

# BLOOBER TEAM S.A.

---

## **Sprawozdanie z działalności grupy kapitałowej**

**Za okres 01.01.2014-31.12.2014**

## 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 .....	12
10. Posiadane przez podmioty wchodzące w skład grupy kapitałowej oddziały (zakłady); .....	12
11. Instrumentach finansowe.....	12
12. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego.....	13
13. Wskaźniki finansowe i niefinansowe .....	13

## 1. Informacje ogólne o Spółce Dominującej

<b>Firma</b>	<b>Bloober Team spółka akcyjna</b>
<b>Skrót firmy</b>	<b>Bloober Team S.A.</b>
<b>Siedziba</b>	Kraków
<b>Adres siedziby</b>	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
<b>Telefon</b>	+ 12 35 38 555
<b>Faks</b>	+ 48 12 35 93 934
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	<a href="mailto:ir@blooberteam.com">ir@blooberteam.com</a>
<b>Strona internet</b>	blooberteam.com
<b>NIP</b>	676-238-58-17
<b>REGON</b>	120794317
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000380757
<b>Kapitał zakładowy</b>	Kapitał zakładowy wynosi 176 729,90 zł i dzieli się na: a) 1 020 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda; b) 88 789 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda; c) 222 000 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 0,10 zł każda. d) 436 510 akcji zwykłych na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł każda

## Organy Spółki

*Stan na dzień sporządzenia sprawozdania*

<b>ORGANY SPÓŁK</b>	
<b>Zarząd</b>	Piotr Babieno – Prezes Zarządu
	Piotr Bielatowicz – Wiceprezes Zarządu
	Konrad Rekieć – Członek Zarządu
<b>Rada Nadzorcza</b>	Łukasz Rosiński
	Radosław Solan
	Jowita Babieno
	Łukasz Babieno
	Przemysław Bielatowicz

## Struktura akcjonariatu:

Stan na 31 grudnia 2014r.

Lp.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	353 380	26,55	353 380	26,55
2	Satus	328 405	24,68	328 405	24,68
3	Piotr Bielatowicz	80 020	6,01	80 020	6,01
4	Pozostali	568 984	42,76	568 984	42,76

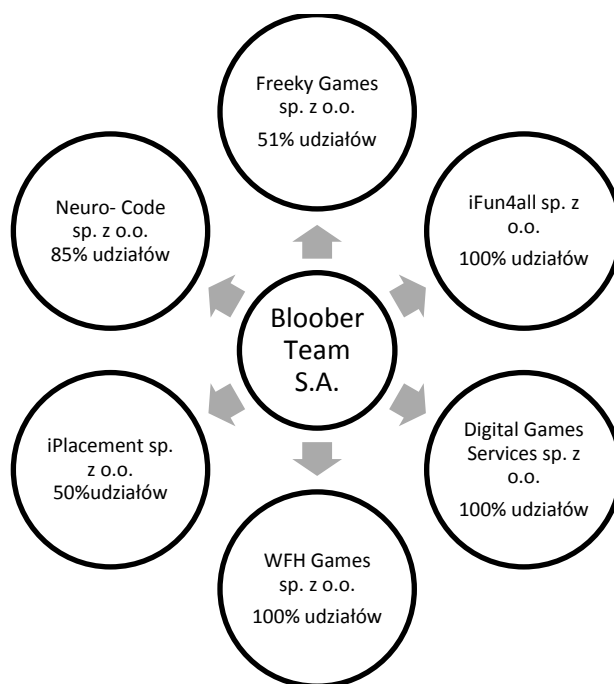
## Przedmiot działalności:

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

- działalność związana w oprogramowaniem (62.01 Z),

## 2. Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team

Stan na dzień 31.12.2014



### ***Dane podmiotów powiązanych***

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

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

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

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

Sprawozdanie z działalności grupy kapitałowej  
01.01.2014-31.12.2014

<b>Firma</b>	<b>Neuro- Code Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością</b>
<b>Skrót firmy</b>	<b>Neuro- Code Sp. z o.o.</b>
<b>Siedziba</b>	Kraków
<b>Adres siedziby</b>	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
<b>Zarząd</b>	Piotr Bielatowicz
<b>Telefon</b>	+ 12 35 38 555
<b>Faks</b>	+ 48 12 35 93 934
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	business@neuro-code.com
<b>Strona internetowa</b>	neuro-code.com
<b>NIP</b>	6751455112
<b>REGON</b>	121545852
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000388737
<b>Kapitał zakładowy</b>	100 000zł, podzielony na 2 000 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

<b>Firma</b>	<b>WFH Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością</b>
<b>Skrót firmy</b>	<b>WFH Games Sp. z o.o.</b>
<b>Siedziba</b>	Kraków
<b>Adres siedziby</b>	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
<b>Zarząd</b>	Piotr Babieno, Piotr Bielatowicz
<b>Telefon</b>	+ 12 35 38 555
<b>Faks</b>	+ 48 12 35 93 934
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	ir@wfhgames.com
<b>Strona internetowa</b>	wfhgames.com
<b>NIP</b>	6751429942
<b>REGON</b>	121208072
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000354722
<b>Kapitał zakładowy</b>	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 2014r. do 31.12.2014r. nie zaistniały zmiany w strukturze grupy kapitałowej Emitenta.

8 maja 2015 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki iFun4all sp. z o.o. podjęło uchwałę w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę 250 000 (dwieście pięćdziesiąt tysięcy) złotych, tj. z kwoty 841 200 zł do kwoty 1 091 200 (jeden milion dziewięćdziesiąt jeden tysięcy dwieście) złotych, w drodze ustanowienia nowych 5 000 (pięć tysięcy) udziałów o wartości nominalnej 50 (pięćdziesiąt) złotych każdy. Udziały w podwyższonym kapitale zakładowym objęte zostały przez jedynego wspólnika- spółkę Bloober Team S.A, pokrywając je w całości wkładem pieniężnym o wartości 500 000 (pięćset tysięcy) złotych. Na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania podwyższenie kapitału zakładowego nie zostało zarejestrowane przez sąd rejestrowy.

## ***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 01/01/2014- 31/12/2014**

Jednym z najistotniejszych zdarzeń mających wpływ na działalność i wyniki finansowe grupy kapitałowej w 2014 r. była premiera gry Basement Crawl- pierwszego polskiego tytułu na PlayStation 4, który ukazał się na rynku 25 lutego 2014 r., w tzw. oknie launchowym. Pomimo, że finalna wersja produktu znacznie odbiegała od oczekiwań użytkowników, jak i samej Spółki, sprzedaż gry osiągnęła rekordowy dla Spółki poziom, już w pierwszym kwartale 2014 r. zwracając koszty produkcji i przynosząc wysoki poziom zysków. Nieudana premiera zmobilizowała jednak spółkę Bloober Team do wprowadzenia nowej polityki informacyjnej oraz nieustannej komunikacji z graczami i mediami branżowymi. W konsekwencji Spółka, jako pierwszy deweloper gier na świecie, podjęła decyzję o zrealizowaniu tytułu od podstaw, nie tylko naprawiając błędy ale również implementując rozwiązania zasugerowane przez graczy czy dziennikarzy. Spółka postanowiła również, że wszyscy gracze którzy nabyli Basement Crawl, otrzymają remake gry za darmo. Bloober Team S.A. w 2014 r. skupiała się więc na produkcji łącznie trzech tytułów: BRAWL (początkowo promowany pod nazwą Basement Brawl, będący remake'iem Basement Crawl), Scopophobia, która została anonsowana na początku II kwartału 2014 r. oraz |Medium|, cieszące się największym zainteresowaniem ze strony branży. Spółka nawiązała również współpracę z kilkoma ważnymi kontrahentami- NVIDIA Corporation oraz Huawei Technologies. W 2014 roku Bloober Team S.A. przeprowadziła emisję obligacji serii C, D, E, F, oraz G. Emisja serii C nie doszła do skutku, w przypadku serii E Spółka odstąpiła od dokonywania przydziału obligacji, na co pozwalały jej zapisy Warunków Emisji Obligacji. Wykupu obligacji serii D



Spółka dokonała jeszcze w 2014 r. Termin wykupu obligacji serii F przypada na początek II kwartału 2015 r.

Spółka iFun4all sp. z o.o. przez 2014 r. prowadziła prace nad unikalnym tytułem gry "Blind'n'Bluff", którego premiera przewidywana jest na drugą połowę 2015 r. Pierwotnie gra miała być dedykowana na urządzenia mobilne, jednak zainteresowanie nią format holderów, wśród nich Microsoft, skłoniło Spółkę do zrewidowania platform na których ukarze się tytuł.

W 2014 r. doszło do przekroczenia progu 1 miliona pobrań gry Deathmatch Village, wyprodukowanej przez spółkę Freeky Games sp. z o.o. Jest to duży sukces gry, która przy minimalnym budżecie na marketing zasięgiem dorównała największym konsolowym produkcjom. Gra ukazała się na rynku europejskim jeszcze w 2013 r., jednak na terytorium amerykańskim swoją premierę miała 2 września 2014 r. Deathmatch Village jest jedną z pierwszych gier dystrybuowanych w modelu Free2Play na konsole zamknięte- PlayStation 3 oraz PlayStation Vita.

Działania spółki WFH Games sp. z o.o. w 2014 r. skoncentrowane były na realizacji zleceń na rzecz Bloober Team S.A.

16 czerwca 2014r. zarząd spółki Digital Games Services Sp. z o.o. złożył wniosek o ogłoszenie upadłości z likwidacją majątku upadłego. Wniosek ten został odrzucony przez sąd rejonowy z przyczyn formalnych, jednakże w związku z faktem, że Spółka nadal spełnia przesłanki do ogłoszenia jej upadłości, wniosek ten został uzupełniony i złożony ponownie. Postanowieniem z dnia 13 listopada 2014 r. Sąd Rejonowy dla Krakowa Śródmieścia oddalił wniosek.

Spółka Neuro Code sp. z o.o. w roku 2014 nie prowadziła działalności operacyjnej

#### **4. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2014 roku**

Najistotniejszym zdarzeniem mającym miejsce w pierwszej połowie 2015 r. była premiera gry BRAWL która ukazała się 24 kwietnia 2015 r. w wersji na konsolę PlayStation 4 na terytorium amerykańskim oraz europejskim. Dnia 8 czerwca 2015 r. gra ukazała się na rynku azjatyckim- konkretnie w strefie Hong Kong, Tajwan, Singapur, Wietnam, Tajlandia, Indonezja i Filipiny, a 11 czerwca 2015 r. swoją premierę miała specjalna wersja gry dedykowana na konsolę NVIDIA Shield. Spółka kontynuowała również prace nad kolejnymi tytułami- |Medium| oraz Scopophobia, z którego w połowie maja 2015 r. doszło do wyodrębnienia projektu o roboczym tytule „Layers of fear”. W pierwszym kwartale 2015 r. Spółka podjęła decyzję o pozyskaniu kapitału na dokończenie realizowanych projektów w drodze publicznej emisji akcji serii D. 9 lutego 2015 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło uchwałę w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego. Subskrypcja Akcji serii D miała miejsce w dniach 19- 24 lutego 2015 r., akcje obejmowane były po cenie 24,00 zł za akcję, a stopa redukcji wyniosła 72,53%. W wyniku emisji Spółka pozyskała kapitał w wysokości 10 476 240,00 zł.

W maju 2015 r. iFun4all sp. z o.o. ukończyła prace nad wersją alpha gry pod tytułem „This red game without a great name”. Premiera gry planowana jest na początek trzeciego kwartału 2015 r. Równocześnie, zgodnie z założonym harmonogramem, trwają prace nad grą „Blind’n’Bluff”..

## 5. Przewidywany rozwój grupy kapitałowej

Struktura grupy kapitałowej Bloober Team oparta jest o podział 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 2014r. poza aktywnymi pracami spółki iFun4all Sp. z o.o., która 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 2015r. planowana jest restrukturyzacja grupy poprzez likwidację podmiotów nie prowadzących działalności operacyjnej.

Zwiększenie udziału produktów grupy kapitałowej, zwłaszcza Bloober Team S.A., na rynku chińskim, pociąga za sobą konieczność otwarcia na terytorium Hong Kongu biura odpowiedzialnego za marketing i sprzedaż. Jego otwarcie planowane jest na II połowę 2015 roku. Dodatkowo, na końcowym etapie znajduje się procedura otwierania spółki zależnej Bloober Team S.A.- Bloober Team NA- działającej na terytorium Stanów Zjednoczonych.

## 6. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Przez cały 2014 rok Spółka Bloober Team S.A. prowadziła prace badawczo- rozwojowe nad workflow do produkcji unikatowych gier, oraz nowymi rozwiązaniami w zakresie oprawy graficznej gier.

Prace rozwojowe nad technologią do gry [Medium] ukończone zostały w II kwartale 2014 r., dzięki czemu od lipca 2014 r. zespół przystąpił do prac wdrożeniowych uzyskanych wyników działalności b+r.

W 2014 r. Spółka rozpoczęła również rozmowy z przedstawicielami Akademii Górniczo- Hutniczej w Krakowie oraz Uniwersytetu Jagiellońskiego z zamiarem nawiązania współpracy mającej na celu transfer wiedzy i doświadczenia pomiędzy Spółką a uczelniami. Rozmowy te zaowocowały podpisaniem stosownych porozumień o współpracy.

## 7. Personel i świadczenia socjalne

W 2014r. 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 2014	13,4	3,0	0,5	0	0	0

Wszyscy pracownicy grupy kapitałowej w roku 2014 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" Grupa kapitałowa Bloober w trakcie 2014 roku zakończyła prace rozwojowe sukcesem i przyjęła do wartości niematerialnych i prawnych ich efekt o wartości 1.015.902,2 złote.

W trakcie 2014 roku Grupa Kapitałowa Bloober nabyła dodatkowo następujące aktywa trwałe:

- Autorskie prawa majątkowe do gry Paper Wars o wartości 203.252,03 złotych
- Środki transportu używane na podstawie umowy leasingu operacyjnego o wartości 183.095,12 złotych,
- Zestawy komputerowe i akcesoria o wartości 34.997,37 złotych,

### Sytuacja finansowa

Dane na 31 grudnia 2014 roku:

kapitały własne	-	3 278 428,01 zł,
suma aktywów	-	10 684 976,45 zł,
strata netto	-	601 657,88 zł,
przychody netto ze sprzedaży produktów	-	4 025 730,08 zł.

W 2014 roku głównymi źródłami finansowania działalności Grupy były:

- Emisje obligacji serii D,F,G o łącznej wartości 2.050.000 złotych,
- Otrzymane dotacje do projektów Go Global, Electronic Entertainment Expo oraz Media Desk o łącznej wartości 726.436 złotych,
- Bieżące wpływy ze sprzedaży gier.

W dniu 19 marca 2015 zostało zarejestrowane podwyższenie kapitału zakładowego Bloober Team SA o 43.651 złotych. Nowe akcje serii D były obejmowane z agio emisyjnym. Nadwyżka ceny emisyjnej akcji ponad jej wartość nominalną wyniosła 10.432.589 złotych i zasiłała kapitał zapasowy Bloober Team SA.

### Sytuacja dochodowa

W 2014 roku Grupa Kapitałowa Bloober poniosła stratę netto w wysokości 601,6 tys. złotych. Główną przyczyną poniesienia straty za 2014 rok było utworzenie odpisu aktualizującego wartość należności z tytułu dostaw i usług od jednego z azjatyckich kontrahentów w wysokości 2.087 tys. złotych. Grupa

Kapitałowa Bloober planuje, że odzyskanie wskazanej należności nastąpi w ciągu najbliższych dwóch miesięcy.

#### 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 2015r. planowane są premiery 3 tytułów, co również korzystnie wpłynie na sytuację 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 2014r. 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

Spośród 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 2014	Rok 2013
<b>Rentowność netto sprzedaży</b>	-17,52%	-267,9%

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2014	Rok 2013
<b>Płynność bieżąca</b>	1,62	12,5

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

	Rok 2014	Rok 2013
<b>Wskaźnik zadłużenia</b>	0,5	0,29

26 czerwca 2015r.

Piotr Babieno  
Prezes Zarządu Bloober Team S.A.

Piotr Bielatowicz  
Wiceprezes Zarządu Bloober Team S.A.

Konrad Rekieć  
Członek Zarządu