



bloober
t e a m

BLOOBER TEAM S.A.
SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
ZA OKRES 01.01.2018-31.12.2018

DATA PUBLIKACJI: 31 MAJA 2019

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 01.01.2018–31.12.2018	9
4.	Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2018 roku	19
5.	Przewidywany rozwój grupy kapitałowej	22
6.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	23
7.	Personel i świadczenia socjalne	24
8.	Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	25
9.	Nabycie udziałów (akcji) własnych	25
10.	Posiadane przez podmioty wchodzące w skład grupy kapitałowej oddziały (zakłady)	26
11.	Stosowanie zasad ładu korporacyjnego	26
12.	Wskaźniki finansowe i niefinansowe	26
13.	Instrumenty finansowe	26
14.	Wskaźniki finansowe i niefinansowe	27

1. Informacje ogólne o Spółce Dominującej

Firma	Bloober Team Spółka Akcyjna
Skrót firmy	Bloober Team S.A.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 12 34 15 842
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 2018r.

Lp.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	Piotr Babieno	11,32	200 000	11,32
2	Trigon TFI	Trigon TFI	9,79	173.104	9,79
3	MetLife TFI S.A.	MetLife TFI S.A.	5,1	90.195	5,1
4	Millenium TFI S.A.	Millenium TFI S.A.	5,45	96.364	5,45
5	Pozostali	Pozostali	68,34	1.207.636	68,34

Stan na 31 maja 2019 r.

Lp.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	200.000	11,32	200.000	11,32
2	Lartiq TFI	173.104	9,79	173.104	9,79
3	MetLife TFI S.A.	90.195	5,1	90.195	5,1
4	Pozostali	1.304.000	73,79	1.304.000	73,79

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 Rekieć – 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

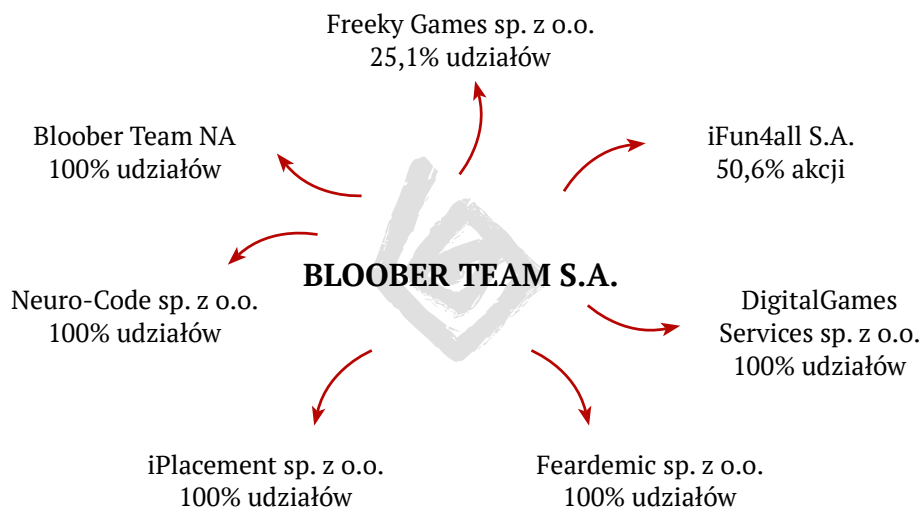
jest zaliczana przez partnerów biznesowych do grona 3 najlepszych zespołów tworzących gry z gatunku horror.

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

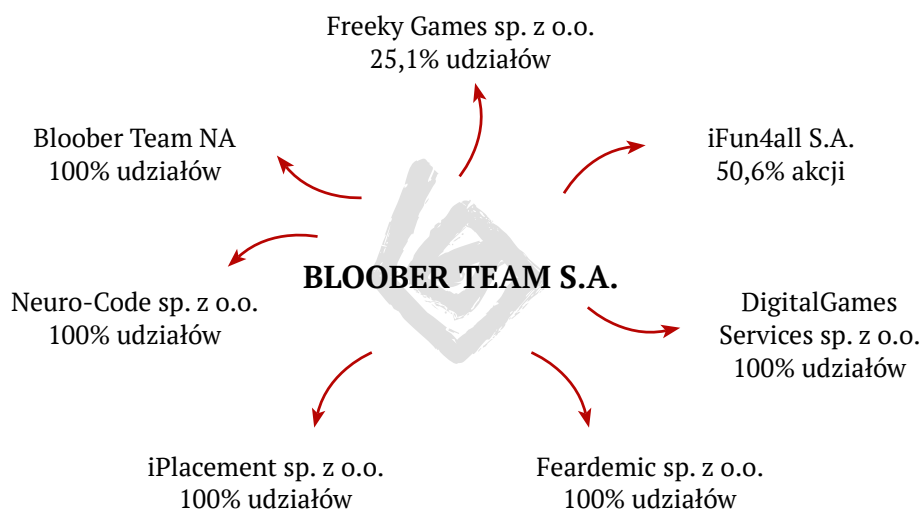
Bloober Team skupia się na tworzeniu mrocznych thrillerów i horrorów, skierowanych do wymagającego odbiorcy. Tworzy tytuły charakteryzujące się wyrazistymi bohaterami, dojrzałą historią i unikalnym światem. To produkcje, które wciągają gracza nie tylko oryginalnym scenariuszem i wyjątkowymi sceneriami,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

2. Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team

Stan na dzień 31.12.2018 r.



Stan na dzień 31.05.2019 r.



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: a) 10.912.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A b) 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	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.

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.

Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team

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 Rafał Basaj – Członek 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, California corpotation
Skrót firmy	Bloober Team NA
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 2018 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., iFun4all 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. nie została objęta konsolidacją z uwagi na posiadany udział w kapitale zakładowym.

Spółka Bloober Team NA 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 01.01.2018–31.12.2018

3.1. Bloober Team S.A.

Bloober Team S.A. w 2018 rok obchodził swoją 10-tą rocznicę powstania. Te lata doświadczenia procentują rozmowami prowadzonym z największymi partnerami w branży gier na Świecie. Zarząd Spółki wiąże z nim istotne nadzieje.

Gra Layers of Fear: Legacy

Ważnym wydarzeniem roku 2018 była pierwsza premiera gry Emitenta - Layers of Fear: Legacy na platformie Nintendo Switch. Premiera ta nastąpiła w dniu 21 lutego 2018r., 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. Pierwsze tygodnie sprzedaży tej gry, pokazały, iż gra ta w krótkim okresie czasu przyniosła zwrot z poniesionych inwestycji.

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 2018 r.

Równocześnie Emitent zdecydował się na wydanie tej gry w formie limitowanej wersji pudełkowej. W tym celu 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 tej gry. Licencja na wydanie tej gry została udzielona bez ograniczeń terytorialnych.

Gra Layers of Fear 2

W 2018 roku Emitent podjął decyzję o podjęciu prac nad nową grą z gatunku horroru psychologicznego, będącej kontynuacją dobrze przyjętej „Layers of Fear”.

W dniu 6 marca 2018 r. Emitent zawarł ze spółką Gun Media Holdings Inc. z siedzibą w Lexington, Stany Zjednoczone umowę dotyczącą produkcji i wydania nowej gry pt. Layers of Fear 2. 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 otrzymywał od tego wydawcy wynagrodzenie typu „advance” po spełnieniu ustalonych kamieni milowych, oraz będzie otrzymywał wynagrodzenie w postaci tantiem, które będą wypłacane Emitentowi już od pierwszej sprzeda-



Layers of Fear: Legacy

(Bloober Team)

nej 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 miało istotny wpływ na wyniki finansowe Spółki za rok 2018. Premiera tej gry na platformach: PlayStation 4, Xbox One, oraz komputerach PC miała miejsce 28 maja 2019r.

>observer_ na Nintendo Switch

W roku 2018r. Emitent podjął decyzję o wydaniu gry >observer_ na platformie Nintendo Switch. W lipcu 2018 r. Emitent otrzymał wiadomość od swojego zewnętrznego partnera o ukończeniu wersji alfa portu tej gry w wersji na platformę Nintendo Switch. Wersja grywalna tego portu została ukończona 31 sierpnia 2018 r. Premiera tej produkcji na konsoli Nintendo planowana wstępnie na czwarty kwartał 2018r. została przesunięta ze względu na działania marketingowe i zaplanowaną kampanię promocyjną dla tego tytułu, w związku z czym odbyła się 7 lutego 2019r.

Wprawdzie premiera tej gry nie była uwzględniona w Strategii Biznesowej Spółki na lata 2018 – 2020, jednakże w żaden sposób nie wpłynęła ona na spowolnienie prac nad aktualnym portfolio Spółki. Gra „>observer_” w wersji na platformę Nintendo Switch została po raz pierwszy zaprezentowana i oficjalnie zapowiedziana na targach PAX West, które odbyły się w Seattle, Stany Zjednoczone, na przełomie sierpnia i września 2018r., które to wydarzenie rozpoczęło kampanię promocyjną gry. Odwiedzającym stoisko Emitenta umożliwiono zagranie w „>observera_” bezpośrednio.

Specjalne wspólne wydanie gier Layers of Fear i >observer_



Layers of Fear 2

(Bloober Team)

W dniu 11 września 2018 r. Emitent otrzymał od swojego wydawcy - spółki Aspyr Media Inc. z siedzibą w Austin, Stany Zjednoczone, informację o dacie światowej premiery specjalnego wspólnego wydania (tzw. Bundle) swoich gier: „Layers of Fear” i „>observer_”. Datę premiery wyznaczono na dzień 18 września 2018 r., a wydanie dotyczyło wersji na konsole PlayStation 4 i Xbox One oraz na komputery PC za pośrednictwem platformy Steam i objęło terytorium całego świata. Wydanie to spotkało się z dużym zainteresowaniem graczy.

Przyznanie nowych dofinansowań

W dniu 22 sierpnia 2018r. Emitent powziął wiadomość o przyznaniu w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój, Poddziałanie 3.3.3 Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych - Go to Brand, dofinansowania do wysokości 422 595,00 złotych na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S. A. poprzez promocję produktów na arenie międzynarodowej”. Całkowita wartość projektu wynosi 846 524,00 złotych. Dofinansowanie to będzie stanowić doskonałe wsparcie dla Emitenta podczas realizacji planowanych działań.

W dniu 5 października Emitent powziął wiadomość o przyznaniu mu w ramach programu Kreatywna Europa – MEDIA, Sub-Programme, Development of European Video Games dofinansowania do wysokości 150.000,00 Euro na realizację projektu pn. „H2O”. „H2O” i „Project Méliès” to kodowe nazwy dla gry „Layers of Fear II” realizowanej przez Emitenta, o czym Emitent poinformował w dniu 25 października 2018r. Nazwy kodowe, którymi posługiwał się Emitent są elementem planu marketingowego, który odbywa się zgodnie z zaplanowanym harmonogramem. Premiera gry „Layers of Fear II” miała miejsce 28 maja 2019 roku. Warto podkreślić, że współpraca Emitenta z Wydawcą gry układa się bez zarzutu i obie firmy wierzą w sukces tej produkcji o czym świadczą duża liczba



>observer_

(Bloomer Team)

publikacji medialnych (przekraczających pierwotne założenia) jak również odbiór gry przez niezależnych ekspertów branżowych, którzy mieli okazję testować tę nadchodzącą produkcję.

W dniu 7 listopada 2018r. Emitent powziął wiadomość o przyznaniu mu w ramach 3 Osi Priorytetowej „Przedsiębiorcza Małopolska”, Działanie 3.4 „Rozwój i konkurencyjność małopolskich MŚP”, Poddziałanie 3.4.4 „Dotacje dla MŚP”, Typ A. „wdrożenia wyników prac B+R, wynalazków oraz wzorów użytkowych przez MŚP funkcjonujące na rynku dłużej niż 24 m-ce” konkursu nr RPMP.03.04.04-IP.01-12-015/18, dofinansowania do wysokości 6.874.208,00 złotych na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloomer Team S. A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą tworzenie innowacyjnych gier powstałych w wyniku zrealizowanych prac badawczych”. Całkowita wartość projektu wynosi 15.373.228,80 złotych brutto. Umowa z Małopolskim Centrum Przedsiębiorczości na wykonanie tego projektu została zawarta przez Emitenta w dniu 11 lutego 2019r.

Projekt badawczy |MEDIUM|

Z końcem drugiego kwartału 2018 r. Emitent zakończył planowo i zgodnie z przyjętym harmonogramem realizację projektu badawczego „|MEDIUM| - przełomowa i unikatowa gra storytellingowa oparta o koncepcję symultanicznej rozgrywki na dwóch ekranach”, osiągając wszystkie zamierzone rezultaty projektu. Złożony wniosek o płatność końcową i raport z realizacji prac badawczych otrzymał w styczniu 2019r. akceptację ze strony Narodowego Centrum Badań i Rozwoju – instytucji udzielającej wsparcia w ramach projektu. Emitent zwraca uwagę, że dotychczasowe rozliczanie tego projektu było prezentowane przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju jako wzór dobrej praktyki prowadzenia projektu.

Cracow Games Day – Christmas 2018

Emitent zorganizował wraz ze spółkami: iFun4all S.A. oraz Feardemic sp. z o.o. w dniu 10 grudnia w krakowskim Multikinie wydarzenie pt. „Cracow Games Day – Christmas 2018, w którego trakcie zaprezentowane zostały fragmenty nadchodzących tytułów gier tworzonych i wydawanych przez te spółki. Spotkanie miało charakter otwarty i skierowane było przede wszystkim do inwestorów oraz przedstawicieli mediów finansowych i branżowych. Spółka planuje kolejne takie spotkanie w 2019 roku.

Wydarzenia korporacyjne w 2018r.

W dniu 19 lutego 2018r. odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej Emitenta, na którym podjęto uchwałę w przedmiocie wyboru firmy audytorskiej do zbadania sprawozdań finansowych Spółki oraz skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy Kapitałowej Bloomer Team S.A. za lata obrotowe 2017 i 2018. Wybraną firmą audytorską została spółka PRO-AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie. Ponadto w tym samym dniu Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwałę w przedmiocie zatwierdzenia założeń Planu Strategicznego Spółki na lata 2018–2019, przyjętych przez Zarząd Emitenta w dniu 18 grudnia 2017 r. Równocześnie Rada Nadzorcza Spółki skorzystała ze swojego statutowego uprawnienia i wyraziła opinię o uchwałach, które miały być przedmiotem obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy, zwołanego na dzień 6 marca 2018r. Umowa z biegłym rewidentem została zawarta w dniu 29 marca 2018 r. Umowa ta obejmuje zbadanie sprawozdań finansowych Spółki oraz skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy Kapitałowej Spółki za lata obrotowe 2017 i 2018. Umowa zawarta została z PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, wpisaną na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych pod numerem 3936.

W dniu 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 /Międzyna-



[MEDIUM]

(Bloober Team)

rodowymi Standardami Rachunkowości, ubiegania się o dopuszczenie akcji serii A, B, C i D do obrotu na rynku regulowanym, powołania Pana Piotra Jędrasa 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 nabywanie 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 nabywania 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 drugim kwartale 2018 r. Emitent podejmował intensywne prace nad przygotowaniem sprawozdania finansowego oraz skonsolidowanego sprawozdania finansowego za 2017 rok. Sprawozdania te zostały opublikowane 1 czerwca 2018r. W trakcie sporządzania sprawozdania oraz badania biegłego, Zarząd Emitenta pojął decyzję o rozpoznaniu odpisu aktualizacyjnego wynikającego z trwałej utraty wartości aktywów na kwotę 3.317.000 złotych w jednostkowym sprawozdaniu finansowym. Odpis ten wynikał z przeprowadzonego przez Zarząd Emitenta szacowania odzyskiwalności poniesionych nakładów na starsze produkcje Spółki - aktualnie niekontynuowane produkcyjnie oraz nakłady na grę Perception wydaną przez Spółkę zależną, która w ocenie Emitenta nie przyniesie oczekiwanych przez spółkę przychodów. Wymienione



CGD

(Kraków, 2018)

gry wciąż mogą przynieść Emitentowi w przyszłości przychody, ale w związku z aktualnym terminarzem działań Emitenta i obciążeniem produkcyjnym Zarząd Emitenta uznał za mało prawdopodobne kontynuowanie ich produkcji w najbliższym czasie i uwzględnił odpisy w wynikach Spółki za 2017 rok. Emitent postanowił skupić się na realizacji swych najważniejszych produkcji, które w ocenie Zarządu dają najistotniejsze szanse komercyjne. Dokonanie odpisów motywowane było transparentnością działań w stosunku do Akcjonariuszy Emitenta. Szczegółowe informacje dot. sposobu ujawnienia w/w odpisów ujawnione zostały zgodnie z obowiązującymi Emitenta zasadami rachunkowości w przygotowywanym raporcie rocznym. Dokonanie w/w odpisów nie miało wpływu na bieżącą płynność finansową Emitenta i Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A.

Po publikacji sprawozdań finansowych rocznych, Emitent wypełnił obowiązek zwołania i przeprowadzenia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy. Zgromadzenie zostało zwołane prawidłowo na dzień 28 czerwca 2018r. Wraz ze zwołaniem, Emitent opublikował projekty uchwał oraz inne dokumenty, ułatwiające Akcjonariuszom wzięcie udziału w Zgromadzeniu.

Następnie, w dniu 20 czerwca 2018 r. odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej Emitenta, na którym Rada przyjęła sprawozdanie ze swojej działalności w roku obrotowym 2017. Sprawozdanie to Emitent opublikował raportem bieżącym, umożliwiając Akcjonariuszom zapoznanie się z nim przez Zgromadzeniem. Ponadto Rada Nadzorcza w trakcie posiedzenia podjęła uchwały m.in. w przedmiocie oceny sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2017, sprawozdania Zarządu z działalności Spółki w roku 2017, sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Spółki za rok obrotowy 2017, sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej w roku 2017, wnosząc o ich zatwierdzenie przez Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki. Rada

dokonała również oceny wniosku Zarządu co do pokrycia straty netto za rok obrotowy 2017, uznając go za uzasadniony oraz wniosła o jej pokrycie w sposób przedstawiony przez Zarząd. Ponadto Rada Nadzorcza zarekomendowała Zgromadzeniu udzielenie absolutorium członkom Zarządu Emitenta z wykonania przez nich obowiązków w zarządzie Spółki w roku 2017. Również na tym samym posiedzeniu Rada Nadzorcza podjęła uchwałę w przedmiocie przyjęcia tekstu jednolitego Regulaminu Rady Nadzorczej, zgodnie z upoważnieniem udzielonym jej w uchwale nr 10 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 6 marca 2018r., oraz zatwierdziła Plan Strategiczny Spółki na lata 2018 – 2020, opracowany według założeń przyjętych przez Zarząd Emitenta w dniu 18 grudnia 2017 r., zatwierdzonych przez Radę w dniu 19 lutego 2018r. Równocześnie Rada Nadzorcza Spółki skorzystała ze swojego statutowego uprawnienia i wyraziła opinię o uchwałach, które były następnie przedmiotem obrad Zgromadzenia. Treść opinii również została udostępniona Akcjonariuszom Spółki.

W dniu 28 czerwca 2018 r. odbyło się coroczne Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta. Zgromadzenie

3.2. iFun4all S.A.

W 2018 roku spółka iFun4all S.A. prowadziła działania zgodne ze Strategią Biznesową na rok 2018, które charakteryzowały się intensywnymi pracami produkcyjnymi w zakresie nowych projektów tej spółki, jak też dalszym poszerzaniem kanałów dystrybucji dotychczas wydanych tytułów, w tym implementowanie ich na nowe platformy zbytu, oraz wzmacnianiem pozycji spółki na światowym rynku gier. Jednocześnie spółka iFun4all S.A. kontynuowała podjęte prace badawczo – rozwojowe nad Real World Data.

Halls of Horror – gra cyfrowa

Zdecydowanie istotne znaczenie dla spółki miało nawiązanie w czerwcu 2018 r. współpracy ze światowym gigantem szeroko pojętej branży IT – Microsoft Corporation. Na mocy zawartej umowy produkcyjnej spółka iFun4all S.A. przystąpiła do prac produkcyjnych nad swoją najnowszą grą – „Halls of Horror” dedykowaną na należącą do Microsoft Corporation platformę streamingową – Mixer. „Halls of Horror” to gra multiplayerowa, rozgrywająca się w tajemniczym, pełnym pułapek domu. Zamknięci w nim uczestnicy makabrycznej zabawy mają za zadanie przetrwać na tyle długo, aby zdobyć dwa klucze i odnaleźć wyjście. W domu grasuje nieobliczalny, niezwykle groźny zabójca. Zetknięcie z nim oznacza praktycznie pewną śmierć, chyba że graczowi uda się umknąć. Prace produkcyjne rozpoczęte

podjęto uchwały w przedmiocie rozpatrzenia i zatwierdzenia sprawozdania z działalności w 2017 roku Emitenta, sprawozdania finansowego, skonsolidowanego sprawozdania finansowego, udzielenia absolutorium członkom organów Emitenta z wykonywania obowiązków w 2017 roku, a także pokrycia straty osiągniętej w 2017 roku. O podjęciu uchwał Emitent poinformował Akcjonariuszy za pomocą raportu bieżącego. Wszystkie dokumenty zostały złożone zgodnie z wymogami prawnymi, do urzędu skarbowego oraz rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego.

W III kwartale 2018r. Emitent kontynuował prace nad przejściem na rynek główny Giełdy Papierów Wartościowych S.A. W sierpniu zawarto umowę z biegłym rewidentem w przedmiocie zbadania skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy Kapitałowej Emitenta za lata obrotowe 2016 i 2017. Umowa zawarta została z PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, wpisaną na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych pod numerem 3936. W styczniu 2019r. Emitent rozpoczął przegląd opcji strategicznych wspierających dalszy rozwój jego działalności.

zostały już w II kwartale 2018 r. i prowadzone były intensywnie do końca III kwartału 2018 r. Ich wynikiem była premiera gry, która miała miejsce 15 października 2018 r. czasu polskiego (premera w USA ze względu na różnicę czasową przypadła na dzień 14 października 2018 r.). Spółka iFun4all S.A. skupiła się wówczas na wsparciu popremierowym produkcji. Gra „Halls of Horror” tworzona była dla Microsoft Corporation na zasadzie wyłączności. Użytkownicy mają do niej bezpłatny dostęp za pośrednictwem aplikacji Mixer na PC, jak również na urządzeniach mobilnych i Xbox One oraz przez przeglądarki internetowe. Istnieje jednak możliwość dobrowolnego dokonywania płatności przez subskrybentów gry, który umożliwia zaprojektowany przez Spółkę system płatności dedykowany na platformę Mixer. Podział przychodów z wpłat w przedmiotowym systemie jest preferencyjny dla spółki. Za wykonane prace produkcyjne spółka iFun4all S.A. otrzymywała od Microsoft Corporation wynagrodzenie do I kwartału 2019 r. włącznie.

Halls of Horror – gra planszowa

W 2018 roku spółka iFun4all S.A. podjęła się również nowatorskiego dla swojej działalności projektu - stworzenia gry planszowej na bazie swojej produkcji cyfrowej. Powstająca gra planszowa pod tytułem „Halls of Horror”, bazuje i bezpośrednio nawiązuje do gry cyfrowej „Halls of



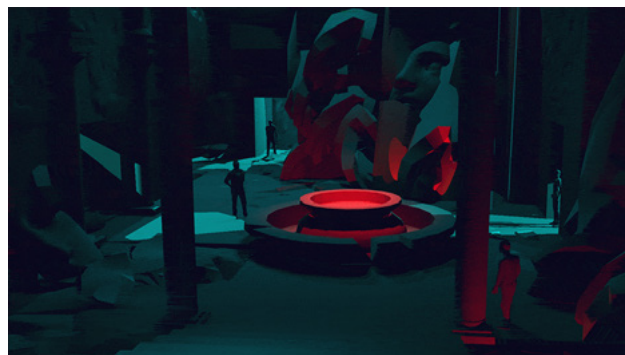
Halls od Horror

(iFun4All)

Horror”. W połowie października 2018 r. ukończone zostały prace nad prototypem papierowym przedmiotowej gry planszowej, a następnie działania skoncentrowane zostały wokół tworzenia do niej grafiki, jak też gra poddana została pierwszym testom przez graczy. Aktualnie od dnia 5 stycznia 2019 r. spółka iFun4all S.A. przystąpiła do działań promocyjno – marketingowych mających przygotować grę do rozpoczęcia kampanii na portalu Kickstarter, z której wpływy docelowo powinny sfinansować jej dalszą produkcję. Gra planszowa zostanie przez spółkę wydana samodzielnie, przy czym podkreślenia wymaga, iż współpraca z Microsoft Corporation – partnera cyfrowej edycji gry – obejmie również promocję gry planszowej po rozpoczęciu kampanii na platformie Kickstater, z uwagi na wykorzystanie gry cyfrowej jako narzędzia marketingowego do promowania powiązanej z nim gry planszowej. Wersja planszowa, podobnie jak jej cyfrowy oryginał, utrzymana jest w konwencji horroru i będzie dostępna w angielskiej wersji językowej. W celu poszerzenia grona odbiorców iFun4all zdecydował się na stworzenie instrukcji z zasadami gry także w innych językach – hiszpańskim, francuskim oraz niemieckim (spółka iFun4all S.A. rozważa także tłumaczenie na język włoski i polski). Dodatkową cechą, która czyni grę ciekawszą dla potencjalnych wspierających są, oprócz elementów papierowych, szczegółowe, trójwymiarowe figurki postaci oraz antagonisty.

Serial Cleaner

2018 r. był również czasem intensywnych prac nad wzmocnieniem potencjału sprzedażowego gry „Serial Cleaner”, która swoją premierę miała dnia 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, gdyż po raz pierwszy wydała niemal jednocześnie grę na komputery i konsole nowej generacji. Gra tworzona była we współpracy z globalnym



Halls of Horror

(iFun4All)

wydawcą Curve Digital Publishing Ltd., odpowiedzialnym za dystrybucję gry. „Serial Cleaner” 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. Jeszcze w 2017 r. spółka iFun4all S.A. podjęła prace nad implementacją gry 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 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 była przy tym jednym z pierwszych polskich deweloperów, którzy wypuścili grę na tę platformę. Gra uzyskała pozytywną recenzję na portalu Nintendo Life.

W I kwartale 2018 r. prowadzone były dalsze działania mające na celu wzrost potencjału sprzedażowego gry „Serial Cleaner”. Dnia 12.02.2018 r. wydawca gry – Curve Digital Publishing Ltd. podpisał ze spółką Teyon Japan G.K. umowę na wydanie gry na platformie Nintendo Switch w Japonii. Premiera na japońskim rynku miała miejsce 28 czerwca 2018 r. Wskazania wymaga, iż japoński rynek sprzedaży na tej platformie charakteryzuje się bardzo dużą chłonnością, która wynika z dużej ilości użytkowników, jak również mniejszej dostępności gier w tej wersji językowej. Z uwagi na bardzo dobrą sprzedaż gry „Serial Cleaner” na platformie Nintendo Switch Zarząd spółki podjął w I kwartale 2018 r. decyzję o implementacji gry na kolejną platformę – urządzenia mobilne oparte na systemie iOS, tj. iPhone’y i iPad’y. Równolegle do prac implementacyjnych prowadzone były intensywne działania mające na celu pozyskanie wydawcy dla gry na tej platformie, bowiem założono, że wydanie to nastąpi bez udziału dotychczasowego wydawcy – Curve Digital



Serial Cleaner

(iFun4All)

Publishing Ltd. Podejmowane inicjatywy ostatecznie zakończyły się sukcesem. W połowie listopada 2018 r. spółka iFun4all S.A. podpisała umowę na dystrybucję gry na zasadzie wyłączności na platformie iOS na terenie Chin (z wyłączeniem Hong Kongu, Tajwanu i Makau) z chińskim kontrahentem – East2West Network Tech. Co. Ltd., zaś już w lutym 2019 r. podpisana została umowa na terytorium świata z wyłączeniem terytorium Chin kontynentalnych na zasadzie wyłączności z East2West USA LLC. Daty premiery gry na przedmiotowej platformie nie zostały jeszcze ustalone, wskazać należy, że w zakresie premiery na terenie Chin dłuższy czas wyznaczenia jej daty związany jest zarówno z zainteresowaniem partnera w nawiązaniu współpracy w zakresie pozostałego terytorium (ostatecznie umowa podpisana), jak również w związku z opracowywaniem chińskiej wersji językowej gry, gdzie położono nacisk, by wersja ta była w pełni zgodna kulturowo z rynkiem dystrybucji, jak również by uwzględniała specyfikę języka stosowanego w mowie potocznej. Jednocześnie z wyżej opisanymi inicjatywami podejmowane są przez Curve Digital Publishing Ltd. działania mające zintensyfikować sprzedaż gry na dotychczasowych platformach. Przy współpracy ze spółką podpisana została umowa z Humble Bundle, która zakładała umieszczenie gry „Serial Cleaner” w „Humble Monthly” (lipiec 2018 r.), czyli abonamencie, w ramach którego gracze otrzymują miesięcznie kilka gier. „Serial Cleaner” stał się również dostępny w ramach abonamentu „Twitch Prime” (przełom czerwca i lipca 2018 r.), zaś obecnie znajduje się w zestawie „Humble Curve Digital Bundle” (marzec br.). Curve Digital prowadzi również politykę promocyjno-wyprzedażową gry, która zapewnia jej dodatkową popularyzację zarówno w kontekście dochodowym, jak też w zakresie budowania bazy użytkowników i fanów produkcji spółki. Curve Digital Publishing odpowiedzialny jest również za udostępnienie gry w chińskiej wersji językowej na platformie „Steam”. Należy wskazać, że chińscy gracze stanowią największą liczbowo grupę

użytkowników przedmiotowej platformy. Dnia 29 listopada 2018 r. wprowadzona została do wersji pecetowej gry darmowa aktualizacja, wprowadzająca nowy tryb rozgrywki – „super easy”. Aktualizacja dostępna będzie również w wersji gry na platformie iOS. Istotnym czynnikiem dla działalności spółki było również osiągnięcie przez „Serial Cleaner” w grudniu 2018 r. progu sprzedaży powodującego znaczącą zmianę w zakresie podziału przychodów z jego sprzedaży z globalnym wydawcą, która uległa zmianie na korzyść iFun4all.

Far Peak

Aktualnie w produkcji pozostaje nadal gra „Far Peak”, której prototyp czerpał z wcześniejszego projektu Spółki o roboczym tytule „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 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. W 2018 r. grywalny build gry „Far Peak” pokazywany był na wydarzeniu ID@ box w Warszawie (maj 2018 r.), zaś w grudniu 2018 r. podczas wydarzenia Cracow Games Day - Christmas 2018 organizowanego w krakowskim Multikinie przez spółką dominującą Bloober Team S.A. we współpracy z iFun4all, jak również Feardemic Sp. z o. o., zaprezentowany został trailer gry. Aktualnie spółka iFun4all S.A. postanowiła zmodyfikować strategię produkcyjną – wydawniczą przedmiotowego projektu. Po licznych spotkaniach z wydawcami i inwestorami, w tym zagranicznymi, spółka uznała że ze względu na duży potencjał gry w zakresie akcji, wizualistów, jak też fabuły, prace produkcyjne zostaną stosowanie wydłużone. W związku z tym nadal prowadzone są prace produkcyjne, w tym mające na celu maksymalizację jej jakości, jak też rozbudowę fabuły. Zmodyfikowana strategia ma na celu przygotowanie tytułu w jakości nawiązującej do najgłośniejszych gier z gatunku narracyjnych ostatnich lat (w tym: Virginia, Gris, What Remains of Edith Finch, Journey).



Far Peak

(iFun4All)

Ritual

W 2018 r. spółka iFun4all S.A. prowadziła również prace produkcyjne nad grą „Ritual”. Jest to mroczna gra akcji 3D w perspektywie topdown osadzona w pełnym niebezpieczeństwach 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 walczykę 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. Spółka zaprezentowała tzw. gameplay gry „Ritual” na Digital Dragons w Krakowie (maj 2018 r.), Pixel Heaven w Warszawie (czerwiec 2018 r.), Gamescom w Kolonii (sierpień 2018 r.), jak również podczas wydarzenia Cracow Games Day - Christmas 2018 organizowanego w krakowskim Multikinie przez spółką dominującą Bloober Team S.A. we współpracy z iFun4all, jak również Feardemic Sp. z o. o. (grudzień 2018 r.). Prace nad grą „Ritual” uległy intensyfikacji w listopadzie i grudniu 2018 r., kiedy to spółka iFun4all S.A. skoncentrowała swoje działania na przygotowaniu rozbudowanej wersji gry, co związane było z równoległymi inicjatywami mającymi na celu ewentualne pozyskanie partnera dla wydania przedmiotowej gry. W konsekwencji już w styczniu 2019 r. gra w w/w wersji przesłana została do potencjalnych wydawców. Aktualnie prowadzone są w tym zakresie rozmowy z potencjalnymi kontrahentami. Jednocześnie wskazania wymaga, że spółka



Ritual

(iFun4All)

iFun4all S.A. nie wyklucza również wydania przedmiotowej gry w trybie tzw. selfpublishingu, co jednoznacznie byłoby z pozostawieniem w gestii spółki całkowitej decyzyjności w zakresie polityki wydawniczej projektu, w tym jego premiery, platform dystrybucji, marketingu, a także całości przychodów ze sprzedaży projektu. Co istotne, nie byłaby to pierwsza aktywność Spółki w samodzielnym wydaniu własnego projektu (do tej pory zrealizowano w ten sposób następujące gry Spółki: „Red Game Without a Great Name”, „Green Game: Time Swapper” oraz „Paper Wars”). iFun4all aktualnie jako warunek progowy dla podjęcia współpracy z ewentualnym wydawcą zewnętrznym wyznaczył zapewnienie przez wydawcę finansowania realizacji projektu. Z uwagi na powyższe, spółka iFun4all S.A. zdecydowała się przesunąć datę premiery gry na rok 2019 zamiast pierwotnie zakładanego roku 2018.

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

Równoległe do działań produkcyjnych i promocyjnych dotyczących gry „Serial Cleaner” oraz nowych produkcji, spółka iFun4all S.A. zajmowała się swoimi dotychczasowymi produkcjami, czyli grami „Red Game Without a Great Name” oraz „Green Game: Time Swapper”. Kontynuowane były działania szeroko prowadzone w 2017 r., a mające na celu maksymalizację dynamiki sprzedaży przedmiotowych produkcji poprzez rozszerzenie ich rynku dystrybucji. Dla przypomnienia wskazać należy, że obydwie gry wprowadzone zostały na kolejne platformy dystrybucyjne. W 2018 roku spółka kontynuowała podjęte w roku wcześniejszym działania polegające na rozszerzeniu sieci dystrybucyjnej przedmiotowych gier. W konsekwencji, w lutym 2018 r. spółka iFun4all S.A. 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. Warto przypomnieć, że od 2017 r. gry stały się dostępne na platformach, 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 współpracuje również 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.). W 2018 r. gry udostępnione zostały na kolejnej platformie – Bitgame, jak również pozyskano dla nich nowego dystrybutora – Gamedia.

Paper Wars: Cannon Fodder Devastated

Dnia 27 września 2017 r. Spółka zawarła umowę licencyjno - wydawniczą ze spółką Feardemic Sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie - spółką zależną Bloober Team S.A. z siedzibą w Krakowie, głównego akcjonariusza Emitenta. Na jej mocy Feardemic Sp. z o. o. udzieliła iFun4All S.A. licencji wyłącznej na wprowadzenie gry „Paper Wars: Cannon Fodder” na platformę Nintendo Switch. Gra miała swoją premierę dnia 01.03.2018 r. i pozostaje w ciągłej dystrybucji na przedmiotowej platformie.

3.3. Feardemic sp. z o.o.

W całym roku 2018 spółka Feardemic sp. z o.o. kontynuowała dotychczasową działalność.

The Padre

Prowadzono działania business development w celu pozyskania nowych produktów do portfolio wydawniczego. Działania te doprowadziły do zawarcia w kwietniu 2018r. 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”. Umowa obejmowała wydanie gry na platformach: PC, PS4, XboX One i Nintendo Switch.

W III kwartale spółka Feardemic sp. z o.o. skupiała się na przygotowaniu i rozpoczęciu kampanii marketingowej gry „The Padre” (znanej pod roboczym tytułem „Mansion”).

Specjalizacja w dziedzinie tzw. „portowania”

Spółka iFun4all S.A. w 2018 r. podjęła również inicjatywy mające na celu osiągnięcie wysokiej specjalizacji w dziedzinie implementacji istniejących produkcji na nowe platformy dystrybucyjne, tzw. „portowanie”, ze szczególnym uwzględnieniem platformy Nintendo Switch. Przedmiotowe działania, których początek widoczny był już w 2017 r., kiedy Spółka podjęła szereg projektów portowania własnych produkcji (platformy Nintendo Switch, Androis, iOS), kontynuowane były w 2018 r. kiedy to Spółka rozszerzyła swoją działalność na świadczenie przedmiotowych usług również na rzecz innych podmiotów. Na tej podstawie w czerwcu 2018 r. podpisana została umowa ze spółką CDP Sp. z o. o. (aktualnie Klabater Sp. z o. o.) dotycząca ram współpracy pomiędzy spółkami w zakresie wykonywania portów przez iFun4all S.A. Jej efektem było wprowadzenie implementacji dla gry „Apocalisis: Harry at the End of the World”, co do której prace zakończyły się w grudniu 2018 r. Opisane działania wpłynęły na rozwinięcie w zespole przedmiotowej specjalizacji i pozyskanie unikatowego know – how, a także dzięki współpracy z podmiotem trzecim zdywersyfikowały przychody uzyskiwane przez spółkę. Spółka iFun4all S.A. nie wyklucza podejmowania kolejnych zleceń z zakresu świadczenia usług implementacyjnych, przy czym kierować się będzie nie tylko możliwymi do osiągnięcia korzyściami.

Deweloper w lipcu 2018 r. ukończył pracę nad wersją gry „The Padre” na komputery stacjonarne i kontynuował prace dostosowawcze mające za zadanie umożliwić równoczesne wydanie tej gry na wszystkich zapowiedzianych platformach. Kampania marketingowa ruszyła w sierpniu 2018r. W listopadzie Feardemic sp. z o.o. poinformował o ustaleniu daty premiery gry „The Padre”, która pierwotnie miała nastąpić 14 marca 2019r. na platformach: XboX, PS4, Nintendo Switch i PC. Finalnie gra ta miała swoją premierę 18 kwietnia 2019r. na platformach Nintendo Switch i PC.

2084

W listopadzie 2018 roku spółka Feardemic sp. z o.o. przy współpracy z Bloober Team S.A. zorganizowała tzw. game jam, czyli akcję polegającą na wytworzeniu dowolnej gry w nie więcej niż 72 godziny. Efektem tej akcji było po-



The Padre

(Feardemic)

wstanie gry „2084”, dynamicznej strzelanki z widokiem z pierwszej osoby oraz mechanikami hackowania otoczenia oraz przeciwników osadzonej w cyberpunkowym świecie „>observer_”. W procesie tworzenia „2084” wzięła udział część twórców Layers of Fear oraz „>observer” – tytułów należących do Emitenta. Spółka Feardemic sp. z o.o. była całkowicie odpowiedzialna za proces wydawniczy „2084” – gra w wersji early access ukazała się na platformie Steam 13 grudnia 2018r. „2084” została dobrze odebrana przez graczy – średnia ocen na platformie Steam: 80%. Pierwsza publiczna prezentacja tej gry miała zaś miejsce w dniu 10 grudnia na konferencji Cracow Games Day – Christmas 2018, współorganizowanej przez Emitenta, iFun4all S.A. oraz Feardemic sp. z o.o. „2084” znalazło się również na okładce styczniowego wydania magazynu PIXEL, który podsumował ją jako „Eksperymentalny FPS, nadzwyczaj oszlifowany jak na trzydniowy produkt. Stwarza pole do popisu na gruncie fabularnym i mechaniki rozgrywki”.



2084

(Feardemic)

Perception

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 otworzyła formalny spór o prawa wydawnicze do gry „Perception” pomiędzy wydawcą a jej twórcą, który zakończył się zawarciem ugody pozasądowej. Zgodnie z zawartą ugodą, spółka Feardemic sp. z o.o. zakończyła prace wydawnicze związane z tą grą z końcem I półrocza 2018r.

Zmiany w Zarządzie

W roku 2018, na skutek aktywnych prac związanych z pozyskiwaniem nowych projektów, Emitent zdecydował o dokonaniu zmian w Zarządzie spółki Feardemic sp. z o.o. W styczniu rezygnację z pełnienia funkcji w Zarządzie złożył Bartosz Częścik, a od 1 czerwca 2018r. w skład Zarządu powołany został Rafał Basaj.

3.4. Bloober Team NA

W roku 2018r. rozpoczęła aktywną działalność amerykańska spółka zależna Emitenta: Bloober Team NA z siedzibą w Palo Alto, Stany Zjednoczone. Spółka ta podjęła szereg działań biznesowych, które doprowadziły do zawarcia ze spółką Lions Gate Entertainment Inc. z siedzibą w Santa Monica, Stany Zjednoczone umowy dotyczącej produkcji nowej, nieanonowanej jeszcze gry komputerowej, w oparciu o jeden z brandów posiadanych przez Lions Gate.

Ponadto spółka Bloober Team NA zainicjowała realizację zamierzeń biznesowych w uporządkowany i przemyślany sposób, nie zapominając o zawarciu odpowiednich umów ubezpieczenia swojej działalności. Spółka ta zawarła z ubezpieczycielem – spółką Capitol Specialty Insurance

Corporation, specjalistyczne umowy ubezpieczenia, właściwe dla branży IT, takie jak ubezpieczenie od skutków cyber-przestępczości, wadliwej technologii czy naruszenia ochrony danych osobowych, a ponad to chroniące przed szkodami, które mogą powstać w związku z działalnością w mediach, w tym w mediach społecznościowych. Ponadto spółka ta zawarła typową umowę ubezpieczenia OC działalności gospodarczej prowadzonej na terytorium Stanów Zjednoczonych z innym ubezpieczycielem: spółką CNA Insurance.

3.5. iPlacement sp. z o.o.

W 2018 roku spółka iPlacement sp. z o.o. nie prowadziła działalności operacyjnej.

3.6. Digital Games Services sp. z o.o.

W 2018 roku spółka Digital Game Services sp. z o.o. nie prowadziła działalności operacyjnej.

3.7. Neuro Code sp. z o.o.

W 2018 roku spółka Neuro-Code sp. z o.o. nie prowadziła działalności operacyjnej.

4. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2018 roku

4.1. Bloober Team S.A.

Pierwszy kwartał 2019 roku stał dla Bloober Team pod znakiem udoskonalania nadchodzących produkcji i odbywania wielu spotkań w ramach przeglądu opcji strategicznych.

Dzięki przyjętej wcześniej strategii równoważenia przychodów z produktów z większym bezpieczeństwem finansowym (wydawca) i dokonywania realizacji projektów o większym potencjale sprzedażowym (samodzielne wydawanie gier) Spółce udało się stworzyć bezpieczny model finansowy, dzięki któremu przy braku istotnej premiery w ostatnich 5 kwartałach Spółka wciąż przynosi okazałe zyski finansowe, a ich generacja była dla Spółki kluczowa w perspektywie realizacji planu wydawniczego.

Gra Layers of Fear 2

Pierwszy kwartał 2019 roku w Spółce Bloober Team zdominowały czynności związane z przygotowaniem do wydania gry Layers of Fear 2, kontynuacji sztandarowej produkcji Emitenta, która – co trzeba podkreślić – wciąż cieszy się znaczącą popularnością oraz wartym wykorzystaniem potencjałem. Celem było przejście do zasadniczego etapu czynności promocyjnych wokół Layers of Fear 2 – czyli wprowadzenia do sprzedaży. Nasze zespoły marketingowe uczestniczyły w targach PAX South oraz SXSW w Teksasie – koncentrując się zarówno na spotkaniach biznesowych, public relations (pozyskiwanie dodatkowych kanałów informacyjnych, partnerów oraz nawiązywanie kontaktów w obszarze PR), jak i bezpośredniej komunikacji z potencjalnymi użytkownikami naszej gry.

Ukoronowaniem tych działań było uczestnictwo Emitenta w targach PAX East w marcu 2019, gdzie po raz pierwszy zaprezentowano grywalną wersję gry Layers of Fear 2. Gracze ze Stanów Zjednoczonych – bezapelacyjnie najbardziej chłonnego rynku dla gier komputerowych – mogli jako pierwsi w świecie, na specjalnie przygotowanych stanowiskach zasmakować we wrażeniach z rozgrywki. Odnotowaliśmy bardzo entuzjastyczne reakcje – także pośród influencerów branży (dla nas szczególnie wartościowe – mówimy o nieformalnych ośrodkach opiniotwórczych, bardzo cenionych pośród graczy), a nasze działania znalazły odzwierciedlenie



PAX East

(Boston, 2019)



Layers of Fear 2

(Bloober Team)

w szeregu publikacjach w portalach branżowych. To istotne przesłanki uzasadniające właściwe rozłożenie akcentów w kampanii promocyjnej. Elementy takie jak inspiracje kinem początku XX wieku, udział w produkcji Tony Todda – aktora wręcz ikonicznego dla branży horrorów (w Layers of Fear 2 używa głosu postaci mającej kluczowe znaczenie dla fabuły) oraz dbałość o detale wystroju wnętrz (staje się to naszą wizytówką) na zaprezentowanych grafikach z gry – to wszystko sprawiło, że zadeklarowani fani gatunku horrorów z zaintrygowaniem oczekiwali ogłoszenia daty premiery Layers of Fear 2. Gra ta miała swoją premierę w dniu 28 maja 2019r. w wersjach na platformy: PlayStation 4, Xbox One, oraz komputery PC. Cena Gry została ustalona na wyjściowym poziomie 29,99 EURO/USD, jednakże na różnych terenach ceny mogą być odmienne.

Gra >observer_ na platformie Nintendo Switch

Równoległe z opisanymi powyżej działaniami Emitent konsekwentnie poszerzał ofertę sprzedażową dla już wydanych gier – gra >observer_ ukazała się na platformie sprzętowej Nintendo Switch i prezentacji tego wydarzenia poświęcona była część uczestnictwa Spółki w targach SXSW w Teksasie. Gra ta zadebiutowała na terytoriach Europy i Ameryki w dniu 7 lutego 2019 roku, natomiast na terytorium Azji będzie mieć swoją premierę w terminie

późniejszym. To kolejny etap zaplanowanej na 2019 r. ekspansji na tę platformę sprzętową i pozyskanie nowych klientów.. Na chwilę obecną „>observer_” w wersji na platformę Nintendo Switch trudno uznać za ponadprzeciętny sukces, ale z pewnością przyniesie zwrot z inwestycji z nawiązką w krótkim okresie czasu. Wydanie wersji na platformę Switch zwiększyło również zainteresowanie wersjami na inne platformy jak również pozwoliło na zdynamizowanie prac nad innymi polami eksploatacji dla marki „>observer_”.

Przegląd opcji strategicznych.

W dniu 25 stycznia 2019 r. Zarząd Emitenta podjął decyzję o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych wspierających dalszy rozwój działalności Emitenta. Prowadzony przegląd opcji strategicznych ma na celu wybór najkorzystniejszego sposobu realizacji długoterminowego celu Spółki, którym jest wzrost jej wartości poprzez zbudowanie wiodącej pozycji rynkowej na świecie w zakresie produkcji gier z gatunku horroru psychologicznego. Na obecnym etapie przeglądu są rozważane różne opcje strategiczne, min. pozyskanie dla Emitenta międzynarodowego partnera finansowego lub dokonanie transakcji o innej strukturze, jak również brak powyższych działań. Prowadzone przez Spółkę rozmowy z wieloma podmiotami pokazują,

że Spółka właściwie wybrała swoją strategię i jest teraz znacznie bardziej interesująca dla potencjalnych inwestorów - szczególnie zagranicznych.

Nowy dział marketingu

Z początkiem marca rozpoczął pracę nowy dział wydawniczo - marketingowy Bloober Team. Powstanie silnego działu zajmującego się sprzedażą i marketingiem produktów Emitenta jest ściśle powiązane z planami rozwojowymi Spółki, koncentracją na self-publishingu oraz dalszą profesjonalizacją działań. Pozyskaliśmy kompletny, zgrany zespół z bogatym doświadczeniem obejmującym nie tylko kwestie promocyjne, ale także organizujące procesy wprowadzania produktów na rynki lokalne i światowe oraz szeroko pojętą monetyzację.

Dofinansowania

Od początku 2019r. Emitentowi przyznano 3 nowe dofinansowania dla realizowanych projektów.

W kwietniu Emitentowi przyznano dwa dofinansowania w ramach programu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego 2019 - Rozwój sektorów kreatywnych. Pierwsze z dofinansowań przyznano do wysokości 41.250,00 złotych na realizację projektu pn. „Rozwój firmy Bloober Team S. A. poprzez wprowadzenie na rynek nowego produktu - gry z gatunku hidden horror „. Drugim dofinansowaniem przyznanym Emitentowi w ramach tego samego programu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego do wysokości 53.020,00 złotych, było dofinansowanie przyznane na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S. A. poprzez działalność eksportową na rynku amerykańskim”.

Trzecim z przyznanych Emitentowi dofinansowań było przyznanie dofinansowania w konkursie nr RPMP.03.03.02-IP.01-12-042/18 w ramach 3 Osi Priorytetowej „Przedsiębiorcza Małopolska”, Działanie 3.3 „Umieędzynarodowienie

małopolskiej gospodarki”, Poddziałanie 3.4.4 „Aktywność międzynarodowa małopolskich MŚP”, dofinansowania do wysokości 74.980,00 złotych na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności spółki Bloober Team poprzez aktywność na rynku japońskim i rosyjskim. Całkowita wartość projektu wynosi 151.869,00 złotych brutto.

Kolejnym ważnym wydarzeniem w 2019r. dotyczącym przyznanych Emitentowi dofinansowań było zawarcie w dniu 11 lutego umowy pomiędzy Emitentem a Małopolskim Centrum Przedsiębiorczości w przedmiocie dofinansowania projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą tworzenie innowacyjnych gier powstałych w wyniku zrealizowanych prac badawczych”. Maksymalna wartość dofinansowania wynosi 6.874.208 złotych, a całkowita wartość projektu: 15.373.228,80 złotych. Umowa została podpisana w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020, 3 Oś Priorytetowa Przedsiębiorcza Małopolska, Działanie 3.4 Rozwój i konkurencyjność małopolskich MŚP, Poddziałanie 3.4.4. Dotacje dla MŚP - Typ Projektu A, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.

Limitowana wersja pudełkowa gry >observer_

Emitent zawarł w dniu 7 marca 2019 r. z Limited Run Games Inc. z siedzibą w Raleigh, Stany Zjednoczone, umowę na wydanie, marketing i dystrybucję gry: >observer_ w limitowanej wersji pudełkowej na platformę Nintendo: Switch. Licencja na wydanie tej gry została udzielona bez ograniczeń terytorialnych, a wyniki sprzedaży będą mieć wpływ na sytuację finansową Emitenta w przyszłym okresie.

Spółka wchodzi w dalszą część roku z dużymi nadziejami związanymi ze sprzedażą nadchodzących tytułów. Spółka planuje być mocno obecna na nadchodzących targach - E3 Expo w Los Angeles.

4.2. iFun4all S.A.

Spółka iFun4all S.A. jeszcze w sierpniu 2017 r. nawiązała współpracę z amerykańskim partnerem – DJ2 Entertainment Inc., z czego źródłem było dostrzeżenie przez kontrahenta potencjału filmowego i telewizyjnego premierowej wówczas gry „Serial Cleaner”. Zawarta umowa stanowiła umowę producencką na mocy której w/w kontrahent reprezentuje Spółkę w Hollywood w zakresie w/w gry. W konsekwencji podpisania przedmiotowej umowy i działań partnera, już w marcu 2019 r. Spółka zawarła kolejną

umowę zmierzającą do wykorzystania potencjału gry w tym zakresie, tj. umowę z Agency for the Performing Arts, Inc., znaną pod skróconą nazwą „APA”. Współpraca przewiduje reprezentację Spółki przez Agencję APA jako agenta w przemyśle rozrywkowym filmowym i telewizyjnym w zakresie produkcji „Serial Cleaner”. Umowa została zawarta na trzyletni okres, z możliwością przedłużenia.



Serial Cleaner

(iFun4All)

Również po zakończeniu 2018 r., rozszerzona została współpraca z grupą kapitałową East2West, pierwotnie zakładająca wydanie gry „Serial Cleaner” na platformie iOS na terytorium Chin kontynentalnych. W lutym 2019 r. zawarta została kolejna umowa, na mocy której grupa East2West stała się w praktyce globalnym wydawcą gry na platformie iOS. Premiera gry na tej platformie planowana jest na pierwszą połowę 2019 r.



The Padre

(Feardemic)

Zakończenie roku 2018 wiązało się z zakończeniem realizacji projektu tworzonego we współpracy z Microsoft Corporation – gry cyfrowej „Halls of Horror”. W związku z tym już pod koniec 2018 r. zintensyfikowane zostały prace produkcyjne nad projektami Spółki „Far Peak” oraz „Ritual”. Jednocześnie rozpoczęta została kampania promocyjno-marketingowa gry planszowej „Halls of Horror” poprzedzająca rozpoczęcie kampanii na serwisie Kickstarter, która będzie miała na celu pozyskanie środków na produkcję projektu.

4.3. Feardemic sp. z o.o.

W I kwartale 2019 roku spółka Feardemic sp z o.o. skupiła się na sfinalizowaniu wersji konsolowych gry „The Padre”, włącznie z wdrożeniem planu marketingowego w życie. W tym samym czasie kontynuowała swoje działania wydawnicze poszukując kolejnych gier do wydania w przyszłości.

W marcu Feardemic sp. z o.o. poinformowała o przesunięciu daty premiery gry „The Padre” na kwiecień

2019 w związku z synchronizacją procesów certyfikacyjnych z działaniami marketingowymi Spółki oraz jej partnerów biznesowych. Celem była maksymalizacja działań sprzedażowych oraz ominięcie okresu bardzo głośnych premier, które skutecznie uszczupliłyby zainteresowanie rynku produktem. Gra ta miała swoją premierę w dniu 18 kwietnia 2019r. na platformach Nintendo Switch i PC.

4.4. Pozostałe spółki z grupy kapitałowej

Pozostałe spółki z grupy kapitałowej po zakończeniu roku 2018 nie prowadziły istotnej działalności operacyjnej.

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.

Najważniejszymi działaniami dla spółki iFun4all S.A. w 2019 r. będą prace produkcyjne nad podjętymi już projektami, tj. „Far Peak” i „Ritual”. Z uwagi na przyjęte nowe założenia dla przedmiotowych produkcji, zmianie uległ harmonogram ich wydania. Wydanie gry „Ritual” planowane jest jeszcze w 2019 r. Spółka ta rozważa

nadal samodzielne wydanie produkcji, co wpłynęłoby na brak podziału strumienia przychodu z jej sprzedaży. Jednocześnie spółka iFun4all S.A. posiada doświadczenie w wydawnictwie gier własnych, dlatego nie byłaby to dla niej pierwsza inicjatywa w tym zakresie. Premiera gry „Far Peak” nie została jeszcze ustalona. W oparciu o dotychczasowy odbiór gry oraz duże zainteresowanie, które projekt wzbudzał wśród wydawców międzynarodowych, spółka iFun4all S.A. postanowiła skupić się na maksymalizacji jakości przedmiotowej produkcji, tak by uzyskać grę narracyjną na poziomie porównywalnym do światowych bestsellerów gier tego segmentu. W związku z tym planowane są dalsze działania produkcyjne w tym zakresie. Nie ulega wątpliwości, że przedmiotowe prace wprowadzają tę spółkę na kolejny poziom rozwoju jako dewelopera gier, a także mogą ostatecznie przyczynić się do zdecydowanego umocnienia jej pozycji w branży. Spółka iFun4all S.A. rozwija się również pod względem zasięgu terytorialnego sieci dystrybucji, ponieważ w 2019 r. po raz pierwszy jej produkcja – gra „Serial Cleaner” ukaże się na niezwykle chłonnym chińskim rynku gier. Działania w tym zakresie obejmują dystrybucję gry poprzez platformę Steam w chińskiej wersji językowej, jak też w wersji iOS. Na rozwój Spółki znaczący wpływ może mieć również nawiązana w marcu 2019 r. współpraca z Agencją APA, która może przyczynić się do nawiązania przez tę spółkę

współpracy w zakresie ekranizacji jej gry w formacie telewizyjnym lub filmowym. Spółka planuje dalszą promocję najstarszych tytułów, tj. „Red Game Without a Great Name” oraz „Green Game: Timeswapper”. Realizować to będzie poprzez prowadzenie dalszych działań marketingowych, jak również w oparciu o planowane dalsze rozszerzanie kanałów ich dystrybucji. Spółka iFun4all S.A. zamierza nadal aktywnie korzystać z funduszy europejskich. Poza realizacją dofinansowania w ramach programu GameINN oraz wsparcia przy promocji spółki na rynkach zagranicznych spółka te będzie aplikować po kolejne środki. Ze względu na wypracowaną specjalizację w zakresie przenoszenia gier na kolejne platformy dystrybucji spółka iFun4all S.A. planuje również dalszą współpracę z innymi deweloperami w zakresie usług implementacyjnych, szczególnie Nintendo Switch. Przedmiotowe działania, nie tylko wpłyną będą na dywersyfikację przychodów, ale także dalszy rozwój i specjalizację Spółki w przedmiotowym zakresie.

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
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 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 Spół-

kę 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 2018 r. Spółka Bloober Team S.A. zakończyła 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 Bloober Team S.A., czego jednoznacznie dowiodło badanie stanu techniki wykonane przez rzeczownika patentowego. Międzynarodowi eksperci branży gier z „Educational, Audiovisual & Culture Executive Agency” oceniając pomysł Spółki Bloober Team S.A. 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 S.A. 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 Bloober Team S.A. może zapoczątkować zupełnie nowy trend w światowym przemyśle gier. Jest to niezwykle perspektywiczna gałąź zarówno krajowej, jak i światowej gospodarki.

W 2018 r. rozpatrywane było zgłoszenie krajowe w Urzędzie Patentowym USA (USPTO – United States Patent and Trademark Office) w ramach rozpoczęcia fazy krajowej PCT w USA w zakresie wynalazku jednoczesnej rozgrywki na

dwóch lub więcej ekranach. Przewidywany termin zakończenia procedury patentowej to koniec 2019 r.

W 2018 r. Spółka Bloober Team S.A. kontynuowała 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. 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 2018 roku spółka iFun4all S.A. kontynuowała realizację prac badawczo - rozwojowych w przedmiocie zastosowania i wykorzystania w produkowanych grach technologii Real World Data. W ramach prowadzonych 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. Opisany 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 projektowa-

nego 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 gry „Ritual”.

8. Personel i świadczenia socjalne

W 2018r. 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.
STYCZEŃ – GRUDZIEŃ 2018	27	13	4	0	0

Wszyscy pracownicy grupy kapitałowej w roku 2018 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 2018 roku grupa kapitałowa Bloober Team nabyła między innymi następujące aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne:

- ♦ licencje i oprogramowanie o wartości 136.738,72 złotych,
- ♦ zestawy komputerowe, specjalistyczne urządzenia i akcesoria o wartości 440.514,21 złotych,
- ♦ adaptacja i modernizacja wynajmowanych pomieszczeń biurowych o wartości 274.551,45,00 złotych,

W 2018 roku grupa kapitałowa Bloober Team rozpoczęła użytkowanie na podstawie umów leasingu operacyjnego:

- ♦ specjalistyczne oprogramowanie o wartości 84.009,96 złotych,

- ♦ zestaw Motion Capture VIOCON VERO o wartości 219.041,50 złotych,
- ♦ zestawy komputerowe i specjalistyczne urządzenia o wartości 203.026,04 złote
- ♦ dwa samochody osobowe o wartości 270.604,89 złotych

Sytuacja finansowa

Dane na 31 grudnia 2018 roku:

kapitały własne	24.344.146,02 zł,
suma aktywów	45.175.786,15 zł,
zysk netto	3.627.747,12 zł,
przychody netto ze sprzedaży produktów	12.746.775,10 zł.

W 2018 roku głównymi źródłami finansowania działalności Grupy były:

Nabycie udziałów (akcji) własnych

- ◆ Bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość sprzedaży Grupy w 2018 roku wyniosła 12.746.775,10 zł,
- ◆ Wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Grupę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 4.4743.779,90 złotych.

Tytuł gry	Wartość sprzedaży 2018 (w tys. zł)	Marża na sprzedaży 2018 (w tys. zł)
Layers of Fear 2	7 012	3 860
Layers of Fear	2 698	1 942
Halls of Horror	1 597	1 319

Sytuacja dochodowa

W 2018 roku Grupa Kapitałowa Bloober Team S.A. zrealizowała zysk netto w wysokości 3.627,7 tys. złotych. Grupa Kapitałowa Bloober Team S.A. zrealizowała w 2018 roku wysoką marżę na sprzedaży gier, gry, które przyniosły największą marżę to:

Przewidywana sytuacja finansowa

W 2019 r. sytuacja finansowa Spółki uzależniona jest w głównej mierze od poziomu sprzedaży zarówno dotychczasowych produkcji, jak i projektów nad którymi obecnie Spółka pracuje.

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 31.12.2018 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 31.12.2018 r. Spółka Dominująca udzieliła następujących pożyczek spółką zależnym:

Pożyczkobiorca	Wysokość pożyczki wraz z odsetkami [PLN]	Wysokość oprocentowania
Digital Games Services Sp.zo.o.	28 636,17	12%
Neuro-Code Sp.zo.o.	114 286,08	10%
Feardemic Sp.zo.o.	931 100,19	6%

Bloober Team NA	267 948,68	2,69%
-----------------	------------	-------

Na dzień 31.12.2018 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
Fearademic 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
Bloober Team NA	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 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	31,98 %	-12,19%	14,90%
	Rok 2016	Rok 2017	Rok 2018

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

Wskaźnik zadłużenia	20,03%	34,53%	42,59%
	Rok 2016	Rok 2017	Rok 2018

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

Płynność bieżąca	12,33	15,86	7,11
	Rok 2016	Rok 2017	Rok 2018

Wskaźnik średniego zatrudnienia

Średnie zatrudnienie	26	42	45
	Rok 2016	Rok 2017	Rok 2018

Kraków, dnia 31 maja 2019 roku

Piotr Babieno

Prezes Zarządu Bloober Team S.A.

Konrad Rekić

Członek Zarządu Bloober Team S.A.

