



behind the darkness

BLOOBER TEAM S.A.

Sprawozdanie z działalności

Za okres 01.01.2014-31.12.2014

Wizytówka jednostki

Bloober Team Spółka Akcyjna

Siedziba: Kraków

Przedmiot działalności:

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

- działalność związana w oprogramowaniem (62.01 Z),

Zarząd Spółki:

Piotr Babieno – Prezes Zarządu

Piotr Bielatowicz- Wiceprezes Zarządu

Uchwałą nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki Bloober Team S.A. z dnia 9 lutego 2015 r. Konrad Rekieć został powołany na Członka Zarządu.

W związku z powyższym, na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania, skład Zarządu spółki Bloober Team S.A. kształtuje się następująco:

Piotr Babieno – Prezes Zarządu

Piotr Bielatowicz- Wiceprezes Zarządu

Konrad Rekieć- Członek Zarządu

Rada Nadzorcza Spółki:

Skład osobowy na dzień 01 stycznia 2014r. :

- Andrzej Soczek
- Jacek Koczvara
- Jowita Babieno
- Łukasz Babieno
- Radosław Gorączko
- Przemysław Bielatowicz

30 czerwca 2014 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy dokonało wyboru składu Rady Nadzorczej nowej kadencji, powołując w jej skład następujące osoby:

- Łukasz Rosiński
- Jowita Babieno
- Łukasz Babieno
- Radosław Solan

- Przemysław Bielatowicz

31 października 2014 r. akcjonariusz Spółki, SATUS Venture Sp. z o.o.- sp. k.- FUNDUSZ KAPITAŁU ZALĄŻKOWEGO Sp. k. a. z siedzibą w Krakowie, działając na podstawie §21 ust. 1 Statutu Spółki Bloober Team S.A. powołał na członka Rady Nadzorczej pana Andrzeja Soczka.

Na dzień 31 grudnia 2014r. skład Rady Nadzorczej prezentował się następująco:

- Andrzej Soczek
- Łukasz Rosiński
- Jowita Babieno
- Łukasz Babieno

- Radosław Solan

- Przemysław Bielatowicz

8 stycznia 2015 r. członek Rady Nadzorczej- Andrzej Soczek- złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej spółki Bloober Team S.A. W związku z powyższym, na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej kształtuje się następująco:

- Łukasz Rosiński
- Jowita Babieno
- Łukasz Babieno

- Radosław Solan

- Przemysław Bielatowicz.

Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01/01/2014 do 31/12/2014 roku

Rok 2014r. upłynął pod znakiem prac związanych z nowymi IP. W 2013 r. Spółka zredefiniowała swoją strategię i od tego czasu skupia się na tworzeniu mrocznych thrillerów i horrorów, skierowanych do wymagającego odbiorcy. Tworzy tytuły charakteryzujące się wyrazistymi bohaterami, dojrzałą historią i unikalnym światem. Pierwszą produkcją, która miała spełniać te założenia było Basement Crawl- pierwszy polski tytuł na najnowszą konsolę Sony- PlayStation 4. Gra ukazała się na rynku 25 lutego 2014 r. 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 Spółkę do głębokich przemyśleń opartych o analizy post-mortem, wprowadzenia nowej strategii informacyjnej polegającej na przyznaniu się do popełnionych błędów oraz nieustannej komunikacji z graczami i mediami branżowymi. W konsekwencji jako pierwszy deweloper gier postanowił zrealizować tytuł 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.

Spółka przez cały 2014 rok tworzyła równocześnie trzy tytuły: 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. Równoczesne tworzenie kilku tytułów jest elementem strategii Bloober Team, mającej prowadzić do jak największej dywersyfikacji ryzyka i maksymalizacji zysków.

W 2014 roku Spółka nawiązała współpracę z kilkoma ważnymi kontrahentami- w szczególności NVIDIA Corporation, która stała się partnerem technologicznym Spółki przy realizacji gry BRAWL na komputery PC oraz konsolę NVIDIA Shield., oraz Huawei Technologies na rzecz którego Spółka stworzyła specjalną wersję gry Basement Crawl na konsolę Huawei Tron.

Spółka dokonała również rewizji swojej strategii w zakresie ochrony praw własności intelektualnej. Jednym z pierwszych kroków podjętych w celu skuteczniejszej ochrony IP było dokonanie zgłoszeń najistotniejszych znaków towarowych: Bloober Team, Scopophobia, BRAWL oraz [Medium].

W ramach rozwoju istniejących marek Spółki, w pierwszym kwartale 2014 r. na platformach steam.com, gamersgate.com oraz desura.com ukazała się gra A-men w wersji na PC.

W 2014 roku Spółka przeprowadziła emisje 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.

Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2014 roku:

Początek 2015 roku upłynął pod znakiem zintensyfikowanych działań marketingowych promujących grę 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 styczniu 2015 r. Spółka dokonała przydziału obligacji dwóch serii- H oraz I. Termin wykupu obu emisji przypada na pierwszy kwartał 2016 r.

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.

Na mocy uchwały Nadzwyczajnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 9 lutego 2015 r. doszło również do rozszerzenia składu zarządu Spółki. Na Członka Zarządu powołany został Konrad Rekieć- wieloletni pracownik spółki, Project Manager i programista, związany z Bloober Team S.A. od początku jej istnienia.

W drugim kwartale 2015 r. Spółka otrzymała informację od akcjonariusza- Satus Venture spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa- Fundusz Kapitału Załączkowego –Spółka komandytowo –akcyjna, o zmniejszeniu stanu posiadania akcji w wyniku ich zbycia, do poziomu 7,09% udziału w kapitale zakładowym Spółki oraz dają 7,09 % udziału w ogólnej liczbie głosów.

Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2015 roku

Na chwilę obecną działania Spółki skupione są na umacnianiu pozycji wśród najważniejszych indie developerów specjalizujących się w tworzeniu horrorów. W związku z tym w 2015 r. Spółka planuje wydać dwa tytuły: „Layers of fear” w trzecim kwartale 2015 r. oraz „Scopophobia” w czwartym kwartale 2015 r., kontynuując jednocześnie zaawansowane prace nad [Medium].

W 2015 r. Spółka planuje również zintensyfikowanie swojego udziału na rynku chińskim. Tamtejszy rynek gier otwiera szereg możliwości, a produkty Spółki spotkały się ze sporym zainteresowaniem ze strony kontrahentów- gra BRAWL została wybrana przez koncern Sony jako jeden z kilkunastu tytułów promowanych w tzw. oknie lunchowym (w ciągu pierwszych trzech miesięcy od debiutu) podczas premiery w Chinach konsoli PlayStation 4, a specjalna edycja gry ukazać się ma na konsolę Huawei- Tron. Intensyfikacja działań na tamtejszym rynku wymaga jednak stałej obecności w Chinach, w związku z czym Spółka podjęła decyzję o otwarciu biura w Hong Kongu, które odpowiedzialne będzie za sprzedaż i marketing.

Kolejnym celem, który Spółka chce zrealizować w 2015 r. jest przeniesienie notowań akcji Spółki z rynku NewConnect na główny parkiet GPW.

Czynniki ryzyka i zagrożeń

Sukces rynkowy produktów Spółki uzależniony jest od zainteresowania potencjalnych użytkowników grami produkowanymi pod marką Bloober Team. Wpływ na to zainteresowanie mają liczne czynniki, takie jak preferencje graczy, opinie mediów na temat wydawanych gier, ogólne trendy panujące na rynku. Aby zminimalizować ryzyko braku sukcesu komercyjnego wyprodukowanej gry, Spółka na bieżąco analizuje opinie branżowe wydanych już gier, utrzymuje stały kontakt z graczami, stara się zapewnić najwyższą jakość i unikalność oferowanych gier.

Dodatkowo, Spółka prowadzi działalność na rynku globalnym, współpracując z kontrahentami wywodzącymi się z różnych kultur biznesowych. Istnieje ryzyko, że kontrahent nie będzie się wywiązywał z ciążących na nim zobowiązań- w szczególności z postanowień umownych nakładających w zakresie płatności za produkt dostarczony przez Spółkę. Dochodzenie takich należności, w szczególności na drodze sądowej, jest czasochłonne, wymaga również zaangażowania kancelarii prawnej specjalizującej się w danym porządku prawnym. Celem zminimalizowania tego ryzyka, Spółka stara się, aby nie doszło do zbytnej koncentracji przychodów wśród odbiorców produktów Bloober Team, nie ograniczając współpracy do jednego kontrahenta, oraz starając się aby produkty Spółki obecne były na jak najszerszym obszarze.

Wraz ze wzrostem popularności marki Bloober Team i tworzonych przez Spółkę gier, wzrasta również ryzyko naruszenia praw własności intelektualnej Spółki, a co za tym idzie naruszenia jej dobrego imienia. W tym celu, począwszy od II połowy 2014 roku Bloober Team wdraża nową politykę w zakresie ochrony własnych IP, między innymi poprzez rejestrację znaków towarowych.

Personel i świadczenia socjalne

Na dzień 31 grudnia 2014 roku zatrudnienie w Spółce wynosiło 17 osób. Średnioroczne zatrudnienie w 2014 roku wyniosło 13,4 osoby. Wszyscy pracownicy spółki 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 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 w trakcie 2014 roku zakończyła prace rozwojowe sukcesem u przyjęła do wartości niematerialnych i prawnych ich efekt o wartości 1.015.902,2 złote.

W trakcie 2014 roku Spółka 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

W 2014 roku głównymi źródłami finansowania działalności spółki 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.

Dane na 31 grudnia 2014 roku:

kapitały własne	-	4.882.627zł,
kapitał zakładowy	-	133.078zł,
suma bilansowa	-	11.376.989 zł,
strata netto	-	566.091 zł,
przychody ze sprzedaży produktów	-	3.857.248zł.

Sytuacja dochodowa

W 2014 roku Spółka poniosła stratę netto w wysokości 566 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. Spółka planuje, że odzyskanie należności nastąpi w ciągu najbliższych dwóch miesięcy.

Spółka na sprzedaży swoich gier zrealizowała przychody ze sprzedaży w wysokości 3.811 tys. złotych oraz marżę brutto w wysokości 2.309 tys. złotych (w ujęciu procentowym marża wyniosła 60,5%).

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Przez cały 2014 rok Spółka prowadziła prace badawczo- rozwojowe nad work- flow 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.

Nabycie akcji własnych

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna

Posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach)

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna

Instrumenty finansowe

Na dzień 31.12.2014 r. Spółka udzieliła następujących pożyczek:

Pożyczkobiorca	Wysokość pożyczki wraz z odsetkami	Wysokość oprocentowania
Digital Games Services Sp.zo.o.	21 062,31	12%
Neuro-Code Sp.zo.o.	90 845,32	10%
Freeky Games Sp.zo.o.	5580,25	7%

Na dzień 31.12.2014r. 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	0,00
WFH Games Sp. z o.o.	100	255 000,00
iPlacement Sp. z o.o.	50	64 880,97
Neuro- Code Sp. z o.o.	85	0,00
Freeky Games Sp. z o.o.	51	850 000,00

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.

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 2014	Rok 2013
Rentowność netto sprzedaży	9,27%	-315,57%

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2014	Rok 2013
Płynność bieżąca	1,38	9,28

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

	Rok 2014	Rok 2013
Wskaźnik zadłużenia	45,8%	31,86%

Kraków, dnia 26 czerwca 2015 roku

Piotr Babieno

Prezes Zarządu Bloober Team S.A.

Piotr Bielatowicz

Wiceprezes Zarządu Bloober Team S.A.

Konrad Rekić

Członek Zarządu Bloober Team S.A.