

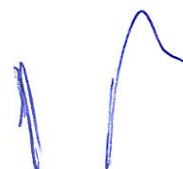
The logo for Bloober, featuring the word "bloober" in a stylized, white, lowercase font with a distressed, hand-painted appearance. The letters are set against a dark, textured background.

behind the darkness

BLOOBER TEAM S.A.

**Sprawozdanie z działalności
grupy kapitałowej**

Za okres 01.01.2016-31.12.2016

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized, cursive-like mark.

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 01/01/2016- 31/12/2016.....	11
3.1. Bloober Team S.A.....	11
3.2. iFun4all S.A.....	14
3.3. Digital Games Services sp. z o.o.....	16
3.4. iPlacement sp. z o.o.	16
3.5. Neuro – Code sp. z o.o.....	16
3.6. Feardemic sp. z o.o.	16
4. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2016 roku.....	16
5. Przewidywany rozwój grupy kapitałowej	17
7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	18
8. Personel i świadczenia socjalne	19
9. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa.....	19
10. Nabycie udziałów (akcji) własnych.....	20
11. Posiadane przez podmioty wchodzące w skład grupy kapitałowej oddziały (zakłady);	20
12. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego.....	20
13. Wskaźniki finansowe i niefinansowe	21



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
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

Stan na dzień sporządzenia sprawozdania

Zarząd	Piotr Babieno	– Prezes Zarządu
	Piotr Bielatowicz	– Wiceprezes Zarządu
	Konrad Rekieć	– Członek Zarządu
Rada Nadzorcza	Łukasz Rosiński	– Członek Rady Nadzorczej
	Przemysław Bielatowicz	– Członek Rady Nadzorczej
	Radosław Solan	– Członek Rady Nadzorczej
	Rafał Małek	– Członek Rady Nadzorczej
	Marcin Borek	– Członek Rady Nadzorczej
	Andrzej Zyguła	– Członek Rady Nadzorczej

1.2. Struktura akcjonariatu

Sprawozdanie z działalności grupy kapitałowej
01.01.2016-31.12.2016

Informację o strukturze akcjonariatu Emitenta, z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających, na dzień sporządzenia niniejszego raportu, co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, sporządzono w oparciu o zawiadomienia przekazane Emitentowi na podstawie ustawy o ofercie i rozporządzenia MAR

Stan na 31 grudnia 2016r.:

Lp.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	290 000	16,41	290 000	16,41
2	Trigon TFI	123 890	7,01	123 890	7,01
3	MetLife TFI S.A.	96 845	5,48	96 845	5,48
4	TFI PZU S.A.	94 637	5,36	94 637	5,36
5	Pozostali	1 161 297	65,75	1 161 297	65,75

Stan na 30 maja 2017 r.:

Lp.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	200 000	11,32	200 000	11,32
2	Trigon TFI	123 890	7,01	123 890	7,01
3	MetLife TFI S.A.	96 845	5,48	96 845	5,48
4	TFI PZU S.A.	94 637	5,36	94 637	5,36
5	Pioneer Pekao TFI	88 700	5,02	88 700	5,02
6	Pozostali	1 163 227	65,81	1 163 227	65,81

1.3. Przedmiot działalności

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

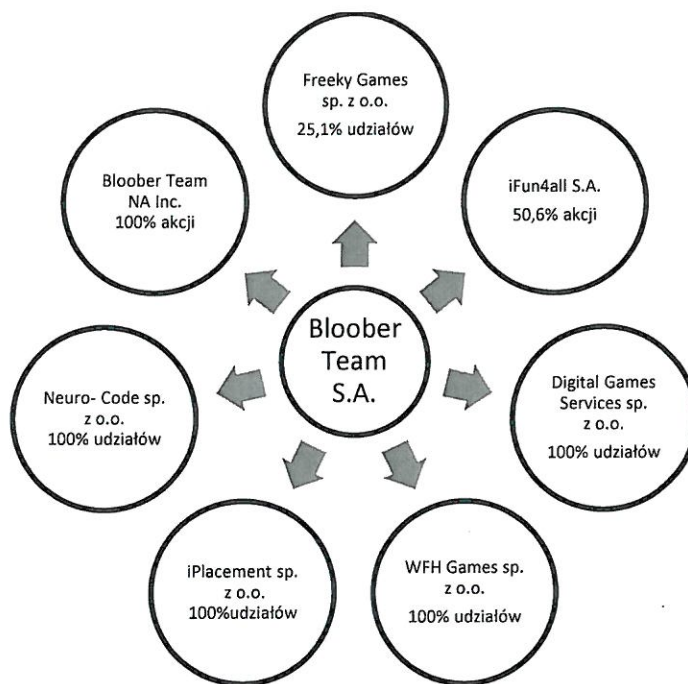
- działalność związana w oprogramowaniem (62.01 Z),

Bloober Team SA to niezależny producent gier wideo. To zespół profesjonalistów, którzy od 2008 roku z pasją tworzą ciekawe i niepowtarzalne produkcje. Członkowie zarządu Bloober Team SA – Piotr Babieno i Piotr Bielatowicz – należą do grona najbardziej rozpoznawalnych zarządzających w branży gier wideo na Zachodzie. Mają ponad 10-letnie doświadczenie, a na koncie ponad 30 zrealizowanych projektów.

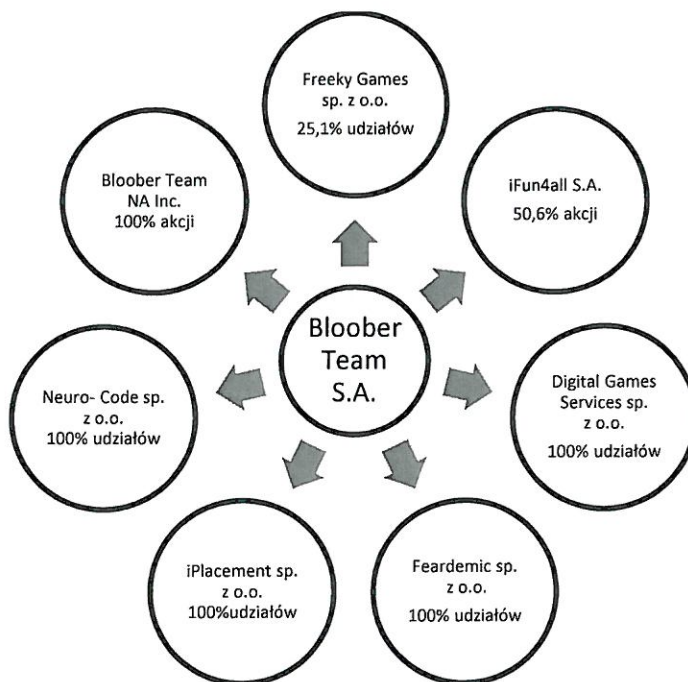
Bloober Team skupia się na tworzeniu mrocznych thrillerów i horrorów, skierowanych do wymagającego odbiorcy. Tworzy tytuły charakteryzujące się wyrazistymi bohaterami, dojrzałą historią i unikalnym światem. To produkcje, które wciągają gracza nie tylko oryginalnym scenariuszem i wyjątkowymi sceneriami,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

2. Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team

Stan na dzień 31.12.2016 r.



Stan na dzień 30.05.2017 r.



2.1. Dane podmiotów powiązanych

Firma	iFun4all Spółka Akcyjna
Skrót firmy	iFun4all S.A.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	Moniuszki 48/3; 31-523 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	Freeky Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
-------	--

Skrót firmy	Freeky Games Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Babieno – Prezes Zarządu
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	contact@freekygames.com
Strona internetowa	-
NIP	6751485478
REGON	122733745
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000449102
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 1 669 400zł i dzieli się na 33 388 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy, w tym 11 508 udziałów umorzonych bez zmiany wysokości kapitału zakładowego.

Firma	iPlacement Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
-------	--

Skrót firmy	iPlacement Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Bielatowicz – Członek Zarządu
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	office@iplacement.net
Strona internetowa	iplacement.net
NIP	6751449873
REGON	121483298
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000381083
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 760 050 zł i dzieli się na 15 201 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Sprawozdanie z działalności grupy kapitałowej
01.01.2016-31.12.2016

Firma	Neuro – Code Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	Neuro – Code Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Bielatowicz – Członek Zarządu
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	business@neuro-code.com
Strona internetowa	neuro-code.com
NIP	6751455112
REGON	121545852
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000388737
Kapitał zakładowy	100 000zł, podzielony na 2 000 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Firma	Feardemic Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	Feardemic Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Babieno - Prezes Zarządu Piotr Bielatowicz - 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 Incorporated
Skrót firmy	Bloober Team NA Inc.
Siedziba	Palo Alto
Adres siedziby	630 Hansen Way, Palo Alto, CA 94304
Zarząd	Piotr Babieno – President/ Chief Executive Officer
Telefon	-
Faks	-
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	-
EIN	38-3931075
REGON	n/a
Sąd rejestrowy	n/a
KRS	n/a
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy dzieli się na 1 000 000 akcji o wartości nominalnej 0,01USD każda, o łącznej wartości nominalnej 10 000 USD.

2.2. Opis zmian w organizacji grupy kapitałowej emitenta

W styczniu 2016 r. w wyniku dwóch transakcji:

1) rozwiązania przez Bloober Team S.A. umowy sprzedaży 250 udziałów w spółce Neuro – Code sp. z o.o., zawartej 11 października 2011 r. pomiędzy Bloober Team S.A. a drugim udziałowcem w spółce Neuro – Code sp. z o.o., z powodu jej niewykonania przez drugą stronę transakcji, o łącznej wartości nominalnej 12.500,00zł

2) zawarcia pomiędzy Bloober Team S.A. a drugim udziałowcem spółki Neuro – Code sp. z o.o. umowy darowizny udziałów, na mocy której Bloober Team S.A. nieodpłatnie nabył 50 udziałów w spółce Neuro –Code sp. z o.o. i tym samym nabył 100% udziałów w tej spółce.

W kwietniu 2016 r. doszło do przekształcenia spółki iFun4all ze spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną, następnie Bloober Team S.A. w maju 2016 r. dokonał zbycia łącznie 4 283 000 akcji, w wyniku czego udział spółki w kapitale zakładowym wyniósł 60,75%. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego w spółce iFun4all S.A. w czerwcu 2016 r. udział Bloober Team S.A. w kapitale zakładowym spółki wynosi 50,56%.

W lipcu 2016 r. w wyniku spełnienia warunków negatywnego scenariusza umorzeniowego przewidzianego w załączniku do umowy Spółki Freeky Games sp. z o.o. doszło do automatycznego umorzenia 11 508 udziałów należących do Bloober Team S.A., w wyniku czego

Sprawozdanie z działalności grupy kapitałowej
01.01.2016-31.12.2016

spółka Bloober Team S.A. posiada 5 492 udziały. Kapitał zakładowy wynosi 1 669 400zł, i dzieli się na 33 388 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy, w tym 11 508 udziałów umorzonych bez zmiany wysokości kapitału zakładowego.

15 grudnia 2016 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki WFH Games sp. z o.o. w której Bloober Team S.A. posiada 100% udziałów w kapitale zakładowym, postanowiło o zmianie umowy spółki, m.in. w przedmiocie jej nazwy. Zmiana nazwy na Feardemic sp. z o.o. została wpisana do Rejestru Przedsiębiorców KRS dnia 20 kwietnia 2017 r.

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

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



3. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność oraz wyniki finansowe grupy kapitałowej, jakie nastąpiły w okresie 01/01/2016-31/12/2016

3.1. Bloober Team S.A.

Rok 2016 był najważniejszym rokiem w historii Spółki, zarówno pod względem rozwijanych i wydawanych produktów, jak i zdarzeń korporacyjnych. Przez cały rok 2016 Spółka podejmowała działania ukierunkowane na budowanie swojej wartości i zgodnie z przedstawioną strategią dążyła do tego by stać się najważniejszym producentem horrorów psychologicznych.

Najistotniejszym wydarzeniem w 2016 r. była premiera gry "Layers of Fear". Działania podjęte przez Emitenta w trakcie dostępności gry w ramach wczesnego dostępu, jak również kampania prowadzona przez Aspyr Media sprawiły, że Layers of Fear było jedną z najbardziej oczekiwanych gier 2016 r. Światowa premiera gry odbyła się 16 lutego 2016 r. Tytuł ukazał się na najważniejszych platformach: PlayStation 4, Xbox One oraz komputerach Mac i PC, i jest dostępny m.in. na PlayStation Network, Xbox Live, Steam, GOG, Amazon czy AppStore. Na terytorium Polski lokalnym dystrybutorem limitowanej edycji pudełkowej gry został Techland. Gra spotkała się z niezwykle pozytywnymi recenzjami- Gamesradar przyznał grze maksymalną ocenę (10/10) dodając, że to jeden z najlepszych horrorów w jakie grał Recenzent, a magazyn The Escapist nazywa "Layers of Fear" "prawdziwym arcydziełem" przyznając pięć punktów na pięć możliwych. Wszystkie koszty zarówno po stronie wydawcy jak i Spółki zwróciły się po kilkunastu dniach od rozpoczęcia sprzedaży pełnej wersji gry. W związku z sukcesem gry Spółka zamierza dalej rozwijać markę "Layers of Fear". Wraz z wydawcą gry Spółka zaplanowała szczegółowy plan promocji i rozwoju marki, który konsekwentnie był realizowany. W sierpniu 2016 swoją premierę miało DLC „Layers of Fear: Inheritance”, w listopadzie na terytorium Polski ukazała się wersja pudełkowa gry "Layers of Fear: Masterpiece edition", wydana przez Techland sp. z o.o. w wersji na komputery PC (Windows, iMac, Linux), w skład której wchodzi: gra "Layers of Fear", DLC "Layers of Fear: Inheritance", soundtrack, plakat oraz artbook, a w grudniu 2016 r. na rynku ukazała się specjalna wersja gry „Layers of Fear: Solitude” dedykowana na platformę VR Google Daydream i była pierwszą polską grą na platformę VR firmy Google.

Pod koniec marca 2016 r. Spółka anonsowała, że prowadzi zaawansowane prace produkcyjne nad grą zatytułowaną „>observer_”. Gra, utrzymana w klimacie cyberpunk horror, była prezentowana w lutym za zamkniętymi drzwiami na konferencji DICE w Las Vegas, gdzie spotkała się z dużym zainteresowaniem. Gra zbiera opinie bardziej przychylne niż największy dotychczasowy sukces Bloober Team – „Layers of Fear”. Wydawcą gry ponownie został Aspyr. Amerykański partner odpowiedzialny będzie za światową promocję tej gry. Obaj partnerzy liczą na jeszcze lepsze wyniki sprzedażowe kolejnego tytułu.



21 grudnia 2016r. Spółka Bloober Team zawarła umowę z Xperienced Points, Inc, prowadzącym działalność gospodarczą jako The Deep End Games, w przedmiocie wydania, dystrybucji oraz marketingu gry "Perception" – amerykańskiej produkcji indie z gatunku horror psychologiczny. Na mocy umowy Bloober Team uzyskał na okres pięciu lat wyłączną licencję na wydanie i dystrybucję gry "Perception" na terytorium całego świata. Gra docelowo dystrybuowana będzie przez spółkę zależną Emitenta- Feardemic sp. z o.o. Współautorami gry „Perception” są producenci wielokrotnie nagradzanych przez media branżowe hitów takich jak seria „BioShock” czy “Dead Space”. Rozgrywka oparta jest o historię niewidomej dziewczyny, w którą wciela się gracz. Naturalne ograniczenia głównej bohaterki sprawiają, że poruszanie się jest możliwe dzięki mechanice echolokacji, na której bazuje rozgrywka. Wybór takiego partnera to nie tylko perspektywa zysków biznesowych, ale również budowa wiodącej roli w zajmowanej przez grupę niszy.

Dzięki tym działaniom Spółka prowadzi wiele kolejnych rozmów zarówno z deweloperami zainteresowanymi wydaniem swych produkcji przez Feardemic, jak i partnerami biznesowymi.

W 2016 roku Spółka prowadziła również prace nad projektami „Dum Spiro” oraz „|Medium|”.

W I kwartale 2016 r. doszło do wykupu wraz z należnymi odsetkami trzech serii obligacji wyemitowanych przez Spółkę w latach 2013-2015. Tym samym Emitent nie posiada już żadnych zobowiązań z tytułu dłużnych papierów wartościowych.

W październiku 2016 r. Spółka objęła 1 000 000 (jeden milion) akcji o wartości nominalnej 0,01 USD każda, za łączną kwotę 10 000,00 USD w spółce Bloober Team NA Inc. z siedzibą w Stanach Zjednoczonych, w stanie California. Spółka jest jedynym akcjonariuszem w spółce Bloober Team NA Inc., która będzie centrum marketingowo – sprzedażowym na tamtejszym rynku, co jest zgodne z długoterminową strategią Emitenta.

W 2016 roku Spółka podjęła również pierwsze kroki w celu przeniesienia notowań jej akcji na rynek główny GPW. W IV kwartale 2016 r. Emitent dokonał wyboru firmy Deloitte Polska sp. z o.o. sp. k. na partnera w zakresie usług doradczych dotyczących wdrożenia Międzynarodowych Standardów Rachunkowości/ Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej w grupie kapitałowej Bloober Team. Z kolei w grudniu zarząd Spółki dokonał wyboru podmiotów, które odpowiedzialne będą za sporządzenie prospektu emisyjnego Spółki – tj. Dom Maklerski Banku Ochrony Środowiska S.A. z siedzibą w Warszawie, oraz warszawskie biuro kancelarii prawnej K&L Gates LLP. Tym samym Emitent podjął pierwsze kroki mające na celu przeniesienie notowań akcji Spółki z rynku NewConnect na główny parkiet GPW. Przeniesienie akcji Spółki z rynku NewConnect na rynek regulowany nie będzie połączone z emisją nowych akcji Emitenta.



W październiku 2016 r. Emitent otrzymał od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju informację o zawarciu umowy o dofinansowanie projektu "[MEDIUM] przełomowa i unikatowa gra storytellingowa oparta o koncepcję symultanicznej rozgrywki na dwóch ekranach" w ramach działania 1.1 "Projekty B+R przedsiębiorstw", Poddziałanie 1.1.1 "Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa" POIR 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego. Całkowity koszt realizacji projektu wynosi 8 379 547,76 zł. Wartość przyznanego dofinansowania wynosi 5 027 728,66 zł, co stanowi 60% całkowitych wydatków kwalifikujących się do objęcia wsparciem. Projekt realizowany będzie w okresie 1 września 2016 r. – 30 listopada 2017 r.

Z kolei w listopadzie Emitent powziął wiadomość o przyznaniu dofinansowania projektu pn. "Wzrost konkurencyjności spółki Bloober Team poprzez aktywność na rynku amerykańskim i australijskim" w ramach 3 Osi Priorytetowej Przedsiębiorcza Małopolska, Działanie 3.3 Umiejdzynarodowienie małopolskiej gospodarki, Poddziałanie 3.3.2 Aktywność międzynarodowa małopolskich MŚP. Wysokość przyznanego dofinansowania wynosi 135 739,50 zł, co stanowi 50 % wartości projektu.

Również w listopadzie 2016r. Agencja Wykonawcza ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego zaakceptowała raport techniczny z realizacji projektu oraz raport finansowy dotyczący kosztów kwalifikowanych rozliczanych w ramach realizacji projektu "Medium – completely innovative design video game" wykonanego w ramach programu Creative Europe – MEDIA. Tym samym doszło do formalnego zamknięcia projektu i otrzymania płatności końcowej. Wartość dofinansowania projektu wynosiła 150 000 EUR i stanowiła 50% kosztów kwalifikowanych.

Z kolei w grudniu 2016 rozstrzygnięto konkurs w Programu sektorowego GAMEINN, finansowanego ze środków Działania 1.2 "Sektorowe programy B+R" POIR 2014-2020. Bloober Team otrzymał dofinansowanie w wysokości 10 220 540,98 zł na realizację projektu pn. "Opracowanie samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym w grach z gatunku horror, w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza", co stanowi 68% kosztów kwalifikowanych projektu.

W listopadzie 2016 Spółka powziła wiadomość o zaakceptowaniu przez Agencję Wykonawczą ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego raportu technicznego z realizacji projektu oraz raportu finansowego dotyczącego kosztów kwalifikowanych rozliczanych w ramach realizacji projektu "Medium – completely innovative design video game" wykonanego w ramach programu Creative Europe – MEDIA. Tym samym doszło do formalnego zamknięcia projektu i otrzymania płatności końcowej.

3.2. iFun4all S.A.

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

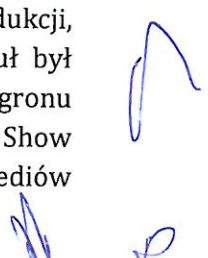
Z dniem 1 stycznia 2016 r. doszło do zmiany na stanowisku Prezesa Zarządu Emitenta - nowym Prezesem Zarządu został wybrany Michał Mielcarek, związany z iFun4all od 2015 roku. Wcześniej odpowiadał w Ifun4all za marketing, PR oraz zarządzał produkcją. Z kolei dnia 10 maja 2016 r. na stanowisko Wiceprezesa Zarządu powołany został 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 przeznaczył 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 wersją 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



Sprawozdanie z działalności grupy kapitałowej
01.01.2016-31.12.2016

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 zawarcie umowy pomiędzy Emitentem a Techland sp. z o.o. Na jej podstawie 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 niezależnych gier mobilnych zeszłego roku. Była także finalistą 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, poczynawszy 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 Umiejdzynarodowienie 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 GameInn 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..



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

Dnia 2 czerwca 2016 r. Wojewódzki Sąd Administracyjny w Warszawie wydał wyrok oddalający skargę spółki Digital Games Services sp. z o.o. na decyzję Ministra Infrastruktury i Rozwoju w przedmiocie zwrotu dotacji. Jeszcze w 2016 roku wobec Spółki wszczęto postępowanie egzekucyjne (wartość należności głównej 240,911.30 zł), które z uwagi na brak majątku z którego można by prowadzić postępowanie egzekucyjne, zostało umorzone postanowieniem z dn. 13 lutego 2017 r.

W 2016 roku Spółka nie prowadziła działalności operacyjnej.

3.4. iPlacement sp. z o.o.

Dnia 31 sierpnia 2016 r. sąd apelacyjny w Krakowie wydał wyrok oddalający apelację, w konsekwencji uprawomocnił się wyrok sądu okręgowego zasądający na rzecz spółki Softthis sp. z o.o. od iPlacement sp. z o.o. kwotę 92 250,00 zł z ustawowymi odsetkami od dnia 1 marca 2013r, wraz z kosztami postępowania sądowego i egzekucyjnego. Postępowanie egzekucyjne zostało wszczęte 23 września 2016 r. i toczy się do dnia składania niniejszego oświadczenia.

W 2016 roku Spółka nie prowadziła działalności operacyjnej.

3.5. Neuro – Code sp. z o.o.

W 2016 roku Spółka nie prowadziła działalności operacyjnej.

3.6. Feardemic sp. z o.o.

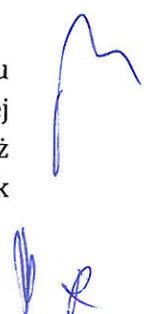
Począwszy od 2013 r. spółka była głównym podwykonawcą Bloober Team S.A. i przez cały rok 2016 realizowała prace na jej zlecenie.

4. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2016 roku

4.1. Bloober Team S.A.

Dla Spółki początek 2017 roku to przede wszystkim zintensyfikowane prace nad grą „>observer_”. Gra ukaże się na komputerach PC (MacOS, Linux, Windows), a także na konsolach PlayStation 4 oraz Xbox One. W lutym 2017 r. opublikowano teaser trailer gry, który wzbudził duże zainteresowanie wśród graczy i mediów branżowych, które uznają „>observer_” za tytuł jeszcze ciekawszy niż dotychczasowy największy sukces Bloober Team – „Layers of Fear”. Spółka, we współpracy z wydawcą – firmą Aspyr Media– podejmuje intensywne działania promujące grę, prezentując ją na najważniejszych imprezach branżowych, zarówno o charakterze B2B, jak i B2C.

Działania podejmowane przez Spółkę zostały docenione przez przedstawicieli rynku kapitałowego – Dom Maklerski Trigon w styczniu 2017 r. wybrał Emitenta do grupy najbardziej atrakcyjnych spółek pod względem inwestycyjnym w roku 2017. Spółka była również nominowana i nagradzana w wielu konkursach dotyczących zarówno rynku kapitałowego, jak i branżowych.



W maju 2017 r. Spółka zawarła list intencyjny z Qubic Games S.A. inicjujący współpracę w zakresie wydania gry BRAWL na konsolę Nintendo Switch. Szczegółowe warunki współpracy ustalone zostaną w odrębnej umowie.

4.2. iFun4all S.A.

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 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.

4.3. Feardemic sp. z o.o.

W wyniku zmiany strategii rozwoju grupy kapitałowej Bloober Team, doszło do wyspecjalizowania się spółki Feardemic sp. z o.o. jako wydawcy i dystrybutora gier indie z gatunku horror psychologiczny, stworzonych przez podmioty spoza grupy kapitałowej Bloober Team. Pierwszym tytułem, który zostanie wydany przez Feardemic jest „Perception”, którego developerem jest The Deep End Games. Gra ma swoją premierę 30 maja 2017 r. w wersji na komputery PC oraz w drugim tygodniu czerwca 2017 r. w wersjach na Xbox One oraz PlayStation 4.

5. Przewidywany rozwój grupy kapitałowej

Grupa 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 SA będzie się skupiać na wytwarzaniu, marketingu i sprzedaży nowych tytułów z gatunku hidden-horror. Aktualna strategia rozwoju grupy była również głównym założeniem przekształcenia spółki WFH w Feardemic sp. z o.o., który ma być ramieniem wydawniczym grupy dla tytułów z gatunku horror nie będących produkcjami Bloober Team S.A. Grupa planuje również dokonać przeglądu posiadanych zasobów w innych spółkach i, albo zakończyć działalność niektórych z nich, albo optymalnie przekształcić w podmioty służące dalszemu rozwojowi grupy Bloober Team jako lidera horrorów psychologicznych.



6. Czynniki ryzyka i zagrożeń

Wśród głównych czynników ryzyka i zagrożeń wskazać należy:

- 1) Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Grupa Kapitałowa Bloober Team prowadzi działalność, takie jak koniunktura gospodarcza, zmiana preferencji ostatecznych odbiorców produktów Grupy Kapitałowej, czy związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników. Spółki wchodzące w skład Grupy podejmują niezbędne działania celem zapobieżenia negatywnym skutkom oddziaływania wskazanych czynników, m.in. poprzez prowadzenie działalności na całym świecie (negatywne zmiany w koniunkturze na jednym z obszarów nie muszą oddziaływać na inne rejony), opracowywanie gier na różne platformy oraz dla grup odbiorców o zróżnicowanym profilu demograficznym, czy stosowanie technologii umożliwiającej przeniesienie gier na nowe platformy w możliwie najkrótszym czasie, przy minimalnym nakładzie kosztów.
- 2) Ryzyko zmiany kursów walutowych – Spółki wchodzące w skład Grupy minimalizują to ryzyko poprzez prowadzenie rachunków w walutach obcych i dokonywanie przewalutowań środków wyłącznie po korzystnym dla spółek kursie.
- 3) Czynniki związane z działalnością poszczególnych Spółek – Spółki wchodzące w skład Grupy działają na bardzo wymagającym rynku elektronicznej rozrywki, cechującym się dużą zmiennością trendów oraz konkurencją. Istnieje ryzyko, że nowowprowadzony produkt nie spotka się z pozytywnym odbiorem ze strony rynku, a tym samym nie przyniesie zakładanych przychodów. Spółki wchodzące w skład Grupy minimalizują powyższe ryzyko poprzez bieżące śledzenie trendów panujących w branży oraz organizację grup focusowych i focus – testów jeszcze w procesie powstawania gry, aby przez cały okres jej produkcji zbierać informacje od graczy na temat ich odbioru gry.
- 4) Ryzyko związane z finansowaniem z dotacji i środków UE – Spółki wchodzące w skład Grupy realizują projekty współfinansowane ze środków unijnych, w tym ze środków programu Kreatywna Europa, Europejskiego Funduszy Rozwoju Regionalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego czy Programu Patent Plus. Nie można wykluczyć ryzyka, iż zmiana prawa lub odmienna interpretacja przepisów prawa (a także różnego rodzaju 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 Spółkę wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z zapisami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać konieczność braku refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu określonej części dofinansowania. Spółki starają się zminimalizować to ryzyko poprzez zatrudnienie specjalistów dedykowanych do rozliczania projektów współfinansowanych ze środków unijnych.

7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Przez cały 2016 rok spółka Bloober Team S.A. prowadziła prace badawczo rozwojowe na potrzeby tworzenia immersyjnych horrorów i nowego gatunku - "Hidden Horror". Firma realizuje obecnie kontynuację prac B+R (na potrzeby gry [Medium]), których wynik jest obecnie przedmiotem złożonego wniosku patentowego. Bloober Team S.A. prowadzi również szereg prac B+R związanych z technologią VR i AR. W 4 kwartale spółka podjęła działania (w tym rozmowy na temat potencjalnej współpracy) z potencjalnymi partnerami biznesowymi

Sprawozdanie z działalności grupy kapitałowej
01.01.2016-31.12.2016

i naukowymi w celu uzyskania przewag konkurencyjnych i budowania pozycji grupy jako lidera na rynku horrorów psychologicznych.

Spółka iFun4all w 2016 roku 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.

8. Personel i świadczenia socjalne

W 2016r. 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.	Freeky Games Sp.zo.o.
Styczeń – grudzień 2016	17	6	3	0	0	0

Wszyscy pracownicy grupy kapitałowej w roku 2016 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 2016 roku grupa Bloober Team nabyła między innymi następujące aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne:

- licencje i oprogramowanie o wartości 213.436,41 złotych,
- Zestawy komputerowe i akcesoria o wartości 194.419,00 złotych.

W 2016 roku grupa Bloober Team rozpoczęła na podstawie umowy leasingu operacyjnego użytkowanie dwóch samochodów osobowych wartości 369.837,70 złotych.

Sytuacja finansowa

Dane na 31 grudnia 2016 roku:

kapitały własne	-	24 101 884,41 zł,
suma aktywów	-	31 831 148,19 zł,
zysk netto	-	7 707 247,88 zł,
przychody netto ze sprzedaży produktów	-	10 376 676,26 zł.

W 2016 roku głównymi źródłami finansowania działalności Grupy były:

- bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość sprzedaży Grupy w 2016 roku wyniosła 10.376.676,35 zł,
- wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Grupę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 1.793.719,23 złotych.

Sytuacja dochodowa

W 2016 roku grupa kapitałowa Bloober Team zrealizowała zysk netto w wysokości 7.707,2 tys. złotych. Wpływ na realizację zysku netto miała realizacja marży na sprzedaży gier w wysokości 7.481,0 tys. złotych. Gry, które przyniosły największą marżę to:

Tytuł gry	Wartość sprzedaży 2016 (w tys. zł)	Marża na sprzedaży 2016 (w tys. zł)
Layers of Fear	4 381	3 429
Observer	4 065	2 715
Layers of Fear Solitude	1 760	1 337

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 31.12.2016 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. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności kapitału własnego

	Rok 2014	Rok 2015	Rok 2016
Rentowność netto kapitału własnego -18,35%		20,23%%	31,98 %

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2014	Rok 2015	Rok 2016
Płynność bieżąca	1,62	5,58	12,33

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań i rezerw ogółem do sumy aktywów)

	Rok 2014	Rok 2015	Rok 2016
Wskaźnik zadłużenia	62,50%	25,09%	20,03%

Wskaźnik średniego zatrudnienia

	Rok 2014	Rok 2015	Rok 2016
Średnie zatrudnienie	16,9	22,3	26

30 maja 2017r.

Piotr Babieno
Prezes Zarządu Bloober Team S.A.



Piotr Bielatowicz
Wiceprezes Zarządu Bloober Team S.A.



Konrad Rekieć
Członek Zarządu

