



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
THE FARM 51 GROUP SPÓŁKA AKCYJNA
Z SIEDZIBĄ W GLIWICACH
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2016 ROKU
DO 31 GRUDNIA 2016 ROKU**

29 MAJA 2017 ROKU

SPIS TREŚCI

1. INFORMACJE PODSTAWOWE.....	3
2. WŁADZE SPÓŁKI.....	4
3. INFORMACJE O STANIE FINANSOWYM SPÓŁKI.....	4
4. INFORMACJE O DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2016 R.....	5
5. INFORMACJE O ZMIANACH W POWIĄZANIACH ORGANIZACYJNYCH LUB KAPITAŁOWYCH.....	6
6. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE RYZYKA.....	6
7. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE CELÓW I METOD ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM.....	6
8. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU.....	7
9. INFORMACJE NA TEMAT PRZEWIDYWANYCH KIERUNKÓW ROZWOJU SPÓŁKI.....	7

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 31.12.2016 wynosił 546.000,00 zł i dzielił się na 5.460.000 akcji po 0,1 zł każda. Emitent nie posiada akcji własnych

Zmiany w kapitale

W marcu 2016, w ramach emisji warrantów subskrypcyjnych serii A wydano 300.000 akcji na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł za jedną akcję i o łącznej wartości nominalnej 30.000 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 2.400.000 zł.

W kwietniu 2016, w ramach emisji warrantów subskrypcyjnych serii A wydano 100.000 akcji na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł za jedną akcję i o łącznej wartości nominalnej 10.000 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 800.000 zł.

W sierpniu 2016, w ramach emisji warrantów subskrypcyjnych serii A wydano 20.000 akcji na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł za jedną akcję i o łącznej wartości nominalnej 2.000 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 160.000 zł, akcje niezarejestrowane w KRS.

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 31.12.2016r. skład Rady Nadzorczej przedstawiał się następująco:

- Andrzej Wojno - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Piotr Gniadek - Członek Rady Nadzorczej
- Ewelina Górską Bolesta- Członek Rady Nadzorczej
- Robert Wist - Członek Rady Nadzorczej

Zarząd Spółki

Na dzień 31.12.2016 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 dniu 19 lipca 2016 roku Pan Łukasz Kliszka – Członek Rady Nadzorczej – złożył oświadczenie o rezygnacji z pełnionej funkcji.

3. Informacje o stanie finansowym Spółki

Na dzień 31.12.2016 r. wysokość kapitałów własnych Spółki wynosiła 8 980,32 tys. zł, wobec 10 035,55 tys. zł na koniec 2015 r. Zobowiązania krótkoterminowe wynosiły 5 492,92 tys. zł (720,39 tys. zł na koniec 2015 r.) a długoterminowe 0,00 tys. zł (4 958,80tys. zł na koniec 2015 r.)

Wartość aktywów trwałych wyniosła na koniec 2016 r. 3 433,55 tys. zł, wobec 4 876,52 tys. zł na koniec 2015 r. Wartość aktywów obrotowych na koniec 2016 r. wyniosła 11 429,62 tys. zł, wobec 11 983,40 tys. zł na koniec 2015 r.

W analizowanym okresie The Farm 51 Group S.A. zaksięgowwała 6 587,24 tys. zł przychodów (4 915,51 tys. zł na koniec 2015 r.), z czego 4 293,51 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów, a 2 293,73 tys. zł zmiana stanu produktów. W analizowanym okresie Spółka zanotowała 4 027,37 tys. zł straty na działalności operacyjnej (3 284,38 tys. zł straty w 2015 r.) oraz 4 415,23 tys. zł straty netto (3 467,24 tys. zł straty netto w 2015 r.).

4. Informacje o działalności Spółki w 2016 r.

W 2016 r. The Farm 51 Group koncentrowała się na finalizacji produkcji gry Get Even tworzonej we współpracy z jednym z największych Wydawców na rynku – Bandai Namco, rozwoju gry World War 3 oraz aplikacji Chernobyl VR Project tworzonej w oparciu o technologie Reality 51.

W I kwartale 2016 roku Spółka koncentrowała się na realizacji kluczowego milestone'a Get Even – tzw. alfa w wersji na PC oraz konsole nowej generacji. Zespół produkcyjny balansował rozgrywkę Get Even oraz optymalizował jej płynność, dużą wagę przyłożono także do maksymalizacji jakości każdej lokalizacji przewidzianej w grze. W I kw. 2016 r. zakończona główną część wewnętrznych prac nad oprawą audio gry oraz rozpoczęto prace przygotowawcze do nagrań realizowanych we współpracy z jedną z najbardziej znanych orkiestr symfonicznych w Europie - orkiestrą filharmonii brukselskiej. Wydawca postawił duży nacisk na ten aspekt gry po bardzo pozytywnym odbiorze materiałów przedstawionych przedstawicielom poszczególnych oddziałów Wydawcy z całego świata. W ramach działań związanych z Reality51, Spółka skupiła się na realizacji projektu Chernobyl VR Project, którego produkcja bardzo przyspieszyła przed pokazami przedpremierowymi, które odbyły się w dniu 30 rocznicy katastrofy, czyli 26.04.2016. W I kw. 2016 Spółka pozyskała do współpracy przy projekcie kluczowych partnerów, który promowali aplikację - Witalija Kliczko, byłego boksera, obecnie mera Kijowa, Swietlanę Aleksijewicz, laureatkę Nagrody Nobla w dziedzinie literatury, autorkę książki „Czarnobylska modlitwa. Kronika przyszłości”. Pozyskanie powyższych partnerów było pokłosiem przyjętego przez Spółkę podejścia do sprzedaży aplikacji, gdzie istotna procentowo część środków pozyskanych ze sprzedaży będzie przeznaczana na wsparcie osób poszkodowanych przez skutki katastrofy elektrowni atomowej w Czarnobylu.

W I kwartale 2016 roku, Spółka kontynuowała prace produkcyjne nad grą "World War 3". Spółka zamknęła z sukcesem intensywny okres rekrutacji zewnętrznych specjalistów o specjalizacjach typowych dla gier free-to-play, a więc związanych z systemami monetyzacji, mediami społecznościowymi czy rozwojem biznesu. Kontynuowane były także migracje osób, które zakończyły prace nad projektem Get Even. W I kwartale trwały prace nad elementami graficznymi, zwłaszcza modeli pojazdów i broni oraz koncepcyjne nad menu aplikacji, które jest kluczowym elementem jego monetyzacji (gracz spędza w nim o wiele więcej czasu niż przy grach płatnych).

W II kwartale 2016 roku Spółka kontynuowała prace nad balansowaniem rozgrywki Get Even oraz nad optymalizacją jej płynności, duża ilość prac poświęcona została także przygotowaniu materiału, które były pokazywane podczas targów Gamescom. W II kwartale 2016 roku odbyło się także nagrywanie podkładu muzycznego oraz dialogów do gry w jednym z najlepszych studiów w Europie – Side UK. W ramach działań związanych z Reality 51, Spółka kontynuowała prace związane z projektem Chernobyl VR Project, które doprowadziły do premiery wersji na urządzenia Oculus Rift, która miała miejsce w dniu 01.07.2016 w Narodowym Instytucie Audiowizualnym w Warszawie. W ramach kampanii przedsprzedażowej prowadzonej wraz z serwisem G2A.com, udało się przekroczyć 6000 sprzedanych sztuk aplikacji, co na tak niedojrzałym rynku, jakim obecnie jest światowy VR, jest naszym zdaniem bardzo pozytywnym wynikiem. II kwartale 2016 roku Spółka kontynuowała prace produkcyjne nad grą "World War 3". Udało się stworzyć finalny trzon zespołu produkcyjnego, którego głównym zadaniem będzie wykonanie przekrojowego demo projektu, głównie celem uczestnictwa w targach branżowych.

W III kwartale 2016 roku produkcja projektu Get Even weszła w fazę beta, gra została także zaprezentowana 93 dziennikarzom podczas targów Gamescom w Kolonii w sierpniu 2016 roku. Według informacji od Bandai Namco, bezpośrednio po targach ukazało się prawie 60, w większości pozytywnych artykułów na temat gry. Równie pozytywne opinie gra zebrała także podczas pokazów dla dziennikarzy w poszczególnych krajach, gdzie swoje oddziały ma Bandai Namco – m.in. w Portugalii, Hiszpanii i Włoszech. W dniu 27 września 2016 roku miała miejsce premiera Chernobyl VR Project w wersji early access na gogle HTC Vive na platformie Steam. Ciągły proces optymalizacji aplikacji, zwłaszcza w kwestii poprawy jakości filmów 360, interfejsu oraz nawigacji, przybliżają projekt do jego ukończenia i opublikowania finalnej wersji aplikacji. Kontynuowano także prace związane z produkcją wersji dostosowanej do najpopularniejszego sprzętu VR - Samsung Gear VR oraz urządzeń typu Google Cardboard. Projekt World War 3 to kontynuacja intensywnego okresu produkcyjnego, którego pierwszym,

kluczowym kamieniem milowym jest przekrojowe demo gry, które w III kwartale 2016 roku było ukończone w około 70%.

IV kwartał 2016 roku był ostatnim kwartałem intensywnej pracy nad Get Even kluczową produkcją The Farm51 Group S.A. Zakończenie produkcji to kolejny kamień milowy w historii Spółki – Get Even będzie pierwszą grą w historii studia wydaną równocześnie na platformy PC, Xbox One i PlayStation 4. Mamy nadzieję, że gracze docenią ogrom pracy włożony przez cały zespół produkcyjny, co przełoży się na wysokie oceny gry i jej ponadprzeciętną sprzedaż. Gra spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem przez dziennikarzy branżowych, którzy w ogromnej części mocno chwalili grę za jej innowacyjną rozgrywkę, ciekawą fabułę i intrygującą ścieżkę dźwiękową. Liczymy, że z rosnącą intensywnością będzie także kontynuowana przez Wydawcę kampania marketingowej, która rozpoczęła się od serii eventów w USA, Szwecji, Niemczech oraz Wielkiej Brytanii. W dniu 09 grudnia 2016 roku miała miejsce premiera Chernobyl VR Project w wersji urządzenia Samsung Gear VR. Ciągły proces optymalizacji aplikacji, zwłaszcza w kwestii poprawy jakości filmów 360, interfejsu oraz nawigacji, przybliżają projekt do jego ukończenia i opublikowania finalnej wersji aplikacji na wszystkich dotychczasowych platformach, tj. Oculus Rift, HTC Vive oraz Samsung Gear VR. W IV kwartale rozpoczęto także prace związane z produkcją wersji dostosowanej do PlayStation VR, której premiera jest wstępnie planowana na II kwartał 2017 roku. Projekt World War 3 to kontynuacja intensywnego okresu produkcyjnego, którego pierwszym, kluczowym kamieniem milowym będzie przekrojowe demo gry, które Zarząd zamierza wykorzystać w trakcie spotkań z potencjalnymi partnerami biznesowymi podczas targów E3 i Gamescom w 2017 roku. Termin premiery wersji beta gry jest uzależniony od efektów tychże rozmów oraz ostatecznego harmonogramu realizacji projektu

IV kwartał 2016 roku to także bardzo pozytywny okres dla Spółki ze względu na wyniki Programu sektorowego „GameINN”. Spółka otrzymała dwa dofinansowania na łączną kwotę dofinansowania sięgającą ponad 6 mln zł. Pierwszy projekt to „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”. Wartość dofinansowania projektu sięgnie 3 733 129,85 zł, a wartość całego projektu wynosi 6 150 188,42 zł. Drugi projekt to „Przeprowadzenia prac badawczych z zakresu hiper-realistycznej balistyki pocisków i panczerzy, 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).” Wartość dofinansowania projektu sięgnie 2 334 353,62 zł, a wartość całego projektu wynosi 4 516 076,80 zł.

Oba wnioski zostały bardzo wysoko sklasyfikowane – znalazły się na 1 i 5 miejscu spośród 38 zakwalifikowanych projektów.

5. Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych

W 2016 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 100 pracowników na podstawie umów cywilno-prawnych.

9. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju Spółki

Spółka zamierza w kolejnych latach kontynuować realizację dotychczasowej strategii rozwoju.