

**PYTANIA DO ZARZĄDU FARM 51 GROUP S.A. POZA PORZĄDKIEM OBRAD
ZWYCZAJNEGO WALNEGO ZGROMADZENIA ZWOŁANEGO NA DZIEŃ 28.06.2023 r.**

WW3

1. Kto obecnie ponosi koszty związane z marketingiem WW3 i kto będzie ponosił je w przyszłości? Czy Farm 51 też będzie w jakimś stopniu partycypować w tych kosztach, czy całość kosztów pozostanie po stronie wydawców?
2. Czy obecne działania marketingowe dotyczące WW3 są celowo ograniczone ze względu na nadal istniejące problemy techniczne?
3. Jaki jest planowany orientacyjny budżet na marketing WW3 w perspektywie najbliższych 12 miesięcy?
4. Czy i Kiedy można się spodziewać tzw. „marketingu influencerskiego”? tj. Zaangażowanie youtuberów, streamerów, twitch dropów itd.
5. Jak przebiega współpraca z 4Winds? Co dokładnie jest po stronie kluczowych zobowiązań wydawcy 4Winds wobec spółki oraz wobec Wishlist games? Czy 4Winds będzie odpowiadał także za finansowanie marketingu w swoim regionie? Czy będzie to istotny budżet?
6. Jak przebiega współpraca spółki z Wishlist Games? Czy otrzymują państwo podobne wsparcie jak w przypadku współpracy z My.Games?
7. Do kiedy obowiązuje spółkę umowa z Wishlist Games? Czy w ramach tej umowy co kwartał będą rozliczane milestony?
8. Czy kwartalne wpływy z tytułu milestonów dotyczących WW3 będą pokrywać kwartalne koszty rozwoju projektu WW3? Czy może zdarzyć się sytuacja, że milestony przekroczą w danym kwartale koszt rozwoju projektu poniesiony w danym okresie?
9. Na jaki okres spółka ma zapewnione od wydawcy finansowanie rozwoju projektu WW3?
10. Czy jest możliwe przekazanie informacji kiedy mija okres przejściowy w celu przekazania technicznego gry World War 3 i wiedzy na jej temat przez MY.GAMES na rzecz GRN+.
11. Dlaczego nie została zaktualizowana od października 2022 r. road mapy techniczna WW3?
12. Czy planowane jest dodanie nowych regionów na serwerach WW3? Jeśli tak, to czy nastąpi to w bieżącym roku?
13. Czy planowane jest usunięcie lunchera z gry WW3 i zapewnienie możliwości pobrania gry bezpośrednio ze Steam lub ewentualnie czy rozważane jest umożliwienie pobrania gry ze Steam i późniejszego uruchomienia gry przez luncher? Jak zarząd na tę kwestię się zapatruje? Czy toczą się już ewentualne prace w tym zakresie i kiedy potencjalnie mogą się zakończyć?
14. Czy obecnie występują jeszcze jakieś problemy z master serwerem gry?
15. Kiedy zostanie dodany system zgłaszania cheaterów w ww3 Czy jest jeszcze jakiś plan na walkę z cheaterami - dobry antycheat, głosowanie w trakcie gry?
16. Czy ostatnie aktualizacje dotyczące bazy danych rozwiązały systemowo problem związany z bazą? Czy baza została już zoptymalizowana w sposób docelowy?
17. Jak wydawca reaguje na problemy techniczne związane z grą WW3?
18. Czyją winą są ostatnie problemy związane z serwerami? Spółki, czy wydawcy?
19. Jaką przepustowość powinny obecnie wytrzymać serwery i infrastruktura techniczna gry, tj. na jaką jednoczesną liczbę graczy są i będą przygotowane na sezon 3?
20. Co się dzieje z trybem Recon? Czy pojawi się kiedyś w grze?
21. Co się dzieje z trybem breakthrough? Czy pojawi się kiedyś w grze?
22. Nad iloma mapami obecnie pracuje zespół WW3?
23. Czy można spodziewać się w przyszłości map w USA?
24. Czy planowane jest rozpoczęcie sezonu 3 WW3 tuż po (a więc płynnie) zakończeniu sezonu 2?
25. Czy planowane są poważniejsze niespodzianki dla graczy wraz ze startem sezonu 3?

26. Czy zarząd wierzy w możliwość odbudowy bazy graczy WW3, a jeśli tak to na czym tę wiarę opiera?
27. Czy wydawca bądź spółka zamierzają informować o sumarycznej liczbie graczy i przychodach związanych z danymi sezonami? Na taką komunikację można było liczyć ze strony My.games wobec innych projektów tego wydawcy. Czy jest jakaś szansa, aby trwale to się zmieniło w przypadku WW3?
28. Czy spółka rozmawiała z wydawcą o możliwości comiesięcznego informowania rynku na temat przychodów uzyskiwanych ze sprzedaży gry? W przypadku PC i Steama uzyskanie takich danych jest na dziś relatywnie najłatwiejsze w stosunku do innych platform? W przypadku gier f2p jest to też dość pozytywnie odbierana praktyka rynkowa. Jak się zarząd i wydawca na te kwestie zapatruje? Czy jest szansa na trwałą zmianę polityki informacyjnej w tym zakresie?
29. W jakich okresach spółka rozlicza się z wydawcą ze sprzedaży przepustek bojowych i pozostałych dodatków w WW3? Czy rozliczenia następują co miesiąc? Co kwartał? Czy w wynikach za dany kwartał widoczne są wpływy ze sprzedaży WW3 za ten okres, czy też wpływy ze sprzedaży w danym kwartale są widoczne dopiero w raporcie finansowym za kolejny okres?
30. Jaką kwotę od startu sezonu 1 do końca maja 2023 r. wydawał średniomiesięcznie w grze jeden aktywny gracz WW3?
31. Jaki procent przychodów uzyskanych przez Farm 51 od startu sezonu 1 aż do końca maja 2023 r. pochodził z przepustek bojowych?
32. Jakie są plany spółki i wydawcy WW3 wobec wersji konsolowych gry? Czy w bieżącym roku jest szansa, aby rynek cokolwiek oficjalnie usłyszał na temat planów konsolowych WW3? Na jakim etapie zaawansowania są prace związane z wersją konsolową gry?
33. Czy obecne peaki graczy nie są powodem do niepokoju dla spółki i wydawcy, ze względu na niską monetyzację projektu?
34. W związku z planowanym rozwojem WW3 obecny zespół wydaje się być dość mały względem skali projektu i jego potrzeb. Czy spółka planuje pozyskanie nowych pracowników celem zwiększenia mocy przerobowych, tak by szybciej rozwijać projekt i szybciej rozwiązywać problemy z nim związane?
35. Czy spółka prowadzi rozmowy o przedłużeniu współpracy z Wishlist Games? Czy wydawca artykułuje wobec spółki oczekiwania wobec wydłużenia takiej współpracy? (w jednym z wywiadów zarząd sygnalizował, że są prowadzone takie rozmowy).
36. Jaka jest sumaryczna liczba graczy, jaka zagrała do końca maja 2023 r. w WW3?
37. Jaki procent sumarycznej bazy użytkowników WW3 stanowią na dziś aktywni użytkownicy (tacy, którzy uruchomili grę w ciągu ostatnich 14 dni)?

Chernobylite:

1. Czy rozliczono wszystkie należności z ALG w świetle problemów finansowych Wydawcy? Czy są jakieś zabezpieczenia na poczet zaległych, bieżących i przyszłych należności i ewentualnego długu wobec Farm 51 (vide precedens między OML a ALG, gdzie spłatę zaległych należności OML zabezpieczyło akcjami Ironbird należącymi do ALG: <https://www.bankier.pl/wiadomosc/ONE-MORE-LEVEL-S-A-Porozumienie-z-All-in-Games-S-A-w-sprawie-rozliczen-naleznosci-8507313.html>)
2. Czy spółka wzorem innych zamierza informować o wynikach sprzedażowych poszczególnych DLC dla Chernobylite?
3. Ile sztuk DLC sprzedało się do końca maja 2023 w przypadku Chernobylite?
4. Jak przebiegają prace nad wersją VR Chernobylite, na jakim są etapie? Czy realizowane one są przez podmiot zewnętrzny?
5. Czy rozważana jest wersja Chernobylite na platformę Switch?
6. Z czego wynika tak duże opóźnienie ostatniego DLC i aktualizacji do Chernobylite?

7. Czy można spodziewać się jakichś niespodzianek po najbliższej aktualizacji do Chernobylite?
8. Czy ewentualna wersja coop gry Chernobylite ostatecznie została przez zarząd przekreślona, czy też wciąż poszukuje się rozwiązań, a może realizowane są prace, które pozwoliłyby taki tryb wdrożyć do gry w przyszłości?
9. Jakie są dalsze plany zarządu wobec tego projektu, po wydaniu ostatniego z planowanych DLC i aktualizacji? Czy planowane jest przedstawienie jakiejś nowej mapy drogowej projektu? Czy planowane jest dołożenie nowego kontentu i DLC, czy też na ostatnim dodatku zakończy się wspieranie i rozwijanie gry?

Nowy projekt:

1. Na jakim etapie prac jest nowy projekt spółki? Jaki szacowany jest jego orientacyjny budżet?
2. Czy planowane jest równoległe wydanie nowego projektu na wszystkich platformach, czy też najpierw na PC, a następnie na kolejne platformy?
3. Czy nowy projekt będzie wydawany w trybie eraly access, czy jako pełna wersja gry?
4. Czy nowy projekt realizowany jest w oparciu o tematykę Czarnobyła?
5. Jaki jest gatunek nowego projektu?
6. Czy planowane jest wydanie tego projektu w wersji coop lub multiplayer? A jeśli tak, to czy są plany, aby to nastąpiło od momentu premiery projektu?
7. Czy na dziś bliżej Państwu do wydania nowego projektu w self publishingu, czy do współpracy z którymś z topowych globalnych partnerów? Jak silne jest zainteresowanie z ich strony?
8. Na czym zarząd opiera optymistyczne założenia potencjału sprzedażowego nowego projektu?
9. Czy spółka decydując się na wykazywanie nowego projektu w bilansie w pozycji WNiP zamierza po jego ukończeniu amortyzować stopniowo tę pozycję, tak jak robi to np. CI Games ze swoimi gramami, albo tak jak spółka to robiła z tą pozycją w przypadku gry WW3?
10. Czy nowy projekt będzie miał otwarty świat?

Różne

1. Ile osób pracuje obecnie przy grze WW3, ile przy Chernobylite i ile przy nowym projekcie, mającym być następcą Chernobylite?
2. Czy zostały rozpoczęte prace przedprodukcyjne nowego tytułu – potencjalnego następcy WW3? Wspomniano o tym na jednym z czatów inwestorskich.
3. Na jakim etapie rozwoju jest projekt AUGOT? Na czym będzie polegała funkcjonalność tego projektu?
4. Do kiedy konkretnie zarząd chciałby przedstawić strategię rozwoju spółki na kolejne lata?
5. Czy spółka (a w szczególności IR) ma świadomość, że konieczna jest bardziej przejrzysta i dokładna metoda raportowania przychodów, kosztów. Jeśli tak, to czy jest plan na poprawę w tym obszarze komunikacyjnym?
6. Czy i ewentualnie kiedy spółka planuje przedstawić politykę związaną z programem motywacyjnym dla kluczowych pracowników?
7. Spadek wyceny spółki po premierze Chernobylite oraz WW3 może wskazywać na brak oczekiwanego sukcesu od którego zarząd uzależniał ewentualne plany dotyczące emisji akcji motywacyjnych. Czy w związku z powyższym spółka bierze pod uwagę powrót do tematu emisji akcji motywacyjnych, czy podtrzymuje swoje stanowisko? Jeśli bierze pod uwagę, to kiedy spółka planuje przedstawić politykę związaną z programem motywacyjnym dla kluczowych pracowników?
8. Czy spółka bierze pod uwagę możliwość innych emisji akcji (nie motywacyjnych), czy ze względu na silną sytuację finansową nie ma takich planów?

9. Nadal występują problemy ze stroną IR. W ostatnich kilkunastu miesiącach bardzo istotnie ograniczono komunikację z inwestorami. Kiedy spółka zamierza rozwiązać ten problem. Obecnie też np. strona spółki jest nieaktualna, firmie powinno zależeć na odpowiednim wizerunku biorąc pod uwagę choćby zainteresowanie związane z premierą gry WW3. Angielska wersja strony również wymaga aktualizacji, informacje nt. samej gry ww3 są mocno nieaktualne.
10. Czy zarząd bierze pod uwagę skup akcji własnych w celu ich przeznaczenia na program motywacyjny?
11. Na koniec 1 kw. 2023 r. w bilansie spółki było ok. 9 mln należności? Czy większa część tych należności spłynęła już do spółki?
12. Dlaczego zarząd nierzadko komunikuje więcej konkretnych informacji (np., dotyczących struktury przychodów firmy) w formie komunikatów IR zamiast od razu w raportach ESPI lub w raportach kwartalnych? Czy i kiedy możemy liczyć na zmianę tej niefortunnej polityki komunikacyjnej? Wcześniej spółka raportowała np. o rozpoczęciu testów WW3, dlaczego nie zaraportowano wyjścia gry z EA? Czy np. wyjście z EA i premiera 1 sezonu WW3 rzeczywiście nie miała znamion informacji cenotwórczej? Czy komunikaty płynące od wydawcy nie powinny być zsynchronizowane z waszą komunikacją inwestorską?
13. Dlaczego unikają państwo komunikacji poprzez ESPI tylu informacji, która dla wielu inwestorów są bardzo istotne, a dla których ESPI jest głównym źródłem informacji? Dlaczego nie komunikują Państwo np. w ESPI o osiągniętych przez Chernobylite istotnych progach sprzedażowych (np. 0,5 mln szt., tak jak to systemowo robi np. Creepy Jar informując o przekraczanych progach 0,5 mln szt. sprzedaży), a informacje sprzedażowe Chernobylite (poza wyłącznie jednym komunikatem) pojawiają się w komunikatach IR, zamiast w ESPI? Dlaczego spółka nie komunikowała w ESPI np. o ustaleniu daty premiery Chernobylite na konsolę nowej generacji?
14. Czy zamierzają Państwo oficjalnie, tzn. w formie komunikatu ESPI, komunikować o osiągnięciu przez Chernobylite progu 1 mln sprzedanych sztuk gry?
15. Które elementy propozycji programu motywacyjnego, przedstawionej Zarządowi w imieniu akcjonariuszy z Discorda przez SII, uważacie Państwo za złe lub przeciwne idei retencji kluczowych pracowników F51? Jakże konkretnie poprawki do tych propozycji chciałby wprowadzić Zarząd?
16. Czy zarząd planuje udział w konferencjach inwestorskich?
17. W którym miejscu spółka widzi siebie za np. za 3 i 5 lat?
18. Czy rozmowy z funduszami o ile były jakiegokolwiek w ostatnim czasie prowadzone przyniosły jakieś oczekiwane rezultaty?
19. Czy fundusze nadal zgłaszają się do spółki i są zainteresowane większą inwestycją w spółkę?
20. Czy interesują się spółką inwestorzy branżowi?
21. Kto ze strony spółki jest odpowiedzialny za kontakt z funduszami?
22. Z czego wynika, że zarząd nie dokonuje nigdy transakcji zakupu akcji z rynku, niezależnie od poziomu cen rynkowych?
23. Jak przebiegają ustalenia z All in Games odnośnie rozliczenia i zakończenia współpracy? Czy zarząd zakłada, że te rozwiązania będą korzystne dla spółki? Czy spółka będzie komunikować rynek o ostatecznych ustaleniach?