



BLOOBER TEAM S.A.

Sprawozdanie z działalności Za okres 01.01.2013-31.12.2013



Wizytówka jednostki

Bloober Team Spółka Akcyjna

Siedziba: Kraków

Przedmiot działalności:

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

- działalność związana w oprogramowaniem (6201Z),

Zarząd Spółki:

Piotr Babieno – Prezes Zarządu

Piotr Bielatowicz- Wiceprezes Zarządu

Rada Nadzorcza Spółki:

Skład osobowy na dzień 01 stycznia 2013r. :

- Dominik Majewski
- Jacek Koczwara
- Jowita Babieno
- Łukasz Babieno
- Radosław Gorączko
- Przemysław Bielatowicz

12 sierpnia 2013r., działając na podstawie §21 ust. 1 Statutu Bloober Team S.A., akcjonariusz Spółki, SATUS Venture Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością- Spółka komandytowa- FUNDUSZ KAPITAŁU ZALĄŻKOWEGO Spółka komandytowo- akcyjna z siedzibą w Krakowie, złożył oświadczenie o odwołaniu z funkcji członka Rady Nadzorczej Pana Dominika Majewskiego, kolejno powołując na członka Rady Nadzorczej Pana Andrzeja Soczka.

Na dzień 31 grudnia 2013r. skład Rady Nadzorczej prezentował się następująco:

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

i nie uległ on zmianie do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania.



Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01/01/2013 do 31/12/2013 roku

Rok 2013r. upłynął pod znakiem prac związanych z nowymi tytułami oraz rozwojem dotychczas stworzonych IP.

Wciąż rozwijany był tytuł „A-men”. 6 marca 2013r. gra miała swoją premierę na terytorium Ameryki Północnej w wersji na PlayStation 3, a 13 sierpnia 2013r. w wersji na PlayStation Vita. Spółka ukończyła również produkcję gry A-men w wersji na komputery PC. Od połowy maja 2013r. gra jest dystrybuowana na terytorium Polski, zarówno w sklepach fizycznych, jak i za pomocą kanałów cyfrowych, a jej wydawcą jest Techland Sp. z o.o. Z kolei w lipcu 2013r. ukończone zostały prace nad „A-men 2”, będącym kontynuacją gry „A-men”, ostatecznie gra ukazała się na rynku amerykańskim 15 października 2013r., a na europejskim 6 listopada 2013r.

Spółka realizowała również zlecenia work for hire. Na początku 2013r. doszło do zawarcia umowy z Shapaga Games, będącą spółką zależną Alawar, w ramach której Bloober Team przy wykorzystaniu własnej technologii miał wykonać port gry na konsole PlayStation 3 oraz PlayStation Vita. Spółka zrealizowała również zlecenie dotyczące gry „Deathmatch Village” dla Freaky Games, która została zaprezentowana przez firmę Sony na targach E3 Expo w Los Angeles. Tytuł miał swoją premierę na rynku europejskim 7 sierpnia 2013r.

Bloober Team otrzymał również propozycję wyprodukowania tytułu startowego na konsolę PlayStation 4. Prace nad Basement Crawl trwały od czerwca 2013r.

Spółka w 2013r. prowadziła zintensyfikowane prace badawczo-rozwojowe w zakresie technologii gier wideo na konsole nowej generacji. Firma otrzymała dofinansowanie na realizację dwóch projektów: wdrożenia innowacji procesowej i produktowej w zakresie cross-platformowych gier multiplayer, oraz na prowadzenie prac B+R w zakresie technologii gier wideo na konsole nowej generacji, ostatecznie realizując tylko drugi projekt.

29 lipca 2013r. Zarząd podjął uchwałę w przedmiocie emisji obligacji serii B, o łącznej wartości nominalnej nieprzekraczającej 3.000.000 (trzech milionów) zł. Spółka dokonała przydziału łącznie 1 569 sztuk obligacji o łącznej wartości nominalnej 1 569 000 zł dnia 14 sierpnia 2013r.

14 października 2013r. Zarząd podjął uchwałę w przedmiocie emisji obligacji serii C. Emisja prowadzona była do 3 lutego 2014r.

Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2013 roku:

W styczniu 2014r. rozpoczęła się sprzedaż gry A-men w wersji na PC za pośrednictwem największych platform dystrybucji online: steampowered.com, desura.com oraz gamersgate.com. 1 kwietnia 2014r. Spółka poinformowała rynek o rozpoczęciu prac nad kolejnym tytułem: „Scopophobia”, którego premiera przewidywana jest jeszcze w 2014r.

Początek 2014r. upłynął jednak głównie pod znakiem przygotowań do premiery gry Basement Crawl, która ukazała się na rynku w tak zwanym oknie launchowym po premierze PlayStation 4. Data premiery została pierwotnie wyznaczona na 29 stycznia 2014r, ostatecznie ukazując się na rynku 25 lutego na terytorium amerykańskim i 26 lutego na europejskim. Finalna jakość gry odbiega niestety znacząco od oczekiwań, zarówno Spółki jak i graczy. Prowadzona przez Spółkę strategia komunikacyjna pozwoliła uzyskać od graczy feedback niezbędny do wyciągnięcia wniosków na



przyszłość oraz, przede wszystkim, na podjęcie kroków koniecznych do wyjścia naprzeciw wymaganiom graczy. Spółka podjęła decyzję o wprowadzeniu na rynek gry zbudowanej od podstaw, która uwzględni uwagi i najczęściej pojawiające się sugestie.

3 lutego 2014r. Zarząd Bloober Team S.A. podjął uchwałę w przedmiocie niedojścia do skutku emisji obligacji serii C, spowodowane zbyt małym zainteresowaniem obligacjami przy parametrach wskazanych w Warunkach Emisji Obligacji Serii C, podejmując tego samego dnia uchwałę w przedmiocie emisji obligacji serii D, trzymiesięcznych, o łącznej wartości nominalnej 500.000 (pięćset tysięcy) zł, która uplasowała się w całości, a przydziału dokonano 7 lutego 2014r. Wykup obligacji serii D, wraz z wypłatą należnych odsetek, nastąpił 11 kwietnia 2014r.

3 lutego 2014r. Zarząd podjął również decyzję w przedmiocie emisji obligacji serii E o łącznej wartości nominalnej nieprzekraczającej 3.000.000 (trzech milionów) zł, jednak z uwagi na przewidywany poziom przychodów ze sprzedaży Spółka odstąpiła od dokonywania przydziału obligacji serii E.

W lutym 2014r. Emitent otrzymał dofinansowanie projektu pt. "Doskonalenie produkcji i działań marketingowych w celu komercjalizacji wyników z przeprowadzonych prac badawczo-rozwojowych na rynku globalnym" realizowanego w ramach przedsięwzięcia GO_GLOBAL.PL. oraz projektu realizowanego w ramach POiG 6.5.2 „Promocja polskiej gospodarki na rynkach perspektywicznych w ramach programów promocji o charakterze ogólnym” na uczestnictwo w targach E3 oraz China Joy.

Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2014 roku

Na chwilę obecną kwestią priorytetową dla Spółki jest przygotowanie i wydanie nowej wersji „Basement Crawl”, wolnej od błędów i spełniającej oczekiwania graczy. Równocześnie prowadzone są prace nad kolejnymi grami- przede wszystkim „Medium”- najważniejszym tytułem w historii studia, który zdaniem wielu przedstawicieli największych podmiotów w branży będzie tytułem przełomowym i da szansę Bloober Team na uplasowanie wśród najważniejszych indie developerów. Ponadto w Spółce trwają już prace nad kolejną grą- „Scopophobia”, a jej premiera przewidywana jest jeszcze w 2014r.

Czynniki ryzyka i zagrożeń

Jak pokazał przykład Basement Crawl, istotnym zagrożeniem i ryzykiem jest wystąpienie błędu, który nie zostanie wychwycony ani w trakcie wewnętrznych testów w Spółce, ani w trakcie złożonej procedury QA w firmie Sony. Wystąpienie takich błędów ma niewątpliwie negatywny wpływ na wyniki sprzedaży oraz wizerunek Spółki wśród graczy, jednak doświadczenie to pozwoliło na wyciągnięcie wniosków i wypracowanie stosownych procedur mających na celu zapobieganie tego typu zdarzeniom w przyszłości poprzez wprowadzenie pilotażowego wdrożenia gier sieciowych przed premierą oraz wynajmując niezależne, zewnętrzne testing house’y.



Personel i świadczenia socjalne

Na dzień 31 stycznia 2013 roku zatrudnienie w Spółce wynosiło 17 osób. Średnioroczne zatrudnienie w 2013 roku wyniosło 12,7 osoby. Wszyscy pracownicy spółki zatrudnieni byli na stanowiskach nierobotniczych. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

Sytuacja majątkowa

W związku z prowadzeniem projektu w ramach działania 2.2 "Wzrost innowacyjności o konkurencyjności firmy Bloober Team SA dzięki realizacji prac B+R w zakresie gier wideo nowej generacji" Spółka nabyła pod koniec 2013 roku sprzęt komputerowy i wartości 81.115,70 złotych.

W trakcie 2013 roku Spółka nabyła dodatkowo następujące aktywa trwałe:

- zestawy komputerowe i akcesoria o wartości 12.419,53 złotych,
- Specjalistyczne oprogramowanie komputerowe o wartości 22.658,53 złotych

W 2013 roku Spółka dokonała odpisów aktualizujących wartość finansowego majątku trwałego w postaci posiadanych udziałów w spółkach z ograniczoną odpowiedzialnością. Odpisy zostały utworzone w związku z brakiem realizacji przez spółki zależne zaplanowanych korzyści ekonomicznych. Utworzono następujące odpisy aktualizujące:

| Nazwa Spółki | Wartość posiadanych udziałów | Odpisy aktualizujące |
|---------------------------------|------------------------------|------------------------|
| Digital Games Services Sp.zo.o. | 1 089 816,00zł | 1 089 816,00zł |
| iPlacement Sp.zo.o. | 760 100,00 zł | 695 219,03 zł |
| Neuro-Code Sp.zo.o. | 885 000,00 zł | 885 000,00 zł |
| | 2 734 916,00 zł | 2 670 035,03 zł |

Odpisy aktualizujące wpłynęły na zmniejszenie się wartości aktywów spółki.



Sytuacja finansowa

W 2013 roku głównymi źródłami finansowania działalności spółki były:

- Emisja obligacji o wartości 1.569.000 złotych z terminem wykupu 12 luty 2015 roku,
- Zaliczka na prowadzenie projektu w ramach działania 2.2 "Wzrost innowacyjności o konkurencyjności firmy Bloober Team SA dzięki realizacji prac B+R w zakresie gier wideo nowej generacji" w wysokości 317.649,70 złotych,
- Bieżące wpływy ze sprzedaży produktów i usług.

Dane na 31 grudnia 2013 roku:

| | | |
|--|---|---------------|
| kapitały własne | - | 5.448.718zł, |
| kapitał zakładowy | - | 133.078zł, |
| suma bilansowa | - | 7.996.111 zł, |
| strata netto | - | 2.325.811 zł, |
| przychody netto ze sprzedaży produktów | - | 737.017zł. |

Sytuacja dochodowa

W 2013 roku Spółka poniosła stratę netto w wysokości 2.325,8 tys. złotych. Główną przyczyną poniesienia straty za 2013 rok było utworzenie odpisów aktualizujących na wartość posiadanych udziałów w spółkach zależnych w wysokości 2.670 tys. złotych.

Spółka na sprzedaży swoich gier zrealizowała przychody ze sprzedaży w wysokości 632 tys. złotych oraz marżę brutto w wysokości 332 tys. złotych (w ujęciu procentowym 52,5%).

Spółka za I kwartał 2014 zrealizowała zysk netto w wysokości 508 tys. złotych. Główny wpływ na realizację dodatniego wyniku finansowego miała sprzedaż do Sony Computer Entertainment Europe Ltd gry Basement Crawl. Wartość sprzedaży wyniosła 1.665 tys. złotych

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w 2013 kontynuowała prace B+R rozpoczęte w 2012 roku, które miały na celu wdrożenie innowacji procesowej i produktowej w zakresie cross platformowych gier multiplayer, w wyniku czego wydana została gra A-men 2 oraz Deathmatch Village na platformy PlayStation Vita oraz Playstation 3.

Jednocześnie w Spółce rozpoczęto prace badawczo – rozwojowe nad nowym projektem, które skupione były na:

- badaniu możliwości jednoczesnej symulacji dwóch światów fizycznych z wydajnością umożliwiającą płynną rozgrywkę w obydwu światach jednocześnie;
- badaniu potencjału rozrywkowego modelu gry, przeznaczonej na konsole firmy Sony, umożliwiającej rozgrywkę jednocześnie w dwóch przenikających się światach fizycznych;



- badania nad odbiorem dźwięku przestrzennego w rozgrywce prowadzonej w świecie dwuwymiarowym i możliwością wykorzystania go do konstrukcji zagadek logicznych opartych na fizycznej budowie świata.

Projekt ten realizowany jest przy udziale środków finansowych pochodzących z Unii Europejskiej w ramach II Osi Priorytetowej Gospodarka regionalnej szansy Małopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego na lata 2007-2013 na podstawie umowy zawartej 31 lipca 2013 roku.

Równie istotnym dla rozwoju spółki było rozpoczęcie prac nad nową grą, dedykowaną na najnowszą konsolę na rynku tj. PlayStation 4. Prace badawcze skupiały się głównie na dopasowaniu technologii do nowego silnika oraz konsoli nowej generacji.

Ponadto, Spółka w celu zwiększenia konkurencyjności tworząc nowe projekty skupia się na aspektach innowacyjnych i w związku z tym prace produkcyjne posiadają charakter badawczo – rozwojowy.

Nabycie akcji własnych

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna

Posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach)

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna

Instrumenty finansowe

Na dzień 31.12.2013 r. Spółka udzieliła następujących pożyczek:

| Pożyczkobiorca | Wysokość pożyczki wraz z odsetkami | Wysokość oprocentowania |
|---------------------------------|---|--------------------------------|
| IFUN4ALL Sp.zo.o. | 39 112,75 | 12% |
| Digital Games Services Sp.zo.o. | 8 874,80 | 12% |
| Neuro-Code Sp.zo.o. | 83 172,18 | 10% |
| WFH Games Sp.zo.o. | 27 933,16 | 7% |
| Freeky Games Sp.zo.o. | 5 580,85 | 7% |

Na dzień 31.12.2013r. Spółka posiadała udziały w następujących podmiotach:

| Spółka zależna | Wartość % udziałów | Wartość udziałów [zł] |
|-----------------------------------|---------------------------|------------------------------|
| iFun4all Sp. z o.o. | 100 | 842 387,00 |
| Digital Games Services Sp. z o.o. | 100 | 0,00 |
| WFH Games Sp. z o.o. | 100 | 255 000,00 |
| iPlacement Sp. z o.o. | 50 | 64 880,97 |
| Neuro- Code Sp. z o.o. | 85 | 0,00 |
| Freeky Games Sp. z o.o. | 51 | 850 000,00 |

Blobber Team S.A. stosuje następujące sposoby zabezpieczenia ryzyka kredytowego związanego z udzielonymi pożyczkami:

- Bieżący monitoring sytuacji finansowej spółek zależnych, którym udzielono pożyczek poprzez otrzymywanie comiesięcznych raportów w postaci bilansu i rachunków zysków i strat,
- Bieżący monitoring planowanych działań w zakresie sprzedaży i rozwoju spółek zależnych poprzez cykliczne miesięczne spotkanie z zarządzającymi spółkami zależnymi.

W perspektywie roku, licząc od dnia sporządzenia sprawozdania z działalności nie istnieje ryzyko istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej.

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

Zasady ładu korporacyjnego

Blobber Team Spółka Akcyjna jest notowana na rynku New Connect, który nie jest rynkiem regulowanym, natomiast stosuje Dobre Praktyki przyjęte na rynku New Connect przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie.

Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności netto

| | Rok 2013 | Rok 2012 |
|-----------------------------------|----------|----------|
| Rentowność netto sprzedaży | -315,57% | 24,67% |

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

| | Rok 2013 | Rok 2012 |
|-------------------------|----------|----------|
| Płynność bieżąca | 9,28 | 5,9 |

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

| | Rok 2013 | Rok 2012 |
|----------------------------|----------|----------|
| Wskaźnik zadłużenia | 31,86% | 7,48% |

Kraków, dnia 23 czerwca 2014 roku



Piotr Babieno

Prezes Zarządu Bloober Team S.A.



Piotr Bielatowicz

Wiceprezes Zarządu Bloober Team S.A.