537 952,58	3 027 134,91	1 963 645,45
-	zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych				
F.	Środki pieniężne na początek okresu	4 317 409,63	10 404 516,93	3 415 793,15	4 479 282,61
G.	Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	2 866 564,35	2 866 564,35	6 442 928,06	6 442 928,06

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym		01.04.2019 r. - 30.06.2019 r.	01.01.2019 r. - 30.06.2019 r.	01.04.2018 r. - 30.06.2018 r.	01.01.2018 r. - 30.06.2018 r.
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	8 287 647,09	10 076 018,50	8 097 133,78	9 010 346,52
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	8 951 481,20	8 951 481,20	11 326 822,49	11 326 822,49
II.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	8 951 481,20	8 951 481,20	11 326 822,49	11 326 822,49

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

W II kwartale 2019 roku The Farm 51 Group S.A. osiągnęła 1 870 tys. zł przychodów ze sprzedaży, wobec 183 tys. zł w analogicznym okresie 2018 r. W analizowanym okresie Emitent zanotował 722 tys. zł zysku na działalności operacyjnej oraz 664 tys. zł zysku netto. Dla porównania, w II kwartale 2018 roku Spółka zanotowała odpowiednio 941 zł straty na działalności operacyjnej i 1 040 tys. zł straty netto.

Na koniec II kwartału 2019 r. zobowiązania Spółki wynosiły 1 854 tys. zł, wobec 6 073 tys. zł na koniec II kwartału 2018 r. Większość zobowiązań długoterminowych stanowiły zobowiązania wynikające z emisji dwuletnich obligacji serii K i L. Struktura zobowiązań i ich stosunek wobec kapitałów własnych zapewniają pełne bezpieczeństwo finansowe spółki.

W tym okresie Spółka przystąpiła do intensyfikacji działań promocyjnych oraz sprzedażowych gry WW3. 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 opublikowałaś kilkanaście mały i duży 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 sukcesem premierową aktualizację GIGA-PATCH w powiązaniu z promocjami cenowymi oraz freeweekendem na platformie Steam. Rezultatem tych działań była znacząca poprawa zainteresowania grą oraz wzrost wyników sprzedażowych - spółka zamierza realizować podobne działania w przyszłości. Aktualnie prace produkcyjne skupią się na migracji gry na nową wersję silnika Unreal 4.21, poprawie płynności systemu poruszania postaci, pracach rozwojowych nad dwoma nowymi trybami rozgrywki oraz tworzeniu nowej zawartości gry przeznaczonej dla Azjatyckiego Teatru Wojny (mapy, bronie, pojazdy, postaci, udźwiękowienie). Sukces projektu World War 3 został także dostrzeżony przez globalnych partnerów biznesowych z branży, z którymi to spółka prowadzi rozmowy w kontekście długofalowej współpracy oraz wersji gry przeznaczonej na konsole nowej generacji.

W II kwartale 2019. zostały rozpoczęte intensywne prace produkcyjne i marketingowe zmierzające do wydania gry "Chernobylite" w tym 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. Na koniec II kwartału 2019 liczba osób, które dodały grę do swojej listy życzeń (wishlist) na Steam była najwyższa z wszystkich dotychczasowych projektów The Farm 51 w analogicznym okresie kilku miesięcy przed premierą. Łączna liczba wyświetleń materiałów wideo dotyczących projektu w Internecie na koniec czerwca 2019 wynosiła ok. 20 mln, co również stanowi rekordowy wynik wśród projektów Spółki na tym etapie produkcji.

Nie bez znaczenia jest duży wzrost zainteresowania projektem związanej z rosnącą popularnością tematyki katastrofy w Czarnobylu. W wyniku premiery serialu „Chernobyl” na platformie HBO, który okazał się olbrzymim sukcesem komercyjnym i artystycznym, istotnie zdynamizował się przyrost liczby osób zainteresowanych grą „Chernobylite” i wcześniejszym projektem The Farm 51 „Chernobyl VR Project”. Dowodem na to zjawisko jest również pojawienie się zapowiedzi licznych filmów i gier poświęconych tej tematyce, jednak z punktu widzenia konkurencyjności bardzo istotne jest to, że prace nad „Chernobylite” zostały rozpoczęte już w 2017 i dzięki temu możliwe jest zarówno opublikowanie gry w stosunkowo niedługim terminie, wciąż pozostając na fali zainteresowania tematem, jak i osiągnięcie wysokiej jakości ostatecznego produktu w stosunku do projektów o krótszym czasie produkcji.

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, czego kolejnymi etapami ma być udostępnienie graczom nowej grywalnej wersji podczas targów Gamescom, testy zamkniętej wersji Closed Alpha oraz premiera Early Access jesienią bieżącego roku.

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”.

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

Realizacja pełnej wersji projektu Word War 3 przebiega zgodnie z założeniami, które przewidują premierę gry na przełomie 2019 i 2020 roku.

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 II kwartale 2019 r. The Farm 51 Group realizowała prace nastawione na badania i rozwój w ramach Programu Sektorowego GameINN. Spółka pozyskała trzy dotacje dla projektów na kwotę łącznie ponad 17,1 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)	4 516 076,80 zł	2 334 353,62 zł
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	6 150 188,42 zł	3 733 129,85 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

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 ze 100 współpracownikami na podstawie umów cywilnoprawnych oraz zatrudniała 19 osób na umowę o pracę.

Robert Siejka

Prezes Zarządu