

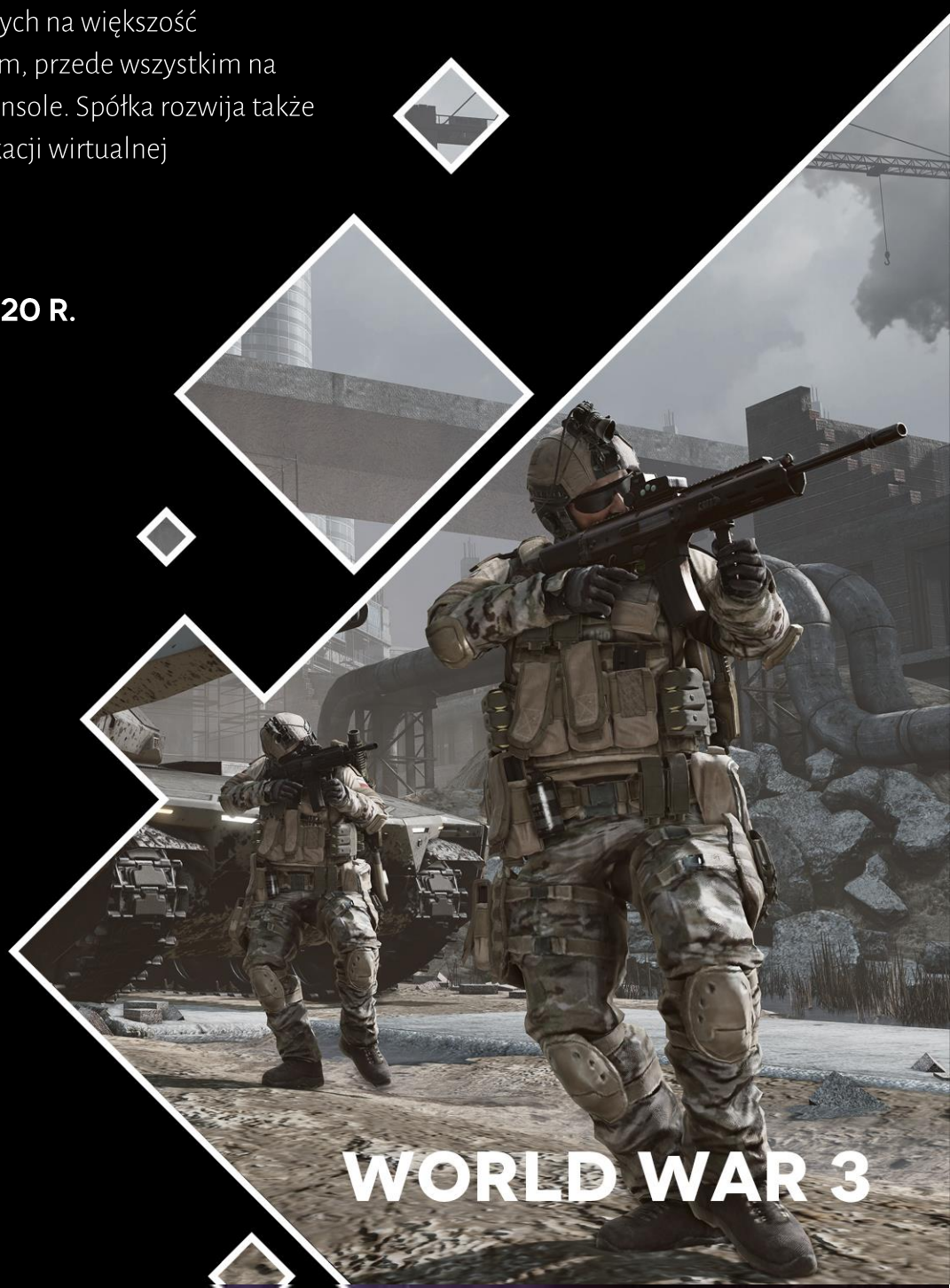


## **RAPORT ROCZNY ZA 2019 R.**

01.01.2019 R. – 31.12.2019 R.

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

**GLIWICE 29 MAJA 2020 R.**



**WORLD WAR 3**

## SPIS TREŚCI

<b>1. Podstawowe informacje o Spółce .....</b>	<b>3</b>
1.1. Dane Spółki.....	3
1.2. Zarząd.....	3
1.3. Rada Nadzorcza .....	3
1.4. Akcjonariat.....	3
<b>2. Pismo Zarządu.....</b>	<b>4</b>
<b>3. Wybrane dane finansowe za rok 2019.....</b>	<b>7</b>
<b>4. Roczne sprawozdanie finansowe za rok 2019.....</b>	<b>8</b>
<b>5. Sprawozdanie Zarządu z działalności za rok 2019.....</b>	<b>8</b>
<b>6. Sprawozdanie firmy audytorskiej z badania sprawozdania finansowego.....</b>	<b>8</b>
<b>7. Oświadczenia Zarządu .....</b>	<b>8</b>
<b>8. Informacja na temat stosowania ładu korporacyjnego .....</b>	<b>9</b>

## 1. Podstawowe informacje o Spółce

### 1.1. Dane Spółki

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

### 1.2. Zarząd

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

### 1.3. Rada Nadzorcza

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

### 1.4. Akcjonariat

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

Lp.	Akcjonariusz	Liczba akcji (w szt.)	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Udział w głosach (w proc.)
1.	Pozostali	6273478	6273478	100%	100%
	<b>Razem</b>	<b>6 273 478</b>	<b>6 273 478</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

## 2. Pismo Zarządu

Szanowni Państwo, Drodzy Akcjonariusze,

W imieniu Zarządu przekazuję na Państwa ręce raport finansowy The Farm 51 Group S.A. za 2019 rok.

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-sportowej 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 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 Czarnobyła, 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 opublikowałaś 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 udoskonalień 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 wirtualnej rzeczywistości dla Głównego Instytutu Górnictwa.

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

W 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.

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.

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

**Z wyrazami szacunku,**

Robert Siejka - Prezes Zarządu

### 3. Wybrane dane finansowe za rok 2019

	w tys. PLN		w tys. EUR	
	2019	2018	2019	2018
Przychody z działalności kontynuowanej	8,772	9,695	2,060	2,255
Zysk z działalności operacyjnej	-1,488	-102	-349	-24
Zysk (strata) brutto	-1,680	-3,020	-395	-702
Zysk (strata) netto	-1,680	-3,020	-395	-702
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	-4,049	1,014	-951	236
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej	-88	-91	-21	-21
Przepływy pieniężne z działalności finansowej	-3,414	5,085	-802	1,183
Przepływy pieniężne netto razem	-7,550	6,009	-1,773	1,397
Aktywa razem	11,188	16,227	2,627	3,774
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2,792	6,151	656	1,430
Kapitał własny	8,396	10,076	1,972	2,343
Liczba akcji łącznie	6,273,478	6,273,478	6,273,478	6,273,478
- w tym liczba akcji uprzywilejowanych	0	0	0	0

Powyższe dane finansowe za lata 2018 i 2019 zostały przeliczone na EUR według średniego kursu ogłoszonego przez Narodowy Bank Polski na dzień 31.12.2018 i roku i 31.12.2019 wynoszącego:

31.12.2018	4,3000 PLN za 1 EUR
31.12.2019	4,2585 PLN za 1 EUR

#### **4. Roczne sprawozdanie finansowe za rok 2019**

Roczne sprawozdanie finansowe stanowi załącznik do niniejszego raportu.

#### **5. Sprawozdanie Zarządu z działalności za rok 2019**

Sprawozdanie Zarządu Spółki stanowi załącznik do niniejszego raportu.

#### **6. Sprawozdanie firmy audytorskiej z badania sprawozdania finansowego**

Sprawozdanie firmy audytorskiej z badania sprawozdania finansowego stanowi załącznik do niniejszego raportu.

#### **7. Oświadczenia Zarządu**

##### **Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdania finansowego**

Zarząd The Farm 51 Group S.A. oświadcza, że według najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi The Farm 51 Group S.A., oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową The Farm 51 Group S.A. oraz jego wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności The Farm 51 Group S.A. zawiera prawdziwy obraz sytuacji The Farm 51 Group S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Robert Siejka  
**Prezes Zarządu**

##### **Oświadczenie dotyczące wyboru firmy audytorskiej**

Zarząd The Farm 51 Group S.A. oświadcza, że firma audytorska uprawniona do badania rocznego sprawozdania finansowego, dokonująca badania rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego The Farm 51 Group S.A. na rok 2019 została wybrana zgodnie z przepisami prawa, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej. Ponadto Zarząd The Farm 51 Group S.A. oświadcza, że firma audytorska i członkowie zespołu dokonujący badania rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego za rok 2019 spełniają warunki do wyrażenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania, zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Robert Siejka  
**Prezes Zarządu**



### 8. Informacja na temat stosowania ładu korporacyjnego

W roku 2019 Emitent przestrzegał część zasad ładu Korporacyjnego, opisanych w dokumencie „Dobre praktyki spółek notowanych na NewConnect”:

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.	<b>TAK</b>	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.	<b>TAK</b>	
3	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:		
3.1	Podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa)	<b>TAK</b>	
3.2	Opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	<b>TAK</b>	
3.3	Opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na rynku,	<b>TAK</b>	
3.4	Życiorysy zawodowe członków organów spółki,	<b>TAK</b>	
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,	<b>TAK</b>	
3.6	Dokumenty korporacyjne spółki	<b>TAK</b>	
3.7	Zarys planów strategicznych spółki,	<b>TAK</b>	
3.8	Opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący	<b>NIE</b>	

	rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent publikuje prognozy),		
3.9	Strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	<b>TAK</b>	
3.10	Dane oraz kontakt z do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakt z mediami,	<b>TAK</b>	
3.11	(skreślony)	-	
3.12	Opublikowane raporty bieżące i okresowe	<b>TAK</b>	
3.13	Kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	<b>TAK</b>	
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,	<b>TAK</b>	
3.15	(skreślony)	-	
3.16	Pytania dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	<b>NIE</b>	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,	<b>TAK</b>	
3.18	Informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	<b>TAK</b>	
3.19	Informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	<b>TAK</b>	
3.20	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	<b>TAK</b>	
3.2	Dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki,	<b>TAK</b>	

1	opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,		
3.2 2	(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.	<b>TAK</b>	
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.	<b>TAK</b>	
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 <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a>	<b>NIE</b>	Spółka nie wykorzystuje obecnie indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdującą się na stronie <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a> , jednakże zapewnia wystarczający dostęp do informacji poprzez prowadzenie działu „Relacje Inwestorskie” na stronie <a href="http://www.thefarm51.com">www.thefarm51.com</a>
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.	<b>TAK</b>	
7	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadomi o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	<b>TAK</b>	
8	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków	<b>TAK</b>	

	Autoryzowanego Doradcy.		
9	Emitent przekazuje w raporcie rocznym:		
9.1	Informacje na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	<b>NIE</b>	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	<b>NIE</b>	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.	<b>TAK</b>	
11	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	<b>NIE</b>	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 upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	<b>TAK</b>	
13	Uchwała walnego zgromadzenia powinna zapewnić zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy	<b>TAK</b>	



	wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.		
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.	<b>TAK</b>	
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.	<b>TAK</b>	
15	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	<b>TAK</b>	
16	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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,</li> <li>• zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> <li>• informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> <li>• 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</li> </ul>	<b>NIE</b>	<p>W chwili obecnej zasada ta nie jest stosowana przez Emitenta.</p> <p>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 obecnej konieczności publikacji raportów miesięcznych.</p>

	termin publikacji raportu analitycznego.		
16a	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.	<b>TAK</b>	
17	(skreślony)	-	

Robert Siejka

**Prezes Zarządu**