



BLOOBER TEAM S.A.

**Sprawozdanie z działalności
Za okres 01.01.2012-31.12.2012**

A handwritten signature or mark in the bottom right corner of the page, consisting of several vertical and diagonal strokes.



Wizytówka jednostki

Bloober Team Spółka Akcyjna

Siedziba: Kraków

Przedmiot działalności:

Podstawową działalnością Spółki według Polskiej Klasyfikacji Działalności (PKD 2007) jest:

- działalność związana w oprogramowaniem (6201Z),

Zarząd Spółki:

Piotr Babieno – Prezes Zarządu

Piotr Bielatowicz- Wiceprezes Zarządu

Rada Nadzorcza Spółki:

Skład osobowy na dzień 01 stycznia 2012r. :

- Roman Wąsikiewicz
- Dominik Majewski
- Tomasz Zawidowski
- Dariusz Orłowski
- Krzysztof Bełech

14 maja 2012r. oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej złożył Tomasz Zawidowski. W jego miejsce, oświadczeniem akcjonariusza złożonym na podstawie §21 ust. 1 Statutu Spółki, dnia 15 maja 2012r. powołany został pan Andrzej Soczek.

Na dzień 15 maja 2012 składy Rady Nadzorczej prezentował się następująco:

- Roman Wąsikiewicz
- Dominik Majewski
- Andrzej Soczek
- Dariusz Orłowski
- Krzysztof Bełech

29 maja 2012r. oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej z dniem odbycia Zwyczajnego Walnego zgromadzenia Akcjonariuszy złożył Dariusz Orłowski.

29 czerwca 2012r. oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej złożył Andrzej Soczek.



29 czerwca 2012r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki Bloober Team wybrało na członka Rady Nadzorczej Jowitę Babieno, Łukasza Babieno, Przemysława Bielatowicza oraz Radosława Gorączko. Na dzień 30 czerwca 2012r. skład Rady Nadzorczej prezentował się następująco:

- Roman Wąsikiewicz
- Dominik Majewski
- Jowita Babieno
- Łukasz Babieno
- Krzysztof Bełech
- Radosław Gorączko
- Przemysław Bielatowicz

10 lipca 2012r. oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej złożył Roman Wąsikiewicz. 19 września 2012r. oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej złożył Krzysztof Bełech.

9 października 2012r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki Bloober Team S.A. wybrało na członka Rady Nadzorczej Jacka Koczwarę.

Dnia 10 października 2012r. skład Rady Nadzorczej prezentował się następująco:

- Dominik Majewski – Przewodniczący rady nadzorczej
- Jacek Koczwarę– Członek rady nadzorczej
- Jowita Babieno– Członek rady nadzorczej
- Łukasz Babieno
- Radosław Gorączko
- Przemysław Bielatowicz

Na dzień sporządzania niniejszego Sprawozdania skład Rady Nadzorczej prezentuje się następująco:

- Dominik Majewski
- Jacek Koczwarę
- Jowita Babieno
- Łukasz Babieno
- Radosław Gorączko
- Przemysław Bielatowicz



Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01/01/2012 do 31/12/2012

roku

Dla I półrocza 2012 roku kluczowym wydarzeniem była premiera najnowszej gry Emitenta na PlayStation Vita. Emitent, jako pierwszy polski developer otrzymał szansę stworzenia tytułu startowego na konsolę. Dzięki zakrojonym na szeroką skalę działaniom marketingowym i promocyjnym gra zyskała rozgłos na całym świecie, a marka Bloober Team stała się bardziej rozpoznawalna. Spółka podejmowała działania mające na celu zwiększenie sprzedaży i wzmocnienie marki A-men, które zaowocowały zawarciem kontraktów z Namco Bandai Games America oraz Namco Bandai Games Europe na wydanie tytułu A-men na platformie PlayStation 3. Tytuł ukazał się w Europie w IV kwartale 2012r., natomiast w Ameryce w I kwartale 2013r.

W II półroczu 2012 roku Bloober Team zawarł umowę na realizację projektu w trybie „work for hire” dla najbardziej renomowanego niezależnego brytyjskiego wydawcy – Team17, która zleciła Spółce przeniesienie jednego z najważniejszych jej tytułów na platformy Playstation 3 i Playstation Vita. Dzięki terminowemu i rzetelnemu wykonaniu zlecenia, Bloober Team postrzegany jest jako jeden z najlepszych partnerów w branży.

Ponadto w IV kwartale 2012r. Spółka zawarła Warunkową Umowę Inwestycyjną, która dała podstawy do powołania nowego podmiotu w grupie kapitałowej Bloober Team– Freeky Games Sp. z o.o., pierwszego dewelopera specjalizującego się w produkcji gier typu „Free to Play” na konsole. Bloober Team zrealizował na zlecenie Freeky Games prace związane z produkcją gry Deathmatch Village, która powinna być źródłem dużych przychodów dla obu spółek. Powstanie spółki Freeky Games było możliwe dzięki świetnym kontaktom Bloober Team S.A. z firmą Sony.

Firma przez większość 2012 roku prowadziła również prace pre-produkcyjne nad najważniejszym IP grupy, który będzie anonsowany w 2013 roku. Zdaniem wielu specjalistów jest to jeden z najciekawszych projektów w branży gier w ostatnich latach.

Omawiając aktywność Emitenta w roku 2012 nie można zapomnieć o udziale przedstawicieli spółki w licznych targach, w szczególności GameConnection America w San Francisco, E3 w Los Angeles, czy Casual Connect w Kijowie. Podczas tych wydarzeń Spółka nawiązała szereg kontaktów handlowych z największymi światowymi wydawcami, które już w 2012 roku przełożyły się na podjęcie współpracy, lub mają duże szanse zaowocować nowymi kontraktami w najbliższej przyszłości.

Ponadto Spółka aktywnie aplikowała o środki publiczne. Dzięki otrzymaniu dofinansowania w ramach programu PO IG 2.2 B Emitent będzie mógł kontynuować prace badawczo- rozwojowe, oraz wdrażać wyniki prowadzonych badań.

Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2012 roku:

Pierwsze półrocze 2013r. minęło pod znakiem prac związanych z nowymi tytułami oraz kończeniem produkcji aktualnych IP na nowe platformy.

Po terminowym i rzetelnym wykonaniu gry na zlecenie firmy Team 17 wartość Spółki wśród zachodnich wydawców znacząco wzrosła, czego owocem jest zawarcie przez Spółkę nowego



kontraktu z firmą Shapaga Games (będącą spółką zależną jednej z największych spółek w branży gier – firmy Alawar).

Spółka realizuje również zlecenie dotyczące gry „Deathmatch Village” dla Freaky Games , która będzie prezentowana przez firmę Sony na targach E3 Expo w Los Angeles.

Spółka ukończyła również produkcję gry A-men w wersji na komputery PC. Gra jest dostępna w sklepach (zarówno fizycznych jak i cyfrowych) od połowy Maja 2013r.

Znakomita współpraca z firmą Sony powoduje również, że spółka została oficjalnym developerem na platformę Playstation 4 i już wkrótce zapowie pierwszy tytuł na tą konsolę.

Warto również dodać, że firma podpisała umowę na dofinansowanie z Małopolskim Centrum Przedsiębiorczości. W trakcie ocen znajduje się kilka innych wniosków o dofinansowania.

Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2013 roku

Pierwsze półrocze 2013r. upłynęło pod znakiem prac nad nowymi IP Spółki. Pierwszy z nowych tytułów, Basement Crawl, dedykowany na nowa platformę Sony PlayStation 4, anonsowany w II kwartale 2013r., ukarze się w IV kwartale 2013w okolicach premiery rynkowej konsoli PlayStation 4. Pozostałe tytuły zostaną zapowiedziane na przełomie II i III kwartału 2013r.

Firma prowadzi również prace pre-produkcyjne nad najważniejszym IP grupy, który będzie ogłoszony w 2013 roku. Zdaniem wielu specjalistów jest to jeden z najciekawszych projektów w branży gier w ostatnich latach. Spółka planuje jego premierę na 2014 rok i ma on być dla Bloober Team elementem, który pozwoli spółce uplasować się wśród najważniejszych developerów gier na Świecie.

Czynniki ryzyka i zagrożeń

Obecnie większość gier Bloober Team dystrybuowana jest głównie drogą cyfrową. Taki sposób sprzedaży gier posiada wiele zalet, m.in. znaczne ograniczenie kosztów zarówno po stronie dewelopera, jak i odbiorcy końcowego. W ciągu najbliższych lat ten sposób dystrybucji ma duże szanse zyskać znaczną przewagę nad sprzedażą tradycyjną. Głównym zagrożeniem, które może zniechęcić konsumentów do tego rodzaju sprzedaży jest niewystarczająca ochrona danych osobowych. W przypadku ewentualnego „wycieku” danych, może zmniejszyć się zainteresowanie konsumentów kanałami cyfrowej dystrybucji, co przełoży się na wyniki sprzedażowe gier Bloober Team S.A., które dostępne są właśnie w tych kanałach.



Personel i świadczenia socjalne

Analiza zatrudnienia w 2012 roku

Miesiąc	ilość osób pół etatu	ilość osób cały etat
Styczeń	2	7
Luty	2	8
Marzec	2	8
Kwiecień	2	8
Maj	2	8
Czerwiec	2	9
Lipiec	2	9
Sierpień	2	8
Wrzesień	2	9
Październik	2	11
Listopad	2	12
Grudzień	2	11

Wszyscy pracownicy Spółki w roku 2012 zatrudnieni byli na stanowiskach nierobotniczych.

Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

Sytuacja majątkowa

W związku z rozwojem swojej działalności w 2012 roku Spółka w trakcie roku nabyła następujące rzeczowe aktywa trwałe:

Lp.	Środek trwały	Wartość [zł]
1	Zestawy deweloperskie	37 354,20
2	Zestawy komputerowe wraz z oprogramowaniem i akcesoriami	6.240,66
3	Zestawy do testowania	31 175,20
4	Konsole	3 835,78
5	Nawigacja samochodowa	778,86
6	Telefony	5 682,12

W 2012 roku Spółka dokonała nowej inwestycji w spółkę zależną Freeky Games sp. z o.o. Wartość inwestycji wyniosła 850.000,00 złotych.



Sytuacja finansowa

Dane na 31 grudnia 2012 roku:

kapitały własne	-	7.774.529,16 zł,
kapitał zakładowy	-	133.078,90 zł,
suma aktywów	-	8.397.960,16 zł,
zysk netto	-	275.349,71 zł,
przychody netto ze sprzedaży produktów	-	1.116.315,31 zł.

Sytuacja dochodowa

Rok 2012 był kolejnym okresem obrotowym w którym spółka osiągnęła zysk netto, w bieżącym roku zysk netto wyniósł 275.349,71 zł co spowodowało odrobienie całości strat poniesionych w latach 2008-2009 oraz wzrost kapitałów własnych Spółki.

W 2012 roku główną transakcją, która wpłynęła na wysokość przychodów ze sprzedaży oraz zysku netto była realizacja gry Deathmatch Village na zlecenie Freeky Games Sp. z o.o.

Przewidywana sytuacja finansowa

Spółka przewiduje, że wraz ze wzrostem sprzedaży gier, które posiada w swoim port folio projektowym jej sytuacja finansowa będzie coraz lepsza. W drugim półroczu 2013 roku Spółka anonsuje nowe tytuły, które ukażą się jeszcze w 2013r i również korzystnie wpłyną na sytuację finansową spółki.

Ponadto o współpracę ze Spółką zabiegają największe podmioty w branży, co owocuje zleceniami Work for Hire, również wpływającymi korzystnie na sytuację finansową Spółki.

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka przeprowadziła w 2012 roku prace B+R, które miały na celu uzyskanie wiedzy w zakresie innowacyjnej w skali świata technologii cross-play, pozwalającej na produkcję synchronicznych, tzn. dziejących się w czasie rzeczywistym gier 2D multiplayer cross-platformowych, na dwie zamknięte platformy sprzętowe: konsolę PlayStation Vita oraz PlayStation 3.

Prace B+R Spółki były skupione na optymalizacji funkcjonalności silnika do tworzenia gier 2D oraz wprowadzaniu nowych funkcjonalności/modułów w celu wypracowania optymalnej architektury innowacyjnej technologii cross-play, umożliwiającej tworzenie cross-platformowych gier multiplayer 2D nowej generacji

Warto podkreślić, że planowany projekt jest jedną z wielu inicjatyw podejmowanych przez Spółkę w celu zwiększenia poziomu innowacyjności, poprzez prowadzenie oraz wdrażanie wyników prac badawczo-rozwojowych i oferowanie na rynku innowacyjnych i nowatorskich produktów – gier wideo nowej generacji.

Nabycie akcji własnych

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna

Posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach)

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna

Instrumenty finansowe

Na dzień 31.12.2012r. Spółka udzieliła następujących pożyczek:

Pożyczkobiorca	Wysokość pożyczki wraz z odsetkami	Wysokość oprocentowania
Digital Games Services Sp. z o.o.	6404,43 zł	12%
Neuro- Code Sp. z o.o.	81.372,17 zł	10%

Na dzień 31.12.2012r. Spółka posiadała udziały w następujących podmiotach:

Spółka zależna	Wartość % udziałów	Wartość udziałów [zł]
iFun4all Sp. z o.o.	100	842 387,00
Digital Games Services Sp. z o.o.	100	1 089 816,00
WFH Games Sp. z o.o.	100	255 000,00
iPlacement Sp. z o.o.	50	760 100,00
Neuro- Code Sp. z o.o.	85	885 000,00
Freeky Games Sp. z o.o.	51	850 000,00

Blobber Team S.A. stosuje następujące sposoby zabezpieczenia ryzyka kredytowego związanego z udzielonymi pożyczkami:

- Bieżący monitoring sytuacji finansowej spółek zależnych, którym udzielono pożyczek poprzez otrzymywanie comiesięcznych raportów w postaci bilansu i rachunków zysków i strat,
- Bieżący monitoring planowanych działań w zakresie sprzedaży i rozwoju spółek zależnych poprzez cykliczne miesięczne spotkanie z zarządzającymi spółkami zależnymi.

W perspektywie roku, licząc od dnia sporządzenia sprawozdania z działalności nie istnieje ryzyko istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej.

Spółka ogranicza ryzyko zmiany cen w związku z podpisywanymi kontraktami sprzedaży poprzez weryfikację stosowanych na rynku cen podobnych produktów oraz okresu życia podobnych produktów.



Zasady ładu korporacyjnego

Bloober Team Spółka Akcyjna jest notowana na rynku New Connect, który nie jest rynkiem regulowanym, natomiast stosuje Dobre Praktyki przyjęte na rynku New Connect przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie.

Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności netto

	Rok 2012	Rok 2011
Rentowność netto sprzedaży	24,67%	31,63%

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2012	Rok 2011
Płynność bieżąca	5,9	43,9

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

	Rok 2012	Rok 2011
Wskaźnik zadłużenia	7,21%	1,83%

Kraków, dnia 21 czerwca 2013

Piotr Babieno

Prezes Zarządu Bloober Team S.A.

Piotr Bielatowicz

Wiceprezes Zarządu Bloober Team S.A.