

blobber

behind the darkness

BLOOBER TEAM S.A.

Sprawozdanie z działalności

Za okres 01.01.2016-31.12.2016

1. Wizytówka jednostki

Bloober Team SA to niezależny producent gier wideo. To zespół profesjonalistów, którzy od 2008 roku z pasją tworzą ciekawe i niepowtarzalne produkcje. Członkowie zarządu Bloober Team SA – Piotr Babieno i Piotr Bielatowicz – należą do grona najbardziej rozpoznawalnych zarządzających w branży gier wideo na Zachodzie. Mają ponad 10-letnie doświadczenie, a na koncie ponad 30 zrealizowanych projektów.

Bloober Team skupia się na tworzeniu mrocznych thrillerów i horrorów, skierowanych do wymagającego odbiorcy. Tworzy tytuły charakteryzujące się wyrazistymi bohaterami, dojrzałą historią i unikalnym światem. To produkcje, które wciągają gracza nie tylko oryginalnym scenariuszem i wyjątkowymi sceneriami, ale przede wszystkim nieszablonowymi rozwiązaniami w samej rozgrywce.

Firma	Bloober Team spółka akcyjna
Skrót firmy	Bloober Team S.A.
Podstawowa działalność	62.01.Z – działalność związana z oprogramowaniem
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 12 34 15 842
Adres poczty elektronicznej	ir@blooberteam.com
Strona internetowa	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	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

1.1 **ORGANY SPÓŁKI** (stan na 31 grudnia 2016r.)

Zarząd	Piotr Babieno	– Prezes Zarządu
	Piotr Bielatowicz	– Wiceprezes Zarządu
	Konrad Rekić	– Członek Zarządu

Rada Nadzorcza	Łukasz Rosiński	– Członek Rady Nadzorczej
	Przemysław Bielatowicz	– Członek Rady Nadzorczej
	Radosław Solan	– Członek Rady Nadzorczej
	Jowita Babieno	– Członek Rady Nadzorczej

Na dzień 1 stycznia 2017 r. w skład Rady Nadzorczej Emitenta wchodziły następujące osoby: Łukasz Rosiński, Przemysław Bielatowicz, Radosław Solan oraz Jowita Babieno. Z dniem 7 marca 2017 r. do Spółki wpłynęła rezygnacja Jowity Babieno z zasiadania w Radzie Nadzorczej. Na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki dnia 4 maja 2017r. skład Rady Nadzorczej został uzupełniony o następujące osoby: Rafał Małek, Marcin Borek, Andrzej Zyguła.

W związku z powyższym, na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania, skład Rady Nadzorczej prezentuje się następująco:

Łukasz Rosiński	– Członek Rady Nadzorczej
Przemysław Bielatowicz	– Członek Rady Nadzorczej
Radosław Solan	– Członek Rady Nadzorczej
Rafał Małek	– Członek Rady Nadzorczej
Marcin Borek	– Członek Rady Nadzorczej
Andrzej Zyguła	– Członek Rady Nadzorczej

1.2 STRUKTURA AKCJONARIATU (Stan na 30 maja 2017r.)

Informację o strukturze akcjonariatu Emitenta, z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, sporządzono w oparciu o zawiadomienia przekazane Emitentowi na podstawie ustawy o ofercie i rozporządzenia MAR

Lp.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	200 000	11,32	200 000	11,32
2	Trigon TFI	123 890	7,01	123 890	7,01
3	MetLife TFI S.A.	96 845	5,48	96 845	5,48
4	TFI PZU S.A.	94 637	5,36	94 637	5,36
5	Pioneer Pekao TFI	88 700	5,02	88 700	5,02
6	Pozostali	1 163 227	65,81	1 163 227	65,81

2. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01/01/2016 do 31/12/2016 roku

Rok 2016 był najważniejszym rokiem w historii Spółki, zarówno pod względem rozwijanych i wydawanych produktów, jak i zdarzeń korporacyjnych. Przez cały rok 2016 Spółka podejmowała działania ukierunkowane na budowanie swojej wartości i zgodnie z przedstawioną strategią dążyła do tego by stać się najważniejszym producentem psychologicznych horrorów.

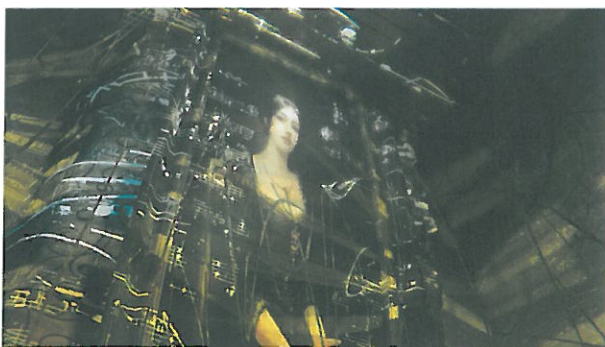
Najistotniejszym wydarzeniem w 2016 r. była premiera gry "Layers of Fear". Działania podjęte przez Emitenta w trakcie dostępności gry w ramach wczesnego dostępu, jak również kampania prowadzona przez Aspyr Media sprawiły, że „Layers of Fear” było jedną z najbardziej oczekiwanych gier 2016 r. Światowa premiera gry odbyła się 16 lutego 2016 r. Tytuł ukazał się na najważniejszych platformach: PlayStation 4, Xbox One oraz komputerach Mac i PC i jest dostępny m.in. na PlayStation Network, Xbox Live, Steam, GOG, Amazon czy AppStore.



Screen 2 okładka gry Layers of Fear

Na terytorium Polski lokalnym dystrybutorem limitowanej edycji pudełkowej gry został Techland. Gra spotkała się z niezwykle pozytywnymi recenzjami- Gamesradar przyznał grze maksymalną ocenę (10/10) dodając, że to jeden z najlepszych horrorów w jakie grał Recenzent, a magazyn The Escapist nazywa "Layers of Fear" "prawdziwym

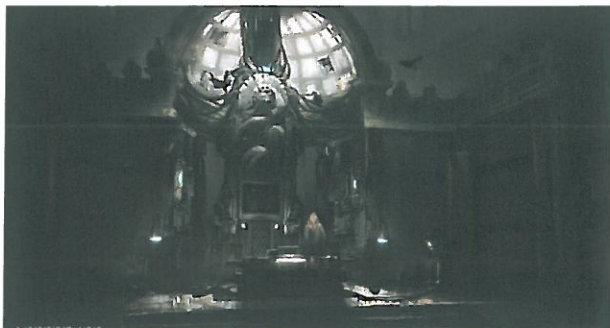
arcydziełem" przyznając pięć punktów na pięć możliwych. Wszystkie koszty zarówno po stronie wydawcy jak i Spółki zwróciły się po kilkunastu dniach od rozpoczęcia sprzedaży pełnej wersji gry. W związku z sukcesem gry Spółka zamierza dalej rozwijać markę "Layers of Fear". Wraz z wydawcą gry Spółka zaplanowała szczegółowy plan promocji i rozwoju marki, który konsekwentnie był realizowany.



Screen 1 Layers of Fear: Inheritance

W sierpniu 2016 swoją premierę miało DLC „Layers of Fear: Inheritance”, w listopadzie na terytorium Polski ukazała się wersja pudełkowa gry "Layers of

Fear: Masterpiece edition", wydana przez Techland sp. z o.o. w wersji na komputery PC (Windows, iMac, Linux), w skład której wchodzi: gra "Layers of Fear" oraz DLC "Layers of Fear: Inheritance", soundtrack, plakat oraz artbook, a w grudniu 2016 r. na rynku ukazała się specjalna wersja gry „Layers of Fear: Solitude” dedykowana na platformę VR Google Daydream i była pierwszą polską grą na tej platformie.



Screen 3 >observer_

Pod koniec marca 2016 r. Spółka anonsowała, że prowadzi zaawansowane prace produkcyjne nad grą zatytułowaną „>observer_”. Gra, utrzymana w klimacie cyberpunk horror, była prezentowana w lutym za zamkniętymi drzwiami na konferencji DICE w Las Vegas, gdzie spotkała się z dużym zainteresowaniem. Gra zbiera opinie bardziej

przychylnie niż największy dotychczasowy sukces Bloober Team – „Layers of Fear”. Wydawcą gry ponownie został Aspyr Media. Amerykański partner odpowiedzialny będzie za światową promocję tej gry. Obaj partnerzy liczą na jeszcze lepsze wyniki sprzedażowe kolejnego tytułu.

21 grudnia 2016r. spółka Bloober Team zawarła umowę z Xperienced Points Inc, prowadzącym działalność gospodarczą jako The Deep End Games, w przedmiocie wydania, dystrybucji oraz marketingu gry "Perception" – amerykańskiej produkcji indie z gatunku horror psychologiczny. Na mocy umowy Bloober Team uzyskał na okres pięciu lat wyłączną licencję na wydanie i dystrybucję gry "Perception" na terytorium całego świata. Gra docelowo dystrybuowana będzie przez spółkę zależną Emitenta-Feardemic sp. z o.o. Współautorami gry „Perception” są producenci wielokrotnie nagradzanych przez media branżowe hitów takich jak seria „BioShock” czy “Dead Space”. Rozgrywka oparta jest o historię niewidomej dziewczyny, w którą wciela się gracz. Naturalne ograniczenia głównej bohaterki sprawiają, że poruszanie się możliwe jest jedynie dzięki mechanice echolokacji, na której bazuje rozgrywka. Wybór takiego partnera to nie tylko perspektywa zysków biznesowych, ale również budowa wiodącej roli w zajmowanej przez grupę niszy.



Screen 4 Perception

Dzięki tym działaniom Spółka prowadzi wiele kolejnych rozmów zarówno z deweloperami zainteresowanymi wydaniem swych produkcji przez Feardemic jak i partnerami biznesowymi.

W 2016 roku Spółka prowadziła również prace nad projektami „Dum Spiro” oraz „|Medium|”.

W I kwartale 2016 r. doszło do wykupu wraz z należnymi odsetkami trzech serii obligacji wyemitowanych przez Spółkę w latach 2013-2015. Tym samym Emitent nie posiada już żadnych zobowiązań z tytułu dłużnych papierów wartościowych.

W październiku 2016 r. Spółka objęła 1 000 000 (jeden milion) akcji o wartości nominalnej 0,01 USD każda, za łączną kwotę 10 000,00 USD w spółce Bloober Team NA Inc. z siedzibą w Stanach Zjednoczonych, w stanie California. Spółka jest jedynym akcjonariuszem w spółce Bloober Team NA Inc., która będzie centrum marketingowo – sprzedażowym na tamtejszym rynku, co jest zgodne z długoterminową strategią Emitenta.

W 2016 roku Spółka podjęła również pierwsze kroki w celu przeniesienia notowań jej akcji na rynek główny GPW. W IV kwartale 2016 r. Emitent dokonał wyboru firmy Deloitte Polska sp. z o.o. sp. k. na partnera w zakresie usług doradczych dotyczących wdrożenia Międzynarodowych Standardów Rachunkowości/ Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej w grupie kapitałowej Bloober Team. Z kolei w grudniu zarząd Spółki dokonał wyboru podmiotów, które odpowiedzialne będą za sporządzenie prospektu emisyjnego Spółki – tj. Dom Maklerski Banku Ochrony Środowiska S.A. z siedzibą w Warszawie, oraz warszawskie biuro kancelarii prawnej K&L Gates LLP. Tym samym Emitent podjął pierwsze kroki mające na celu przeniesienie notowań akcji

Spółki z rynku NewConnect na główny parkiet GPW. Przeniesienie akcji Spółki z rynku NewConnect na rynek regulowany nie będzie połączone z emisją nowych akcji Emitenta.

W październiku 2016 r. Emitent otrzymał od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju informację o zawarciu umowy o dofinansowanie projektu "|MEDIUM| przełomowa i unikatowa gra storytellingowa oparta o koncepcję symultanicznej rozgrywki na dwóch ekranach" w ramach działania 1.1 "Projekty B+R przedsiębiorstw", Poddziałanie 1.1.1 "Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa" POIR 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego. Całkowity koszt realizacji projektu wynosi 8 379 547,76 zł. Wartość przyznanego dofinansowania wynosi 5 027 728,66 zł, co stanowi 60% całkowitych wydatków kwalifikujących się do objęcia wsparciem. Projekt realizowany będzie w okresie 1 września 2016 r.- 30 listopada 2017 r.

Z kolei w listopadzie Emitent powziął wiadomość o przyznaniu dofinansowania projektu pn. "Wzrost konkurencyjności spółki Bloober Team poprzez aktywność na rynku amerykańskim i australijskim" w ramach 3 Osi Priorytetowej Przedsiębiorcza Małopolska, Działanie 3.3 Umiejdzynarodowienie małopolskiej gospodarki, Poddziałanie 3.3.2 Aktywność międzynarodowa małopolskich MŚP. Wysokość przyznanego dofinansowania wynosi 135 739,50 zł, co stanowi 50 % wartości projektu.

Również w listopadzie 2016r. Agencja Wykonawcza ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego zaakceptowała raport techniczny z realizacji projektu oraz raport finansowy dotyczący kosztów kwalifikowanych rozliczanych w ramach realizacji projektu "Medium – completely innovative design video game" wykonanego w ramach programu Creative Europe – MEDIA. Tym samym doszło do formalnego zamknięcia projektu i otrzymania płatności końcowej. Wartość dofinansowania projektu wynosiła 150 000 EUR i stanowiła 50% kosztów kwalifikowanych.

Z kolei w grudniu 2016 rozstrzygnięto konkurs w Programu sektorowego GAMEINN, finansowanego ze środków Działania 1.2 "Sektorowe programy B+R" POIR 2014-2020. Bloober Team otrzymał dofinansowanie w wysokości 10 220 540,98 zł na realizację projektu pn."Opracowanie samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym w grach z gatunku horror, w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza", co stanowi 68% kosztów kwalifikowanych projektu.

W listopadzie 2016 Spółka powzięła wiadomość o zaakceptowaniu przez Agencję Wykonawczą ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego raportu technicznego z realizacji projektu oraz raportu finansowego dotyczącego kosztów kwalifikowanych rozliczanych w ramach realizacji projektu "Medium – completely innovative design video game" wykonanego w ramach programu Creative Europe – MEDIA. Tym samym doszło do formalnego zamknięcia projektu i otrzymania płatności końcowej.



3. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2016 roku:

Dla Spółki początek 2017 roku to przede wszystkim zintensyfikowane prace nad grą „>observer_”. Gra ukaże się na komputerach PC (MacOS, Linux, Windows), a także na konsolach PlayStation 4 oraz Xbox One. W lutym 2017 r. opublikowano teaser trailer gry, który wzbudził duże zainteresowanie wśród graczy i mediów branżowych, które uznają „>observer_” za tytuł jeszcze ciekawszy niż dotychczasowy największy sukces Bloober Team – Layers of Fear. Spółka, we współpracy z wydawcą – firmą Aspyr Media – podejmuje intensywne działania promujące grę, prezentując ją na najważniejszych imprezach branżowych, zarówno o charakterze B2B, jak i B2C.

Działania podejmowane przez Spółkę zostały docenione przez przedstawicieli rynku kapitałowego – Dom Maklerski Trigon w styczniu 2017 r. wybrał Emitenta do grupy najbardziej atrakcyjnych spółek pod względem inwestycyjnym w roku 2017, Spółka była również nominowana i nagradzana w wielu konkursach dotyczących zarówno rynku kapitałowego, jak i branżowych.

W maju 2017 r. Spółka zawarła list intencyjny z Qubic Games S.A. inicjujący współpracę w zakresie wydania gry BRAWL na konsolę Nintendo Switch. Szczegółowe warunki współpracy ustalone zostaną w odrębnej umowie.

4. Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2017 roku

W 2017 roku wszystkie czynności podejmowane przez Spółkę koncentrują się na realizacji długoterminowego celu, którym jest osiągnięcie wiodącej pozycji na rynku horrorów psychologicznych. Na lato tego roku spółka wraz ze swym partnerem wydawniczym - firmą Aspyr Media – zaplanowała premierę swego najważniejszego w tym roku produktu cyberpunkowego horroru – „>observer_”. Firma prowadzi również zaawansowane prace nad grami “Scopophobia” i “|Medium|”. 2017 rok to również okres prac badawczo - rozwojowych na rzecz rozwoju gatunku hidden-horror.

5. Czynniki ryzyka i zagrożeń

Wśród głównych czynników ryzyka i zagrożeń wskazać należy:

- 1) Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność, takie jak koniunktura gospodarcza, zmiana preferencji ostatecznych odbiorców produktów Spółki, czy związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników. Spółka podejmuje niezbędne działania celem zapobieżenia negatywnym skutkom oddziaływania wskazanych czynników, m.in. poprzez prowadzenie działalności na całym świecie (negatywne zmiany w koniunkturze na jednym z obszarów nie muszą oddziaływać na inne rejony), opracowywanie gier na różne platformy oraz dla grup odbiorców o zróżnicowanym profilu demograficznym, czy stosowanie technologii umożliwiającej przeniesienie gier na nowe platformy w możliwie najkrótszym czasie, przy minimalnym nakładzie kosztów.
- 2) Ryzyko zmiany kursów walutowych – Spółka minimalizuje to ryzyko poprzez posiadanie rachunków w walutach obcych i dokonywanie przewalutowań środków wyłącznie po korzystnym dla nas kursie.
- 3) Czynniki związane z działalnością Spółki – Spółka działa na bardzo wymagającym rynku elektronicznej rozrywki, cechującym się dużą zmiennością trendów oraz konkurencją. Istnieje ryzyko, że nowowprowadzony produkt nie spotka się z pozytywnym odbiorem ze strony rynku, a tym samym nie przyniesie zakładanych przychodów. Spółka minimalizuje powyższe ryzyko

poprzez bieżące śledzenie trendów panujących w branży, oraz organizację grup focusowych i focus – testów jeszcze w procesie powstawania gry, aby przez cały okres jej produkcji zbierać informacje od graczy na temat ich odbioru gry.

- 4) Ryzyko związane z finansowaniem z dotacji i środków UE – Spółka realizuje projekty współfinansowane ze środków unijnych, w tym ze środków programu Kreatywna Europa, Europejskiego Funduszy Rozwoju Regionalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego czy Programu Patent Plus. Nie można wykluczyć ryzyka, iż zmiana prawa lub odmienna interpretacja przepisów prawa (a także różnego rodzaju wytycznych, procedur i podręczników beneficjenta w jednym lub wielu programach pomocowych) może wpłynąć na możliwość otrzymania uzgodnionego wcześniej dofinansowania. Nie można wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Spółkę wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z zapisami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać konieczność braku refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu określonej części dofinansowania. Spółka stara się zminimalizować to ryzyko poprzez zatrudnienie specjalistów dedykowanych do rozliczania projektów współfinansowanych ze środków unijnych.

6. Personel i świadczenia socjalne

Na dzień 31 grudnia 2016 roku zatrudnienie w Spółce wynosiło 25 osób. Średnioroczne zatrudnienie w 2016 roku wyniosło 17 osoby. Wszyscy pracownicy spółki zatrudnieni byli na stanowiskach nierobotniczych. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

7. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

Sytuacja majątkowa

W trakcie 2016 roku Spółka nabyła między innymi następujące aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne:

- licencje i oprogramowanie o wartości 209.139,67 złotych,
- zestawy komputerowe i akcesoria o wartości 127.574,67 złotych.

W 2016 roku Spółka rozpoczęła na podstawie umowy leasingu operacyjnego użytkowanie dwóch samochodów osobowych wartości 369.837,70 złotych.

W trakcie 2016 roku Spółka zmniejszyła swoje zaangażowanie spółce zależnej iFun4all S.A. sprzedano 4.282.400 akcji serii A za kwotę 2.318.240 złotych.

Sytuacja finansowa

W 2016 roku głównymi źródłami finansowania działalności spółki były:

- bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość sprzedaży spółki w 2016 roku wyniosła 10.513.291,37 zł,
- wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Spółkę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 1.733.719,23 złotych.

Dane na 31 grudnia 2016 roku:

kapitały własne	- 24 720 640,91 zł,
kapitał zakładowy	- 176 729,90 zł,
suma bilansowa	- 30 505 830,63 zł,
zysk netto	- 6 563 792,93 zł,
przychody ze sprzedaży produktów	- 10 513 291,37 zł.

Sytuacja dochodowa

W 2016 roku Spółka zrealizowała zysk netto w wysokości 6.564 tys. złotych. Wpływ na realizację zysku netto miało osiągnięcie wysokiej marży na sprzedaży gier w wysokości 7.481 tys. złotych. Gry, które miały wpływ na realizację powyższej marży to: Layers of Fear Layers of Fear VR i Obsever. Koszty stałe Spółki za 2016 rok wyniosły 319 tys. zł, co wpłynęło na zrealizowanie zysku ze sprzedaży w wysokości 7.358 tys. zł. Istotnym elementem pozytywnych wyników Spółki za 2016 rok miała sprzedaż akcji IFUN4ALL S.A., na której zrealizowano zysk w wysokości 1.804 tys. zł.

8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Przez cały 2016 rok Spółka prowadziła prace badawczo rozwojowe na potrzeby tworzenia immersyjnych horrorów i nowego gatunku - "Hidden Horror". Firma realizuje obecnie kontynuację prac B+R (na potrzeby gry |Medium|), których wynik jest obecnie przedmiotem złożonego wniosku patentowego. Bloober Team SA prowadzi również szereg prac B+R związanych z technologią VR i AR. W 4 kwartale spółka podjęła szereg działań (w tym rozmowy na temat współpracy) z potencjalnymi partnerami biznesowymi i naukowymi w celu uzyskania przewag konkurencyjnych i budowania pozycji grupy jako lidera na rynku horrorów psychologicznych.

9. Nabycie akcji własnych

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna.

10. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna.

11. Instrumenty finansowe

Na dzień 31.12.2016 r. Spółka udzieliła następujących pożyczek:

Pożyczkobiorca	Wysokość pożyczki wraz z odsetkami [PLN]	Wysokość oprocentowania
Digital Games Services Sp.zo.o.	25 397,89	12%
Neuro-Code Sp.zo.o.	104 263,63	10%
Freeky Games Sp.zo.o.	5580,85	7%

Na dzień 31.12.2016 r. Spółka posiadała udziały w następujących podmiotach:

Spółka zależna	Wartość % udziałów	Wartość księgowa udziałów [zł]
iFun4all S.A.	50,6	828 499,00
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.	100	0,00
Neuro – Code Sp. z o.o.	100	0,00
Freeky Games Sp. z o.o.	25,1	0,00
Bloober Team NA Inc.	100	39 391,69

Bloober 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.

12. 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.

13. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności kapitału własnego

	Rok 2014	Rok 2015	Rok 2016
Rentowność netto kapitału własnego	-11,59%	19,14%%	26,55%

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2014	Rok 2015	Rok 2016
Płynność bieżąca	1,38	5,72	14,6

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

	Rok 2014	Rok 2015	Rok 2016
Wskaźnik zadłużenia	57,08%	22,65%	18,96%

Wskaźnik średniego zatrudnienia

	Rok 2014	Rok 2015	Rok 2016
Średnie zatrudnienie	13,4	16,4	17

Kraków, dnia 30 maja 2017 roku

Piotr Babieno

Prezes Zarządu Bloober Team S.A.



Konrad Rekić

Członek Zarządu Bloober Team S.A.



Piotr Bielatowicz

Wiceprezes Zarządu Bloober Team S.A.



31-553 Kraków, ul. Czarny Lasek 10
REGON: 120794317, NIP: 780-100-1000