

iFun4All

SERIAL
CLEANER



Sprawozdanie z działalności
Za okres 01.01.2016r.-31.12.2016r.

Kraków, 29 maja 2017 r.

1. Wizytówka jednostki

iFun4all Spółka akcyjna

Siedziba: Kraków

Przedmiot działalności:

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

- działalność związana w oprogramowaniem (62.01Z),

Zarząd Spółki:

Michał Mielcarek – Prezes Zarządu

Bartłomiej Szydło – Wiceprezes Zarządu

Rada Nadzorcza Spółki:

Na dzień 31 grudnia 2016 r. skład Rady Nadzorczej Spółki prezentował się następująco:

Marlena Babieno – członek Rady Nadzorczej

Piotr Babieno – członek Rady Nadzorczej

Konrad Rekieć – członek Rady Nadzorczej

Bartłomiej Mielcarek – członek Rady Nadzorczej

Marcin Sikora – członek Rady Nadzorczej

Z dniem 13 stycznia 2017 r. z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki zrezygnował Konrad Rekieć. W jego miejsce, działając na podstawie §20 ust. 4 Statutu Spółki, Bloober Team S.A. wskazał Pana Przemysława Szydło na członka Rady Nadzorczej. Następnie, z dniem 17 marca 2017 r. oraz 1 kwietnia 2017 r. rezygnacje złożyli odpowiednio Marlena Babieno oraz Piotr Babieno.

Na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania, skład Rady Nadzorczej iFun4all S.A. prezentuje się następująco:

Bartłomiej Mielcarek – członek Rady Nadzorczej

Marcin Sikora – członek Rady Nadzorczej

Przemysław Szydło – członek Rady Nadzorczej

Skład Rady Nadzorczej zostanie uzupełniony w najbliższym czasie.

Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w 2016 roku

Rok 2016 był dla spółki niezwykle intensywny, zarówno pod względem produkcyjnym jak i korporacyjnym.

Z dniem 1 stycznia 2016 r. doszło do zmiany na stanowisku Prezesa Zarządu Emitenta - nowym Prezesem Zarządu został wybrany Michał Mielcarek, związany z iFun4all od 2015 roku. Wcześniej odpowiadał w iFun4all za marketing, PR oraz zarządzał produkcją. Z kolei dnia 10 maja 2016 r. na stanowisko Wiceprezesa Zarządu powołany został Pan Bartłomiej Szydło, związany ze Spółką od 2014 roku jako główny programista.

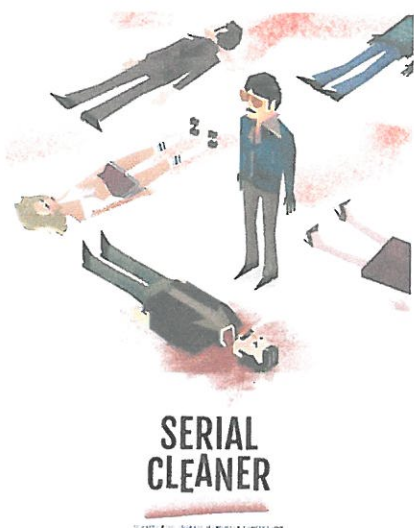
W pierwszym kwartale 2016 r. Zarząd spółki w porozumieniu z jedynym wspólnikiem - Bloober Team S.A., podjął pierwsze kroki w kierunku przekształcenia iFun4all sp. z o.o. w spółkę akcyjną, a w konsekwencji jej wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu NewConnect. Dnia 28 kwietnia 2016 r. Sąd Rejonowy dla Krakowa Śródmieścia w Krakowie dokonał wpisu w Krajowym Rejestrze Sądowym w przedmiocie przekształcenia spółki iFun4all ze spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną, następnie 10 maja 2016 r. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Na oferującego akcje serii B, w drodze postępowania konkursowego, wybrano DM Banku Ochrony Środowiska S.A. Akcje były oferowane nie więcej niż 149 podmiotom w trybie subskrypcji prywatnej. W wyniku przeprowadzonej subskrypcji prywatnej 2 200 000 akcji serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każda, Emitent pozyskał 2 200 000 zł, które przeznaczy w szczególności na dokończenie produkcji, wydanie oraz marketing gry Serial Cleaner oraz dwóch kolejnych projektów, a także prace badawczo-rozwojowe w zakresie Real-World Data. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy dla Krakowa Śródmieścia w Krakowie dnia 10 czerwca 2016 r. Akcje Spółki zadebiutowały na rynku NewConnect 23 września 2016 r. W dniu debiutu wartość akcji Emitenta wzrosła o 95%, przy wolumenie 1 489 660.

Równolegle do działań prowadzących do przekształcenia spółki i wprowadzenia jej akcji do obrotu na rynku NewConnect, iFun4all prowadził intensywne prace produkcyjne.



Spółka, w pierwszym kwartale przygotowywała się do premiery kolejnego tytułu: „Green Game: Timeswapper”, będącego kontynuacją „Red Game Without a Great Name”. Na początku lutego 2016 gra uzyskała akceptację przez Valve (operatora platformy Steam) i Apple Inc. Premiera gry „Green Game: Timeswapper” miała miejsce 4 kwietnia 2016 r. Gra

ukazała się na PlayStation Vita, Steam (PC, MacOS, Linux), Apple TV oraz iOS, przy czym na podkreślenie zasługuje fakt, że firma VALVE dopuściła grę do sprzedaży na platformie Steam bez konieczności przejścia przez grę procedury Steam Greenlight.



Najważniejszym jednak tytułem firmy jest zapowiedziany w 2016 r. "Serial Cleaner". Jest to gra akcji, z elementami skradanki, utrzymane w klimacie Ameryki lat 70. 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. Spółka na początku drugiego kwartału 2016 zaprezentowała pierwszy zwiastun produkcji, natomiast w połowie kwietnia Emitent ukończył prace na wersję first playable - tytuł był prezentowany mediom branżowym zarówno polskim jak i zagranicznym oraz szerszemu gronu użytkowników w ramach Indie Showcase podczas Digital Dragons 2016 oraz Indie Game Show podczas Pixel Heaven 2016 i spotkał się z dużym zainteresowaniem zarówno mediów branżowych jak i graczy.

Dalej gra była prezentowana na wybranych imprezach branżowych, od najmniejszych jak GryOffline (urodziny serwisu Gry-Online), przez Gamescom (tylko na hali biznesowej), po PAX West 2016 w Seattle, gdzie stoisko Spółki zostało odwiedzone przez setki graczy.

25 września 2016 r. gra Serial Cleaner w wersji Early Acces zadebiutowała na platformie Steam i dostępna jest w wersjach na komputery PC (Windows, MacOS, Linux). Z uwagi na fakt, że jest to okres, kiedy miejsce miały najgłośniejsze premiery, media branżowe w niewielkim stopniu skupiły się na tytułach dostępnych w wersji Early Access, dodatkowo Emitent zaplanował najważniejsze działania marketingowo-PRowe na okres przypadający na przełom roku 2016/2017. Z tego powodu gra nie miała dużej premiery, a więc również wysokiej sprzedaży w pierwszych dniach. Gra została jednak pozytywnie przyjęta przez graczy (97% pozytywnych komentarzy) i jest chętnie dodawana do tzw. „wishlisty” w oczekiwaniu na premierę pełnej wersji i/lub promocji cenowych. W ocenie Zarządu spokojny start gry pozwolił na budowanie świadomości i siły marki Serial Cleaner. Jednocześnie Spółka uzyskała feedback od dotychczasowych użytkowników i mogła prowadzić dalszą produkcję dostosowując grę do oczekiwań graczy. 11 października 2016 r. doszło do zawarcia umowy pomiędzy Emitentem a Techland sp. z o.o. W jej ramach Techland uzyskał wyłączną licencję na wydanie pudełkowej wersji gry Serial Cleaner na terytorium Polski, w wersji na komputery PC.



Ponadto, gra „Red Game Without a Great Name” została zakwalifikowana przez jurorów konkursu Indie Puls 2016 do ścisłego finału, w którym rywalizowała w grupie 10 najlepszych zdaniem jurorów niezależnych gier mobilnych zeszłego roku. Była także finalistką LAG Festiwal w Cieszynie. Spółka podejmowała również aktywne działania mające na celu rozwój marek oraz wzrost sprzedaży, które już ukazały się na rynku, mianowicie „Red Game Without a Great Name” oraz „Green Game: Timeswapper”. Oba tytuły, poczynwszy od dnia 24 października 2016 r. przez okres kolejnych 14 dni sprzedawane były w ramach bundle’a za pośrednictwem serwisu IndieGala. Doszło do zawarcia szeregu drobnych umów mających na celu rozszerzenie sieci dystrybucyjnej obu tytułów.

iFun4all podejmował także aktywne działania mające doprowadzić do pozyskania przez Spółkę dofinansowań ze środków unijnych. W IV kwartale 2016 r. ogłoszono wyniki dwóch naborów w ramach których Emitent aplikował o dofinansowanie. 23 listopada 2016 r. Spółka otrzymała informację o przyznaniu dofinansowania, w wysokości 107 737,00 zł projektu pn. "Wzrost konkurencyjności spółki iFun4all poprzez aktywność na rynku amerykańskim" w ramach 3 Osi Priorytetowej Przedsiębiorcza Małopolska, Działanie 3.3 Umieędzynarodowienie małopolskiej gospodarki, Poddziałanie 3.3.2 Aktywność międzynarodowa małopolskich MŚP. Natomiast 14 grudnia 2016 r. Narodowe Centrum Badań i rozwoju ogłosiło wyniki pierwszego konkursu sektorowego Gameln finansowanego ze środków Działania 1.2 "Sektorowe programy B+R" POIR 2014-2020. Emitent otrzymał dofinansowanie w wysokości 1 405 490,55 zł na realizację 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”, co stanowi 60% kosztów kwalifikowanych projektu.

Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2016 roku

W wyniku działań podjętych w IV kwartale, a konkretnie wyjazdu na branżowe targi Game Connection, oraz Poznań Game Arena, największych targach dla graczy w Europie Środkowo-wschodniej, Emitent pozyskał na początku 2017 roku wydawcę wersji cyfrowej na terytorium całego świata, oraz wersji pudełkowej na terytorium całego świata za wyjątkiem Polski. Umowa z Curve Digital Publishing została zawarta w połowie stycznia 2017 i obejmuje licencję na platformy Sony PlayStation 4, Xbox One oraz komputery PC działające pod systemami operacyjnymi Windows, MacOS lub Linux, przy czym strony dopuszczają możliwość rozszerzenia ram współpracy. Za udzielenie licencji Spółka otrzymała wynagrodzenie stałe, a następnie po pokryciu przez przychody ze sprzedaży gry kosztów wydawcy, otrzymywać będzie tantiemy. Premiera gry planowana jest na przełom II i III kwartału 2017 r. Dodatkowo gra została zakwalifikowana do programu Nvidia Spotlight, który wspiera promocję obiecujących tytułów indie.

W lutym 2017 spółka anonsowała wznowienie prac nad grą Blind'n'Bluff, które zostały zawieszone w 2015 roku.

Przewidywany rozwój firmy IFUN4ALL S.A. w 2017 roku

Najważniejszym dla Spółki wydarzeniem przypadającym na rok 2017 będzie premiera pełnej wersji gry Serial Cleaner na platformach PlayStation 4, Xbox One oraz PC, która będzie miała miejsce na przełomie II i III kwartału 2017. Spółka rozważa również przeportowanie gry na kolejne konsole, jednak decyzja ta uzależniona jest od licznych czynników, w tym ustaleń z wydawcą gry - Curve, i zostanie podjęta w późniejszym terminie.

Spółka planuje również dalszą promocję tytułów Red Game Without a Great Name oraz Green Game: Timeswapper. Oba tytuły ukażą się w bundle'ach, podjęto również prace nad ich przeportowaniem na system Android. Prowadzone są rozmowy weryfikujące szanse na ich ukazanie się na kolejnych platformach dystrybucji, czy zaimplementowanie reklam.

Kolejnym projektem, który zostanie zrealizowany przez iFun4all jest Blind'n'Bluff, nad którym prace Spółka wznowiła na początku 2017 roku. Założenia projektu zostaną odświeżone i dostosowane do obecnych standardów oraz oczekiwań graczy. W grze zostaną zaimplementowane wyniki prac B+R w zakresie wykorzystania w grach Real World Data, prowadzonych w ramach projektu współfinansowanego ze środków pochodzących z programu sektorowego Gameln.

Spółka planuje również zwiększenie zatrudnienia, dzięki czemu możliwe będzie prowadzenie równocześnie prac B+R oraz realizacja kolejnych projektów. Spółka nie wyklucza również realizacji zleceń work – for – hire, które pozwolą na zdobycie doświadczenia koniecznego do realizowania własnych IP o jak najlepszej jakości. Będą to jednak nieduże projekty, trwające do kilku miesięcy i nie będą stanowić głównego pola aktywności iFun4all.

Ifun4all będzie nadal aktywnie korzystać z funduszy europejskich, poza realizacją dofinansowania w ramach programu Gameln oraz wsparcia przy promocji spółki na rynkach zagranicznych, Spółka będzie aplikować po kolejne środki.

Czynniki ryzyka i zagrożeń

W segmencie rynku, w którym specjalizuje się Spółka, występuje bardzo duża konkurencja. Sukces komercyjny poszczególnych produktów w wysokim stopniu uzależniony jest od aktualnie istniejącej koniunktury. W tym celu Spółka na bieżąco prowadzi badania rynku, w celu zidentyfikowania bieżących trendów.

Istotnym ryzykiem jest również utrata wykwalifikowanego zespołu ludzi – w tym celu Spółka wprowadza programy motywacyjne dla pracowników.

Sporym zagrożeniem są również ryzyka kursów walut – Spółka je minimalizuje poprzez posiadanie rachunków w walutach obcych i dokonywanie przewalutowań tylko po kursie korzystnym dla Spółki.

Personel i świadczenia socjalne

Spółka na dzień 31 grudnia 2016 roku zatrudniała 11 pracowników. Średnioroczne zatrudnienie w 2016 roku wyniosło 6 osób. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

Sytuacja majątkowa

Spółka dokonała w 2016 roku inwestycji w rzeczowe aktywa trwałe w postaci głównie sprzętu komputerowego o wartości 66,8 tys. złotych. W 2016 roku Spółka nie korzystała z leasingu operacyjnego jako formy finansowania rzeczowych aktywów trwałych. W 2016 roku Spółka nabyła wartości niematerialne i prawne o wartości 4,2 tys. zł.

Sytuacja finansowa

Działalność spółki w 2016 roku była finansowana z następujących źródeł:

1. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki
2. Dotacja związana z debiutem Spółki na NewConnect
3. Bieżące wpływy ze sprzedaży gier komputerowych

W dniu 10/06/2016 zostało zarejestrowane podwyższenie kapitału zakładowego Spółki z kwoty 1.091.200 złotych do kwoty 1.311.200 złotych poprzez emisję 2.200.000 akcji serii B o wartości nominalnej 0,10 zł za jedną akcję.

Kapitał zapasowy Spółki zwiększył się o 1.717.985,02 złotych. Emisja akcji serii B została objęta przez nowych akcjonariuszy powyżej ich wartości nominalnej, wartość agio wyniosła 1.980.000 zł, koszty emisji akcji serii B pomniejszające kapitał zapasowy wyniosły 262.014,98 złotych.

Spółka otrzymała dotację o wartości 60,0 tys. zł na projekt pn. „Wzrost konkurencyjności i innowacyjności firmy iFun4all Sp. z o. o. poprzez uzyskanie dostępu do rynku kapitałowego”.

Dane na 31 grudnia 2016 roku:

kapitały własne	-	2.736.511,50 zł,
kapitał zakładowy	-	1.311.200,00 zł,
suma aktywów	-	2.890.519,69 zł,
strata netto	-	251.538,36 zł,
przychody (sprzedaż)	-	46.106,21 zł.

Sytuacja dochodowa

W związku ze sprzedażą cyfrową gier w 2016 roku na poziomie 46,1 tys. zł, marża na sprzedaży gier nie pokryła kosztów stałych działalności Spółki i w 2016 roku Spółka zanotowała stratę netto w wysokości 251,5 tys. zł.

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2016 roku Spółka prowadziła prace badawczo- rozwojowe w przedmiocie zastosowania i wykorzystania w produkowanych grach 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.

Nabycie akcji własnych

Nie dotyczy IFUN4ALL S.A.

Posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach)

Nie dotyczy IFUN4ALL S.A.

Instrumenty finansowe

Aktualnie jedynymi istotnymi instrumentami finansowymi są środki pieniężne lokowane w Alior Bank o ratingu BB z perspektywą stabilną, nadany przez agencję Fitch Ratings Ltd. Pozwala to na bieżące regulowanie zobowiązań spółki zaciąganych na realizację gier.

Zasady ładu korporacyjnego

iFun4all 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 niefinansowe1. Wskaźnik rentowności netto kapitału własnego

	Rok 2014	Rok 2015	Rok 2016
Rentowność netto kapitału własnego	21.02%	-2.39%	-9.19%

2. Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2014	Rok 2015	Rok 2016
Płynność bieżąca	7.74	21.70	22.32

3. Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)

	Rok 2014	Rok 2015	Rok 2016
Wskaźnik zadłużenia	0.13	0.05	0.04

4. Wskaźnik średniego zatrudnienia

	Rok 2014	Rok 2015	Rok 2016
Średnie zatrudnienie (os)	3	3	6

Kraków, 29 maja 2017

iFun4all S.A.
ul. Moniuszki 48/3, 31-523 Kraków
REGON 060475890, NIP 712-316-28-44

PREZES ZARZĄDU
Michał Mielcarek
Michał Mielcarek

WICEPREZES ZARZĄDU
Bartłomiej Szydło
Bartłomiej Szydło