

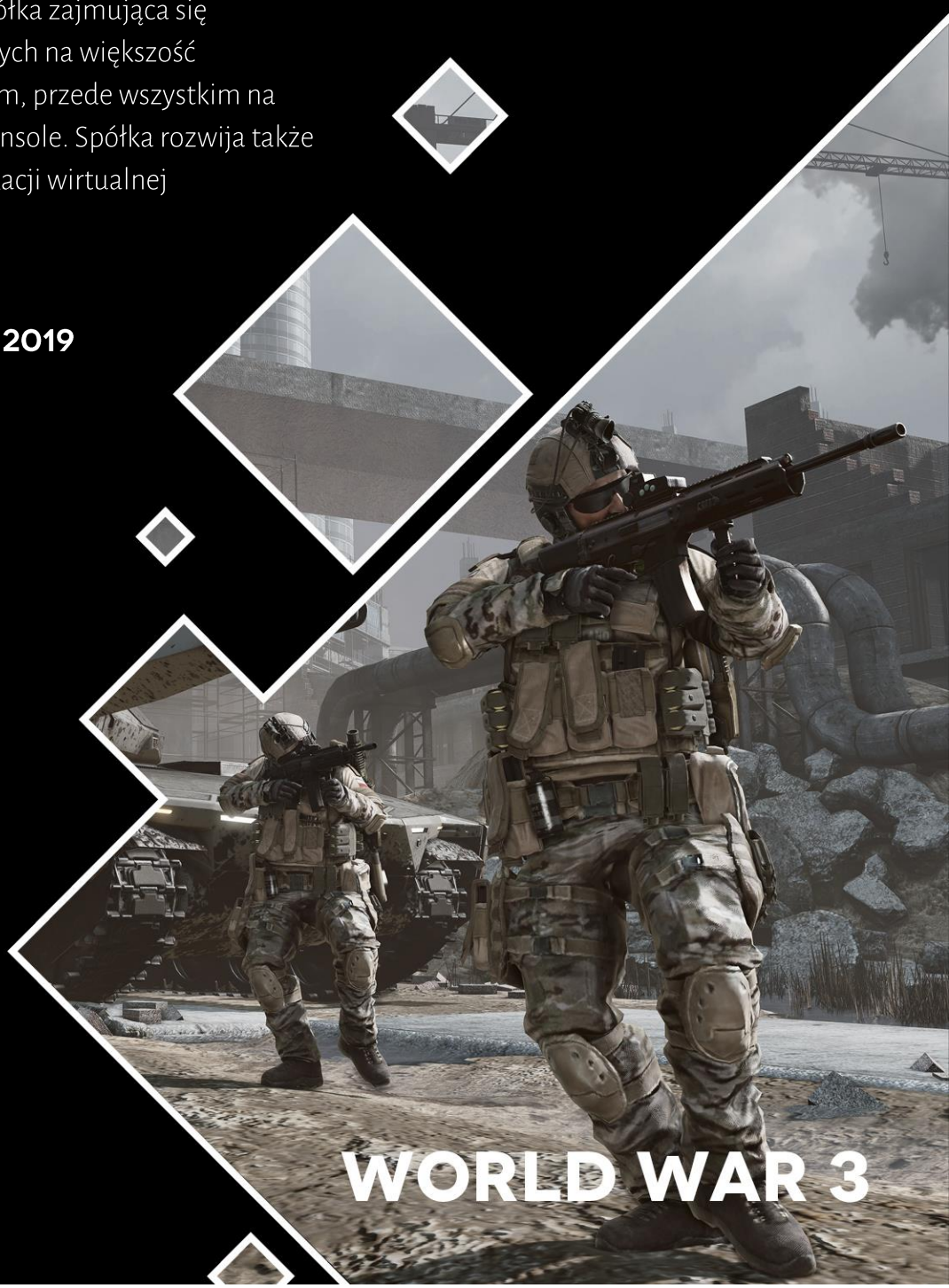


## **RAPORT ZA IV KWARTAŁ 2018 R.**

01.10.2018 R. – 31.12.2018 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 LUTEGO 2019**



**WORLD WAR 3**

## SPIS TREŚCI

<b>1. Podstawowe informacje o Spółce .....</b>	<b>4</b>
1.1. Dane Spółki.....	4
1.2. Zarząd.....	4
1.3. Rada Nadzorcza .....	4
1.4. Akcjonariat.....	5
<b>2. Znaczące zasady rachunkowości.....</b>	<b>5</b>
<b>3. Skrócone sprawozdanie finansowe za IV kwartał 2018 r.....</b>	<b>8</b>
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
<b>4. Charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w IV kwartale 2018 r. wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki .....</b>	<b>11</b>
<b>5. Opis stanu realizacji działań i inwestycji emitenta oraz harmonogramu ich realizacji o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym.....</b>	<b>12</b>
<b>6. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.....</b>	<b>12</b>
<b>7. Informacja Zarządu Emitenta na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Emitent podejmował w obszarze aktywności nastawionej na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych.....</b>	<b>13</b>
<b>8. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji.....</b>	<b>13</b>
<b>9. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty.....</b>	<b>13</b>

**Szanowni Państwo,**

W imieniu Zarządu przekazuję na Państwa ręce raport finansowy The Farm 51 Group S.A. za IV kwartał 2018 r., wraz z podsumowaniem najważniejszych dla Spółki i jej Akcjonariuszy wydarzeń, które miały miejsce w IV kwartale 2018 roku.

W omawianym okresie Spółka skoncentrowana była na premierze WW3 w formie wczesnego dostępu. Zgodnie z założeniami, odbyła się ona 19 października 2018 roku na platformie Valve Steam, dedykowanej komputerom osobistym PC i zdaniem Zarządu odniosła ogromny sukces wizerunkowy i sprzedażowy. Ponadto kontynuowaliśmy trzy projekty badawczo-rozwojowe w ramach programu GameInn oraz projekt gry w świecie Czarnobyli, w którym spółka rozpoczęła przygotowania do promocji i monetyzacji.

Równolegle w dziale Reality 51 prowadzone były prace nad nowymi projektami zleconymi dla podmiotów zewnętrznych, w których za pomocą skanowania 3D i narzędzi wirtualnej rzeczywistości realizowane są wizualizacje i symulacje z takich dziedzin jak budownictwo, muzealnictwo, medycyna czy lotnictwo. Stworzone zostały m.in. narzędzia służące do łączenia interaktywnych i nieinteraktywnych obrazów 360, wykorzystane w projekcie widowiska wirtualnej rzeczywistości MS Piłsudski VR, którego pierwsze pokazy miały miejsce z okazji 100-lecia odzyskania niepodległości przez Polskę.

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:	<a href="http://www.thefarm51.com">www.thefarm51.com</a>
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,
5. Łukasz Rosiński – 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%
<b>Razem</b>		<b>6 273 478</b>	<b>6 273 478</b>	<b>100,00</b>	<b>100,00</b>

## **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 wariacie 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. Przykładowe stawki amortyzacyjne są następujące:

Komputery nowe bez względu na wartość początkową 30%

Komputery używane bez względu na wartość początkową 50%

### **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. Wykazywana 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 IV kwartał 2018 r.

## 3.1. Bilans

AKTYWA		01.01.2018 r. - 31.12.2018 r.	01.01.2017 r. - 31.12.2017 r.
<b>A.</b>	<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	<b>806 503,19</b>	<b>1 971 907,65</b>
I.	Wartości niematerialne i prawne	172 178,33	1 326 972,24
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	289 591,97	441 041,00
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	344 732,89	203 894,41
<b>B.</b>	<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	<b>18 390 792,76</b>	<b>12 218 208,92</b>
I.	Zapasy	3 452 557,89	7 015 753,45
II.	Należności krótkoterminowe	1 483 423,91	216 236,49
III.	Inwestycje krótkoterminowe	12 715 884,59	4 454 468,09
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokres.	738 926,37	531 750,89
<b>AKTYWA RAZEM</b>		<b>19 197 295,95</b>	<b>14 190 116,57</b>

PASywa		01.01.2018 r. - 31.12.2018 r.	01.01.2017 r. - 31.12.2017 r.
<b>A.</b>	<b>KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY</b>	<b>13 067 381,19</b>	<b>8 826 050,00</b>
I.	Kapitał podstawowy	627 347,80	546 000,00
II.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	0,00	0,00
III.	Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	0,00	0,00
IV.	Kapitał (fundusz) zapasowy	25 337 926,37	16 349 714,17
V.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
VI.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	4 800 000,00
VII.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-12 685 367,65	-8 075 393,08
VIII.	Zysk (strata) netto	-212 525,33	-4 794 271,09
IX.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA</b>	<b>6 129 914,76</b>	<b>5 364 066,57</b>
I.	Rezerwy na zobowiązania	70 000,08	211 394,41
II.	Zobowiązania długoterminowe	895 000,00	4 279 709,96
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	5 164 914,68	786 426,42
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	86 535,78
<b>PASYWA RAZEM</b>		<b>19 197 295,95</b>	<b>14 190 116,57</b>



3.2. Rachunek zysków i strat

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT (wariant porówn.)		01.10.2018 r. - 31.12.2018 r.	01.01.2018 r. - 31.12.2018 r.	01.10.2017 r. - 31.12.2017 r.	01.01.2017 r. - 31.12.2017 r.
<b>A.</b>	<b>PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY I ZRÓWNANE Z NIMI</b>	<b>6 140 039,64</b>	<b>9 692 972,62</b>	<b>1 648 234,89</b>	<b>6 675 988,13</b>
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	12 297 399,67	12 983 995,46	206 353,88	1 477 269,79
II.	Zmiana stanu produktów	-6 157 360,03	-3 342 994,23	1 441 881,01	5 198 718,34
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	51 971,39	0,00	0,00
<b>B.</b>	<b>KOSZT DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>	<b>3 155 687,07</b>	<b>12 104 057,43</b>	<b>2 745 653,25</b>	<b>12 301 203,87</b>
I.	Amortyzacja	239 032,54	1 374 180,20	629 883,62	1 821 819,05
II.	Zużycie materiałów i energii	25 771,55	592 035,42	65 825,49	339 518,73
III.	Usługi obce	746 918,26	2 185 322,36	491 373,98	2 063 094,70
IV.	Podatki i opłaty	2 570,00	14 633,76	7 268,39	15 903,39
V.	Wynagrodzenia	1 805 908,17	6 739 473,31	1 473,792,04	7 493 039,85
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	84 670,57	358 739,86	64 008,74	217 065,81
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	250 815,98	838 863,86	13 500,99	350 762,34
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	808,66	0,00	0,00
<b>C.</b>	<b>ZYSK / STRATA ZE SPRZEDAŻY</b>	<b>2 984 352,57</b>	<b>-2 411 084,81</b>	<b>-1 097 418,36</b>	<b>-5 625 215,74</b>
<b>D.</b>	<b>POZOSTAŁE PRZYCHODY OPERACYJNE</b>	<b>1 164 329,58</b>	<b>2 597 203,45</b>	<b>1 063 077,99</b>	<b>1 400 586,11</b>
II.	Dotacje	1 154 486,88	2 571 709,48	1 055 299,15	1 382 359,44
III.	Inne przychody operacyjne	9 842,70	25 493,97	7 778,84	18 226,67
<b>E.</b>	<b>POZOSTAŁE KOSZTY OPERACYJNE</b>	<b>9 135,99</b>	<b>11 572,52</b>	<b>25 363,38</b>	<b>49 016,46</b>
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	18 450,00	18 450,00
III.	Inne koszty operacyjne	9 135,99	11 572,52	6 913,38	30 566,46
<b>F.</b>	<b>ZYSK / STRATA NA DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>	<b>4 139 546,16</b>	<b>174 546,12</b>	<b>-59 703,75</b>	<b>-4 273 646,09</b>
<b>G.</b>	<b>PRZYCHODY FINANSOWE</b>	<b>1 951,15</b>	<b>18 048,24</b>	<b>73 817,07</b>	<b>99 361,26</b>
II.	Odsetki uzyskane	1 951,15	18 048,24	73 817,07	99 361,26
<b>H.</b>	<b>KOSZTY FINANSOWE</b>	<b>150 685,76</b>	<b>546 514,03</b>	<b>218 422,99</b>	<b>619 986,26</b>
I.	Odsetki zapłacone	60 362,56	340 853,23	118 951,76	390 169,24
IV.	Inne	90 323,20	205 660,80	99 471,23	229 817,02
<b>I.</b>	<b>ZYSK / STRATA NA DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ</b>	<b>3 990 811,55</b>	<b>-353 919,67</b>	<b>-204 309,67</b>	<b>-4 794 271,09</b>
<b>J.</b>	<b>WYNIK ZDARZEŃ LOSOWYCH</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>K.</b>	<b>ZYSK BRUTTO</b>	<b>3 990 811,55</b>	<b>-353 919,67</b>	<b>-204 309,67</b>	<b>-4 794 271,09</b>
<b>L.</b>	<b>PODATEK DOCHODOWY</b>	<b>-1 425,00</b>	<b>-141 394,34</b>	<b>92 278,69</b>	<b>0,00</b>
<b>M.</b>	<b>POZ.OBOWIĄZKOWE ZMNIEJ. ZYSKU / ZWIĘKSZ. STRATY</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>N.</b>	<b>ZYSK / STRATA NETTO</b>	<b>3 992 236,55</b>	<b>-212 525,33</b>	<b>-296 588,36</b>	<b>-4 794 271,09</b>

3.3. Rachunek przepływów pieniężnych

RACHUNEK PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH		01.10.2018 r. - 31.12.2018 r.	01.01.2018 r. - 31.12.2018 r.	01.10.2017 r. - 31.12.2017 r.	01.01.2017 r. - 31.12.2017 r.
A.	Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I.	Zysk (strata) netto	3 992 236,55	-212 525,33	-296 588,36	-4 794 271,09
II.	Korekty razem	5 383 494,61	3 357 244,79	-782 844,52	-30 525,71
11.	Inne korekty amort.zak.prac b-r	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	9 375 731,16	3 144 719,46	-1 079 432,88	-4 824 796,80
B.	Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I.	Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Wydatki	0,00	-70 282,50	-10 494,54	-488 713,70
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	0,00	-70 282,50	-10 494,54	-488 713,70
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I.	Wpływy	0,00	5 584 560,00	0,00	7 687 000,00
II.	Wydatki	0,00	-422 394,98	-12 657,16	-3 596 151,47
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	0,00	5 162 165,02	-12 657,16	4 090 848,53
D.	Przepływy pieniężne netto, razem (A.III+/-B.III+/-C.III)	9 375 731,16	8 236 601,98	-1 102 584,58	-1 222 661,97
E.	Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	9 375 731,16	8 236 601,98	-1 105 715,89	-1 225 793,28
-	zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych			-3 131,31	3 131,31
F.	Środki pieniężne na początek okresu	3 340 153,43	4 479 282,61	5 560 183,98	5 680 261,37
G.	Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	12 715 884,59	12 715 884,59	4 454 468,09	4 454 468,09

3.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym		01.10.2018 r. - 31.12.2018 r.	01.01.2018 r. - 31.12.2018 r.	01.10.2017 r. - 31.12.2017 r.	01.01.2017 r. - 31.12.2017 r.
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	9 075 144,64	9 010 346,52	9 122 638,36	8 980 321,09
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	13 067 381,19	13 067 381,19	8 826 050,00	8 826 050,00
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	13 067 381,19	13 067 381,19	8 826 050,00	8 826 050,00

#### 4. Charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w IV kwartale 2018 r. wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki

W IV kwartale 2018 roku The Farm 51 Group S.A. osiągnęła 6 140 tys. zł przychodów ze sprzedaży, w tym 12 297 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży produktów, wobec 1 648 tys. zł w analogicznym okresie 2017 r. Różnica w zaprezentowanych przychodach ze sprzedaży opublikowanych w niniejszym raporcie a raportach ESPI nr 32/2018 oraz ESPI nr 35/2018 prezentujących informacje o osiągniętych wstępnych przychodach brutto ze sprzedaży gry WW3 w październiku i listopadzie 2018 roku związana jest i wynika wyłącznie ze sposobu rozliczeń pomiędzy Emitentem a platformą Steam i jest standardową praktyką rynkową. W ramach współpracy z platformą Emitent otrzymuje raporty ze sprzedaży danej gry: wstępne – określające całkowity przychód ze sprzedaży gry (przychód brutto), tj. niepominiejszony o podatek VAT, prowizję oraz ewentualne zwroty, czyli przedstawia, ile faktycznie środków wpłynęło od nabywców gry (i te informacje były przedmiotem opublikowanych raportów ESPI) oraz końcowy – przedstawiający przychody ze sprzedaży gry, jakie uzyskał wyłącznie Emitent (przychód netto; to platforma dokonuje odliczeń podatku VAT, prowizji oraz zwrotów). W związku z powyższym ostateczna wartość przychodów ze sprzedaży gry osiągnięta przez samego Emitenta jest wynikiem dokonanych rozliczeń pomiędzy Emitentem a platformą Steam. Podsumowując przychody netto ze sprzedaży w IV kwartale 2018 roku wyniosły łącznie 12.297.399,67 zł, na co składały się:

1. przychody netto ze sprzedaży gry „WW3” na platformie Steam (przychody brutto ze sprzedaży w wysokości 20.064.835,13 zł pomniejszone o podatek VAT, prowizję oraz zwroty w łącznej wysokości 9.799.708,11 zł) – w wysokości 10.265.127,02 zł,
2. przychody netto ze sprzedaży gry „WW3” na innych platformach – w wysokości 1.860.996,67 zł,
3. przychody netto ze sprzedaży pozostałych produktów Emitenta – w wysokości 171.275,98 zł.

W analizowanym okresie Emitent zanotował 4 140 tys. zł zysku na działalności operacyjnej oraz 3 992 tys. zł zysku netto. Dla porównania, w IV kwartale 2017 roku Spółka zanotowała odpowiednio 60 tys. zł straty na działalności operacyjnej i 297 tys. zł straty netto. Kwartalny zysk na działalności operacyjnej wygenerowała głównie sprzedaż gry WW3. W omawianym kwartale otrzymaliśmy również zgodnie z umowami o dofinansowanie, refundację poniesionych kosztów w wysokości 154 tys. zł i zaliczki na kolejne wydatki 1 000 tys. zł.

Na koniec IV kwartału 2018 r. zobowiązania Spółki wynosiły 6 130 tys. zł, wobec 5 364 tys. zł na koniec IV kwartału 2017 r. Zobowiązania długoterminowe stanowiły zobowiązania wynikające z emisji 895 dwuletnich obligacji serii K. Struktura zobowiązań i ich stosunek wobec kapitałów własnych zapewniają pełne bezpieczeństwo finansowe spółki.

W tym okresie wysiłki zespołu produkcyjnego i marketingowego, były ukierunkowane na prace związane z premierą gry World War 3. Premiera tytułu w formie wczesnego dostępu, zgodnie z założeniami, odbyła się 19 października 2018 roku na platformie Valve Steam, dedykowanej komputerom osobistym PC. Wydarzenie to wzbudzało ogromne zainteresowanie wśród graczy na świecie. Nadmieniamy, że była to pierwsza samodzielnie wyprodukowana i wydana przez spółkę gra i Zarząd bez cienia wątpliwości ocenia, że WW3 odniosła ogromny sukces wizerunkowy i sprzedażowy. W premierowym tygodniu, World War 3 pasowała się na szczytach rankingów sprzedażowych, zdobywając pierwsze miejsce na liście globalnych bestsellerów na platformie Steam a także utrzymywała wysokie pozycje rankingowe w kolejnych tygodniach. W IV kwartale 2018 roku udało się także podpisać kluczowe umowy partnerskie i rozszerzyć dystrybucję gry World War 3 o nowe kanały sprzedaży cyfrowej – Humble Bundle oraz Kinguin. Spółka The Farm 51 postrzega premierę gry World War 3 jako historyczne osiągnięcie w rozwoju spółki. Opinie graczy i recenzentów, potwierdziły ogromny potencjał drzemiący w marce World War 3 oraz potrzebę jego dalszego rozwoju w planach spółki.

W czwartym kwartale 2018, spółka przystąpiła także do intensyfikacji działań marketingowych przez kanały social-media oraz promocji gry na targach branżowych. W tym okresie spółka samodzielnie promowała projekt World War 3 na międzynarodowych targach Poznań Game Arena, odbywających się w dniach 12-14 października w Poznaniu oraz Warsaw Game Week, odbywających się w dniach 26-28 października w Warszawie. Prezentacja gry spotkała się z ogromnym zainteresowaniem graczy oraz mediów, a stoiska WW3 zaliczane były do najbardziej popularnych wystawców prezentujących swoje gry na targach. Efektem pozytywnego odbioru tytułu na targach była także duża ilość publikacji branżowych podczas premiery gry, co było nadrzędnym celem spółki. W październiku 2018 roku, miała miejsce premiera nowych materiałów promocyjnych, w tym nowego trailera (Early Access Release Trailer!), który spotkał się z bardzo pozytywnym przyjęciem przez graczy i specjalistów, notując ponad milion wyświetleń na oficjalnym kanale World War 3 oraz ogromną ilość re-publikacji w mediach branżowych.

Główne prace produkcyjne związane z projektem World War 3, prowadzone w czwartym kwartale 2018 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 listopadzie 2018 roku została upubliczniona mapa drogowa rozwoju projektu (project roadmap), która przedstawia plan rozwoju projektu w kolejnych kwartałach oraz zawartość docelową gry.

Sukces projektu World War 3 w 2018 został także dostrzeżony przez globalnych partnerów biznesowych z branży, z którymi to spółka prowadzi rozmowy w kontekście długofalowej współpracy oraz wersji gry przeznaczonych na konsole nowej generacji.

Premiera projektu World War 3 utwierdziła władze spółki w przekonaniu, że rynek multiplayerowych gier akcji, jest właściwym kierunkiem w realizowanych planach rozwojowych.

W IV kwartale 2018. 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 prototyp nowej rozszerzonej wersji non-VR, zawierającej elementy gamifikacji, 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. Stworzone zostały m.in. narzędzia służące do łączenia interaktywnych i nieinteraktywnych obrazów 360, wykorzystane w projekcie widowiska wirtualnej rzeczywistości MS Piłsudski VR, którego pierwsze pokazy miały miejsce z okazji 100-lecia odzyskania niepodległości przez Polskę.

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”. Projekt gry „Chernobylite” osiągnął etap zaawansowanej pre-produkcji, doprecyzowany został design całości gry i przygotowano prototypy rozgrywki, które poddawane są wewnętrznym testom jakościowym i grywalnościowym. Na podstawie tych materiałów opracowywane były pierwsze materiały promocyjne, których zadaniem ma być wsparcie kampanii marketingowej, przewidzianej na I kwartał 2019. W ciągu najbliższych miesięcy planowane jest określenie ostatecznego planu produkcji, budżetu i modelu biznesowego dla wydania i monetyzacji projektu, opierając się na doświadczeniach wynikających w dużej mierze z samodzielnego wydania gry World War 3 w IV kwartale 2018.

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

Data premiery wczesnego dostępu do gry World War 3 zaplanowana na III kwartał roku 2018 została zmieniona na dzień 19 października 2018 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 2018 r.

**7. Informacja Zarządu Emitenta na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Emitent podejmował w obszarze aktywności nastawionej na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych.**

W III kwartale 2018 r. The Farm 51 Group realizowała prace nastawione na badania i rozwój w ramach Programu Sektorowego GamelNN. Spółka pozyskała trzy dotacje dla projektów na kwotę łącznie ponad 17,1 mln zł.

Szczegóły projektów, które są realizowane w ramach Programu Sektorowego GamelNN, 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 fotorealistycznej 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 cywilno-prawnych oraz zatrudniała 19 osób na umowę o pracę.

Robert Siejka

**Prezes Zarządu**