



bloober
t e a m

BLOOBER TEAM S.A.
SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
ZA OKRES 01.01.2017-31.12.2017

DATA PUBLIKACJI: 1 CZERWCA 2018

Spis treści

1.	Informacje ogólne o Spółce Dominującej	3
2.	Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team	5
3.	Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność oraz wyniki finansowe grupy kapitałowej, jakie nastąpiły w okresie 01.01.2017- 31.12.2017	10
4.	Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2017 roku	18
5.	Przewidywany rozwój grupy kapitałowej	21
6.	Czynniki ryzyka i zagrożeń	21
7.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	22
8.	Personel i świadczenia socjalne	23
9.	Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	23
10.	Nabycie udziałów (akcji) własnych	24
11.	Posiadane przez podmioty wchodzące w skład grupy kapitałowej oddziały (zakłady)	24
12.	Stosowanie zasad ładu korporacyjnego	24
13.	Instrumenty finansowe	25
14.	Wskaźniki finansowe i niefinansowe	25

1. Informacje ogólne o Spółce Dominującej

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 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	ir@blooberteam.com, biuro@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 Dominującej

Stan na dzień sporządzenia sprawozdania

Zarząd	Piotr Babieno	– Prezes Zarządu
	Konrad Rekieć	– Członek Zarządu
Rada Nadzorcza	Maciej Niewiadomski	– Przewodniczący i Sekretarz Rady Nadzorczej
	Łukasz Rosiński	– Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Rafał Małek	– Członek Rady Nadzorczej
	Marcin Borek	– Członek Rady Nadzorczej
	Andrzej Zyguła	– Członek Rady Nadzorczej
	Piotr Jędras	– Członek Rady Nadzorczej

1.2. Struktura akcjonariatu Spółki Dominującej

Informację o strukturze akcjonariatu Spółki Dominującej, z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających, na dzień sporządzenia niniejszego raportu, co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, sporządzono

w oparciu o zawiadomienia przekazane Spółce Dominującej na podstawie ustawy o ofercie i rozporządzenia MAR.

Stan na 31 grudnia 2017r.:

Lp.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	200 000	11,32	200 000	11,32
2	Trigon TFI	181 933	10,29	181 933	10,29
3	MetLife TFI S.A.	138 425	7,83	138 425	7,83
4	TFI PZU S.A.	161 861	9,16	161 861	9,16
5	Pozostali	1 085 080	61,40	1 085 080	61,40

Stan na 31 maja 2018 r. i 1 czerwca 2018 r.:

Lp.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	200.000	11,32	200.000	11,32
2	Trigon TFI	164.035	9,28	164.035	9,28
3	MetLife TFI S.A.	140.703	7,96	140.703	7,96
4	TFI PZU S.A.	148.145	8,38	148.145	8,38
5	Millenium TFI S.A.	96.364	5,45	96.364	5,45
6	Pozostali	1.018.052	57,61	1.018.052	57,61

1.3. Przedmiot działalności Spółki Dominującej

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

*działalność związana
w oprogramowaniem (62.01 Z),*

Bloober Team SA to niezależny producent gier wideo specjalizujący się w realizacji projektów z zakresu horroru psychologicznego. Członkowie zarządu Bloober Team SA – Piotr Babieno i Konrad Rekić – należą do grona najbardziej rozpoznawalnych zarządzających w branży gier wideo na Zachodzie. Mają ponad 10-letnie doświadczenie, a na koncie ponad 30 zrealizowanych projektów. Zespół Bloober Team składa się z blisko 100 osób mających wieloletnie doświadczenie w produkowaniu gier. Spółka

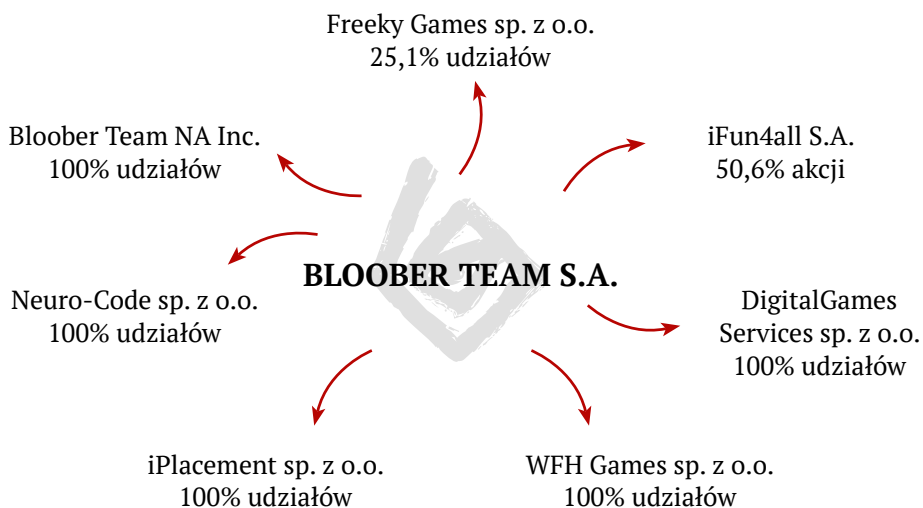
jest zaliczana przez partnerów biznesowych do grona 3 najlepszych zespołów tworzących gry z gatunku horror.

Bloober Team jest reprezentowany na świecie przez United Talent Agency - wiodącą hollywoodzką agencję zajmującą się reprezentowaniem artystów i własności intelektualnych (IP).

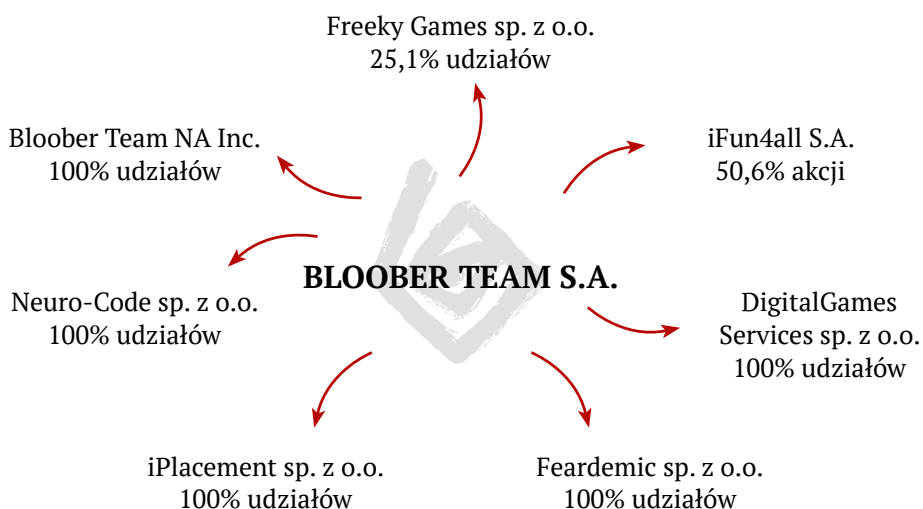
Bloober Team skupia się na tworzeniu mrocznych thrillerów i horrorów, skierowanych do wymagającego odbiorcy. Tworzy tytuły charakteryzujące się wyrazistymi bohaterami, dojrzałą historią i unikalnym światem. To produkcje, które wciągają gracza nie tylko oryginalnym scenariuszem i wyjątkowymi sceneriami,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

2. Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team

Stan na dzień 31.12.2017 r.



Stan na dzień 31.05.2018



2.1. Dane podmiotów powiązanych

Firma	iFun4all Spółka Akcyjna
Skrót firmy	iFun4all S.A.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 20A, 31-553 Kraków
Zarząd	Michał Mielcarek – Prezes Zarządu Bartłomiej Szydło – Wiceprezes Zarządu
Telefon	+ 12 346 11 41
Faks	-
Adres poczty elektronicznej	biuro@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	Kapitał zakładowy wynosi 1.311.200,00 zł i dzieli się na 13 112 000 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej po 0,10 złotych każda, w tym: 10.912.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A 2.200.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B

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 – Prezes Zarządu
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	Kapitał zakładowy wynosi 1 088 000zł i dzieli się 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 – Prezes Zarządu
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	Kapitał zakładowy wynosi 1 669 400zł i dzieli się na 33 388 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy, w tym 11 508 udziałów umorzonych bez zmiany wysokości kapitału zakładowego.

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 – Członek Zarządu
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	Kapitał zakładowy wynosi 760 050 zł i dzieli się na 15 201 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team

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 – Członek Zarządu
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	100 000zł, podzielony na 2 000 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Firma	Feardemic Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	Feardemic Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Marcin Kawa - Prezes Zarządu
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	biuro@feardemic-games.com
Strona internetowa	www.feardemic-games.com
NIP	6751429942
REGON	121208072
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000354722
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 254 000zł i dzieli się na 2 540 udziałów o wartości nominalnej po 100 złotych każdy.

Firma	Bloober Team NA Incorporated
Skrót firmy	Bloober Team NA Inc.
Siedziba	Palo Alto
Adres siedziby	630 Hansen Way, Palo Alto, CA 94304
Zarząd	Piotr Babieno – President/ Chief Executive Officer
Telefon, Faks	-
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	-
EIN	38-3931075
REGON	n/a
Sąd rejestrowy	n/a
KRS	n/a
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy dzieli się na 1 000 000 akcji o wartości nominalnej 0,01USD każda, o łącznej wartości nominalnej 10 000 USD.

2.2. Opis zmian w organizacji grupy kapitałowej Spółki Dominującej

W roku 2017 nie zaszły żadne zmiany w organizacji grupy kapitałowej Spółki Dominującej.

2.3. Wskazanie jednostek podlegających konsolidacji

Konsolidacji metodą pełną podlegają następujące spółki: Bloober Team S.A., Digital Games Services Sp. z o.o., iFu-n4all S.A., Feardemic Sp. z o.o., Neuro- Code Sp. z o.o., iPlacement sp. z o.o.

Spółka Freeky Games Sp. z o.o. jako jednostka stowarzyszona została wyceniona metodą praw własności i następnie objęta odpisem z tytułu utraty wartości.

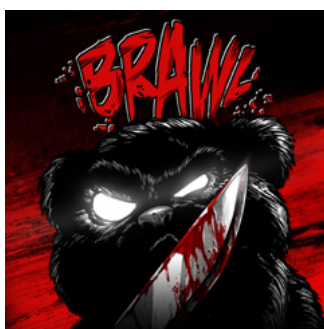
Spółka Bloober Team NA Inc. nie została objęta konsolidacją. Dane finansowe tej spółki nie mają istotnego wpływu na skonsolidowane sprawozdanie finansowe.

3. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność oraz wyniki finansowe grupy kapitałowej, jakie nastąpiły w okresie 01.01.2017- 31.12.2017

3.1. Bloober Team S.A.



Przez cały rok 2017 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 2017 r. była premiera gry ">observer". Gra została bardzo pozytywnie oceniona przez rynek i graczy zdobywając liczne nagrody w Polsce i za granicą ale nie osiągnęła jeszcze zakładanych przychodów finansowych. Spółka wraz z partnerami podejmuje działania, które mają pomóc w jak najlepszym jej monetyzowaniu, ale już dzisiaj można stwierdzić, że ">observer_" otworzył spółce wiele dotychczas zamkniętych drzwi, dzięki czemu Bloober Team SA jest obecnie jednym z najbardziej liczących się i zapraszanych do współpracy producentów w swym segmencie rynku.



I KWARTAŁ:

Dla Emitenta I kwartał 2017 r. to przede wszystkim zintensyfikowane prace nad grą „>observer_”. 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 krakowskiego studia – Layers of Fear. Spółka, we współpracy z wydawcą- firmą Aspyr – podejmuje intensywne działania promujące grę, prezentując ją na najważniejszych imprezach branżowych, zarówno o charakterze B2B jak i B2C.

II KWARTAŁ:

Dla Emitenta II kwartał 2017 r. to przede wszystkim zintensyfikowane prace nad

grą „>observer_”. W jedną z głównych postaci gry wcielił się polski aktor Arkadiusz Jakubik. Ponadto do prac nad postacią tytułowego observer_a – neuronowego detektywa zaangażowano ikonę cyberpunku lat 80 – aktora Rutgera Hauera. Publikowane w sieci materiały, teasery oraz trailer gry, jak również udostępniane wyselekcjonowanym graczom, dziennikarzom i influencerom wzbudziły duże zainteresowanie, szczególnie wśród graczy i mediów branżowych, które uznają „>observer_” za tytuł jeszcze ciekawszy niż dotychczasowy największy sukces krakowskiego studia – „Layers of Fear”.

Spółka, we współpracy z wydawcą- firmą Aspyr – podejmuje intensywne działania promujące grę, prezentując ją na najważniejszych imprezach branżowych, zarówno o charakterze B2B jak i B2C. W II kwartale 2017 r. gra „>observer_” była promowana na targach m.in. E3 w Los Angeles (Kalifornia, USA), a w lipcu 2017 r. gra ta pojawiła się na targach RTX w Austin (Teksas, USA) i na ComicCon w San Diego (Kalifornia, USA).

W dniu 23 maja 2017 r. Emitent podpisał list intencyjny ze spółką Qubic Games S.A. dotyczący wydania przez tę spółkę gry Emitenta pt. „BRAWL” na platformie Nintendo Switch.

III KWARTAŁ:

W lipcu odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, które powzięło uchwały w przedmiocie zmian przyjęcia Regulaminu Walnego Zgromadzenia Spółki, zmiany Regulaminu Rady Nadzorczej, zmiany Statutu Spółki, przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego dla Pracowników i Menedżerów Spółki i upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków i trybu przekazania akcji Spółki nabytych na podstawie art. 362 § 1 pkt 8 Kodeksu Spółek Handlowych, powołania członków Rady Nadzorczej nowej kadencji oraz przeznaczenia zysku za rok obrotowy 2016 oraz zatwierdzenia zysku z lat ubiegłych. W skład Rady Nadzorczej nowej kadencji zostali wybrani: Pan

Andrzej Zyguła, Pan Marcin Borek, Pan Rafał Małek, Pan Łukasz Rosiński i Pan Maciej Niewiadomski.

W III kwartale 2017 r. premierę miała najnowsza gra Spółki – „>observer_”. Premiera gry na konsole: PlayStation 4 i Xbox One, oraz na komputery działające pod systemami Windows na platformach Steam i GOG.com, jak również na platformie Twitch Commerce miała miejsce 15 sierpnia 2017 r. Gra wydana została przez wydawcę Aspyt Media Inc. Od tego momentu gra pozostaje w ciągłej dystrybucji. Również w sierpniu 2017 r. gra Spółki pt. „Layers of Fear: Masterpiece Edition” ukazała się w Korei Południowej na platformach PlayStation 4 i PC.

We wrześniu 2017 r. Spółka podjęła decyzję o przekształceniu gry „Layers of Fear” na kolejną platformę – Nintendo Switch. Decyzja ta spowodowała rozpoczęcie prac nad realizacją projektu, a pierwsza publiczna prezentacja grywalnej wersji tej gry miała miejsce podczas targów Tokyo Game Show 2017 na stoisku Spółki.

IV KWARTAŁ:

Chronologicznie spółka w dniu 4 października 2017 roku, powzięła informację o rejestracji w dniu 25 września 2017 roku, przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie,

Wydział XI Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego następujących zmian Statutu Spółki: zmieniono §6 ust. 1, § 7 ust. 4, § 15, § 18, § 19, § 20, § 21, § 22, §26, dodano §7 ust. 6, § 14 ust. 4, § 27, oraz usunięto § 28.

W dniu 5 października 2017 r. Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę w przedmiocie wyboru firmy audytorskiej do zbadania przekształconego sprawozdania finansowego Spółki za lata 2015 i 2016 według Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej (MSSF). Wybraną firmą audytorską jest spółka PRO-AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie. Przeprowadzenie badania przekształconego sprawozdania finansowego za lata 2015 i 2016 związane jest z przygoto-



waniem dokumentacji dla umożliwienia przejścia Spółki na parkiet główny Giełdy Papierów Wartościowych S.A. w Warszawie. Ponadto na tym samym posiedzeniu Rada Nadzorcza wybrała ze swojego grona Sekretarza Rady w osobie p. Macieja Niewiadomskiego, który pełni równocześnie funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej.

Następnie, w dniu 16 października 2017 r. doszło do zawarcia umowy pomiędzy Emitentem a Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości w przedmiocie dofinansowania projektu pn. „Promocja produktów firmy Bloober Team S.A. na rynkach zagranicznych wsparcie promocji oraz internacjonalizacji innowacyjnych przedsiębiorstw”. Maksymalna wartość dofinansowania wynosi 633 120,00 złotych, a całkowita wartość projektu: 860 444,00 złotych. Umowa została podpisana w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój, Poddziałanie 3.3.3 Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych – Go to Brand.

Emitent w dniu 15 listopada 2017 r. zawarł ze spółką Qubic Games S.A istotną umowę licencyjno-wydawniczą, udzielając licencji wyłącznej na wprowadzenie gry „BRAWL”, na platformę Nintendo Switch.

W dniu 15 listopada 2017 r. Emitent powziął od wydawcy - Aspyr Media Inc. informacje, iż gra Emitenta pt. „>observer_” będzie dystrybuowana w wersji na Playstation 4 na terytorium Japonii i pozostałych rynkach azjatyckich.

Następnie, w dniu 16 listopada 2017 roku Emitent podpisał umowę-memo z DJ2 Entertainment Inc., na podstawie której DJ2 Entertainment Inc. będzie podejmować działania producenckie w celu stworzenia produktów franczyzowych związanych z grą „Layers of Fear”, takich jak komiksy, audiobooki, gry planszowe, ubrania i inne akcesoria podlegające sprzedaży. W dniu 20 listopada 2017 roku Emitent podpisał kolejną umowę-memo z DJ2 Entertainment Inc., na podstawie której spółka ta będzie podejmować działania producenckie w celu stworzenia produktów franczyzowych związanych z grą „>observer_”, takich jak komiksy, audiobooki, gry planszowe, ubrania i inne akcesoria podlegające sprzedaży. Zasady współpracy pomiędzy Emitentem a DJ2 Entertainment Inc. zawarte w obu umowach nie odbiegają od warunków rynkowych. Pierwsze efekty tej współpracy powinny być widoczne już w pierwszym półroczu 2018 roku.

W dniu 7 grudnia 2017r. nastąpiło rozwiązanie umowy wydawniczej dotyczącej wydania, marketingu i dystrybucji gry „Layers of Fear: Legacy” na platformę Nintendo zawarta pomiędzy Bloober Team S.A. a Aspyr Media Inc., za porozumieniem i zgodą obu stron.

Kolejnym istotnym zdarzeniem w IV kwartale 2017 roku było w dniu 18 grudnia 2017 r. zaktualizowanie harmonogramu wydawniczego kluczowych produkcji Spółki na lata 2018-2019. We wskazanym okresie Spółka zamierza wydać 4 gry. Dla każdego z tytułów Emitent planuje unikalne działania promocyjne.

Ponadto, również w dniu 18 grudnia 2017 r. Zarząd Spółki przyjął nową Strategię Biznesową Spółki na lata 2018-2020. Strategia ta dotyczy następujących obszarów:

1. Działalność wydawnicza: Zgodnie z założeniami przyjętej Strategii, Emitent w dalszym ciągu zamierza tworzyć wyłącznie gry z gatunku horror psychologiczny, wydając docelowo 2 gry rocznie w przedziale cenowym między 19,99 a 39,99 USD/EURO. W latach 2018-2019 Spółka planuje przeprowadzić 4 premiery swoich gier.
2. Skup akcji własnych: Emitent nie dokonał skupu akcji własnych w ramach przyjętego w 2017 roku Programu Motywacyjnego, jednakże założenia Nowego Planu Motywacyjnego zostaną przedstawione przez Spółkę na początku roku 2018.
3. Rozwój posiadanych brandów: W latach 2018 – 2019 Emitent planuje rozwijać swoje posiadane brandy na różnych polach eksploatacji. Spółka w dalszym ciągu zamierza prowadzić prace badawczo – rozwojowe, których zadaniem będzie pomoc w osiągnięciu przez Emitenta pozycji lidera w wybranej przez siebie specjalizacji.
4. Rozwój Grupy Kapitałowej: Emitent zamierza w 2018 rozwinąć działalność swojej spółki zależnej Bloober Team NA w Kalifornii, USA. Działalność amerykańskiej spółki ma dotyczyć przede wszystkim sprzedaży i promocji tytułów Emitenta na rynku amerykańskim i światowym. Ponadto Spółka planuje w 2018 roku przejść na parkiet główny Giełdy Papierów Wartościowych S.A. w Warszawie. Prace nad dokumentem informacyjnym są w znacznym stadium zaawansowania i Spółka planuje złożyć go do Komisji Nadzoru Finansowego w ciągu najbliższych tygodni. Emitent rozważa również wstępnie możliwość dokonania potencjalnego przejęcia innej spółki z branży gier komputerowych.

W dniu 18 grudnia 2017 r. Emitent zawarł istotną umowę z Circle Entertainment Limited z siedzibą w Chinach na wydanie, marketing i dystrybucję gry: Layers of Fear: Legacy w wersji na platformę Nintendo: Switch na rynku azjatyckim. W ocenie Emitenta warunki umowy są korzystniejsze od standardów rynkowych.

W tym samym dniu Spółka zawarła istotną umowę z spółką Zero Gravity z siedzibą w Los Angeles, dotyczącą produkcji filmu opartego na grze Emitenta o nazwie „>observer_”. Zasady współpracy pomiędzy Emitentem

a spółką Zero Gravity nie odbiegają od warunków rynkowych. Spółka powinna przedstawić więcej szczegółów na temat tego projektu również w pierwszym półroczu 2018 roku.

3.2. iFun4all S.A.



Rok 2017 był dla spółki iFun4all S.A. czasem bardzo intensywnym, szczególnie pod względem produkcyjnym, jak również rozszerzania kanałów dystrybucji dotychczas wyprodukowanych gier, w tym na najnowszą platformę – Nintendo Switch, oraz prowadzenia dalszych prac badawczo – rozwojowych nad Real World Data.

„Serial Cleaner”

Spółka iFun4all S.A. od początku 2017 r. kontynuowała zaawansowane prace nad grą „Serial Cleaner”. Jest to gra akcji, z elementami skradanki, utrzymanej w klimacie Ameryki lat 70-tych XX wieku. Tym, co w szczególności wyróżnia grę spośród innych tytułów jest wykorzystanie Real World Data, czyli informacji zaczerpniętych ze świata rzeczywistego i zaimplementowanie ich do rozgrywki. Gra już 25.09.2016 r. zadebiutowała w wersji Early Acces na platformie Steam i dostępna była w wersjach na komputery PC (Windows, MacOS, Linux). Również w 2016 r. doszło do zawarcia umowy pomiędzy Emitentem a Techland Sp. z o.o., w ramach której Techland uzyskał wyłączną licencję

na wydanie pudełkowej wersji gry Serial Cleaner na terytorium Polski, w wersji na komputery PC (11.10.2016 r.).

Dzięki prowadzonym w 2016 r. przez spółkę iFun4all S.A. działaniom promocyjnym i marketingowym, w tym wyjazdom na branżowe targi Game Connection oraz Poznań Game Arena (największe targi dla graczy w Europie Środkowo-Wschodniej), spółka iFun4all S.A. w styczniu 2017 r. pozyskała dla gry „Serial Cleaner” wydawcę wersji cyfrowej na terytorium całego świata oraz wersji pudełkowej na terytorium całego świata za wyjątkiem Polski, tj. Curve Digital Publishing Ltd. Na podstawie zawartej w połowie stycznia 2017 umowy, spółka iFun4all S.A. udzieliła wydawcy licencji na platformy Sony PlayStation 4, Xbox One oraz komputery PC działające pod systemami operacyjnymi Windows, MacOS lub Linux. Strony dopuściły możliwość rozszerzenia ram współpracy. Za udzielenie licencji spółka iFun4all S.A. otrzymała wynagrodzenie stałe, zaś po pokryciu przez przychody ze sprzedaży gry kosztów wydawcy otrzymywać będzie tantiemy. Podpisana umowa umożliwiła wydłużenie prac nad grą, co z kolei

zaowocowało rozszerzeniem jej zawartości o nowe tryby i poziomy, a zatem zwiększyło jej jakość oraz potencjał sprzedażowy. Ukończenie prac produkcyjnych nad grą nastąpiło 18.05.2017 r., zaś jej premierę ogłoszono na początek trzeciego kwartału 2017 r.

Przed premierą gry spółka iFun4all S.A. prowadziła dalsze intensywne działania promocyjne poprzez swoją obecność na branżowych targach i wydarzeniach, na których dokonywała prezentacji gry „Serial Cleaner”, tj. na Casual Connect Europe w Berlinie (7-9.02.2017 r.), Game Connection America w San Francisco (27.02.-01.03.2017), PAX East w Bostonie (10-12.03.2017 r.) – największe konsumenckie targi w Stanach Zjednoczonych, ECX Rezzed w Londynie, gdzie odbył się pierwszy pokaz grywalnej wersji „Serial Cleaner” na PlayStation 4 (30.03.-01.04.2017 r.), Reboot Development w Dubrowniku (20-22.04.2017 r.) oraz na Game Access w Brnie (04-06.06.2017 r.). Obecność na targach wpłynęła również na większą rozpoznawalność spółki iFun4all S.A. w branży oraz pozwoliła na nawiązanie kontaktu z istotnymi kontrahentami.

Dodatkowo, w pierwszym kwartale 2017 r. gra została zakwalifikowana do programu Nvidia Spotlight, dzięki czemu „Serial Cleaner” był globalnie promowany na ogólnych i narodowych kanałach social media 3Nvidia Corporation.

Premiera gry „Serial Cleaner” miała miejsce 11 lipca 2017 r. w wersji na konsolę PlayStation4, zaś w wersji na konsolę Xbox One oraz na komputery działające pod systemami Windows, MacOS i Linux dnia 14 lipca 2017 r. Premiera ta była przełomowa dla spółki iFun4all S.A., gdyż po raz pierwszy wydała niemal jednocześnie grę na komputery i konsole nowej generacji.

Potencjał sprzedażowy „Serial Cleaner’a” został zauważony nie tylko w formie gry wideo, ale również w formacie telewizyjnym lub filmowym. W konsekwencji spółka iFun4all S.A. nawiązała współpracę z amerykańską spółką DJ2 Entertainment Inc. Strony w sierpniu 2017 r. podpisały umowę producencką, na mocy której w/w kontrahent reprezentuje spółkę iFun4all S.A. w Hollywood.

Pomimo intensywnych działań promocyjnych spółki iFun4all S.A. dynamika sprzedaży gry „Serial Cleaner”

okazała się niższa niż pierwotnie zakładano. W celu zwiększenia jej potencjału sprzedażowego spółka iFun4all S.A. w październiku 2017 r. rozpoczęła prace nad jej implementacją na najnowszą platformę japońskiego Nintendo – Nintendo Switch. Gra wydana została na tej platformie we współpracy z dotychczasowym wydawcą – Curve Digital Publishing Ltd., przy czym spółka iFun4all S.A. zapewniła sobie w drodze aneksu do zawartej wcześniej umowy wydawniczej preferencyjny podział zysku ze sprzedaży na tej platformie. Premiera miała miejsce 30 listopada 2017 r. Spółka iFun4all S.A. była przy tym jednym z pierwszych polskich deweloperów, którzy wypuścili grę na tę platformę. Gra uzyskała pozytywną recenzję na portalu Nintendo Life.



„Red Game Without a Great Name” oraz „Green Game: Time Swapper”

Równolegle do działań produkcyjnych i promocyjnych dotyczących gry „Serial Cleaner” spółka iFun4all S.A. zajmowała się swoimi dotychczasowymi produkcjami, czyli grami „Red Game Without a Great Name” oraz „Green Game: Time Swapper”. Obydwie gry wprowadzone zostały na kolejne platformy. Pod koniec stycznia 2017 r. spółka iFun4all S.A. rozpoczęła prace nad ich przeprojektowaniem na platformę Android. Premiera miała miejsce 24.07.2017 r., a ich wydanie nastąpiło w modelu premium.



Następnie, pod koniec sierpnia 2017 r. spółka iFun4all S.A. podjęła kolejną decyzję o konwersji w/w gier, tym razem na platformę Nintendo Switch. Pierwsza

premiera dotyczyła gry „Green Game: Time Swapper”, która miała miejsce dnia 17.11.2017 r. Następnie, na terenie Europy oraz Australii i Nowej Zelandii w dniu 24.11.2017 r. ukazała się gra „Red Game Without a Great Name”. W Ameryce Północnej premiera w/w gry miała miejsce 07.12.2017 r. Konsekwencją implementacji gier na przedmiotowej platformie jest wyraźne zwiększenie się przychodów z obu produkcji.

Jednocześnie spółka iFun4all S.A. prowadziła działania mające na celu znaczące rozszerzenie obszarów dystrybucji gier „Red Game Without a Great Name” oraz „Green Game: Time Swapper” poprzez nawiązanie współpracy z nowymi partnerami. Na podstawie zawartych umów przedmiotowe gry stały się dostępne na nowych plat-

formach, takich jak: Green Man Gaming, Kinguin Indie Valley, Indiegala, Humble Bundle - globalni dystrybutorzy gier na komputery osobiste, Hatch – mobilna platforma streamingowa w modelu abonamentowym, Jump – platforma streamingowa na komputery osobiste w modelu abonamentowym, Softdistribution – niemiecki dystrybutor gier na komputery osobiste. Spółka iFun4all S.A. nawiązała również współpracę z firmami Gamestream SAS oraz Marengo Knoll Inc., w ramach której dochody ze sprzedaży rozliczane są w oparciu o czas gry poszczególnych użytkowników. Na tej podstawie gry Red Game Without a Great Name oraz Green Game: Time Swapper dostępne stały się na statkach, w hotelach oraz szpitalach (Gamestream SAS), a także w więzieniach w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej (Marengo Knoll Inc.). Spółka iFun4all S.A. rozszerzyła także dystrybucję wersji na Androida przedmiotowych gier na kolejny rynek – Iran, dzięki współpracy z Karina Mobile Solution Co.

Dodatkowo w 2017 r. spółka iFun4all S.A. prowadziła sprzedaż gier „Red Game Without a Great Name” oraz „Green Game: Time Swapper” w formie tzw. bundle’i, czyli zestawu kilku gier sprzedawanych w atrakcyjniejszych niż standardowo cenach. Bundle sprzedawane były we współpracy z następującymi kontrahentami: Trueyuan Technology Co. (rynek chiński), Bundle Stars (obecnie Fanatical), Cubic Bundle, OtakuMaker SARL, Indiegala SRL, Groupees LLC.

Nowe projekty

Równoległe do wyżej opisanych działań, spółka iFun4all S.A. wznowiła pod koniec lutego 2017 r. zawieszony w 2015 r. prace nad projektem pod roboczym tytułem „Blind’n’Bluff”. Projekt ten został poddany ponownej analizie, w wyniku której uznano, że zostanie on przerobiony i dostosowany do obecnych trendów.



Far Peak

Na tej podstawie przystąpiono do prac m.in. nad najnowszym projektem spółki iFun4all S.A., tj. „Far Peak”, którego prototyp czerpał z „Blind’n’Bluff” technologię, grafikę, animację i muzykę. Tematyką „Far Peak” jest wspinaczka wysokogórska, a gra nastawiona jest przede wszystkim na opowiadanie historii inspirowanej prawdziwymi doświadczeniami światowej sławy himalaistów lat 80-tych XX wieku. Pierwsza niepubliczna prezentacja nowego projektu w formie tzw. „pitch’a” miała miejsce podczas targów Game Connection America w San Francisco (27.02.-01.03.2017 r.). Działanie te wzbudziły duże zainteresowanie tytułem wśród wydawców. Kolejne spotkanie z wydawcami, tym razem z Europy Zachodniej, miało miejsce 21.09.2017 r. w trakcie GamesIndustry.biz Investment Summit w Birmingham. Natomiast już na Game Connection Europe w Paryżu, które odbyło się w dniach 01-03.11.2017 r. zaprezentowane zostało pierwsze grywalne demo gry „Far Peak”. Przedmiotowa impreza jest najważniejszą z formatu targów B2B w Europie w branży gier.



Ritual

Pod koniec 2017 r. spółka iFun4all S.A. podjęła decyzję o przyjęciu planu strategicznego, w oparciu o który realizowane są równoległe trzy nowe projekty. Pierwszym z nich jest gra „Far Peak”, o której powyżej. Drugi z planowanych nowych projektów, którego premiera zapowiedziana została już w 2018 r. ukaże się pod tytułem „Ritual” w drugiej połowie 2018 r. „Ritual” to mroczna gra akcji 3D w perspektywie top-down osadzona w pełnym niebezpieczeństwie świecie zainspirowanym przez Weird West. Historia opowiada o losach młodego łowcy nagród, który otrzymuje zadanie odeskortowania ekscentrycznej dziewczyny do rodzinnego domu. Prosta misja zmienia się w niekończącą się włóczęgę po coraz bardziej groteskowych

miejscach, które co noc oblegają monstra z innego świata. Bohater musi bronić dziewczyny przed hordami wrogów, nie wiedząc, czy jest ona jedyną drogą ucieczki z trudnej sytuacji, czy też przyczyną, dla której się w niej znalazł. Oprócz rozmaitych rodzajów broni do dyspozycji gracza zostaną oddane pułapki, napoje wspomagające bohatera, barykady oraz amunicja, które sam będzie musiał wytworzyć, wykorzystując otoczenie i odnalezione przedmioty. Do zwycięstwa nie wystarczy jednak sama umiejętność strzelania, koniecznym będzie podejmowanie taktycznych decyzji oraz umiejętne zarządzanie dostępnymi surowcami. Gra korzystać będzie z technologii Real World Data (RWD), która będzie kształtować rozgrywkę w unikalny sposób.

Szczegóły dotyczące trzeciego projektu nie zostały jeszcze ujawnione do wiadomości publicznej.

„Paper Wars: Cannon Fodder”

Ponadto, dnia 27 września 2017 r. spółka iFun4all S.A. zawarła umowę licencyjno - wydawniczą ze spółką Fear-demic Sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie - spółką zależną Bloober Team S.A. z siedzibą w Krakowie, głównego akcjonariusza spółka iFun4all S.A.. Na jej mocy Fear-demic Sp. z o. o. udzieliła iFun4All S.A. licencji wyłącznej na wprowadzenie gry „Paper Wars: Cannon Fodder” na platformę Nintendo Switch. Założona współpraca objęła implementację w/w gry na nową platformę, jej wydanie, marketing oraz dystrybuując.



Paper Wars: Cannon Fodder

Dofinansowania ze środków unijnych

W wyniku intensywnie prowadzonych już od 2016 r. działań mających doprowadzić do pozyskania przez spółka iFun4all S.A. dofinansowań ze środków unijnych, iFun4all S.A. podpisał w 2017 r. dwie umowy dotyczące dofinansowania ze środków unijnych. Dnia 05.04.2017 r. spółka iFun4all S.A. ogłosiła, że doszło do zawarcia umowy

z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju w przedmiocie dofinansowania projektu pn. „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o Real World Data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki” w ramach Programu sektorowego GAMEINN, finansowanego ze środków Działania 1.2 „Sektorowe programy B+R” POIR 2014-2020. Wartość kosztów kwalifikowanych projektu wynosi 2 295 684,27 zł, przy czym wysokość przyznanego dofinansowania wynosi 1 377 410,55 zł. Projekt obecnie nadal pozostaje w trakcie realizacji.

Natomiast dnia 20 kwietnia 2017 r. zawarta została z Małopolskim Centrum Przedsiębiorczości umowa o dofinansowanie projektu pn. „Wzrost konkurencyjności spółki iFun4all poprzez aktywność na rynku amerykańskim” w ramach 3 Osi Priorytetowej Przedsiębiorcza Małopolska, Działanie 3.3 Umiejdzynarodowienie małopolskiej gospodarki, Poddziałanie 3.3.2 Aktywność międzynarodowa małopolskich MŚP. Wysokość przyznanego dofinansowania wynosiła 107 737,00 zł, co stanowi 50 % wartości projektu. Uzyskane wsparcie przeznaczone zostało na promocję gry Serial Cleaner w ramach spotkań B2C, a także na udział w spotkaniach B2B. Pozwoliło to zarówno na zwiększenie grona klientów na terytorium amerykańskim, jak również na nawiązanie nowych kontaktów biznesowych, a w konsekwencji wzrost przychodów z eksportu oraz zbudowanie przewagi konkurencyjnej nad innymi podmiotami działającymi w branży. Realizacja projektu została w 2017 r. zakończona.

Istotne uchwały Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki

Dnia 29 czerwca 2017 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło uchwałę nr 18 w sprawie przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego. Zgodnie z założeniami program obejmować miał kluczowych członków kadry menedżerskiej i osób wskazanych przez Zarząd Spółki, a w jego ramach osoby uprawnione miały uzyskać możliwość nabycia akcji spółki iFun4all S.A. na warunkach określonych w przedmiotowej uchwale oraz w Regulaminie Programu Opcji, do którego ustalenia i zatwierdzenia upoważniona została Rada Nadzorcza spółki iFun4all S.A. W związku z realizacją Programu Motywacyjnego pod warunkiem zarejestrowania przez sąd rejestrowy warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, o którym poniżej, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy dokonało emisji nie więcej niż 393.360 imiennych warrantów subskrypcyjnych serii 01C uprawniających do objęcia nowoemitowanych akcji serii

C spółki iFun4all S.A. z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy spółki iFun4all S.A. Zgodnie z założeniami emisji warrantów subskrypcyjne miały zostać zaoferowane jeżeli ilość sprzedanych sztuk (w tym egzemplarzy i kopii cyfrowych) gry „Serial Cleaner” (dalej jako „Gra”), nie wliczając sztuk Gry sprzedanej jako bundle i w formie wyprzedaży, do 31 grudnia 2017 osiągnie następujące poziomy:

- a. sprzedaż co najmniej 100.000 sztuk Gry, jednak nie więcej niż 199.999 sztuk – 131.120 Warrantów Subskrypcyjnych;
- b. sprzedaż od 200.000 sztuk Gry, jednak nie więcej niż 299.999 sztuk – 262.240 Warrantów Subskrypcyjnych;
- c. sprzedaż co najmniej 300.000 sztuk Gry – 393.360 Warrantów Subskrypcyjnych

Również 29.06.2017 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło uchwałę nr 19 w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego spółki iFun4all S.A. o nie więcej niż 39.336,00 zł (słownie: trzydzieści dziewięć tysięcy trzysta trzydzieści sześć złotych) w drodze emisji nie więcej niż 393.360 (trzysta dziewięćdziesiąt trzy tysiące trzysta sześćdziesiąt) akcji zwykłych na okaziciela serii C Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda. Jednocześnie upoważniono Zarząd spółki iFun4all S.A. do podjęcia wszelkich niezbędnych czynności prawnych i faktycznych związanych z dopuszczeniem oraz wprowadzeniem do obrotu na rynku regulowanym GPW lub NewConnect Akcji Serii C niezwłocznie po ich emisji.

Na podstawie uchwały nr 21 z dnia 29.06.2017 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy postanowiło o ubieganiu się przez spółkę iFun4all S.A. o wprowadzenie akcji serii A oraz B do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. oraz upoważniło Zarząd spółki iFun4all S.A. do podjęcia wszelkich czynności faktycznych i prawnych na potrzeby ubiegania się o wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów

Wartościowych w Warszawie S.A. akcji serii A oraz B, w tym do złożenia wniosku o wprowadzenie Akcji serii A oraz B do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy dla Krakowa – Śródmieścia, w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego postanowieniem z dnia 27 października 2017 r.

Emisja obligacji serii A na okaziciela

Dnia 08.11.2017 r. Rada Nadzorcza spółki iFun4all S.A. podjęła uchwałę o wyrażeniu zgody na emisję obligacji serii A oraz upoważnienia Zarządu do ustalenia warunków emisji. Na jej mocy Rada Nadzorcza wyraziła zgodę na podjęcie przez Zarząd spółki iFun4all S.A. działań mających doprowadzić do wyemitowania przez spółkę iFun4all S.A. z siedzibą w Krakowie łącznie do 1.000 (jednego tysiąca) obligacji serii A na okaziciela o wartości nominalnej 1.000,00 zł (jeden tysiąc 00/100 złotych) każda, o łącznej wartości nominalnej nieprzekraczającej 1.000.000,00 zł (jednego miliona 00/100 złotych). Rada Nadzorcza upoważniła Zarząd do ustalenia wszystkich warunków emisji obligacji serii A, w szczególności trybu emisji, wysokości oprocentowania, progu emisji, zasady wypłaty świadczeń, sposobu zabezpieczenia obligacji, terminu wykupu oraz podpisania wszelkich niezbędnych umów związanych z emisją obligacji.

W oparciu o w/w uchwałę Zarząd spółki iFun4all S.A. dnia 20.11.2017 roku podjął uchwałę o emisji nie więcej niż 1.000 obligacji na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 1.000 zł każda. Założono, że obligacje serii A będą miały mieć formę dokumentu. Z uwagi na brak subskrypcji obligacji w określonych terminach Zarząd podjął kolejno uchwały z dnia 04.12.2017 r. oraz z 31.12.2017 r. przedłużające termin zapisów na obligacje.

3.3. Digital Games Services sp. z o.o.

W 2016 roku spółka Digital Game Services sp. z o.o. nie prowadziła działalności operacyjnej.

3.4. iPlacement sp. z o.o.

W 2016 roku spółka iPlacement sp. z o.o. nie prowadziła działalności operacyjnej.

3.5. Neuro – Code sp. z o.o.

W 2016 roku spółka Neuro-Code sp. z o.o. nie prowadziła działalności operacyjnej.

3.6. Feardemic sp. z o.o.

2017 rok był również okresem wyjątkowej pracy w spółce Feardemic sp. z o.o. (zmiana nazwy z WFH Games sp. z o.o. została zarejestrowana w kwietniu 2017 r.). Feardemic jest spółką wydawniczą, która publikuje unikalne tytuły indie z gatunku horror psychologiczny, pochodzące spoza grupy kapitałowej Bloober Team. Spółka nawiązała również współpracę z Evolve PR – jedną z najbardziej renomowanych amerykańskich agencji PR. Na skutek zawartej umowy Evolve PR był odpowiedzialny za działania promocyjne dla pierwszej gry wydanej przez Feardemic – Perception, stworzonej przez studio The Deep End Games. W dniu 30 maja 2017 r. gra miała swoją premierę w wersji na komputery PC na platformach Steam i GOG.com Gra ta ukazała się również w dniu 7 czerwca 2017 r. na platformach Xbox One oraz PlayStation 4.

W 2017 Feardemic uzyskał status autoryzowanego wydawcy na konsole PlayStation 4, Xbox One i Nintendo Switch, nawiązała również współpracę z Valve Corporation (operator platformy Steam) oraz GOG Limited.

W wyniku negocjacji przedstawiciele spółki oraz dzięki doskonałym relacjom Feardemic sp. z o.o. z platform holderami (Sony, Microsoft, Valve) w dniu premiery gra Perception uzyskała featuring - duży banner na głównej stronie Steam oraz w kategorii Nowe Wydania (New Releases). Valve, właściciel platformy dystrybucyjnej Steam, również komunikował informacje o wydaniu gry poprzez konta Steam na platformach społecznościach Facebook (4.7 mln „polubień”) oraz Twitter (4.6 mln śledzących

konto). Przez tydzień po premierze gry banner/kafelek Perception ulokowany był w kategoriach What's Hot i Digital Gems na PlayStation Store USA oraz w New Games na Xbox Store (o zasięgu obejmującym cały świat). Trailer ogłaszający premierę gry został opublikowany na oficjalnym kanale YouTube PlayStation USA (5.7 mln subskrybentów), PlayStation Europe (660 tys. subskrybentów) a informacja o premierze została zakomunikowana przez oficjalne kanały Twitter PlayStation USA (14 mln śledzących), PlayStation Europe (850 tys. śledzących). W dniu premiery gra była również streamowana przez Community Managera programu ID@XBOX na platformie mixer.com. Dodatkowo, oficjalne blogi PlayStation oraz Xbox zamieściły artykuły promujące grę. Ponadto, o premierze gry poinformowały media specjalistyczne, w tym jedne z największych serwisów zajmujących się grami video: sieci Gamespot oraz IGN.

W 2017 rozpoczęto również działania w celu aktywacji nowych kanałów dystrybucyjnych dla obecnych i przyszłych produktów wydawanych przez spółkę Feardemic sp. z o.o.

W dniu 27 września 2017 r. spółka Feardemic sp. z o.o. zawarła umowę licencyjno – wydawniczą ze spółką ifun4all S.A. z siedzibą w Krakowie, spółką zależną Emitenta, na wprowadzenie gry „Paper Wars: Cannon Fodder” na platformę Nintendo Switch. Współpraca spółek objęła implementację gry na nową platformę, jej wydanie, marketing i dystrybucję gry.

4. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2017 roku



Brawl



Layers of Fear: Legacy



Medium



>observer_

4.1. Bloober Team S.A.

Dla Spółki Dominującej początek 2018 roku jest historycznie najlepszym okresem i początkiem roku dla Bloober Team SA. Szereg podjętych przez Zarząd Spółki działań w poprzednich kwartałach daje ich pierwsze efekty. Należy tu podkreślić, że działania te byłyby niemożliwe do realizacji gdyby nie bardzo dobry odbiór przez rynek i specjalistów dwóch ostatnich produkcji firmy. Wyniki finansowe Spółki są tylko jednym z elementów jej wartości. Bloober Team SA wchodzi w 10 rok swego istnienia nie tylko z bardzo dobrymi wynikami finansowymi, ale przede wszystkim z ugruntowaną pozycją znakomitego twórcy horroru psychologicznego, a co ważniejsze - z blisko setką pracowników i współpracowników, którzy stanowią jeden z najlepszych zespołów developerów na rynku. To ich pasja, zaangażowanie i kreatywność pozwala osiągać założone cele. To wartość, która pozwoli Spółce budować nową jakość w nadchodzących latach.

W dniu 23 stycznia 2018 r. Emitent zawarł ze spółką Limited Run Games Inc. z siedzibą w Raleigh, Stany Zjednoczone, umowę na wydanie, marketing i dystrybucję gry: Layers of Fear: Legacy w limitowanej wersji pudełkowej na platformę Nintendo: Switch. Licencja na wydanie tej gry została udzielona bez ograniczeń terytorialnych.

W dniu 21 lutego 2018r. gra Emitenta pt. „Layers of Fear: Legacy” miała swoją premierę na platformie Nintendo



Switch, na terytorium Europy, Ameryki Północnej, Afryki Południowej i Australii. Cena tej gry została ustalona na wyjściowym poziomie 19,99 EURO/USD, jednakże na różnych terenach gra ta może mieć inne ceny.

W dniu 28 lutego 2018r. Emitent otrzymał od wydawcy: spółki Circle Entertainment Limited z siedzibą w Chinach, informację o zakończeniu procesu certyfikacji gry Emitenta pt. „Layers of Fear: Legacy” na platformie Nintendo Switch na terytorium Azji. Premiera tej gry na rynku azjatyckim w wersji na platformie Nintendo Switch miała miejsce w dniu 29 marca 2018r.

dnia 6 marca 2018r. rozpoczęło swoje obrady Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta. Zgromadzenie podjęło podczas obrad decyzję o ogłoszeniu przerwy i kontynuowaniu swoich obrad w dniu 15 marca 2018r. Do przerwy podjęto uchwały w przedmiocie: ustalenia zasad kształtowania wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej, sporządzania przez Spółkę sprawozdań finansowych zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej /Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej /Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, ubiegania się o dopuszczenie akcji serii A, B, C i D do obrotu na rynku regulowanym, powołania Pana Piotra Janasa na Członka Rady Nadzorczej Spółki Bloober Team S.A., zmiany Regulaminu Rady Nadzorczej wraz z upoważnieniem Rady Nadzorczej do przyjęcia tekstu jednolitego Regulaminu Rady Nadzorczej oraz ogłoszenia przerwy. Następnie w dniu 15 marca Zgromadzenie wznowiło swoje obrady i podjęło uchwały w przedmiocie: zmiany Uchwały nr 9 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 4 maja 2017 roku w sprawie upoważnienia Zarządu do

nabycia akcji własnych Spółki, wyrażenia zgody na nabycie przez Spółę akcji własnych w trybie art. 362 §1 pkt 8) Kodeksu spółek handlowych, upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, uchwalenia warunków oraz określenia zasad nabycania akcji własnych, przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego dla Pracowników i Menedżerów Spółki i Upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków i trybu przekazania akcji Spółki nabytych na podstawie art. 362 § 1 pkt 8 Kodeksu Spółek Handlowych oraz utworzenia kapitału rezerwowego dla sfinansowania nabycia przez Spółkę akcji własnych.

W dniu 6 marca 2018 r. Emitent zawarł ze spółką Gun Media Holdings Inc. z siedzibą w Lexington, Stany Zjed-

noczone umowę dotyczącą produkcji i wydania nowej, jeszcze nieanonsowanej gry Emitenta. Umowa określa ramy współpracy pomiędzy Spółką a wydawcą tej gry, dotyczące produkcji, wydania, dystrybucji oraz jej marketingu na terytorium całego świata. Na mocy umowy Emitent ma otrzymać tego wydawcy wynagrodzenie typu „advance” po spełnieniu ustalonych kamieni milowych, oraz w postaci tantiem, które będą wypłacane Emitentowi już od pierwszej sprzedanej sztuki gry. Emitent pozostanie w posiadaniu pełni praw własności intelektualnej do gry. Spółka Gun Media Holdings jest wydawcą m.in. gry „Friday’s 13th”, która odniosła sukces wydawniczy na całym świecie. Zawarcie tej umowy będzie miało istotny wpływ na wyniki finansowe Spółki za rok 2018 oraz lata następne.

4.2. iFun4all S.A.

Po zakończeniu 2017 r. spółka iFun4all S.A. nadal podejmowała intensywne działania mające na celu zwiększenie potencjału sprzedażowego gry „Serial Cleaner”. Dnia 12.02.2018 r. wydawca gry – Curve Digital Publishing Ltd. podpisał z Teyon Japan G.K. umowę na wydanie gry na platformie Nintendo Switch w Japonii. Premiera planowana jest na II kwartał 2018 r. Ponadto, z uwagi na dotychczasową bardzo dobrą sprzedaż gry na platformie Nintendo Switch Zarząd w marcu 2018 r. podjął decyzję o implementacji gry na kolejną platformę – urządzenia mobilne oparte na systemie iOS, tj. iPhone’y i iPad’y. W tym zakresie prowadzi rozmowy z Apple. Wydanie gry na tej platformie następuje z pominięciem dotychczasowego wydawcy Curve Digital Publishing Ltd.

Również już w lutym 2018 r. Spółka zawarła umowę z Happy Tube s.r.o. z siedzibą w Pradze, na wydanie, marketing i dystrybucję gier „Red Game Without a Great Name” i „Green Game: Time Swapper” na platformie Android. Na podstawie

przedmiotowej umowy wymienione gry uzyskały dostęp do ponad 600 nowych kanałów dystrybucji na całym świecie.

W wyniku rozpoczętych w III kwartale 2017 r. działań mających na celu implementację gry „Paper Wars: Cannon Fodder Devasted” na platformę Nintendo Switch, premiera przedmiotowej gry odbyła się dnia 01.03.2018 r.

W 2018 r. Spółka skupia się na pracach produkcyjnych nad nowymi gramami wideo, tj. „Far Peak”, „Ritual”, a także trzeciej, jeszcze nie ujawnionej produkcji. Dnia 10 kwietnia 2018 r. ogłoszono, że to właśnie gra „Ritual” będzie miała premierę jeszcze w 2018 r.

Dnia 05.02.2018 r. Zarząd spółki iFun4all S.A. podjął uchwałę o niedojściu do skutku emisji i niedokonaniu przydziału obligacji na okaziciela serii A. Niedojście do skutku emisji spowodowane było nieprzekroczeniem minimalnego progu emisji obligacji założonego w Warunkach Emisji.

4.3. Feardemic sp. z o.o.

W wyniku rozpoczętych w III kwartale 2017 r. działań mających na celu implementację gry „Paper Wars: Cannon Fodder Devasted” na platformę Nintendo Switch, premiera przedmiotowej gry odbyła się dnia 01.03.2018 r.

W pierwszym kwartale 2018 r. spółka Feardemic sp. z o.o. kontynuowała dotychczasową działalność. W styczniu spółka ta otrzymała informację od dystrybutorów gry „Perception” o wstrzymaniu płatności z tytułu sprzedaży tej gry. Jako powód wstrzymania płatności podano otrzymanie od twórcy gry – spółki Deep End Inc. informacji, iż dalsza jej dystrybucja narusza jego prawa autorskie. Informacja ta otwiera formalny spór o prawa wydawnicze

do gry „Perception” pomiędzy wydawcą a jej twórcą, który zakończył się zawarciem ugody pozasądowej.

Ponadto, kontynuowano działania business development w celu pozyskania nowych produktów do portfolio wydawniczego. Działania te doprowadziły do zawarcia umowy produkcyjno-wydawniczej ze spółką Shotgun with Glitters LLC z siedzibą w Tallahassee, Stany Zjednoczone, dotyczącej wydania nowej gry z gatunku horror o roboczym tytule „Mansion”. Gra ta zostanie wydana na platformy: PC, PS4, Xbox One i Nintendo Switch, a jej premiera będzie mieć miejsce w trzecim kwartale 2018 roku.

5. Przewidywany rozwój grupy kapitałowej

Spółka Bloober Team docelowo chce osiągnąć znaczącą pozycję na rynku jako kluczowego podmiotu na rynku gier, specjalizującego się w gatunku horror psychologiczny. W bieżącym roku Bloober Team S.A. będzie się skupiać na wytwarzaniu nowych i sprzedaży posiadanych tytułów z gatunku hidden-horror. Spółka szykuje premiery 3 znaczących tytułów z gatunku horror psychologiczny do końca 2019 roku.

Aktualna strategia rozwoju grupy była również głównym założeniem przekształcenia spółki WFH w Feardemic sp. z o.o., który jest obecnie ramieniem wydawniczym grupy dla tytułów z gatunku horror nie będących produkcjami Bloober Team S.A., jak również planowane jest rozszerzenie działalności tej spółki o prowadzenie odpowiedniego marketingu produktów Grupy.

Najważniejszymi działaniami dla spółki iFun4all S.A. w 2018 r. będą prace produkcyjne nad trzema nowymi

projektami, w tym „Far Peak” i „Ritual”. Na dzień publikacji raportu na drugą połowę 2018 r. zapowiedziana została premiera gry „Ritual”. Spółka ifun4all S.A. zainteresowana jest podjęciem współpracy z zewnętrznym wydawcą w ramach produkcji projektu „Far Peak”, zaś w zakresie projektu „Ritual” jest to na razie rozważane. W tym celu rozpoczęte już w 2017 r. działania promocyjno-marketingowe nad grą „Far Peak” zostały w 2018 r. zintensyfikowane, w tym poprzez wyjazd na Game Connection w San Francisco w marcu 2018 r. Działania promocyjno - marketingowe zostały również rozpoczęte w zakresie projektu „Ritual”, co miało miejsce na konferencji prasowej tej spółki, która odbyła się dnia 10 kwietnia 2018 r. w Warszawie.

Grupa planuje również dokonać przeglądu posiadanych zasobów w innych spółkach i, albo zakończyć działalność niektórych z nich, albo optymalnie przekształcić w podmioty służące dalszemu rozwojowi grupy Bloober Team jako lidera horrorów psychologicznych.

6. Czynniki ryzyka i zagrożeń

Wśród głównych czynników ryzyka i zagrożeń wskazać należy:

1. Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Grupa Kapitałowa Bloober Team prowadzi działalność, takie jak koniunktura gospodarcza, zmiana preferencji ostatecznych odbiorców produktów Grupy Kapitałowej, czy związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników. Spółki wchodzące w skład Grupy podejmują 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 – Spółki wchodzące w skład Grupy minimalizują to ryzyko poprzez prowadzenie rachunków w walutach obcych i dokonywanie przewalutowań środków wyłącznie po korzystnym dla spółek kursie.
3. Czynniki związane z działalnością poszczególnych Spółek – Spółki wchodzące w skład Grupy działają 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. Spółki wchodzące w skład Grupy minimalizują 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 – Spółki wchodzące w skład Grupy realizują 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 wytycz-

nych, 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. Spółki starają się zminimalizować to ryzyko poprzez zatrudnienie specjalistów dedykowanych do rozliczania projektów współfinansowanych ze środków unijnych.

7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2017 r. Spółka Dominująca kontynuowała prace badawcze mające na celu opracowanie innowacyjnego w skali świata workflow technologii jednoczesnej rozgrywki na dwóch lub więcej ekranach, która nie została jeszcze opracowana przez żadnego producenta gier w historii. Innowacja ta ma przełomowy charakter w światowej branży gier wideo. Obecnie nie ma na rynku gier, które zawierałyby rozwiązanie opracowywane przez Spółkę Dominującą, czego jednoznacznie dowiodło badanie stanu techniki wykonane przez rzeczownika patentowego.

W dniu 13 stycznia 2017 r. zostało dokonane zgłoszenie krajowe w Urzędzie Patentowym USA (USPTO - United States Patent and Trademark Office) w ramach rozpoczęcia fazy krajowej PCT w USA. Numer nadany zgłoszeniu amerykańskiemu to 15326389 "Method of simultaneous playing in single player video games". W dniu 5 października 2017 r. zgłoszenie wynalazku zostało opublikowane przez Biuro Międzynarodowe WIPO w oficjalnym publikatorze pod numerem WO 2017/171567 – dostępne na stronie internetowej:

<https://patentscope.wipo.int/search/en/detail.jsf?docId=WO2017171567&redirectedID=true>.

Międzynarodowi eksperci branży gier z „Educational, Audiovisual & Culture Executive Agency” oceniając pomysł Spółki Dominującej na stworzenie gry wykorzystującej możliwość równoczesnej rozgrywki przez jednego gracza na dwóch lub więcej ekranach stwierdzili, że projekt ten ma ogromny potencjał na odniesienie rynkowego sukcesu a technologia opracowana przez Bloober Team pozwala mieć nadzieję, na stworzenie zupełnie nowego konceptu rozgrywki, który zapoczątkuje nowy trend w branży. Opinia ta poświadcza unikatowość, innowacyjność i potencjał wdrożeniowy projektu, wskazuje także na przełomowy dla branży charakter projektu. Funkcjonalność rezultatu prac badawczych w postaci możliwości jednoczesnej rozgrywki na dwóch lub więcej ekranach dla pojedynczego gracza

ma przełomowy charakter dla branży gier, a tym samym dla gospodarki, gdyż stworzone zostanie rozwiązanie nieznane i niedostępne dotychczas dla twórców gier. Wynalazek Spółki Dominującej może zapoczątkować zupełnie nowy trend w światowym przemyśle gier. Jest to niezwykle perspektywiczna gałąź zarówno krajowej, jak i światowej gospodarki.

W 2017 r. Spółka Dominująca rozpoczęła badania w zakresie opracowania samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym w grach z gatunku horror, w oparciu o interpretacje reakcji i psychologii gracza. System ten będzie opracowany pod kątem wykorzystania go w produkcji własnych gier wideo z gatunku horror, opierających swoją funkcjonalność o możliwość generowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki, w oparciu o zdefiniowaną pulę taktyk straszenia, będących wypadkową analizy reakcji graczy. Wszelkie interakcje (słowa, ruchy, gesty), które zachodzą będą w odpowiedzi na sposób prowadzenia rozgrywki, zostaną pobrane za pomocą modułów interpretera treści niewerbalnych, mowy oraz sygnałów z urządzeń VR i będą w prostej linii przekładać się na dalszy jej przebieg, tworząc nieskończoną ilość wariantów jej ponownego poprowadzenia. System będzie innowacją technologiczną na skalę światową. Nigdzie na świecie nie występuje bowiem rozwiązanie, które charakteryzowałoby się podobnymi właściwościami jak projektowany system, który poprzez samouczenie oraz pobieranie danych z różnorodnych modułów, będzie w stanie kreować spersonalizowane warianty rozgrywki w odpowiedzi na reakcję gracza, a przy zachowaniu intuicyjnego formatu opisu reguł działania, z zachowaniem interaktywności, będzie stanowić doskonałe narzędzie dla producentów gier wideo.

W 2017 roku spółka iFun4all S.A. prowadziła prace badawczo - rozwojowe w przedmiocie zastosowania i wykorzystania w produkowanych grach Real World Data. W ramach

prorowadzonych prac badawczo – rozwojowych iFun4all S.A., począwszy od kwietnia 2017 r., realizuje projekt pn. „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki” dofinansowany w ramach Programu Sektorowego GAMEINN.

Opisywany system opracowywany jest pod kątem możliwości jego wykorzystania na poczet procesu produkcji gier wideo przez spółkę iFun4all S.A., co pozwoli na zautomatyzowanie części pracy programistów, a odbiorcom finalnym dostarczy gry cechujące się bardziej rozbudowaną warstwą fabularną oraz większym realizmem niż dotychczasowe produkcje. Rezultat projektu odznacza się innowacyjnością w skali świata. Potwierdzają to badania rynku, otoczenia konkurencyjnego oraz przegląd bazy patentowej. Aktualnie,

na rynku światowym nie są dostępne rozwiązania łączące funkcjonalności projektowanego systemu, w tym opracowanie inteligentnego agenta testującego, automatyczne balansowanie rozgrywki oraz automatyczne modelowanie rozgrywki w oparciu o Real World Data. Wdrożenie wyników projektu nastąpi we własnej działalności gospodarczej, poprzez zaimplementowanie systemu, jako elementu przyszłych gier wideo wyprodukowanych przez spółkę iFun4all S.A., przy czym dotychczas osiągnięte rezultaty wykorzystywane są już w produkcji zapowiedzianej gry „Ritual”. Realizacja projektu przebiega według założonego harmonogramu prac, zakończono realizację pierwszego etapu badań – zespół badawczy nie napotkał trudności w osiągnięciu założonych kamieni milowych na tym etapie projektu. Aktualnie trwają prace w ramach drugiego etapu badań. Planowany termin zakończenia prac badawczych to 31.07.2019 r.

8. Personel i świadczenia socjalne

W 2017r. średnioroczne przeciętne zatrudnienie w grupie Bloober Team kształtowało następująco:

OKRES	SPÓŁKA					
	BLOOBER TEAM S.A.	IFUN4ALL S.A.	FEARDEMIC SP.ZO.O.	DIGITAL GAMES SERVICES SP.ZO.O.	NEURO-CODE SP.ZO.O.	FRECKY GAMES SP.ZO.O.
STYCZEŃ – GRUDZIEŃ 2017	26	12	4	0	0	0

Wszyscy pracownicy grupy kapitałowej w roku 2017 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.

9. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

Sytuacja majątkowa

W trakcie 2017 roku grupa Bloober Team S.A. nabyła między innymi następujące aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne:

- ♦ licencje i oprogramowanie o wartości 21.224,76 złotych,
- ♦ zestawy komputerowe, specjalistyczne urządzenia i akcesoria o wartości 295.490,36 złotych,

- ♦ adaptacja i modernizacja wynajmowanych pomieszczeń biurowych o wartości 50.160,00 złotych,

W 2017 roku grupa Bloober Team S.A rozpoczęła użytkowanie na podstawie umowy leasingu operacyjnego samochód osobowy o wartości 351.115,73 złotych. W bieżącym roku spółka grupy dokonała cesji zawartej w 2016 roku umowy leasingu operacyjnego samochodu osobowego o wartości 242.082,93 złotych.

Sytuacja finansowa

Dane na 31 grudnia 2017 roku:

kapitały własne	20.716.398,90 zł,
suma aktywów	33.457.973,74 zł,
strata netto	2.526.113,51 zł,
przychody netto ze sprzedaży produktów	6.400.706,01 zł.

W 2017 roku głównymi źródłami finansowania działalności Grupy były:

- ♦ Bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość sprzedaży Grupy w 2017 roku wyniosła 6.400.706,01 zł,
- ♦ Wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Grupę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 5.516.799,29 złotych.

Sytuacja dochodowa

W 2017 roku Grupa Kapitałowa Bloober Team S.A. zrealizowała stratę netto w wysokości 2.526,1 tys. złotych. Główny wpływ ma realizację straty netto za 2017 rok miały utworzone przez Bloober Team S.A. odpisy aktualizujące wartość wyprodukowanych w przeszłości gier, które nie przyniosły spodziewanych korzyści ekonomicznych. Wartość utworzonych z tego tytułu odpisów wyniosła 3.317 tys. zł.

Grupa Kapitałowa Bloober Team S.A. zrealizowała w 2017 roku wysoką marżę na sprzedaży gier, gry, które przyniosły największą marżę to:

Tytuł gry	Wartość sprzedaży 2017 (w tys. zł)	Marża na sprzedaży 2017 (w tys. zł)
Layers of Fear	3 461	2 405
Observer	1 453	871

10. Nabycie udziałów (akcji) własnych

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

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

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

12. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego

Spośród spółek należących do grupy kapitałowej, na dzień 31.12.2017 r. jedynie Bloober Team S.A. oraz iFun4all S.A. były spółkami publicznymi, notowanymi na rynku New Connect, który nie jest rynkiem regulowanym. Zarówno

Bloober Team S.A., jak i iFun4all S.A., stosują Dobre Praktyki przyjęte na rynku New Connect przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie.

13. Instrumenty finansowe

Na dzień 31.12.2017 r. Spółka Dominująca udzieliła następujących pożyczek spółką zależnym:

Pożyczkobiorca	Wysokość pożyczki wraz z odsetkami [PLN]	Wysokość oprocentowania
Digital Games Services Sp.zo.o.	27 562,67	12%
Neuro-Code Sp.zo.o.	110 963,62	10%
Freeky Games Sp.zo.o.	5 580,85	7%
Feardemic Sp.zo.o.	469 858,06	6%

Na dzień 31.12.2017 r. Spółka Dominująca 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
Feardemic 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

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

14. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności kapitału własnego

Rentowność netto kapitału własnego	20,23%	31,98 %	-12,19%
	Rok 2015	Rok 2016	Rok 2017

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

Płynność bieżąca	5,58	12,33	15,86
	Rok 2015	Rok 2016	Rok 2017

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

Wskaźnik zadłużenia	25,09%	20,03%	34,53%
	Rok 2015	Rok 2016	Rok 2017

Wskaźnik średniego zatrudnienia

Średnie zatrudnienie	22,3	26	42
	Rok 2015	Rok 2016	Rok 2017

Kraków, dnia 31 maja 2018 roku



Piotr Babieno
Prezes Zarządu Bloober Team S.A.



Konrad Rekić
Członek Zarządu Bloober Team S.A.

