



SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ

Za okres 01.01.2013-31.12.2013

Spis treści

1. Informacje ogólne o Spółce Dominującej	3
2. Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team	4
3. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność oraz wyniki finansowe grupy kapitałowej, jakie nastąpiły w okresie 01/01/2012- 31/12/2012	8
4. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2012 roku	9
5. Przewidywany rozwój grupy kapitałowej	10
6. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.....	10
7. Personel i świadczenia socjalne.....	10
8. Aktualna i przewidywanej sytuacji majątkowa, finansowa i dochodowa	11
9. Nabyciu udziałów (akcji) własnych	13
10. Posiadane przez podmioty wchodzące w skład grupy kapitałowej oddziały (zakłady);	13
11. Instrumentach finansowe.....	13
12. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego.....	14
13. Wskaźniki finansowe i niefinansowe	14

1. Informacje ogólne o Spółce Dominującej

Firma	Bloober Team spółka akcyjna
Skrót firmy	Bloober Team S.A.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	ir@blooberteam.com
Strona internet	blooberteam.com
NIP	676-238-58-17
REGON	120794317
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000380757
Kapitał zakładowy	<p>Kapitał zakładowy wynosi 133 078,90 zł i dzieli się na:</p> <p>a) 1 020 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda;</p> <p>b) 88 789 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda;</p> <p>c) 222 000 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 0,10 zł każda.</p>

Organy Spółki

Stan na dzień sporządzenia sprawozdania

ORGANY SPÓŁK	
Zarząd	Piotr Babieno – Prezes Zarządu
	Piotr Bielatowicz – Wiceprezes Zarządu
Rada Nadzorcza	Andrzej Soczek
	Jacek Koczwarą
	Jowita Babieno
	Łukasz Babieno
	Przemysław Bielatowicz
	Radosław Gorączko

Struktura akcjonariatu:

Stan na 31 grudnia 2013r.

Lp.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Satus	354 752	26,66	354 752	26,66
2	Piotr Babieno	353 380	26,55	353 380	26,55
3	Piotr Bielatowicz	80 020	6,01	80 020	6,01
4	Pozostali	542 637	40,77	542 6937	40,78

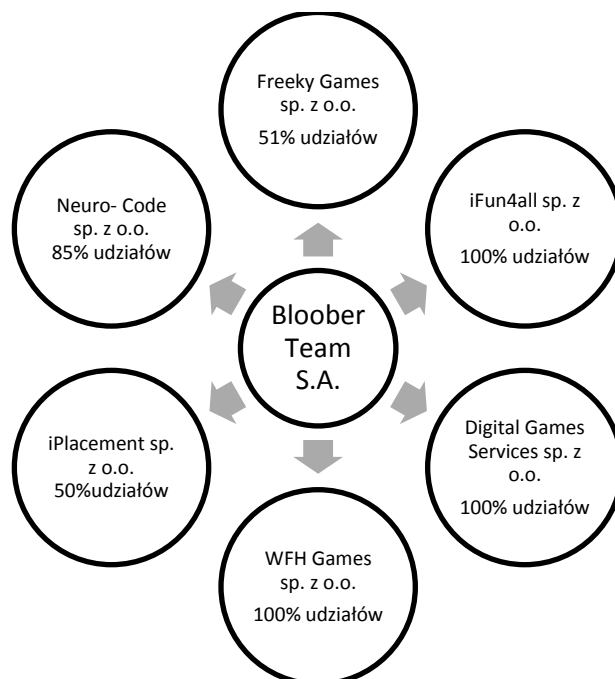
Przedmiot działalności:

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

- działalność związana w oprogramowaniem (6201Z),

2. Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team

Stan na dzień 31.12.2013



Dane podmiotów powiązanych

Firma	iFun4all Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	iFun4all Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Marlena Babieno
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	dev@ifun4all.com
Strona internetowa	ifun4all.com
NIP	7123162844
REGON	060475890
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000329197
Kapitał zakładowy	841.200 zł, podzielony na 16.824 udziały o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Firma	Digital Games Services Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	Digital Games Services Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Babieno
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	-
NIP	676239361
REGON	120856395
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000323224
Kapitał zakładowy	1 088 000zł, podzielony na 21 760 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Firma	Freeky Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	Freeky Games Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Babieno
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	contact@freekygames.com
Strona internetowa	-
NIP	6751485478
REGON	122733745
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000449102
Kapitał zakładowy	1 669 400zł, podzielony na 33 388 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Firma	iPlacement Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	iPlacement Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Bielatowicz
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	office@iplacement.net
Strona internetowa	iplacement.net
NIP	6751449873
REGON	121483298
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000381083
Kapitał zakładowy	760 050 zł, podzielony na 15 201 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Firma	Neuro- Code Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	Neuro- Code Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Bielatowicz
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	business@neuro-code.com
Strona internetowa	neuro-code.com
NIP	6751455112
REGON	121545852
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000388737
Kapitał zakładowy	10 000zł, podzielony na 2 000 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Firma	WFH Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	WFH Games Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Babieno, Piotr Bielatowicz
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	ir@wfhgames.com
Strona internetowa	wfhgames.com
NIP	6751429942
REGON	121208072
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000354722
Kapitał zakładowy	254 000zł, podzielony na 2 540 udziałów o wartości nominalnej po 100 złotych każdy.

Opis zmian w organizacji grupy kapitałowej emitenta

W okresie od 1 stycznia 2013r. do 31.12.2013r. nie zaistniały zmiany w strukturze grupy kapitałowej Emitenta. Zmiany takie nie zaszły również w okresie od 1 stycznia 2014r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania.

Wskazanie jednostek podlegających konsolidacji

Konsolidacji podlegają następujące spółki: Bloober Team S.A., Digital Games Services Sp. z o.o., iFun4all Sp. z o.o., WFH Games Sp. z o.o., Neuro- Code Sp. z o.o., Freeky Games Sp. z o.o.

Dane skonsolidowane nie obejmują spółki iPlacement Sp. z o.o. na podstawie wyłączenia z art. 57 pkt. 2 Ustawy o rachunkowości. Pomimo, iż Emitent posiada w spółce iPlacement Sp. z o.o. 50% udziałów, to do podjęcia jakiegokolwiek uchwały na Zgromadzeniu Wspólników, w tym dotyczącej dysponowania zyskiem netto wypracowanym przez Spółkę, wymagane jest, aby za przyjęciem uchwały głosował drugi wspólnik. W konsekwencji Spółka Bloober Team S.A. ma ograniczenia w sprawowaniu kontroli nad jednostką zależną- spółką iPlacement.

3. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność oraz wyniki finansowe grupy kapitałowej, jakie nastąpiły w okresie 01/01/2013- 31/12/2013

W konsekwencji rzetelnej realizacji zlecenia dla Team17, o współpracę z Bloober Team S.A. zabiegają największe podmioty w branży. Zaowocowało to nawiązaniem współpracy z Shapaga Games, podmiotem zależnym Alawar, w przedmiocie przeniesienia jednej z ich gier na konsole Playstation 3 i PlayStation Vita. Spółka pracowała również nad umocnieniem marki A-men, w konsekwencji gra ukazała się w I kwartale 2013r. w wersji na PlayStation3 na terytorium Ameryki Północnej, oraz Południowej, a w II kwartale 2013 w wersji na PC w Polsce. Ponadto, w II kwartale 2013r. Spółka anonsowała, że została zaproszona przez Sony do grona deweloperów, którzy stworzą tytuł startowy na najbardziej jak dotąd oczekiwaną konsolę- PlayStation 4. Prace nad tytułem trwały do końca 2013 roku. Ponadto Bloober Team S.A. wciąż pracowało nad tytułem „Medium”, anonsowanym w III kwartale 2013r., który już na etapie pre-produkcji uznawany był przez wydawców za jeden z najciekawszych projektów ostatnich lat.

W maju 2013r. iFun4all Sp. z o.o. został autoryzowanym developerem na platformę PlayStation Vita oraz PlayStation4. Spółka konsekwentnie się rozwija, pracując nad własnymi tytułami, a także pozyskując nowych partnerów i kontrahentów. W sierpniu 2013r. na rynku ukazała się gra Die! Die! Die! na konsolę PlayStation Vita. Spółka prowadziła również prace nad innymi tytułami, z których jeden, Blind'n'Bluff, cieszy się dużym zainteresowaniem ze strony wydawców i ma szansę uplasować iFun4all w czołówce producentów gier casualowych. Ponadto w trakcie 2013r. Spółka realizowała zlecenie work for hire dla Smartview- jednego z wiodących producentów gier społecznościowych.

13 lutego 2013r. Zarząd Spółki Neuro- code sp. z o.o. powziął informację o przyznaniu przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju dofinansowania projektu realizowanego w ramach Działania 1.4 Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka- Badania i rozwój nowoczesnych technologii- Wsparcie projektów celowych. Wysokość dofinansowania wynosi 2 905 603,33 złotych. Projekt zatytułowany "Neurotechnologie wspomagająca sprawności systemów neuronalnych w procesach decyzyjnych operatorów złożonych" jest związany z pracami badawczymi i rozwojem nowoczesnych technologii w oparciu o najnowsze odkrycia w dziedzinie neuronauk. Umowa dotycząca powyższego dofinansowania została podpisana 1 marca 2013 roku.

Bloomber Team SA ukończyło produkcję gry Deathmatch Village na zlecenie Freeky Games Sp. z o.o., a proces ten zakończył się wprowadzeniem gry do zamkniętych beta-testów, które trwały do połowy kwietnia 2013r. Analiza oczekiwań graczy pozwoliła na ulepszenie gry jeszcze przed jej rynkowym debiutem. W II kwartale 2013r. Freeky Games zgłosiło grę do finalnej submisji sklepowej firmy Sony (po implementacji poprawek i modyfikacjach wynikających z beta testów). W czerwcu 2013r. tytuł prezentowany był na stoisku Sony podczas targów E3 w Los Angeles. Gra ukazała się na rynku europejskim w sierpniu 2013r.

W lipcu 2013r. spółka Bloomber Team S.A. rozpoczęła emisję obligacji korporacyjnych serii B, których przydział nastąpił 14 sierpnia 2013r. W ramach emisji wyemitowano 1 569 obligacji o łącznej wartości nominalnej 1 569 000 zł z datą wykupu przypadającą na 13 lutego 2015r. W październiku 2013r. spółka rozpoczęła emisję obligacji serii C.

4. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2013 roku

Najważniejszym wydarzeniem dla grupy kapitałowej w pierwszym kwartale 2014r. była premiera gry Basement Crawl, która ukazała się na rynku 25 lutego 2014r. na terytorium amerykańskim i 26 lutego 2014r. na europejskim. Pomimo wystąpienia problemów z sieciowym trybem gry, cieszy się ona zainteresowaniem graczy a wyniki jej sprzedaży były widoczne już w raporcie okresowym za I kwartał 2014r. Gra jednak znacznie odbiega od oczekiwań zarówno graczy, jak i samego developera, w związku z czym podjęta została decyzja o stworzeniu gry od podstaw z uwzględnieniem uwag zgłaszanych przez graczy. W styczniu 2014r. rozpoczęła się również sprzedaż gry A-men w wersji na PC za pośrednictwem największych platform dystrybucji online: steampowered.com, desura.com oraz gamersgate.com. 1 kwietnia 2014r. Bloomber Team podał z kolei do informacji publicznej wiadomość o rozpoczęciu prac nad kolejnym tytułem: „Scopophobia”, którego premiera przewidywana jest jeszcze w 2014r.

3 lutego 2014r. Zarząd Bloomber Team S.A. podjął uchwałę w przedmiocie niedojścia do skutku emisji obligacji serii C, co spowodowane było zbyt małym zainteresowaniem obligacjami przy parametrach wskazanych w Warunkach Emisji Obligacji Serii C. Tego samego dnia podjęto uchwałę w przedmiocie emisji obligacji serii D, trzymiesięcznych, o łącznej wartości nominalnej 500.000 (pięćset tysięcy) zł, która uplasowała się w całości, a przydziału dokonano 7 lutego 2014r. Wykup obligacji serii D, wraz z wypłatą należnych odsetek, nastąpił 11 kwietnia 2014r. 3 lutego 2014r. Zarząd podjął również decyzję w przedmiocie emisji obligacji serii E o łącznej wartości nominalnej nieprzekraczającej 3.000.000 (trzech milionów) zł, jednak z uwagi na prognozowany poziom sprzedaży Spółka odstąpiła od dokonywania przydziału obligacji serii E.

W lutym 2014r. Spółka Bloomber Team S.A. otrzymała dofinansowanie projektu pt. "Doskonalenie produkcji i działań marketingowych w celu komercjalizacji wyników z przeprowadzonych prac badawczo-rozwojowych na rynku globalnym" realizowanego w ramach przedsięwzięcia GO_GLOBAL.PL. Również w lutym 2014 dwie spółki należące do grupy kapitałowej Emitenta: Bloomber Team S.A. oraz iFun4all Sp. z o.o., otrzymały dofinansowanie projektów realizowanych w ramach POiG 6.5.2 „Promocja polskiej gospodarki na rynkach perspektywicznych w ramach programów promocji o charakterze ogólnym” na uczestnictwo w targach E3 oraz China Joy.

W styczniu 2014r. gra Deathmatch Village na rynku europejskim osiągnęła poziom 500 000, a już w maju 600 000 unikalnych użytkowników. Spółka nieustannie analizuje wyniki sprzedaży oraz pracuje nad nowymi funkcjonalnościami gry celem optymalizowania systemu monetyzacji.

Na początku 2014r. Neuro Code Sp. z o.o. wypowiedziała umowę o dofinansowanie w ramach programu POiG 1.4. Działanie to zostało spowodowane brakiem możliwości realizacji projektu z powodu nieznaleszenia osoby, która posiadałaby kompetencje pozwalające na poprowadzenie realizacji projektu. Spółka BlooBer Team S.A. rozwiązała również umowę o dofinansowanie w ramach programu POiG 2.2 B, decydując się na realizację prac badawczo- rozwojowych w zakresie technologii gier wideo na konsole nowej generacji.

W ramach restrukturyzacji grupy kapitałowej, zapowiedzianej w drugim kwartale 2014r., Spółka Digital Games Services Sp. z o.o. złożyła 16 czerwca 2014r. wniosek o ogłoszenie upadłości z likwidacją majątku upadłego.

5. Przewidywany rozwój grupy kapitałowej

Struktura grupy kapitałowej BlooBer Team oparta jest o podziale działań wchodzących w zakres pojęcia developmentu gier wideo na poszczególne sektory- produkcji własnego IP, realizacji zleceń work for hire, produkcji gier na urządzenia mobilne, tworzenie gier typu free to play, działalność badawczo- rozwojową. W oparciu o ten podział w ramach grupy kapitałowej powstały poszczególne podmioty, z których każdy specjalizuje się w jednym obszarze działalności. W oparciu o ten podział opracowywana jest również polityka rozwoju grupy kapitałowej Emitenta.

W 2013r. poza aktywnymi pracami spółki iFun4all Sp. z o.o., która zrealizowała grę Die!Die!Die!, oraz wciąż pracuje nad tytułem Blind'n'Bluff, spółek Freeky Games Sp. z o.o. oraz WFH Games Sp. z o.o., w pozostałych spółkach grupy niewiele działo się pod względem operacyjnym. W związku z tym, oraz z coraz lepszą współpracą BlooBer Team S.A. oraz iFun4all Sp. z o.o. z format holderami, w 2014r. planowana jest restrukturyzacja grupy tak, aby jej struktura była jak najbardziej transparentna dla Akcjonariuszy, a zarząd i zespół mógł skupić się wyłącznie na działaniach leżących w głównym spectrum działalności.

6. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka BlooBer Team S.A. w 2013r. kontynuowała prace B+R rozpoczęte w 2012 roku, które miały na celu wdrożenie innowacji procesowej i produktowej w zakresie cross platformowych gier multiplayer wyniku czego wydana została gra A-men 2 oraz Deathmatch Village na platformy PlayStation Vita oraz Playstation 3.

Jednocześnie w Spółce rozpoczęto prace badawczo – rozwojowe nad nowymi projektem, które były skupione na:

- badaniu możliwości jednoczesnej symulacji dwóch światów fizycznych z wydajnością umożliwiającą płynną rozgrywkę w obydwu światach jednocześnie;
- badaniu potencjału rozrywkowego modelu gry, przeznaczonej na konsole firmy Sony, umożliwiającej rozgrywkę jednocześnie w dwóch przenikających się światach fizycznych;
- badania nad odbiorem dźwięku przestrzennego w rozgrywce prowadzonej w świecie dwuwymiarowym i możliwością wykorzystania go do konstrukcji zagadek logicznych opartych na fizycznej budowie świata.

Projekt ten realizowany jest przy udziale środków finansowych pochodzących z Unii Europejskiej w ramach II Osi Priorytetowej Gospodarka regionalnej szansy Małopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego na lata 2007-2013 na podstawie umowy zawartej 31 lipca 2013 roku.

Równie istotnym dla rozwoju spółki było rozpoczęcie prac nad nową grą, dedykowaną na najnowszą konsolę na rynku tj. PlayStation 4. Prace badawcze skupiały się głównie na dopasowaniu technologii do nowego silnika oraz konsoli nowej generacji.

Ponadto, Spółka w celu zwiększenia konkurencyjności tworząc nowe projekty skupia się na aspektach innowacyjnych i w związku z tym prace produkcyjne posiadają charakter badawczo – rozwojowy.

7. Personel i świadczenia socjalne

W 2013r. średnioroczne przeciętne zatrudnienie w grupie Bloober Team kształtowało następująco:

Okres	Spółka					
	Bloober Team S.A.	iFun4all Sp.zo.o.	WFH Games Sp.zo.o.	Digital Games Services Sp.zo.o.	Neuro-Code Sp.zo.o.	Freeky Games Sp.zo.o.
Styczeń – grudzień 2013	12,7	2,1	0,9	0	0	0

Wszyscy pracownicy grupy kapitałowej w roku 2013 zatrudnieni byli na stanowiskach nierobotniczych.

Żadna ze Spółek należących do grupy kapitałowej Bloober Team z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

8. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

Sytuacja majątkowa

W związku z prowadzeniem projektu w ramach działania 2.2 "Wzrost innowacyjności o konkurencyjności firmy Bloober Team SA dzięki realizacji prac B+R w zakresie gier wideo nowej generacji" Spółka nabyła pod koniec 2013 roku sprzęt komputerowy i wartości 81.115,70 złotych.

W trakcie 2013 roku Grupa nabyła dodatkowo następujące aktywa trwałe:

- zestawy komputerowe i akcesoria o wartości 12.419,53 złotych,
- Specjalistyczne oprogramowanie komputerowe (licencje) o wartości 22.658,53 złotych

W 2013 roku Grupa dokonała odpisów aktualizujących wartość finansowego majątku trwałego w postaci posiadanych udziałów w spółkach z ograniczoną odpowiedzialnością. Odpisy zostały utworzone w związku z brakiem realizacji przez spółkę zależną iPlacement zaplanowanych korzyści ekonomicznych.

Utworzono następujące odpisy aktualizujące:

Nazwa Spółki	Wartość posiadanych udziałów	Odpisy aktualizujące
iPlacement Sp.zo.o.	760 100,00	695 219,03

Odpisy aktualizujące wpłynęły na zmniejszenie się wartości aktywów spółki oraz pogorszenie wyniku finansowego.

W związku z brakiem realizacji przez spółkę zależną Digital Games Services zaplanowanych korzyści ekonomicznych, grupa utworzyła ma posiadane przez spółkę aktywa następujące odpisy aktualizujące:

Majątek	wartość bilansowa	Odpis aktualizujący
Internetowa platforma gier epizodycznych (program 8.1)	769 298,20	100% wartości
Gra epizodyczna	173 733,00	100% wartości

Sytuacja finansowa

Dane na 31 grudnia 2013 roku:

kapitały własne	-	3 880 085,89 zł,
suma aktywów	-	7 373 150,91 zł,
strata netto	-	1 739 954,01 zł,
przychody netto ze sprzedaży produktów	-	649 937,11 zł.

W 2013 roku głównymi źródłami finansowania działalności Grupy były:

- Emisja obligacji o wartości 1.569.000 złotych z terminem wykupu 12 luty 2015 roku,
- Zaliczka na prowadzenie projektu w ramach działania 2.2 "Wzrost innowacyjności o konkurencyjności firmy Bloober Team SA dzięki realizacji prac B+R w zakresie gier wideo nowej generacji" w wysokości 317.649,70 złotych,
- Bieżące wpływy ze sprzedaży produktów i usług.

Sytuacja dochodowa

W roku 2013r. w ramach grupy kapitałowej została odnotowana strata, której głównym przyczynami były:

1. Odpis aktualizujący wartość udziałów w iPlacement Spz.o.o w wysokości 697,035,03 zł,
2. Odpisy aktualizujące aktywa w Digital Games Services w wysokości 943.037,20 zł,
3. Wyłączenie niezrealizowanej marży na zapasach pomiędzy spółkami wchodzącymi w skład Grupy kapitałowej w wysokości 135.055,93 zł..
4. utrzymaniu takiej tendencji w najbliższym okresie zostaną pokryte straty zanotowane przez grupę kapitałową w latach poprzednich.

Przewidywana sytuacja finansowa

Przewiduje się, że wraz ze wzrostem sprzedaży gier posiadanych w port folio przez poszczególne podmioty należące do grupy, oraz wraz z rozwojem działalności, sytuacja finansowa grupy kapitałowej Bloober Team będzie coraz lepsza. W drugim półroczu 2014r. poszczególne podmioty grupy anonsują nowe tytuły, które ukarzą się jeszcze w roku 2014, co również korzystnie wpłynie na sytuację grupy.

O współpracę ze spółkami wchodzącymi w skład grupy, w szczególności z Bloober Team S.A. i iFun4all Sp. z o.o. zabiegają największe podmioty w branży, co owocuje zleceniami Work for Hire, również mającymi korzystny wpływ na sytuację finansową grupy.

9. Nabycie udziałów (akcji) własnych

Nie dotyczy żadnego z podmiotów wchodzących w skład grupy kapitałowej Bloober Team

10. Posiadane przez podmioty wchodzące w skład grupy kapitałowej oddziały (zakłady);

Nie dotyczy żadnego z podmiotów wchodzących w skład grupy kapitałowej Bloober Team

11. Instrumenty finansowe

31 grudnia 2013r. Spółka Bloober Team S.A. posiadała udziały w następujących jednostkach powiązanych:

Spółka zależna	Wartość % udziałów	Wartość udziałów [zł]
iFun4all Sp. z o.o.	100	842 387,00
Digital Games Services Sp. z o.o.	100	0,00
WFH Games Sp. z o.o.	100	255 000,00
iPlacement Sp. z o.o.	50,01	64 880,97
Neuro- Code Sp. z o.o.	85	0,00
Freeky Games Sp. z o.o.	51	850 000,00

W ramach grupy kapitałowej Bloober Team stosuje się następujące metody zabezpieczania ryzyka kredytowego związanego z pożyczkami udzielonymi w ramach grupy kapitałowej:

- Bieżący monitoring sytuacji finansowej we wszystkich spółkach należących do grupy kapitałowej, którym zostały udzielone pożyczki, poprzez otrzymywanie comiesięcznych raportów w postaci bilansu i rachunków zysków i strat
- Bieżący monitoring planowanych działań w zakresie sprzedaży i rozwoju spółek należących do grupy kapitałowej poprzez cykliczne miesięczne spotkania z zarządzającymi tymi spółkami

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

Spółki grupy kapitałowej Bloober Team ograniczają ryzyko zmiany cen w związku z podpisywanymi kontraktami sprzedaży poprzez weryfikację stosowanych na rynku cen podobnych produktów oraz okresu życia podobnych produktów.

12. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego

Spśród spółek należących do grupy kapitałowej, jedynie Bloober Team S.A. jest spółką publiczną, notowaną na rynku New Connect, który nie jest rynkiem regulowanym. Bloober Team S.A. stosuje Dobre Praktyki przyjęte na rynku New Connect przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie.

13. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności netto

	Rok 2013	Rok 2012
Rentowność netto sprzedaży	-267,9%	-20,9%

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2013	Rok 2012
Płynność bieżąca	12,5	12,0

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

	Rok 2013	Rok 2012
Wskaźnik zadłużenia	28,7%	6,37

27 czerwca 2014r.

Piotr Babieno
Prezes Zarządu Bloober Team S.A.

Piotr Bielatowicz
Wiceprezes Zarządu Bloober Team S.A.