



# **The Farm 51**

**GROUP SA**

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU  
Z DZIAŁALNOŚCI  
THE FARM 51 GROUP SPÓŁKA AKCYJNA  
Z SIEDZIBĄ W GLIWICACH  
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2014 ROKU  
DO 31 GRUDNIA 2014 ROKU

26 MAJA 2015 ROKU

## SPIS TREŚCI

1. INFORMACJE PODSTAWOWE.....	3
2. WŁADZE SPÓŁKI.....	3
3. INFORMACJE O STANIE FINANSOWYM SPÓŁKI.....	4
4. INFORMACJE O DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2014 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.....	7
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: Gruszczyńskiego 2, 44-100 Gliwice

KRS: 0000383606

NIP: 631 263 18 19

REGON: 241925607

### Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy na dzień 31.12.2014 wynosił 376.000,00 zł i dzielił się na 3.760.000 akcji po 0,1 zł każda. Emitent nie posiada akcji własnych

### Zmiany w kapitale

W roku 2014 nie było zmian w kapitale zakładowym Emitenta.

### 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 31.12.2014r. skład Rady Nadzorczej przedstawiał się następująco:

- Andrzej Wojno - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Piotr Gniadek - Członek Rady Nadzorczej
- Joanna Górka - Członek Rady Nadzorczej
- Łukasz Kliszka - Członek Rady Nadzorczej
- Robert Wist - Członek Rady Nadzorczej

## Zarząd Spółki

Na dzień 31.12.2014 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

4 listopada 2014 r. rezygnację z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki złożył Pan Błażej Dowgielski. W dniu 6 listopada 2014 r. Spółka otrzymała oświadczenie Akcjonariusza Spółki, Zen Capital One spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A., który korzystając z przysługujących mu uprawnień osobistych wynikających z § 19 ust. 2 i 3 statutu spółki powołał Pana Piotra Gniadka w skład Rady Nadzorczej Spółki.

26 listopada 2014 r. rezygnację z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki złożył Pan Łukasz Rosiński. W dniu 27 listopada 2014 r. Spółka otrzymała oświadczenie Akcjonariusza Spółki, Zen Capital One spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A., który korzystając z przysługujących mu uprawnień osobistych wynikających z § 19 ust. 2 i 3 statutu spółki powołał Pana Łukasza Kliszkę w skład Rady Nadzorczej Spółki.

27 listopada 2014 roku na posiedzeniu Rady Nadzorczej została podjęta uchwała nr 2 w sprawie powołania na Wiceprezesa Zarządu Pana Łukasza Rosińskiego.

## 3. Informacje o stanie finansowym Spółki

Na dzień 31.12.2014 r. wysokość kapitałów własnych Spółki wynosiła 4.565,64 tys. zł, wobec 3.658,00 tys. zł na koniec 2013 r. Zobowiązania krótkoterminowe wynosiły 4.880,16 tys. zł ( 2.998,38 tys. zł na koniec 2013 r.) a długoterminowe – 0, tak jak na koniec 2013 r.

Wartość aktywów trwałych wyniosła na koniec 2014 r. 8.860,61 tys. zł, wobec 4.930,41 tys. zł na koniec 2013 r. Wartość aktywów obrotowych na koniec 2014 r. wyniosła 2.197,22 tys. zł, wobec 2.513,59 tys. zł na koniec 2013 r.

W analizowanym okresie The Farm 51 Group S.A. zaksięgowała 6.450,58 tys. zł przychodów ( 5.829,87 tys. zł na koniec 2013 r.), z czego 3.196,60 tys. zł stanowiły przychody netto ze sprzedaży produktów, a 3.253,99 tys. zł zmiana stanu produktów. W analizowanym okresie Spółka wypracowała 1.870,71 tys. zł zysku operacyjnego ( 1.548,52 tys. zł w 2013 r.) oraz 907,64 tys. zł zysku netto ( 774,92 tys. w 2013 r.).

---



#### 4. Informacje o działalności Spółki w 2014 r.

W 2014 r. The Farm 51 Group kontynuowało realizację strategii rozwoju Emitenta zakładającej równoległe rozwijanie własnych produktów oraz pozyskiwanie i realizacja prac na zlecenie od podmiotów zewnętrznych.

W styczniu 2014 r. przeprowadzona została globalna kampania promocyjna projektu Get Even połączona z prezentacją trailera gry „What is real”. Zapowiedź projektu stała się z miejsca jednym z najbardziej spektakularnych sukcesów komunikacyjnych polskiej branży gier w tym okresie, a sama gra okrzyknięta została rewelacją technologiczną i graficzną. Materiały promocyjne, w tym trailer, cieszyły się olbrzymim zainteresowaniem, liczonym w milionach unikalnych odsłon.

Kampania promocyjna została doceniona za jej skuteczność i profesjonalizm, otrzymując nominację w kategorii najlepszej kampanii PR nagrody „Marketing Awards” Game Connection.

W I kwartale br. przedstawiciele Spółki wzięli udział w targach Game Connection, w trakcie których prowadzili rozmowy z potencjalnymi partnerami biznesowymi zainteresowanymi udziałem w projekcie GET EVEN.

W pierwszym kwartale The Farm 51 Group prowadziła prace nad aktualizacją gry Deadfall Adventures w wersji na PC, jak również przygotowaniem wersji gry przeznaczonej na platformę PS3. Bazując na krytycznej analizie gry, uwzględniającej opinie rynkowych ekspertów i samych graczy, zostały przeprowadzone istotne modyfikacje rozgrywki, zwiększające, w ocenie Spółki, atrakcyjność produktu. W minionym kwartale została również podjęta decyzja o samodzielnym wydaniu Deadfall Adventures w wersji na PS3, przy wykorzystaniu wyłącznie cyfrowego kanału dystrybucji.

W I kwartale br. Emitent dokonał terminowego wykupu obligacji serii B o wartości nominalnej 0,3 mln zł, równocześnie dokonując emisji rocznych obligacji serii D o wartości 0,3 mln zł.

W II kwartale kontynuowane były działania promocyjne dla projektu Get Even, obliczone na zbudowanie jak największego zainteresowania grą przed jego premierą. Biorąc pod uwagę ograniczony budżet przeznaczony na ten cel efekty działań promocyjnych były spektakularne – w analizowanym okresie m.in. Spółka była adresatem kilkudziesięciu propozycji wywiadów poświęconych grze od czołowych mediów branżowych z całego świata, aktualności poświęcone grze, publikowane kanałami należącymi do Spółki, generują setki tysięcy odsłon.

W II kwartale Spółka kontynuowała prace nad aktualizacją gry Deadfall Adventures w wersji na PC, jak również przygotowaniem wersji gry przeznaczonej na platformę PS3. Główne prace nad Deadfall Adventures: Heart of Atlantis, przeznaczoną na PS3, zostały zakończone z końcem czerwca, a gra została skierowana do submisji.

W II kwartale br. Emitent dokonał terminowego wykupu obligacji serii C o wartości nominalnej 1,25 mln zł. W kwietniu br. Spółka dokonała emisji rocznych obligacji serii F o wartości nominalnej 1,82 mln zł, a w maju br. Spółka wyemitowała 9-miesięczne obligacje serii E, pozyskując 1 mln zł.

Zakończenie, w III kw. 2014 r. negocjacji ws. pozyskania finansowania dla realizacji projektu i podpisanie z jednym z największych na świecie wydawców gier, umowy ramowej ustalającej zasady współpracy przy realizacji projektu GET EVEN jest zdaniem Zarządu kluczowe dla dalszego rozwoju Spółki i jej potencjału dla akcjonariuszy. Umowa określa ramy współpracy przy produkcji, marketingu i wydaniu gry na konsole nowej generacji oraz platformę PC przy założeniu premiery na wszystkich liczących się rynkach światowych, zgodnie ze wszystkimi standardami wysokonakładowych gier wydawanych globalnie, przy dużym wolumenie sprzedaży początkowej. Na mocy osiągniętego porozumienia Partner Spółki zobowiązał się do współfinansowania realizacji projektu, w tym refinansowania części nakładów poniesionych już przez Spółkę w związku z tym przedsięwzięciem.

Zawarte porozumienie zakończyło proces budowy budżetu projektu GET EVEN oraz kształtowania koncepcji jego komercjalizacji. W opinii Zarządu zawarte porozumienie jest jednym z największych tego typu porozumień zawartych przez spółki z branży gier komputerowych w Polsce w 2014 roku.

W związku z intensyfikacją prac nad projektem GET EVEN, Zarząd Spółki zdecydował się na połączenie, z początkiem września 2014 r. dwóch zespołów produkcyjnych w jeden, zlokalizowany w jednym, większym biurze w Gliwicach.

W ramach promocji projektu GET EVEN, jak również budowania relacji z czołowymi podmiotami z branży gier przedstawiciele Spółki brali udział w targach Gamescom, które odbyły się w sierpniu 2014 r. w Kolonii.

W trakcie targów miała m.in. miejsce dostępna dla wybranych mediów oraz przedstawicieli branży gier prezentacja nowego demo GET EVEN. Entuzjastyczne opinie profesjonalistów nt. zaprezentowanego materiału w ocenie Zarządu Spółki stanowią zdecydowanie pozytywny prognostyk dla odbioru finalnego produktu przez graczy i recenzentów.

W III kwartale 2014 r. Spółka sfinalizowała prace nad Deadfall Adventures: Heart of Atlantis, wersją przeznaczoną na PS3. We wrześniu zakończony został proces submisji gry prowadzony przez producenta PlayStation, co otworzyło drogę do rozpoczęcia sprzedaży gry. Premiera gry miała miejsce 28 i 29 października 2014 r. wyłącznie za pośrednictwem cyfrowego sklepu wydawcy konsoli.

W lipcu 2014 r. do Spółki dotarło potwierdzenie zawarcia ugody w sporze między Spółką a Magic Play sp. z o.o., Na mocy porozumienia Spółka przejęła prawa autorskie do całości spornego projektu wycenionego w umowie na 170 tys. zł, zobowiązując się równocześnie do zapłaty 145 tys. zł. W ocenie Zarządu Spółki warunki ugody, w tym przeniesienie praw autorskich do projektu, które skutkuje możliwością skomercjalizowania go samodzielnie i wysokość płatności na rzecz Magic Play sp. z o.o., są korzystne z punktu widzenia interesów Spółki.

W IV kwartale w realizację projektu GET EVEN od strony operacyjnej zaangażowanych zostało szereg międzynarodowych kooperantów wskazanych przez Partnera projektu, w tym scenarzystów mających doświadczenie w pracy zarówno w branży gier jak i przy produkcjach filmowych oraz kompozytorów i dźwiękowców, mających na swoim koncie współpracę przy projektach gier światowej klasy. W ocenie Zarządu Spółki działania te, finansowane przez Partnera projektu, stanowią kolejne potwierdzenie wyjątkowości projektu GET EVEN, uzasadniającego ponoszenie wyższych nakładów na realizację przedsięwzięcia dla maksymalizacji jego potencjału sprzedażowego.

W IV kwartale Spółka prowadziła prace przygotowawcze do oficjalnego debiutu technologii Reality51 na globalnym rynku biznesowym. W ocenie Zarządu Spółki 2015 r. może okazać się przełomowym dla rozwoju rynku produktów i usług opartych o technologię wirtualnej rzeczywistości. Planowane na 2015 r. debiuty urządzeń takich jak Oculus Rift, Samsung Gear VR, Project Morpheus czy Microsoft HoloLens stanowią szansę na popularyzację tej technologii oraz zwiększenie jej dostępności. W opinii ekspertów, podzielanej przez Zarząd Spółki, technologie wirtualnej rzeczywistości mogą znaleźć zastosowanie nie tylko w szeroko pojętym segmencie rozrywkowym, ale i w szeregu innych obszarach gospodarki, od komunikacji po opiekę zdrowotną. Działania marketingowe Spółki skoncentrowane będą zarówno na promocji Reality51 jako technologii umożliwiającej tworzenie wysokiej klasy produktów z obszaru wirtualnej rzeczywistości jak i promocję samej technologii i tworzenie rynku pod oparte o nią produkty.

W ramach budowania rynku pod zastosowania technologii Reality51 w IV kw. 2014 r. przedstawiciele Spółki wzięli udział, na zaproszenie polskiego Ministerstwa Spraw Zagranicznych, w Polsko-Amerykańskim Tygodniu Innowacji (PATI). PATI odbył się w Stanach Zjednoczonych, w dniach 17-21 listopada 2014 r.

Podczas wydarzenia przedstawiciele Spółki spotkali się z kilkunastoma przedstawicielami lokalnych funduszy venture capital, lokalnymi brokerami oraz aniołami biznesu. Pokazy technologii Reality51 miały miejsce zarówno podczas spotkań bocznych z inwestorami amerykańskimi, jak i w czasie głównego eventu PATI w San Francisco, gdzie spółka została zaproszona do zaprezentowania się na scenie głównej, jako jedna z pięciu najbardziej innowacyjnych firm prezentujących nowe technologie z Polski. Spółka w czasie pokazów kładła nacisk na komercyjne wykorzystanie technologii Reality51 oraz zaprezentowała nowe jej wykorzystanie w produkowanej przez siebie grze, Get Even. Równie ważnym elementem pokazów była prezentacja technologii Spółki jako kompatybilnej z nowoczesnymi urządzeniami i aplikacjami typu Virtual Reality.

W trakcie Polsko-Amerykańskiego Tygodnia Innowacji Spółka odbyła także spotkania z przedstawicielami podmiotów branżowych, takich jak Nvidia oraz produkcyjnych ramion spółek Apple i Google, prezentując technologię Reality51. W ramach współpracy z firmą NVIDIA spółka już otrzymała bogate wsparcie sprzętowe, m.in. niedostępne na rynku komercyjnym wersje najbardziej zaawansowanych kart graficznych, a w ramach spotkań rozpoczęte zostały działania R&D w zakresie rozwijania technik obliczeniowych i optymalizacyjnych dotyczących wykorzystania skanów 3D w aplikacjach wirtualnej rzeczywistości.

Równoległe do prac nad wymienionymi wyżej projektami Spółka prowadziła prace nad grą typu Shooter MMO. W analizowanym okresie Zarząd Spółki kontynuował rozmowy z podmiotami zagranicznymi, zainteresowanymi zaangażowaniem, w tym zaangażowaniem kapitałowym, w projekt.



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

W 2014 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**

The Farm 51 Group S.A. finansuje swoją działalność przy wykorzystaniu kapitału obcego o charakterze dłużnym: obligacji, które są oprocentowane według stopy procentowej równej stawce WIBOR 3M lub WIBOR 6M powiększonej o marżę. Z tego względu Spółka narażona jest na ryzyko stopy procentowej, ze względu na uzależnienie rzeczywistych kosztów finansowania dłużnego od stóp procentowych obowiązujących na rynku międzybankowym. Równocześnie Spółka narażona jest na ryzyko utraty płynności finansowej, rozumianej jako zdolność regulowania swoich zobowiązań w wyznaczonym terminie.

**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 (lokaty bankowe), 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 Grupy skoncentrowane są na odpowiedniej polityce zarządzania płynnością, monitoringu instrumentów finansowych oraz zarządzaniu kapitałem.

**8. Informacje o zatrudnieniu**

W analizowanym okresie spółka zatrudniała średnio ok 60 pracowników na podstawie umów cywilno-prawnych.

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

Spółka zamierza w kolejnych latach kontynuować realizację dotychczasowej strategii rozwoju, z położeniem szczególnego nacisku na realizację wysokomarżowych produktów własnych, rozszerzając ją o oddzielny zespół pracujący nad rozwojem nowatorskiej technologii "Reality 51", wykorzystującej elementy wirtualnej rzeczywistości poza rynkiem gier.

---

