



bloober
t e a m

BLOOBER TEAM S.A.
SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI
ZA OKRES 01.01.2020-31.12.2020

DATA PUBLIKACJI: 28 KWIECZNIA 2021

Spis treści

1.	Wizytówka jednostki	3
2.	Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2020 do 31.12.2020 roku	7
5.	Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2020 roku	20
6.	Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2021 roku	24
7.	Czynniki ryzyka i zagrożeń	25
8.	Personel i świadczenia socjalne	30
9.	Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	30
10.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	31
11.	Nabycie akcji własnych	32
12.	Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)	33
13.	Instrumenty Finansowe	33
14.	Prognozy finansowe	34
15.	Przyjęte zasady polityki rachunkowości	34
16.	Zasady ładu korporacyjnego	35
17.	Wskaźniki finansowe i niefinansowe	35

1. Wizytówka jednostki

Bloober Team S.A. (dalej również jako „Spółka” lub „Emitent”) to niezależny producent gier wideo specjalizujący się w realizacji projektów z zakresu horroru psychologicznego. Członkowie zarządu Bloober Team S.A. – Piotr Babieno, Konrad Rekieć i Mateusz Lenart – 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 ponad 100 osób mających wieloletnie doświadczenie w produkowaniu gier. Spółka jest zalicza-

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

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.

Firma	Bloober Team spółka akcyjna
Skrót firmy	Bloober Team S.A.
Podstawowa działalność	62.01.Z – działalność związana z oprogramowaniem
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 12 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) 10 200 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,01 zł każda, b) 887 890 akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,01 zł każda, c) 2 220 000 akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,01 zł każda, d) 4 365 100 akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,01 zł każda.

1.1. ORGANY SPÓŁKI

Stan na 31 grudnia 2020 r.

Zarząd	Piotr Babieno	– Prezes Zarządu
	Konrad Rekieć	– Członek Zarządu
	Mateusz Lenart	– Członek Zarządu
Rada Nadzorcza	Paweł Duda	– Przewodniczący Rady Nadzorczej
	Piotr Jędras	– Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Jakub Chruściel	– Sekretarz Rady Nadzorczej
	Tomasz Muchalski	– Członek Rady Nadzorczej
	Marcin Kosela	– Członek Rady Nadzorczej

W 2020 r. skład Zarządu Spółki nie uległ zmianie.

W 2020 r. początkowo w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodził Paweł Duda, Piotr Jędras, Jakub Chruściel, Tomasz Muchalski, Rafał Małek oraz Marcin Borek. W dniu 27 sierpnia 2020 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, które dokonało wyboru członków Rady Nadzorczej Spółki nowej kadencji i ustaliło liczbę członków Rady Nadzorczej na 5 osób. W skład Rady

Nadzorczej nowej kadencji wchodzi Paweł Duda, Piotr Jędras, Jakub Chruściel, Marcin Kosela i Tomasz Muchalski. W dniu 30 września 2020 r. na pierwszym posiedzeniu Rada Nadzorcza wybrała ze swojego grona Przewodniczącego w osobie Pawła Dudy, Wiceprzewodniczącego w osobie Piotra Jędrasa oraz Sekretarza w osobie Jakuba Chruściela.

Na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania, skład organów Spółki jest zgodny z przedstawionym powyżej.

1.2. STRUKTURA AKCJONARIATU

Informację o strukturze akcjonariatu Emitenta, z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających 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 2020 r.

LP.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	200.000	11,32	200.000	11,32
2	Rockbridge TFI S.A. (w tym Rockbridge Fundusz Inwestycyjny Zamknięty Alpha Hedge)	423.983 (101.730)	23,99 (5,76)	423.983 (101.730)	23,99 (5,76)
3	Porozumienie Akcjonariuszy z dnia 17 grudnia 2020 r.: Zbigniew Kuc, Stanisław Kowalczyk, Dariusz Wazia, Paweł Molis, Daniel Guzik, Rafał Gaj, Krzysztof Mielczarek, Marzena Ulman, Jarosław Pietrzak	158.125	8,95	158.125	8,95
4	Pozostali	985.191	55,74	985 191	55,74
	Razem	1.767.299	100	1.767.299	100

Ostatnie zawiadomienie o zmianie stanu posiadania akcji Rockbridge Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie zostało zgłoszone w dniu 24 marca 2020 r., o czym Emitent poinformował w tym samym dniu raportem bieżącym ESPI nr 13/2020. Ponadto w dniu 17 grudnia 2020 r. zostało zgłoszone Spółce zawiadomienie o zmianie stanu posiadania akcji przez Zbigniewa Kuca, Stanisława Kowalczyka, Dariusza Wazię, Pawła Molisa, Daniela Guzika, Rafała Gaja, Krzysztofa Mielczarka, Marzenę Ulman oraz Jarosława Pietrzaka w związku z zawarciem porozumienia, którego przedmiotem jest zobowiązanie się do zgodnego głosowania na walnych zgromadzeniach akcjonariuszy Bloober Team S.A., o czym Emitent poinformował w tym samym dniu raportem bieżącym ESPI nr 115/2020.

W dniu 18 marca 2021 r. doszło do zmniejszenia wartości nominalnej akcji Bloober Team S.A. przy jednocze-

snym zwiększeniu ich liczby (split) co nastąpiło zgodnie z uchwałą nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Bloober Team S.A. z dnia 8 grudnia 2020 r. Rejestracja zmian Statutu Bloober Team S.A. w związku ze splitem akcji nastąpiła w dniu 18 lutego 2021 r. Oświadczeniem nr 438/2021 z dnia 12 marca 2021 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. wyznaczył 18 marca 2021 r. jako dzień podziału 1 767 299 (milion siedemset sześćdziesiąt siedem tysięcy dwieście dziewięćdziesiąt dziewięć) akcji Emitenta o wartości nominalnej 0,10 zł każda na 17 672 990 (siedemnaście milionów sześćset siedemdziesiąt dwa tysiące dziewięćset dziewięćdziesiąt) akcji o wartości nominalnej 0,01 zł każda. W związku z powyższym struktura akcjonariatu na dzień publikacji raportu przedstawia się następująco:

Stan na 28 kwietnia 2021r.

LP.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	2.000.000	11,32	2.000.000	11,32
2	Rockbridge TFI S.A. (w tym Rockbridge Fundusz Inwestycyjny Zamknięty Alpha Hedge)	4.239.830 (1.017.300)	23,99 (5,76)	4.239.830 (1.017.300)	23,99 (5,76)
3	Porozumienie Akcjonariuszy z dnia 17 grudnia 2020 r.: Zbigniew Kuc, Stanisław Kowalczyk, Dariusz Wazia, Paweł Molis, Daniel Guzik, Rafał Gaj, Krzysztof Mielczarek, Marzena Ulman, Jarosław Pietrzak	1.581.250	8,95	1.581.250	8,95
4	Pozostali	9.851.910	55,74	9 851 910	55,74
	Razem	17.672.990	100	17.672.990	100

MEDIUM

THE MEDIUM

*Najważniejszym projektem
realizowanym przez
Bloober Team w 2020
nieodmiennie pozostawało
„The Medium”, którego
premiera planowana
początkowo była na IV
kwartał 2020 r. a następnie
przełożona na I kwartał 2021 r.*

2. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2020 do 31.12.2020 roku

Od początku 2020 roku zespół intensywnie przygotowywał się do wprowadzania nowych produktów do oferty: kolejnej platformy sprzętowej dla „Layers of Fear VR” - zestawu Oculus Quest, kolejnej platformy sprzętowej dla „Blair Witch” - konsoli Nintendo Switch, zaktualizowanej i rozszerzonej wersji gry „Observer” oraz najważniejszego tytułu w portfolio, czyli „The Medium”. W drugim kwartale 2020 r. działania marketingowe i promocyjne Bloober Team skoncentrowano na przygotowaniach do oficjalnej zapowiedzi gier „The Medium” oraz „Observer: System Redux”. Obydwie produkcje, przygotowywane z myślą o konsolach nowej generacji, były priorytetowymi projektami Spółki. Jednocześnie rozszerzono ofertę gry „Blair Witch” o kolejną platformę sprzętową, Nintendo Switch, oraz przygotowywano się do rozszerzenia oferty sprzętowej gry „Layers of Fear VR” o mobilne urządzenie Oculus Quest. Trzeci kwartał 2020 to przede wszystkim okres końcowych prac nad tworzeniem gier „Observer: System Redux” i „The Medium”. Spółka jednocześnie prowadziła prace nad projektem tworzonym we współpracy z jednym z największych podmiotów na rynku gier ze znakomitym horrorowym IP w portfolio. Ten kwartał był elementem maksymalnego zaangażowania produkcyjno - promocyjnego w ciężkim okresie pandemii. Ostatnie miesiące 2020 roku były dla Spółki niezwykle intensywnym okresem. „Observer: System Redux” miał swój debiut w dniach premier obu konsol nowej generacji, stając się pierwszym polskim tytułem nowej generacji. Tytuł ten ugruntowuje pozycję Bloober Team na światowych rynkach. Z kolei debiut najważniejszego aktualnie tytułu w portfolio Spółki „The Medium” został przełożony na styczeń 2021 r., w związku z czym w IV kwartale 2020 r. Spółka prowadziła zaawansowane prace związane z kampanią promocyjną gry.

The Medium

Najważniejszym projektem realizowanym przez Bloober Team w 2020 nieodmiennie pozostawało „The Medium”, którego premiera planowana początkowo była na IV kwartał 2020 r. a następnie przełożona na I kwartał 2021 r.

29 stycznia 2020 r. Spółce został doręczony finalnie dokument patentu nr US,10,500,488 B2 na wynalazek Spółki pt. „Method of simultaneous playing in single-player video games” udzielony przez Urząd Patentów i Znaków Towarowych Stanów Zjednoczonych w dniu 9 grudnia 2019 r., o czym Spółka informowała raportem bieżącym. Patentowane rozwiązanie będzie implementowane w grach tworzonych przez Spółkę, w tym po raz pierwszy w grze „The Medium”.

Spółce udało się przede wszystkim nawiązać współpracę ze znaczącym partnerem technologicznym, Microsoft Corporation, z którym to podmiotem została zawarta w dniu 7 maja 2020 r. umowa mająca za przedmiot wydanie gry na platformach PC oraz Xbox Series X; prawa autorskie do gry pozostają przy Spółce, o czym Emitent informował raportem bieżącym.

Oficjalna prezentacja gry „The Medium” odbyła się 7 maja 2020 r. podczas ekskluzywnej imprezy Microsoft, InsideXbox, po raz pierwszy organizowanej całkowicie on-line. Mimo że „The Medium” zaprezentowano pośród wielu uznanych produkcji, z wieloletnią tradycją i wypracowaną marką, to właśnie produkcja Bloober Team została przez komentatorów i dziennikarzy niemal jednogłośnie określona jako objawienie konferencji. W ciągu pierwszych 5 dni, tylko na należących



The Medium

(Bloober Team)



The Medium

(Bloober Team)



The Medium

(Bloober Team)

do Bloober Team kanałach społecznościowych, zwiastun gry obejrzano ponad 5 milionów razy. Komentujący z zachwytem przyjęli informację o uczestnictwie Akiry Yamaoki w projekcie, a inspiracje twórczością Zdzisława Beksińskiego w warstwie stylistycznej gry uznano za doskonały przykład promocji polskiej kultury na świecie. Warto zaznaczyć, że przy produkcji „The Medium” Spółka współpracowała także ze spółką Platige Image S.A., jednym z najlepszych twórców animacji 3D i cyfrowych efektów specjalnych dla świata reklamy, filmu, sztuki, edukacji i rozrywki.

W lipcu gracze zainteresowani projektem „The Medium” doczekali się sporej porcji nowych informacji na temat gry. W dniu 23 lipca 2020 r. zaprezentowano pierwszy stricte-growy materiał promocyjny „Dual-Reality Trailer” ujawniający szczegóły opatentowanego przez Bloober Team systemu jednoczesnej rozgrywki w dwóch światach. Następnego dnia publikacją pierwszego zapisu gameplay, czyli zapisu z prowadzonej rozgrywki (z komentarzem twórców), zaprezentowano działanie dual-reality w praktyce. Prezentacji towarzyszyła kampania PR, dzięki której „The Medium” i system rozgrywki został przedstawiony przez najważniejsze media growe na świecie. Kampania promocyjna była drugim po zapowiedzi gry tzw. beatem komunikacyjnym. Ta forma promocji sprowadza się do cyklicznego prezentowania dużych zestawów informacji o grze. Duże zainteresowanie projektem „The Medium” zaowocowało kolejną akcją marketingową, cyklem materiału „Behind the scenes” - rodzajem dziennika twórców gry, prezentującym kulisy tworzenia gry, ciekawostki i przemyślenia. Okazją do szerszego zaprezentowania najważniejszych projektów

Bloober Team była kolejna wirtualna impreza - Tokyo Game Show. Specjalnie na tę okazję trailery „The Medium” oraz „Observer: System Redux” zostały zlokalizowane z myślą o graczach z Japonii. Kampanie uzupełniły wywiady z twórcami ścieżki dźwiękowej - Arkadiuszem Reikowskim oraz Akirą



Yamaoką. Impreza była też okazją do zaprezentowania próbki ścieżki dźwiękowej, a jeden z utworów został udostępniony do bezpłatnego pobierania.

Działania marketingowe „The Medium” zintensyfikowały się poprzez ujawnienie uczestnictwa w projekcie Troya Bakera, jednego z najbardziej rozpoznawalnych voice aktorów świata gier komputerowych. W „The Medium” użycza on głosu The Maw, tajemniczej bestii będącej głównym przeciwnikiem gracza. Kolejną wiadomością było rozpoczęcie współpracy z doskonale znaną w środowisku graczy piosenkarką - Mary Elizabeth McGlynn. To spotkanie określone zostało przez dziennikarzy jako „Reunited for The Medium” i zinterpretowane jako kolejna przesłanka wyjątkowości projektu. Kulminacyjnym momentem działań promocyjnych „The Medium” we wrześniu 2020 była prezentacja trailera „It Came From the Rage”, w którym fanom zaprezentowano protagonistę gry.

Warto również nadmienić, że w dniu 17 sierpnia 2020 r. doszło do zawarcia przez Bloober Team umowy dystrybucyjnej z Epic Games Inc. z siedzibą w Cary, USA, na podstawie której Epic Games Inc. wprowadził do oferty swojej platformy sprzedażowej „The Medium” oraz „Observer: System Redux”, o czym Emitent informował raportem bieżącym w dniu 18 sierpnia 2020 r. W ten sposób Spółka otworzyła kolejny istotny kanał sprzedażowy dla gier w wersji na komputery osobiste. Dodatkowym atutem umowy jest też możliwość wykorzystania do promocji natywnych kanałów informacyjnych sklepu oraz jego mediów społecznościowych.

W dniu 9 października 2020 r. Spółka obwieściła wyznaczenie daty premiery „The Medium” na 10 grudnia 2020 r., o czym Spółka informowała również raportem bieżącym. Jednocześnie w działaniach marketingowych skoncentrowała się na przedstawieniu społeczności kluczowych cech uniwersum produkcji. W specjalnych publikacjach „Premonition” i „Behind the Scenes” została objaśniona wyjątkowa mechanika gry, zasady działania w realnej i duchowej rzeczywistości oraz nadnaturalne moce „The Medium”. Fanów elektryzowały także kolejne próbki twórczości fantastycznego duetu kompozytorów ścieżki dźwiękowej Reikowski-Yamaoka. 24 października 2020 r. zwiastunem „The Threats” kolejny raz zaskoczono społeczność - zwrócono uwagę graczy na postać dotychczas pozostająca w cieniu - enigmatycznego Thomasa. Wtedy też okazało się, że jego wizerunek użyczony przez znakomitego aktora, gwiazdora znanego między innymi z serialu „Gambit Królowej”, Marcina Dorocińskiego to coś więcej.

W dniu 4 listopada 2020 r. doszło do zawarcia przez Emitenta istotnej umowy licencyjno - dystrybucyjnej ze spółką NA

Publishing Inc. z siedzibą w Tokio, Japonia, na dystrybucję gry w wersji cyfrowej oraz pudełkowej na terytorium Japonii, o czym Emitent informował raportem bieżącym.

Według pierwotnych założeń wspomniane działania marketingowe miały otwierać przedpremierowy moment kulminacyjny promocji „The Medium”. Niestety rzeczywistość 2020 r., pandemii Covid oraz drugiego lockdownu miała wpływ na tempo działań Spółki, podobnie jak działania innych uczestników rynku. Decyzją Spółki z dnia 6 grudnia 2020 r. premierę gry przesunięto finalnie na dzień 28 stycznia 2021 r., co zostało przekazane również odpowiednim raportem bieżącym Spółki.

W dniu 15 grudnia Spółka informowała o otrzymaniu certyfikacji gry „The Medium” na platformie Xbox Series X. W tym okresie zespół produkcyjny skoncentrował się na dodatkowych, rozbudowanych testach gry. Uplasowanie się na pozycji jednej z pierwszych gier wydawanych w nowym roku, a także jednej z pierwszych gier stricte przygotowywanych dla konsoli next-gen już niebawem miały okazać się czynnikami o fundamentalnym znaczeniu dla losów projektu i jego przyjęcia przez graczy. W nowym 2021 rok zespół Bloober Team wchodził z wielką motywacją i świadomością, że rozpoczyna się bodaj najważniejszy okres od chwili powstania firmy.

Observer: System Redux

Zremasterowany „Observer” został po raz pierwszy zasygnalizowany fanom 23 stycznia 2020 r., o czym Emitent informował również raportem bieżącym. W tym dniu fani odebrali pierwszy komunikat tzw. „Incoming Call” zwiastujący produkcję, jednak serwowany w sposób zawoalowany - bez podania jakichkolwiek szczegółów. Efekty akcji potwierdziły słuszność przyjętych założeń - fani gatunku cyberpunk trafnie rozpoznali dyskretne sygnały w przygotowanym teaserze.



Observer: System Redux

(Bloober Team)



Observer: System Redux

(Bloober Team)

Materiał był bardzo szeroko komentowany w mediach społecznościowych, a jego publikację zauważyły i skomentowały najważniejsze portale growe w Stanach Zjednoczonych i Europie. Spekulacje na temat ukrytych informacji zintensyfikowały zasięg i przygotowały społeczność na przyjęcie szczegółów o nadchodzącym tytule. Kolejnym impulsem był materiał „Observer: System Redux - Teaser”, wprowadzający społeczność na wyższy poziom dostępu do informacji o pro-

dukcji: jej tytule, założeniach i idei przyświecające publikacji. W dniu 8 kwietnia 2020 r. Spółka przekazała do publicznej wiadomości, że produkt ten ukaże się pod nazwą „Observer: System Redux” i zostanie wydany na konsole nowej generacji. Ukoronowaniem procesu była zrealizowana 16 kwietnia 2020 r. publikacja oficjalnej zapowiedzi gry wraz z informacją o dacie jej premiery, o której Emitent informował raportem bieżącym. Materiał prezentował wszystkie jej zaprojektowane na nowo atuty: zmodernizowaną grafikę, informacje o dodatkowej zawartości oraz - co najbardziej istotne - platformę sprzętową. Tym samym „Observer: System Redux” stał się pierwszą, oficjalnie zapowiedzianą polską produkcją na konsole następnej generacji – z premierą zaplanowaną na ostatni kwartał 2020 r. W wyniku wspomnianych działań marketingowych informacja o grze publikowana w ramach należących do Bloober Team platform społecznościowych dotarła do ponad 4 mln osób. Dodatkowo wsparła ją kampania zrealizowana przez zewnętrzną firmę PR, Evolve PR.



Projekt „Observer: System Redux” to nie tylko odświeżona warstwa graficzna, dostosowana do standardów konsoli następnej generacji. Istotne zmiany zostały wprowadzone także do warstwy fabularnej. „Observer: System Redux” stał się atrakcyjną propozycją nie tylko dla osób, które nie miały wcześniej kontaktu z grą, ale także weteranów marki. Ten zabieg pozwolił Spółce na przekształcenie społeczności w nieformalnych ambasadorów Observera. Oficjalna prezentacja projektu miała miejsce 10 czerwca 2020 r. podczas imprezy on-line - IGN Summer of Gaming. Bloober Team zaprezentował tam World Premiere Gameplay, czyli formalne, pierwsze spojrzenie na next-genową szatę gry „Observer:

System Redux”. W opublikowanym w sierpniu beacie komunikacyjnym Spółka skoncentrowała się na wskazaniu odbiorcom zmian, jakie remaster wniósł do gry „Observer” – w dniu 19 sierpnia 2020 r. zaprezentowano materiał „Next Gen Graphic of Retro-Future” ilustrujący radykalne zmiany graficzne oparte o najnowsze rozwiązania wykorzystywane w konsolach kolejnej generacji. Efekt spotęgowano w dniu 28 sierpnia 2020 r. materiałem „New Features Trailer”, którego celem była prezentacja zmian w systemie rozgrywki.

27 sierpnia 2020 r. Spółka poinformowała, że gra „Observer: System Redux” w zostanie wydana IV kwartale 2020 r. na komputery PC za pośrednictwem platformy Steam, na terytorium całego świata w cenie 29,99 USD/EUR.

Okazją do szerszego zaprezentowania najważniejszych projektów Bloober Team była kolejna wirtualna impreza - Tokyo Game Show. Specjalnie na tę okazję trailery „The Medium” oraz „Observer: System Redux” zostały zlokalizowane z myślą o graczach z Japonii. Dla „Observer: System Redux” sukces uczestnictwa w TGS, gdzie publikowano opatrzone komentarzem twórców długi fragment z rozgrywki - był preludium do zaprezentowania nowych treści fabularnych - materiał „New Quest Gameplay”, którego premiera odbyła się 23 września 2020 r., ilustrował nowe zadania w grze. Prezentacja połączona z publikacją dema gry oraz specjalnym rabatem dla użytkowników oryginalnego „Observera” spotkała się z ogromnym zainteresowaniem. Wskazane działania umożliwiło przeprowadzone w dniu 25 sierpnia 2020 r. rozwiązanie umowy dotyczącej praw wydawniczych do gry z Aspyr Media Inc. i ich ponowne nabycie przez Bloober Team, o czym Spółka informowała raportem bieżącym z 26 sierpnia 2020 r. Tym samym Spółka zyskała cenny instrument pozwalający na ponowne zaktywizowanie dużych ilości potencjalnych klientów dla „Observer: System Redux”.

Spółka przekazała finalnie w dniu 17 września 2020 r. wyczekiwaną informację o ustaleniuiennej daty światowej premiery gry „Observer: System Redux” na Xbox Series X oraz PC - na dzień 10 listopada 2020 r. oraz na PlayStation 5 - na dzień 12 listopada 2020 r., cena gry została ustalona na wyjściowym poziomie 29,99 Euro/USD, o czym Spółka informowała raportem bieżącym.

W październiku 2020 r. gra przygotowywanych stricte z myślą o konsolach growych nowej generacji: Xbox series X|S oraz Playstation 5 weszła w decydującą fazę działań promocyjnych. W dniu 15 października 2020 r. opublikowano pierwszy z dwóch specjalnych trailerów przywołujących ikonę popkultury cyberpunku, gwiazdę „Observera” - aktora Rutgera Hauera. W ten symboliczny sposób zespół Bloober Team uczcił jego pamięć i nieformalnie dedykował mu System Redux. Reakcja

społeczności na te materiały była w większości absolutnie pozytywna. Pozycja „Observer: System Redux” jako produkcji wartwej uwagi, mediów i graczy wyraźnie się umocniła. Coraz częściej też nowy „Observer” zaczął być wymieniany jako pozycja „must have” dla fanów wyczekujących premiery „Cyberpunk 2077”. Gra wyszła poza ramy kanonu odbiorców, fanów Bloober Team czy horroru psychologicznego i dotarła do konsumenta masowego. Prace nad podnoszeniem walorów gry trwały niemal do ostatniej chwili - jeszcze w październiku kontynuowano między innymi prace związane z implementacją w grze integracji z peryferiami systemu Razer Chroma zwiększającymi immersyjność rozgrywki (dodatkowe wrażenia świetlne) systemem Dual Sense dla Playstation 5 (dodatkowe wrażenia fizyczne dla pada - jedna z nowinek technicznych nowej generacji) oraz technologii Ray Tracing. Nowe konsole były w sprzedaży od niedawna, a popyt bardzo szybko przekroczył podaż, co odbiło się także na dynamice sprzedaży „Observera”. Średnia ocen 4.5/5 dla konsol oraz aż 89 procent ocen pozytywnych dla wersji PC Steam pokazuje, że Spółka zrealizowała projekt wysokiej jakości.

W dniu 3 listopada Spółka informowała raportem bieżącym o zakończeniu procesu certyfikacji gry „Observer: System Redux” na platformach Xbox series X oraz PlayStation 5.

W dniu 4 listopada 2020 r. Spółka informowała o zawarciu istotnych umów licencyjno - dystrybucyjnych ze spółką NA Publishing Inc. z siedzibą w Tokio, Japonia, na dystrybucję gier „The Medium” oraz „Observer: System Redux” w wersji cyfrowej oraz pudełkowej na terytorium Japonii.

Następnie, w dniu 25 listopada Spółka poinformowała raportem bieżącym o zwrocie kosztów produkcji i marketingu gry „Observer: System Redux”.

Ponadto, odnosząc się do pierwotnej wersji gry „Observer” - Spółka przekazała w dniu 6 lipca 2020 r. do publicznej wiadomości informację o planowanym rozpoczęciu w IV kwartale 2020 r. dystrybucji tej gry w limitowanej kolekcjonerskiej wersji pudełkowej na platformę Nintendo Switch na terytorium Stanów Zjednoczonych. Cena gry została ustalona na wyjściowym poziomie 34.99 USD.

Blair Witch

Z początkiem 2020 r. kontynuowano działania marketingowe Emitenta dotyczące gry „Blair Witch”, co oznaczało wsparcie dla promocji sprzedażowych na platformach elektronicznych Microsoft Store i Steam oraz pozyskiwaniu kolejnych fanów marki. W działaniach tych przydatnymi były wyróżnienia, jak tytuł Top Steam Releases, czy seria Orderów przyznawanych przez redakcję serwisu Graczpospolita (wyróżnienia



Blair Witch

(Bloober Team)

w kategorii gra roku, historia, oprawa wizualna, oprawa audio oraz studio roku). Na przełomie stycznia i lutego „Blair Witch” trafił do kolejnej akcji promocyjnej organizowanej przez serwis Steam (okazją dla tzw. Lunar Sale był chiński Nowy Rok).

W dniu 12 lutego 2020 r. Emitent poinformował o zawarciu przez Bloober Team NA w dniu 11 lutego 2020 r. istotnej umowy licencyjno – dystrybucyjnej ze spółką NA Publishing Inc. z siedzibą w Tokio, Japonia, na dystrybucję gry „Blair Witch” w wersji cyfrowej oraz pudełkowej na platformę PlayStation 4 na terytorium Japonii.

Projektem, nad którym Bloober Team pracował na początku 2020 r., była wersja „Blair Witch” przeznaczona do działania na konsolach Nintendo Switch. Plan ten został obwieszony fanom 17 marca 2020 r. na Nintendo Indie World Showcase za pomocą specjalnie przygotowanego materiału promocyjnego publikowanego w mediach społecznościowych Spółki oraz kolportowanego jako komunikat PR. O wersji gry „Blair Witch” na platformę Nintendo Switch Spółka informowała również odpowiednim raportem bieżącym. Społeczność fanów mobilnej konsoli zareagowała bardzo entuzjastycznie – a miarą może być potoczne, fanowskie określenie projektu jako „Blair Switch”. Nazwę Spółka wykorzystwała w swoich działaniach marketingowych jako jej swoisty wyróżnik. W maju kampania „Blair Switch” została znacząco zintensyfikowana – przygotowując fanów do publikacji dwóch najbardziej istotnych informacji: oficjalnej daty premiery i rozpoczęcia kampanii zakupów pre-orderowych oraz wprowadzenia na rynek. Działaniom tym towarzyszyły dodatkowe działania reklamowe, których celem było nie tylko zwiększenie zasięgu informacji, ale przede wszystkim kampanie zachęcające do zakupów przedpremierowych i popremierowych. 5 marca 2020 r. Emitent poinformował o rozszerzeniu współpracy ze spółką NA Publishing Inc. z siedzibą w Tokio, Japonia poprzez zawarcie przez Bloober Team NA w dniu 5 marca



Blair Witch

(Bloober Team)

2020 r. kolejnej istotnej umowy licencyjno – dystrybucyjnej na dystrybucję gry „Blair Witch” na tą dodatkową platformę na terytorium Japonii. 5 maja 2020 r. Zarząd Spółki przekazał do publicznej wiadomości, że gra będzie mieć swoją premierę w Japonii w dniu 25 czerwca 2020 r., zaś cena Gry została ustalona na wyjściowym poziomie 4800 JPY. Następnie w dniu 28 maja 2020 r. Emitent poinformował raportem bieżącym o ustaleniu daty również światowej premiery gry na platformę Nintendo Switch na dzień 25 czerwca 2020 r. Cena Gry została ustalona na wyjściowym poziomie 29,99 Euro/29,99 USD.

W dniu 5 czerwca 2020 r. Spółka otrzymała informację od swojego podmiotu zależnego - spółki Bloober Team NA z siedzibą w Palo Alto, USA, o zawarciu w dniu 5 czerwca 2020 r. przez tę spółkę istotnej umowy licencyjno - dystry-



bucyjnej ze spółką Chongqing Singmaan Technology Co. Ltd. z siedzibą w Chongqing, Chińska Republika Ludowa, na dystrybucję gry „Blair Witch” w wersji cyfrowej na platformy PlayStation 4, Xbox, Nintendo Switch oraz PC na terytorium Chin Kontynentalnych, Hongkongu, Makau, Taiwanu, o czym w tym samym dniu informowała raportem bieżącym.

W dniu 5 sierpnia 2020 r. Spółka poinformowała, że Bloober Team NA z siedzibą w Palo Alto, USA oraz Emitent zawarli istotne umowy licencyjne odpowiednio z Epic Games, Inc. oraz Epic Games International S.à r.l., na podstawie których nawiązały z Epic Games długoletnią i strategiczną współpracę oraz uzyskały niestandardowe warunki licencji dotyczące silnika Unreal Engine 4 dla wielu tytułów spółek.

W dniu 6 października Spółka przekazała do publicznej wiadomości informację o specjalnej edycji gry „Blair Witch” dla autonomicznej platformy VR - Oculus Quest zapowiadając jej premierę na dzień 29 października 2020 r. Port gry musiał przejść daleko idące modyfikacje uwzględniające ograniczone możliwości sprzętowe okularów Oculus Quest, jednak zastosowane rozwiązania nie mogły pozbawić gry jednego z jej najważniejszych atutów, czyli atmosfery zagubienia w tajemniczym Black Hills Forest. Port „Blair Witch” był bardzo zaawansowanym projektem m. in. również poprzez dodanie szeregu dodatkowych czynności stricte dopasowanych do specyfiki gogli Oculus Quest - gestów naśladujących rzeczywistość, responsywności urządzeń z ekwipunku postaci, czy rozbudowanych interakcji z Buletem, psim bohaterem gry. W efekcie ta część rozgrywki wykroczyła poza ramy nakreślone przez pierwotną wersję gry na PC i Xbox. W dniu 29 października 2020 r. po krótkiej, ale intensywnej kampanii promocyjnej „Blair Witch: Oculus Quest Edition” trafił do rąk użytkowników. Kulminacyjnym momentem kampanii była publikacja tzw. Live Action Trailera gry, który łącząc ze sobą elementy fabuły gry i sceny z rzeczywistego świata podkreślał zalety wirtualnej rozgrywki. Zabieg udał się znakomicie – „Blair Witch” doceniono jako produkcję oferującą niebagatelną dawkę emocji (horror VR) oraz dobrze wykorzystującą mobilność wirtualnych gogli, a Bullet kolejny raz stał się gwiazdą i ulubieńcem społeczności - tym razem VRowej. Warto podkreślić, że „Blair Witch: Oculus Quest Edition” jest również grą dostępną dla dwóch generacji wspomnianych gogli i mimo, że produkcja rozwijała się pod kątem nowszej wersji (większa moc obliczeniowa - więcej efektów wizualnych), to także posiadacze starszego modelu mieli szereg powodów do zadowolenia. Dobre przygotowanie marketingowe projektu, równoległa kampania pre-orderowa oraz dobra jakość gry zaowocowały szybkim zwrotem nakładów poniesionych na produkcję. Już 30 października 2020 r., a więc dzień po premierze, Spółka poinformowała



Layers of Fear VR

(Bloober Team)

inwestorów raportem bieżącym o zwrocie kosztów produkcji i marketingu „Blair Witch: Oculus Quest Edition”. Nie skończyło to jednak planów Spółki związanych z VR - Bloober Team pokłada dużą wiarę w nową technologię i buduje sobie pozycję, zanim (co zapowiadają niemal wszyscy analitycy rynku) technologia ta stanie się pełnoprawnym uczestnikiem rynku na równi z innymi platformami do gier.

14 października 2020 r. Spółka przekazała do publicznej wiadomości informację o zawarciu w dniu 13 października 2020 r. przez Bloober Team NA z siedzibą w Palo Alto, USA umowy dystrybucyjnej z Epic Games Inc. z siedzibą w Cary, USA na podstawie której Epic Games Inc. będzie realizowało sprzedaż wersji elektronicznej gry „Blair Witch” na urządzeniach PC w Epic Games Store.

Layers of Fear

Z początkiem 2020 r. kontynuowano działania marketingowe Emitenta dotyczące „Layers of Fear” w wersji VR, które skoncentrowane były na pozyskiwaniu informacji od użytkowników i wykorzystywaniu ich do dalszego usprawniania gry (w ramach darmowych aktualizacji) oraz pozyskiwaniu nowych potencjalnych klientów dla tytułu. W tym okresie oceny gry ustabilizowały się na poziomie ok. 70 procent opinii pozytywnych.

Ponadto, 20 kwietnia 2020 r. Spółka przekazała do publicznej wiadomości informację o zawarciu w dniu 19 kwietnia 2020 r. istotnej umowy ze spółką Project Nerd Boss LLC. z siedzibą w Los Angeles, dotyczącej produkcji i pozyskania finansowania filmu opartego na grze Spółki „Layers of Fear”, jako rezultat trwającej przez ostatnie 2 lata preprodukcji.

W dniu 7 lipca 2020 r. Spółka przekazała raportem bieżącym informację o ustaleniu nowej daty premiery gry „Layers of Fear VR” w wersji na platformę Oculus Quest na dzień

9 lipca 2020 r. Cena gry została ustalona na wyjściowym poziomie 19.99 USD.

W dniu 9 lipca 2020 r. do rąk graczy trafiła wersja uznanego tytułu z portfolio spółki „Layers of Fear” przygotowana dla konsoli VR Oculus Quest. Tytuł wymagał znaczącego dopasowania do specyfikacji konsoli. Gra spotkała się z ciepłym przyjęciem społeczności użytkowników Oculus Quest. W efekcie zwrot kosztów produkcji i marketingu „Layers of Fear” w wersji Oculus Quest nastąpił zaledwie po 12 dniach od wprowadzenia do sprzedaży, o czym Emitent poinformował raportem bieżącym w dniu 21 lipca 2020 r. Doświadczenia przy tej wersji gry wpłynęły na decyzje o rozpoczęciu prac nad projektem – „Blair Witch: Oculus Quest Edition”.

Inne projekty

W dniu 7 kwietnia 2020 r. Spółka poinformowała, iż zawarła istotną umowę z globalnym wydawcą, jednym ze światowych liderów branży gier, dotyczącą produkcji gry, w oparciu o jeden z brandów posiadanych przez wydawcę. Zgodnie z umową Spółka otrzyma m. in. wynagrodzenie typu „advance” po spełnieniu ustalonych kamieni milowych, na moment przekazania informacji przez Spółkę wartość całego budżetu developerskiego przekraczała kapitały własne Spółki.

Wydarzenia korporacyjne

W dniu 13 stycznia 2020 r. Spółka otrzymała powiadomienie od osoby pełniącej obowiązki zarządcze u Emitenta, tj. Sekretarza Rady Nadzorczej Jakuba Chruściela – sporządzone na podstawie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR o transakcji nabycia akcji Emitenta, o czym Spółka informowała raportem bieżącym z dnia 14 stycznia 2020 r. W dniu 2 lipca 2020 r. Spółka otrzymała powiadomienie od OÜ Blite Fund osoby powiązanej z osobą pełniącą obowiązki zarządcze w Spółce, tj. Prezesem Zarządu Piotrem Babieno, sporządzone na podstawie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR o transakcji w odniesieniu do akcji Spółki, o czym Spółka informowała raportem bieżącym z dnia 2 lipca 2020 r. Następnie w dniu 7 lipca 2020 r. Spółka otrzymała powiadomienie sporządzone na podstawie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR o transakcji w odniesieniu do akcji Spółki od Mateusza Lenarta - Członka Zarządu Spółki, o czym informowała raportem bieżącym z dnia 8 lipca 2020 r.

W dniu 5 lutego 2020 r. Emitent poinformował o przyjęciu przez Zarząd aktualizacji Planu Strategicznego Bloober Team S.A., obejmującej lata 2020 – 2022, zatwierdzonego następnie przez Radę Nadzorczą. Tego samego dnia odbyło się spotkanie dla akcjonariuszy Spółki w Warszawie, na którym prezes Zarządu Piotr Babieno przedstawił strategię Spółki

na kolejne lata. W nadchodzących latach Bloober Team S.A. zamierza poszerzyć istotnie krąg odbiorców stawiając na cały gatunek horroru. Ponadto, Spółka rozwija się w kierunku gier, w których wciąż dominować będzie psychologia, ale gry będą miały znacznie więcej elementów akcji. Zmiany te są wynikiem odbioru projektów przez rynek, informacji od partnerów handlowych i ciągłych badań rynku. Spółka zamierza realizować większe produkcje, określane mianem „AAA” (w gatunku horror).

W dniu 12 marca 2020 r. Emitent otrzymał zawiadomienia od akcjonariusza Spółki - Rockbridge Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie, działającego w imieniu i na rzecz zarządzanych funduszy inwestycyjnych z informacją, że fundusze łącznie przekroczyły próg 20 % głosów w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta. Następnie w dniu 24 marca Emitent otrzymał zawiadomienia od akcjonariusza Spółki - Rockbridge Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie, działającego w imieniu i na rzecz zarządzanych funduszy inwestycyjnych o przekroczeniu przez Rockbridge Fundusz Inwestycyjny Zamknięty Alpha Hedge progu 5% głosów w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki. O wskazanych zawiadomieniach Spółka informowała raportami bieżącymi odpowiednio z dnia 12 marca 2020 r oraz 24 marca 2020 r.

W dniu 2 czerwca 2020 r. Spółka poinformowała, że w ramach działalności inwestycyjnej przystąpiła jako komandytariusz do alternatywnej spółki inwestycyjnej – Satus Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Alternatywna Spółka Inwestycyjna Spółka komandytowa z siedzibą w Krakowie (dalej jako „ASI”), w wyniku uprzednio udzielonej akceptacji Spółki przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju jako inwestora w ASI. ASI jest powołana w ramach funduszu realizującego projekt grantowy „Alfa Games- B+R+Games” i będzie realizowała swój cel inwestycyjny poprzez lokowanie zgromadzonych aktywów w prawa uczestnictwa spółek, prowadzących prace badawczo-rozwojowe, w branży gier, platform lub narzędzi dla branży gier.

W dniu 5 czerwca 2020 r. została podjęta przez Spółkę decyzja o rozpoznaniu odpisu aktualizacyjnego wynikającego z utraty wartości należności, o czym Emitent informował raportem bieżącym. Zarząd Spółki podjął decyzję o rozpoznaniu odpisu aktualizacyjnego wynikającego z utraty wartości należności (w tym głównie należności podatkowej) na kwotę 515.806,98 złotych w jednostkowym sprawozdaniu finansowym na dzień 31 grudnia 2019 r. Dokonanie odpisów motywowane jest transparentnością działań w stosunku do Akcjonariuszy Spółki. Szczegółowe informacje dot. sposobu ujawnienia w/w odpisów ujawnione zostały zgodnie z obowiązujący-

mi Spółkę zasadami rachunkowości w raporcie rocznym, opublikowanym tego samego dnia. Spółka poinformowała, że dokonanie przedmiotowych odpisów nie ma wpływu na bieżącą płynność finansową Spółki i Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A.

Roczne sprawozdania finansowe jednostkowe oraz skonsolidowane za rok 2019 zostały opublikowane przez Emitenta 5 czerwca 2020 r.

W wyniku transakcji sprzedaży akcji Draw Distance S.A. dokonanych w dniach 23.06.2020 r. oraz 24.06.2020 r. na rynku zorganizowanym NewConnect, Spółka sprzedała łącznie 2 042 436 akcji Draw Distance S.A. stanowiących 15,58% kapitału zakładowego Draw Distance S.A. oraz 2 042 436 głosów, stanowiących 15,58% w ogólnej liczbie głosów Walnego Zgromadzenia Draw Distance S.A. W wyniku dokonania transakcji Spółka posiada 4 587 165 akcji Draw Distance S.A. stanowiących 34,98% w kapitale zakładowym Draw Distance S.A. i uprawniających do 4 587 165 głosów, stanowiących 34,98% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Draw Distance S.A. Do rozliczenia transakcji z dnia 23.06.2020 doszło w dniu 25.06.2020, do rozliczenia transakcji z dnia 24.06.2020 doszło w dniu 26.06.2020 r. Spółka w dniu 26.06.2020 r. zawarła z Draw Distance S.A. umowę, na mocy której zobowiązała się do niezbywania akcji Draw Distance S.A. przez 3 miesiące od dnia zawarcia umowy bez zgody Draw Distance S.A. O powyższym Spółka informowała raportem bieżącym z dnia 26 czerwca 2020 r.

W dniu 23 lipca 2020 r. odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej Spółki, na którym Rada omówiła bieżącą sytuację Emitenta oraz dokonała oceny sprawozdania finansowego Spółki za rok 2019, sprawozdania Zarządu z działalności Spółki w 2019 r., skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej za rok 2019, sprawozdania z działalności Grupy Kapitałowej w 2019 roku, wniosku Zarządu w sprawie przeznaczenia zysku za rok 2019, oraz udzieliła rekomendacji dotyczących udzielenia absolutorium dla członków Zarządu z wykonania obowiązków w 2019. Rada Nadzorcza podjęła również uchwałę w sprawie przyjęcia sprawozdania Rady Nadzorczej.

W dniu 31 lipca 2020 r. Spółka przekazała informację o zwołaniu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki na dzień 27 sierpnia 2020 r. Wraz ze zwołaniem, Spółka opublikowała projekty uchwał oraz inne wymagane dokumenty. W dniu 6 sierpnia 2020 r. wpłynął do Spółki od Rockbridge Towarzystwa funduszy Inwestycyjnych S.A. działającego jako organ zarządzający i reprezentujący fundusze inwestycyjne będące akcjonariuszami Spółki posiadające łącznie co najmniej 5 proc. kapitału zakładowego Spółki żądanie umieszczenia

w porządku obraz Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki określonych spraw wraz z projektami uchwał, które następnie zostały uwzględnione w porządku obrad. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki odbyło się w dniu 27 sierpnia 2020 r. i podjęło uchwały w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2019, zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2019, przeznaczenia zysku za rok obrotowy 2019, zatwierdzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego oraz sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej za rok obrotowy 2019, udzielenia absolutorium Prezesowi oraz Członkom Zarządu z wykonania obowiązków w roku obrotowym 2019, zatwierdzenia sprawozdania z działalności Rady Nadzorczej Spółki w roku 2019, udzielenia absolutorium Członkom Rady Nadzorczej z wykonania obowiązków w roku obrotowym 2019, ustalenia liczby członków Rady Nadzorczej Spółki nowej kadencji na 5 osób, powołania na Członków Rady Nadzorczej Spółki nowej kadencji Pana Pawła Dudy, Pana Piotra Jędrasa, Pana Jakuba Chruściela, Pana Tomasza Muchalskiego oraz Pana Marcina Koseli. O podjęciu uchwał przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółka poinformowała za pomocą raportu bieżącego. Odpowiednie dokumenty zostały złożone zgodnie z wymogami prawnymi do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego.

W dniu 30 września 2020 r. odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej Spółki z udziałem nowych członków, na którym Rada omówiła bieżącą sytuację Emitenta oraz powołała do pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej - Pana Pawła Dudę, Zastępcy Przewodniczącego Rady Nadzorczej - Pana Piotra Jędrasa oraz Sekretarza Rady Nadzorczej Pana Jakuba Chruściela.

W dniu 1 października 2020 r. Spółka wraz ze spółką Forever Entertainment S.A. z siedzibą w Gdyni podpisały akt zawiązania nowej spółki Fearful Entertainment S.A. z siedzibą w Gdyni. Kapitał zakładowy Fearful Entertainment S.A. wynosi 100 tys. zł i dzieli się na 1.000.000 akcji o wartości po 0,1 zł każda. Akcje w kapitale zakładowym zostały objęte w 45% przez Spółkę oraz w 45% przez Forever Entertainment S.A. Pozostałe 10% akcji zostało objętych przez inwestorów indywidualnych. Spółka Fearful Entertainment S.A. będzie specjalizować się w produkcji gier z gatunku horror na platformy Nintendo. Dzięki połączeniu kompetencji Forever Entertainment S.A. (remake) i Bloober Team S.A. (specjalista od horrorów) we wspólnej spółce możliwe będzie pozyskiwanie najbardziej znanych IP z gatunku horrorów oraz tworzenie ich remaków.

30 września 2020 r. Spółka przekazała informację o zwołaniu Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki na dzień 5 listopada 2020 r., w związku z otrzymanym na podstawie art. 400 §1 kodeksu spółek handlowych żąda-

niem z dnia 16 września 2020 r. od Rockbridge Towarzystwa Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie, działającego jako organ zarządzający i reprezentujący fundusze inwestycyjne będące akcjonariuszami Emitenta posiadające łącznie co najmniej 5 procent kapitału zakładowego Emitenta. Wraz ze zwołaniem, Spółka opublikowała projekty uchwał oraz inne wymagane dokumenty. W związku jednak z istotnym wzrostem zakażeń związanym z rozprzestrzenianiem się wirusa SARS-Cov-2 oraz kierując się względami bezpieczeństwa akcjonariuszy i innych osób mających uczestniczyć w Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, zgromadzenie zostało odwołane w dniu 27 października 2020 r., o czym Emitent poinformował raportem bieżącym. W dniu 15 października 2020 r. wpłynęło do Spółki od Rockbridge Towarzystwa Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie, działającego jako organ zarządzający i reprezentujący fundusze inwestycyjne będące akcjonariuszami Spółki posiadające łącznie co najmniej 5 proc. kapitału zakładowego Spółki żądanie umieszczenia sprawy w porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki zwołanego na dzień 5 listopada 2020 roku, która następnie została uwzględniona w porządku obrad. Spółka w dniu 16 października 2020 r. poinformowała o zmianie adresu miejsca odbycia Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia oraz o wprowadzeniu na wniosek akcjonariusza zmian do porządku obrad. Kolejno, w dniu 20 października 2020 r. wpłynęło do Spółki od Rockbridge Towarzystwa Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie, działającego jako organ zarządzający i reprezentujący fundusze inwestycyjne będące akcjonariuszami Spółki posiadające łącznie co najmniej 5 proc. kapitału zakładowego Emitenta zgłoszenie projektów uchwał dotyczących spraw wprowadzonych do porządku obrad Walnego Zgromadzenia Spółki zwołanego na dzień 5 listopada 2020 r., które następnie Spółka uwzględniła w porządku obrad.

W dniu 27 października 2020 r. Spółka odwołała Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy zwołane na dzień 5 listopada 2020 r. Przyczyną odwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy były obostrzenia wprowadzone przez rząd Rzeczypospolitej Polskiej w związku z istotnym wzrostem zakażeń związanym z rozprzestrzenianiem się wirusa SARS-Cov-2 oraz względy bezpieczeństwa akcjonariuszy i innych osób mających uczestniczyć w Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy.

W dniu 12 listopada 2020 r. Spółka przekazała informację o zwołaniu Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki na dzień 8 grudnia 2020 r. wyłącznie za pośrednictwem i przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej. Wraz ze zwołaniem Spółka opublikowała projekty uchwał oraz inne wymagane doku-

menty. W dniu 23 listopada 2020 r. wpłynęło do Spółki od Rockbridge Towarzystwa Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie, działającego jako organ zarządzający i reprezentujący fundusze inwestycyjne będące akcjonariuszami Emitenta posiadające łącznie co najmniej 5 proc. kapitału zakładowego Emitenta zgłoszenie zmienionego projektu uchwały dotyczącej spraw wprowadzonych do porządku obrad Walnego Zgromadzenia Spółki zwołanego na dzień 8 grudnia 2020 r., które następnie Spółka uwzględniła w porządku obrad. Walne Zgromadzenie w dniu 8 grudnia 2020 r. za pośrednictwem i przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej podjęło następujące uchwały:

- w sprawie podziału (splitu) akcji Bloober Team S.A. oraz zmiany Statutu Spółki,
- w sprawie zmiany uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników Spółki pod firmą Bloober Team Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie: przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego w Spółce, upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków Programu Motywacyjnego w części pozostawionej do dyspozycji tego organu przez Walne Zgromadzenie i trybu wejścia przez te osoby w posiadanie akcji Spółki
- w sprawie zmiany uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki pod firmą Bloober Team Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie: zmiany Uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2018 roku w sprawie: 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 Spółkę 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.

O podjęciu uchwał przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółka poinformowała za pomocą raportu bieżącego. Odpowiednie dokumenty zostały złożone zgodnie z wymogami prawnymi do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego oraz do Komisji Nadzoru Finansowego.

Jak zostało to już wskazane - Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki w dniu 8 grudnia 2020 r. podjęło następujące uchwały w sprawie zmiany uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników Spółki pod firmą Bloober Team Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 roku oraz w sprawie zmiany uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki pod firmą

Bloober Team Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 roku. W dniu 21 grudnia 2020 r. zarząd Bloober Team poinformował, że w oparciu o treść uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 6 listopada 2019 roku, zmienionej uchwałą nr 5 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 8 grudnia 2020 roku oraz przyjętego na jej podstawie przez Zarząd Regulaminu Programu Motywacyjnego spółki Bloober Team obowiązującego w okresie od 1 lipca 2019 roku do 31 grudnia 2022 roku (na brzmienie którego wyraziła zgodę Rada Nadzorcza Spółki) - w związku ze spełnieniem przesłanki pomyślnego ukończenia procesów certyfikacji gier „The Medium” i „Observer: System Redux” na konsolę Microsoft Xbox przewidzianej w Programie, Spółka złożyła dyspozycje sprzedaży 17 396 akcji własnych Spółki dla osób uprawnionych wchodzących w skład kluczowych pracowników Spółki po cenie określonej zgodnie z regulaminem Programu, za łączną kwotę 39 490,79 zł. Tego samego dnia Spółka sprzedała osobom uprawnionym łącznie 12 981 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 0,73 % akcji Spółki, za łączną kwotę 36 492,71 zł. Następnie Spółka sprzedała w kolejnym dniu 22 grudnia 2020 r. 765 akcji własnych Spółki osobie uprawnionej wchodzącej w skład kluczowych pracowników Spółki, po cenie określonej zgodnie z regulaminem Programu, za łączną kwotę 1.484,10 zł. W dniu 28 grudnia 2020 r. Spółka sprzedała kolejne 3650 akcji własnych Spółki osobom uprawnionym wchodzącym w skład kluczowych pracowników Spółki po cenie określonej zgodnie z regulaminem Programu, za łączną kwotę 1.513,98 zł.

Spółka, w ramach programu motywacyjnego, sprzedała osobom uprawnionym łącznie 17 396 akcji własnych Spółki stanowiących ok. 0,98% kapitału zakładowego Spółki, za łączną kwotę 39 490,79 zł. W dniu 28 grudnia 2020 r. Spółka otrzymała od Konrada Rekiecia oraz Mateusza Lenarta - Członków Zarządu Emitenta odpowiednie powiadomienia sporządzone na podstawie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR o transakcjach w odniesieniu do akcji Spółki.

W dniu 31 grudnia 2020 r. Spółka była w posiadaniu 580 akcji własnych Spółki stanowiących ok. 0,03 % jej kapitału zakładowego oraz ok. 0,03% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, które mają zostać przekazane w ramach kolejnych przydziałów dla kluczowych pracowników Bloober Team S.A.

W dniu 17 grudnia 2020 r. Zbigniew Kuc, Stanisław Kowalczyk, Dariusz Wazia, Paweł Molis, Daniel Guzik, Rafał Gaj, Krzysztof Mielczarek, Marzena Ulman oraz Jarosław Pietrzak zawiadomili Spółkę, że w związku z zawarciem przez nich w dniu 17 grudnia 2020 r. porozumienia, przedmiotem którego jest zobowiązanie się co do zgodnego głosowania na walnych zgromadzeniach akcjonariuszy Spółki łączny

udział Stron Porozumienia przekroczył próg 5% głosów w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki.

Przegląd opcji strategicznych

W dniu 5 maja 2020 r. Spółka poinformowała, że w związku z licznymi zapytaniami od inwestorów branżowych i finansowych, zainteresowanych zaangażowaniem kapitałowym w Spółkę, Zarząd Spółki rozpoczął rozmowy mające na celu wybór brokera finansowego, obsługującego potencjalną transakcję. Po upływie miesiąca, w dniu 8 czerwca 2020 r. Zarząd Spółki dokonał wyboru tzw. „short listy” doradców do obsługi potencjalnego procesu M&A, o czym Spółka informowała raportem bieżącym. Z kilkunastu ofert współpracy od renomowanych partnerów, Spółka zdecydowała się wybrać sześciu, którzy będą uczestniczyć w drugiej turze rozmów. Wśród wybranych podmiotów są 3 ze Stanów Zjednoczonych, 2 z Polski i jeden z Wielkiej Brytanii. W dniu 16 sierpnia 2020 r. Spółka dokonała wyboru doradców do obsługi procesu M&A oraz zawarła umowy o świadczenie usług doradczych z Juno Capital Partners LLC jako wiodącym doradcą, któremu partnerował po stronie polskiej będzie Trigon Investment Banking spółka z ograniczoną odpowiedzialnością & wspólnicy spółka komandytowa oraz Trigon Dom Maklerski S.A. Zarząd Spółki w dniu 29 grudnia 2020 r. postanowił przedłużyć proces przeglądu opcji strategicznych do końca stycznia 2021 roku.

Skup akcji własnych

Emitent w dniu 13 października 2020 r. rozpoczął program skupu akcji własnych w transzach za pośrednictwem Trigon Dom Maklerski S.A. z siedzibą w Krakowie, który szczegółowo został opisany w Części 9 sprawozdania - Nabywanie Akcji Własnych. Do końca czwartego kwartału 2020 r. Spółka w wyniku przeprowadzonych transakcji w ramach skupu akcji własnych nabyła łącznie 17 976 akcji własnych, stanowiących ok. 1,02% jej kapitału zakładowego oraz ok. 1,02% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.

Dofinansowania

W dniu 29.02 2020 r. Emitent zakończył realizację projektu „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” – projekt realizowany w ramach Programu Sektorowego GAMEINN.

W dniu 4 maja 2020 r. spółce przyznano w konkursie nr RPMP.03.03.02-IP.01-12-037/19 w ramach 3 Osi Priorytetowej

„Przedsiębiorcza Małopolska”, Działanie 3.3 „Umiędzynarodowienie małopolskiej gospodarki”, Poddziałanie 3.3.2 „Aktywność międzynarodowa małopolskich MŚP”, dofinansowania do wysokości 200 000 złotych na realizację projektu pn. „Budowanie przewagi konkurencyjnej Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynku amerykańskim i niemieckim”. Całkowita wartość projektu wynosi 404 163 złotych brutto. Projekt jest realizowany w odpowiedzi na potrzeby zintensyfikowania działalności eksportowej przedsiębiorstwa na rynku amerykańskim i niemieckim, wprowadzenia do działalności eksportowej na rynku amerykańskim i niemieckim nowego innowacyjnego produktu firmy, który nie był dotychczas przedmiotem ekspansji międzynarodowej Spółki, zwiększenia grona klientów na rynku amerykańskim i niemieckim, zbudowania korzystnego wizerunku Spółki na rynku amerykańskim i niemieckim, zbudowania i umocnienia marki produktów oferowanych przez przedsiębiorstwo na rynku amerykańskim i niemieckim. W dniu 30 lipca 2020 r. Spółka poinformowała o zawarciu umowy o dofinansowanie w ramach wyżej wskazanego projektu.

W dniu 22.06.2020 r. przyznano w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój, Poddziałanie 3.3.3 Wsparcie MŚP w promocji marek produktywnych – Go to Brand, dofinansowania do wysokości 315 825,00 złotych na realizację projektu pn. „Rozwój firmy Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynkach zagranicznych”. Całkowita wartość projektu wynosi 421 100,00 zł. Przedmiotem projektu jest udział Spółki w targach branżowych oraz organizacja misji przyjazdowej i wyjazdowej, co ma służyć wzmocnieniu konkurencyjności przedsiębiorstwa na arenie międzynarodowej. W ramach realizacji niniejszego projektu planowany jest udział Spółki w charakterze wystawcy w targach E3 w USA w czerwcu 2020 r., Tokio Games Show w Japonii we wrześniu 2020 r., Igomir w Rosji w październiku 2020 r. oraz Gamescom w Niemczech w sierpniu 2021

Dnia 26.06.2020 r. spółka zakończyła realizację projektu „Black” dofinansowanego przez Education, Audiovisual and Culture Executive Agency Creative Europe – MEDIA.

W 2020 r. Emitent zakończył badania przemysłowe i prace rozwojowe mające na celu opracowanie samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym, w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza. Rozwiązanie to będzie wykorzystane w grach z gatunku horror tworzonych przez Emitenta.

W 2020 r. kontynuowano realizację następujących projektów dofinansowanych ze środków unijnych/ publicznych:

1. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą tworzenie innowacyjnych gier powstałych w wyniku zrealizowanych prac badawczych” – projekt realizowany 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.
2. „Black” – projekt dofinansowany przez Education, Audiovisual and Culture Executive Agency Creative Europe – MEDIA. Ponadto, rozpoczęto realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. na rynku światowym dzięki opracowaniu innowacyjnej technologii niezbędnej do tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller”, realizowanego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020, 1 Oś Priorytetowa „Gospodarka Wiedzy”, Działanie 1.2. „Badania i innowacje w przedsiębiorstwach”, Poddziałanie 1.2.1 „Projekty badawczo-rozwojowe przedsiębiorstw”, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.
3. Projekt pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą przeprowadzenie prac badawczych w zakresie opracowania innowacyjnych rozwiązań technologicznych”, projekt nr RPMP.01.02.02-12-0131/19-00 współfinansowany przez Unię Europejską w ramach regionalnego programu operacyjnego województwa małopolskiego 2014-2020, którego celem jest wzmocnienie aktywności gospodarczej i konkurencyjności przedsiębiorstwa, wzrost innowacyjności przedsiębiorstwa, wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań w produkcji gier wideo i sprzedaż innowacyjnych produktów, obniżenie kosztów funkcjonowania przedsiębiorstwa, pozytywny wpływ na rynek pracy poprzez zwiększenie zatrudnienia oraz ochrona środowiska naturalnego.
4. Projekt pn. „Budowanie przewagi konkurencyjnej Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynku amerykańskim i niemieckim”. Projekt nr RPMP.03.03.02-12-0001/20-00, współfinansowany przez Unię Europejską w ramach regionalnego programu operacyjnego województwa małopolskiego 2014-2020, którego celem jest wzmocnienie działalności międzynarodowej przedsiębiorstwa Bloober Team S.A., poprzez udział w wybranych imprezach targowo-wystawienniczych w charakterze wystawcy w imprezach branżowych – „Gamescom” w Niemczech, „E3” w USA i „PAX West” w USA.

Komentarz do wyników finansowych

Spółka w roku 2020 wykazuje znaczny wzrost przychodów netto ze sprzedaży w stosunku do roku ubiegłego, wzrost z poziomu 22,57 mln zł do poziomu 41,925 mln zł tj. o 86% (w tym wartość pozycji przychodów netto ze sprzedaży produktów w 2020 r. wyniosła 25,39 mln zł, wartość pozycji zmiana stanu produktów 16,54 mln zł). Wysoki poziom przychodów w 2020 r. jest związany z utrzymywaniem się wysokiego poziomu sprzedaży poszczególnych gier oraz realizacją umowy z globalnym wydawcą. Umowa ta dotyczy produkcji gry w oparciu o jeden z brandów posiadanych przez wydawcę, w ramach to której Spółka otrzymuje m.in. wynagrodzenie typu „advance”.

Wzrost przychodów oraz równocześnie stosunkowo mniejszy wzrost kosztów operacyjnych, pozwoliły Spółce osiągnąć w 2020 r. ponad 6,37 mln zł zysku ze sprzedaży w stosunku do 2 mln zł w roku 2019.

W roku 2020 r. Spółka rozpoznaje w wyniku finansowym 2,5 mln zł pozostałego przychodu operacyjnego z tytułu otrzymanych dotacji oraz 0,69 mln zł pozostałych kosztów operacyjnych z tytułu odpisów należności.

Dodatkowo Spółka w 2020 r. zrealizowała zysk na sprzedaży akcji spółki powiązanej Draw Distance S.A. w wysokości ponad 3,15 mln zł. W związku z rzeczoną transakcją udział spółki Bloober Team S.A. w kapitale spółki Draw Distance S.A. zmniejszył się do poziomu 34,98%.

Powyższe pozwoliło Spółce osiągnąć w 2020 r. zysk netto na poziomie 9,7 mln zł.

Spółka wykazuje znaczące przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej na poziomie 12,95 mln zł oraz z działalności finansowej 0,99 mln zł, pomimo dokonywania przez Spółkę w prezentowanym okresie skupu akcji własnych w ramach realizacji programu motywacyjnego. Uzyskane nadwyżki finansowe Spółka wydatkuje na działalność inwestycyjną.

W 2020 r. Spółka zakończyła prace rozwojowe realizowane w ramach programu sektorowego GameInn rozpoznając równocześnie wartość niematerialną i prawną w wartości 7,95 mln zł. W sumie Spółka prezentuje znaczący wzrost

wartości niematerialnych i prawnych o 13,68 mln zł w porównaniu z rokiem ubiegłym.

W ramach działalności inwestycyjnej Spółka przystąpiła jako komandytariusz do alternatywnej spółki inwestycyjnej – Satus Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Alternatywna Spółka Inwestycyjna Spółka komandytowa z siedzibą w Krakowie (dalej jako „ASI”), w wyniku uprzednio udzielonej akceptacji Emitenta przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju jako inwestora w ASI. ASI jest powołana w ramach funduszu realizującego projekt grantowy „Alfa Games-B+R+Games” i będzie realizowała swój cel inwestycyjny poprzez lokowanie zgromadzonych aktywów w prawa uczestnictwa spółek, prowadzących prace badawczo-rozwojowe, w branży gier, platform lub narzędzi dla branży gier.

Dodatkowo Spółka w 2020 r. objęła 45% akcji nowopowstałej spółki Fearful Entertainment S.A., która będzie specjalizować się w produkcji gier z gatunku horror na platformy Nintendo.

Istotnym elementem aktywów Spółki są zapasy związane z ponoszonymi przez Spółkę nakładami na produkcję gier. W 2020 r. pozycja ta wzrosła z poziomu 19,49 mln zł na koniec 2019 r. do poziomu 31,43 mln zł. Wzrost ten w dużej mierze był spowodowany ponoszonymi w 2020 r. nakładami na grę „The Medium”.

Spółka wykazuje wzrost wartości zawiązanej rezerwy na podatek odroczony o 0,74 mln zł oraz wzrost zobowiązań z tytułu dostaw i usług, podatków, wynagrodzeń oraz innych zobowiązań o 2,25 mln zł, przy jednoczesnym wzroście należności z tytułu dostaw i usług, podatków oraz innych należności o łączną kwotę 1,26 mln zł. Wzrost tych wartości związany jest przede wszystkim ze wzrostem skali działalności spółki (wzrost przychodów i kosztów).

Spółka wykazuje w 2020 r. znaczący wzrost wartości rozliczeń międzyokresowych przychodów tj. o 14,69 mln zł, które wynikają z ujęcia w tej pozycji otrzymanych przychodów z kontraktów/umów długoterminowych oraz pozostałych przychodów operacyjnych z tytułu dotacji rozliczanych w przyszłych okresach obrachunkowych.

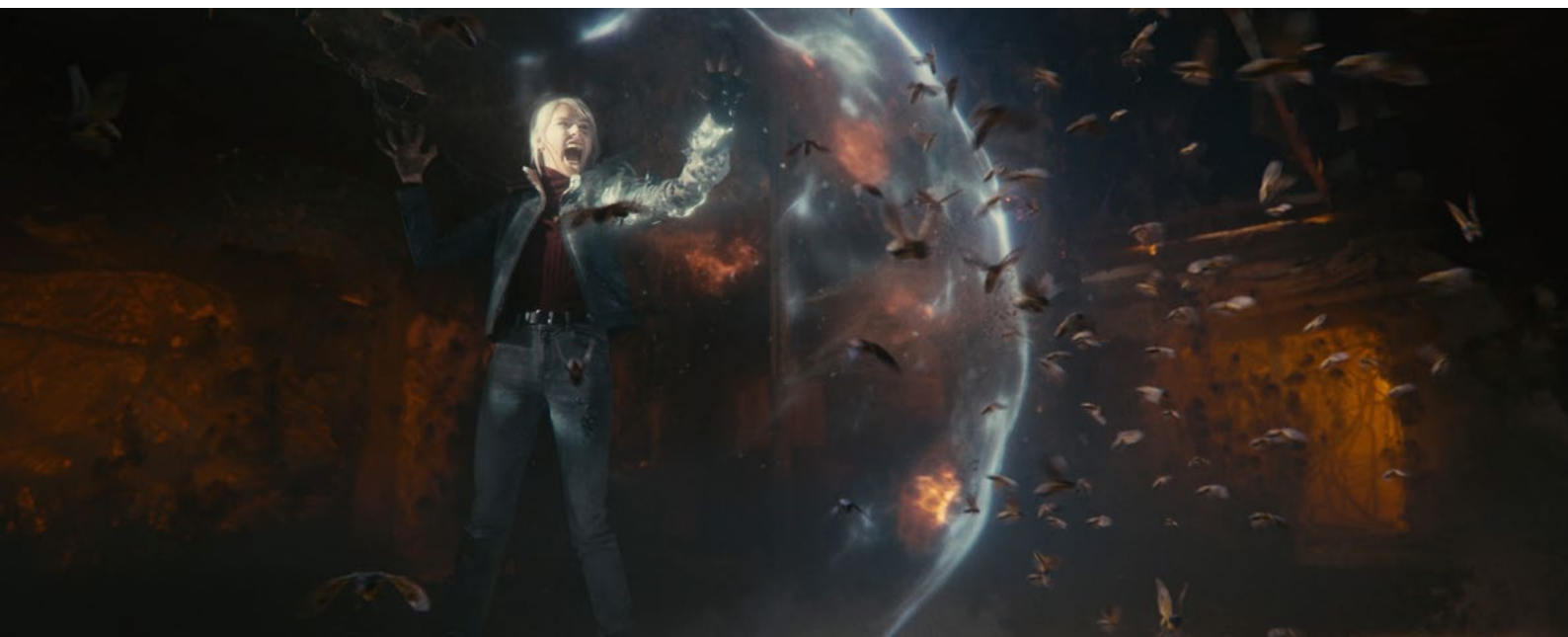
5. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2020 roku

The Medium

Początek roku 2021 był najważniejszym okresem w historii Spółki. Światowy problem pandemii COVID-19 skomplikował, ale nie pokrzyżował planów wydawniczych „The Medium”. W styczniu kampania promocyjna gry weszła w decydującą fazę - zapoczątkowano ją już 5 stycznia publikacją wyczekiwanego przez fanów 14-minutowego materiału prezentującego rozgrywkę. Reakcja społeczności

objęty został opieką producencką przez Tomasza Bagińskiego. W ciągu kolejnych dwóch tygodni trailer obejrzało blisko 3 mln osób - ustanawiając w ten sposób nowy rekord oglądalności kanału You Tube Emitenta.

Do promocji „The Medium” Spółka włączyła także działania outdoorowe - 18 stycznia w Krakowie odsłonięto największa w kraju reklamę zewnętrzną - billboard na Hotelu Forum. Z kolei w Warszawie na elewacjach wieżowców przy ulicach

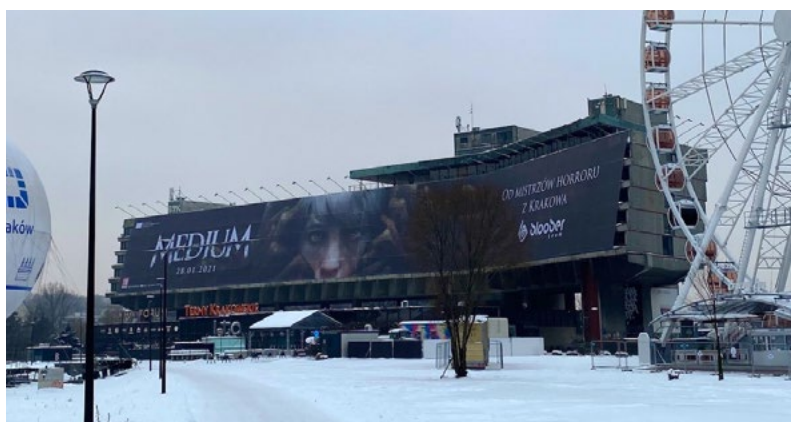


The Medium - Live Action trailer

była żywiołowa - w ciągu kolejnych dni gameplay pobit ustanowiony przez zapowiedź „The Medium” rekord popularności - jako najczęściej oceniany i komentowany materiał Bloober Team na własnym kanale YouTube. Po gameplaju uwaga fanów została skierowana na dwa odmienne aspekty produkcji: warstwę artystyczną jako decydujący element kreowania nastroju w grze oraz techniczną, będącą niejako wizytówką efektów współpracy ze spółką Nvidia oraz wdrożenia w grze technologii RTX. Na dwa tygodnie przed premierą, 14 stycznia Bloober Team zaprezentował Live Action Trailer, efekt współpracy z Platige Image, jednym z najlepszych twórców animacji 3D i cyfrowych efektów specjalnych dla świata reklamy, filmu, sztuki, edukacji i rozrywki. Materiał reżyserowany przez Pawła Maślone

Waryńskiego i Chmielnej powstały przygotowane przez The Good Looking Studio, ogromne murale w oparciu o oficjalny art „The Medium”.

Na finiszu kampanii promocyjnej, materiałem o dziewięciu nieznanymi faktach o grze Spółka zwróciła uwagę graczy, na to jak mocno gra związana jest z wątkami historycznymi Polski, Krakowa oraz jak wyglądały kulisy jej produkcji. Po premierze zaowocowało to publikacjami opisującymi ogrom detali w „The Medium”, stworzonych nie dla gameplay, ale oddania realiów epoki, czy wykreowania nastroju. Jak skomentował to jeden z dziennikarzy: „Zespół poświęcił setki godzin na to, by miejsce, które gracz odwiedza przez zaledwie kilkanaście sekund oddziaływało każdym



The Medium – Forum Kraków

elementem. To produkcja, w której widok mieszkania w krakowskiej kamienicy przywołuje nawet zapach starego, lakierowanego parkietu”.

W dniu 28 stycznia finalnie „The Medium” trafiło do rąk graczy. Premiera odbyła się na wszystkich rynkach świata jednocześnie, a jej ilustracją był zwiastun premierowy ilustrowany specjalnie skomponowanym przez duet Reikowski - Yamaoka utworem „Voices”, w którym zaśpiewała Mary Elizabeth McGlynn, uwielbiana przez graczy piosenkarka uczestnicząca w pracach nad grami z serii Silent Hill, Resident Evil, Devil May Cry i wielu innych.

Wprowadzenie „The Medium” na rynek przebiegło zgodnie z ustaleniami. Grę udostępniono przede wszystkim w ofercie abonamentowej Microsoft - Game Pass. Ofertę na platformę PC oraz konsole Xbox next-gen uzupełniły także oferty umożliwiające grę w streamingu jak NVIDIA GeForce Now.

Przez cały styczeń kampanii marketingowej towarzyszyły także rozbudowane kampanie pre-orderowe i sprzedażowe realizowane na platformach Google Ads, Facebook oraz Twitter. Dzięki nim już 29 stycznia Spółka w raporcie bieżącym poinformowała o zwrocie kosztów produkcji i marketingu „The Medium”. W ciągu 2 miesięcy od daty premiery gra została oceniona i recenzowana ponad 75 tysięcy razy - uzyskując globalne 88% ocen pozytywnych w serwisie STEAM (ranga: bardzo pozytywne) oraz 4,5/5 w serwisie Microsoft/Xbox. 11 lutego w specjalnie przygotowanym materiale Accolade zespół Spółki podziękował graczom i dziennikarzom za wszystkie opinie na temat gry. Trailer zilustrował kolejny specjalny utwór z oficjalnego soundtracka gry, „Fade” duetu Reikowski i Yamaoka zaśpiewany przez Mary Elizabeth McGlynn oraz Troya Bakera (w grze używającego głosu postaci The Maw).



The Medium – Warszawa

Popularność „The Medium” oraz liczne zapytania ze strony fanów utwierdziły Emitenta w przekonaniu o potrzebie rozwijania projektu. W dniu 12 lutego 2021 r. Spółka poinformowała raportem bieżącym o zawarciu umowy z Koch Media GmbH na obsługę wydawniczą pudełkowych edycji gier The Medium oraz Observer: System Redux. Gry w pudełkach trafią do klientów jeszcze w 2021 r.

Pozostałe tytuły

Po niezwykle udanym wprowadzeniu na rynek „The Medium”, zespół Spółki szybko skoncentrował się na realizacji innych projektów. Po raz kolejny Emitent przystąpił do rozszerzania dostępności gier - z początkiem kwietnia poinformował o przygotowaniach do premiery gry „Layers of Fear” w wersji na gogle rzeczywistości wirtualnej PlayStation, czyli PSVR. To pierwsza gra Spółki na tej platformie sprzętowej - gra podobnie jak jej odpowiednik dla Oculus Rift i Quest została specjalnie przygotowana do obsługi w warunkach wirtualnej rzeczywistości. Tytuł mimo upływu lat cieszy się dużą popularnością i jest w ocenie Spółki dobrym testem dla potencjalnego rozwoju i kolejnych premier na platformie wirtualnej Sony. Raportem bieżącym z dnia 9 lutego 2021 r. Spółka poinformowała o planowanym rozpoczęciu dystrybucji gry „Layers of Fear VR” w wersji Sony PlayStation VR na pierwszy kwartał 2021 r. Premierę dzienną gry „Layers of Fear VR” ustalono na dzień 29 kwietnia, o czym Emitent poinformował raportem bieżącym w dniu 7 kwietnia.

Popularność i bardzo dobre opinie tytułu „Observer: System Redux” zachęciły Spółkę do rozszerzenia dostępności gry. W dniu 25 marca, Observer pojawił się w ofercie platformy streamingowej Luna należącej do Amazon, o czym Emitent poinformował raportem bieżącym. Dla Bloober Team to atrakcyjna forma popularyzacji produkcji Spółki i dalszego powiększania globalnej rozpoznawalności marki.

W dniu 16 marca Emitent poinformował także o pracach nad grą „Observer: System Redux” w wersji dla konsol Playstation 4 oraz Xbox One (w tym przygotowywaniu także wersji pudełkowej). Warto podkreślić, że gra ukazała się 10 listopada 2020 r. jako jeden z pierwszych na świecie tytułów stricte dla konsol następnej generacji, czyli PlayStation 5 i Xbox series X. Analiza rynku ujawniła jednak, że gry na poprzednią generację wciąż są bardzo atrakcyjną ofertą. Wstępną datę premiery dla tej wersji Observera wyznaczono na trzeci kwartał 2021 roku.

Wydarzenia korporacyjne

Spółka w okresie od początku 2021 roku realizowała program skupu akcji własnych, w związku z czym na dzień 5 lutego 2021 r. w wyniku przeprowadzonych transakcji w ramach skupu akcji własnych Emitent nabył łącznie 21846 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 1,24% jej kapitału zakładowego oraz ok. 1,24% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.

Następnie, w oparciu o treść uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego w Spółce, upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków Programu Motywacyjnego w części pozostawionej do dyspozycji tego organu przez Walne Zgromadzenie i trybu wejścia przez te osoby w posiadanie akcji Spółki, zmienionej uchwałą nr 5 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 8 grudnia 2020 roku, w sprawie zmiany uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia w sprawie przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego w Spółce, upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków Programu Motywacyjnego w części pozostawionej do dyspozycji tego organu przez Walne Zgromadzenie i trybu wejścia przez te osoby w posiadanie akcji Spółki oraz przyjętego na jej podstawie Regulaminu Programu Motywacyjnego spółki Bloober Team Spółka Akcyjna obowiązującego w okresie od 1 lipca 2019 roku do 31 grudnia 2022 roku („Program”) - w związku ze spełnieniem przesłanki pomyślnego ukończenia procesów certyfikacji gier „The Medium” i „Observer: System Redux” na konsolę Microsoft Xbox przewidzianej w Programie (o czym Spółka informowała raportami bieżącymi nr 75 z dnia 3 listopada 2020 r. oraz nr 112 z dnia 15 grudnia 2020 r.), Spółka złożyła w dniu 15 marca 2021 r. dyspozycję sprzedaży oraz sprzedała 300 akcji własnych Spółki osobie uprawnionej wchodzącej w skład kluczowych pracowników Spółki, w ramach transakcji OTC, tj. poza alternatywnym systemem obrotu, po cenie określonej zgodnie z regulaminem Programu, za łączną kwotę 1572 zł.

Spółka do tej pory sprzedała osobom uprawnionym łącznie 17 696 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 1% kapitału zakładowego Spółki, za łączną kwotę 41 062,79 zł. Emitent posiada obecnie 4150 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 0,23% jej kapitału zakładowego oraz ok. 0,23% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.

Split akcji Spółki

W dniu 18 lutego 2021 r. Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował zmianę Statutu Spółki uchwalonych uchwałą nr 4 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 8 grudnia 2020 r. o czym Emitent informował raportem bieżącym. Zmiany w Krajowym Rejestrze Sądowym obejmowały podział (split) wszystkich akcji Spółki polegający na obniżeniu wartości nominalnej każdej akcji w stosunku 1:10 w ten sposób, że dotychczasową wartość nominalną akcji w wysokości 0,10 zł (dziesięć groszy) ustalono na kwotę 0,01 zł (jeden grosz) dla każdej akcji oraz zwiększono liczbę akcji Spółki tworzących kapitał zakładowy Spółki z 1.767.299 (jeden milion siedemset sześćdziesiąt siedem tysięcy dwieście dziewięćdziesiąt dziewięć) akcji Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda do 17.672.990 (siedemnaście milionów sześćset siedemdziesiąt dwa tysiące dziewięćdziesiąt) akcji o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda. W wyniku zmiany wartości nominalnej akcji, każdą z dotychczas wyemitowanych w Spółce akcji serii A, B, C i D o dotychczasowej wartości nominalnej po 0,10 zł wymienia się na 10 (dziesięć) akcji odpowiednich serii A, B, C i D o wartości nominalnej po 0,01 zł każda akcja.

Kolejno, w dniu 12 marca 2021 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. postanowił na wniosek Emitenta dokonać wymiany (podziału) akcji Emitenta. Na mocy Oświadczenia nr 438/2021 z dnia 12 marca 2021 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. wyznaczył 18 marca 2021 r. jako dzień podziału 1 767 299 (milion siedemset sześćdziesiąt siedem tysięcy dwieście dziewięćdziesiąt dziewięć) akcji Emitenta o wartości nominalnej 0,10 zł każda na 17 672 990 (siedemnaście milionów sześćset siedemdziesiąt dwa tysiące dziewięćdziesiąt) akcji o wartości nominalnej 0,01 zł każda. Wskazane Oświadczenie Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. zostało podjęte na wniosek Emitenta w związku z uchwalonym zmniejszeniem wartości nominalnej akcji Emitenta przy jednoczesnym zwiększeniu ich ilości (split) przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta w dniu 8 grudnia 2020 r. uchwałą nr 4. Spółka informowała o oświadczeniu Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. raportem bieżącym z dnia 12 marca

2021 r. W dniu 18 marca 2021 r. doszło do podziału akcji Spółki we wskazany powyżej sposób.

Przeгляд opcji strategicznych

W dniu 29 stycznia 2021 r. Spółka poinformowała o dalszym przedłużeniu procesu przeglądu opcji strategicznych do 31 marca 2021 r. Finalnie w dniu 29 marca 2021 r. Spółka poinformowała o dotychczasowych wynikach przeglądu opcji strategicznych. W ramach przeglądu opcji strategicznych Emitent [w okresie od 17 sierpnia 2020 roku do 29 marca 2021 roku] dokonał wraz ze swoimi doradcami, Juno Capital Partners LLC, Trigon Investment Banking spółka z ograniczoną odpowiedzialnością & wspólnicy spółka komandytowa, Trigon Dom Maklerski S.A. oraz kancelarią Domański Zakrzewski Palinka sp.k., przeglądu możliwych scenariuszy realizacji celu Emitenta. W trakcie przeglądu opcji strategicznych Emitent i jego doradcy prowadzili rozmowy z potencjalnymi partnerami zarówno branżowymi jak i finansowymi z Polski oraz z zagranicy, którzy wyrazili niewiążące zainteresowanie przejęciem części akcji lub inwestycją w Spółkę. Zdecydowana większość tych podmiotów pochodziła z zagranicy. Po szczegółowej analizie dostępnych możliwości Zarząd Spółki postanowił podjąć decyzje, które pozwolą na utrzymanie głównego celu strategicznego Spółki przy jednoczesnym zachowaniu własnej autonomii. Po pierwsze Spółka zdecydowała się nie kontynuować rozmów z potencjalnymi inwestorami finansowymi i branżowymi zainteresowanymi przejęciem większościowego pakietu akcji Spółki ze względu na duże ryzyko utraty jej nadrzędnych celów strategicznych. Na obecnym etapie byłoby to niezgodne z kulturą organizacji, jak również ograniczałoby w sposób istotny potencjał wzrostu wartości Spółki w kolejnych latach, szczególnie biorąc pod uwagę realizowane i planowane przez nią projekty. Zarząd Spółki nie może jednak wykluczyć rozważenia takiej opcji w przyszłości. Po drugie w celu wzmocnienia swojej pozycji na rynkach międzynarodowych Emitent zdecydował o podjęciu na zasadzie czasowej wyłączności rozmów dotyczących strategicznej współpracy z jednym z podmiotów branżowych, który w ramach przeglądu opcji strategicznych okazał się mieć największą wartość dodaną dla Spółki. Emitent przewiduje, że ewentualna współpraca ze wskazanym podmiotem powinna być sformalizowana w drugim kwartale bieżącego roku. Po trzecie Spółka podkreśla, że nie rozważała, ani nie rozważa konieczności pozyskania finansowania w drodze nowej emisji akcji w bliskiej przyszłości. Co więcej, Spółka posiadając wolne środki finansowe ma możliwość dokonywania inwestycji mających na celu wzrost jej wartości fundamentalnej. W związku z tym Zarząd Spółki rozważa

podejmowanie inwestycji w spółki komplementarne do działań Emitenta w celu wzrostu jego możliwości produkcyjnych i sprzedażowych. Po czwarte Zarząd Spółki podjął także decyzję o rekomendowaniu akcjonariuszom przeniesienia notowań Spółki na główny parkiet Giełdy Papierów Wartościowych w terminie umożliwiającym pierwsze notowanie w roku 2022.

Dofinansowania

W I kwartale 2021 r. kontynuowano realizację następujących projektów dofinansowanych ze środków unijnych/publicznych:

Projekt pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. na rynku światowym dzięki opracowaniu innowacyjnej technologii niezbędnej do tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller“, realizowanego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020, 1 Oś Priorytetowa „Gospodarka Wiedzy”, Działanie 1.2. „Badania i innowacje w przedsiębiorstwach”, Poddziałanie 1.2.1 „Projekty badawczo-rozwojowe przedsiębiorstw”, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.

Projekt pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą przeprowadzenie prac badawczych w zakresie opracowania innowacyjnych rozwiązań technologicznych”, projekt nr RPMP.01.02.02-12-0131/19-00 współfinansowany przez Unię Europejską w ramach regionalnego programu operacyjnego województwa małopolskiego 2014-2020, którego celem jest wzmocnienie aktywności gospodarczej i konkurencyjności przedsiębiorstwa, wzrost innowacyjności przedsiębiorstwa, wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań w produkcji gier wideo i sprzedaż innowacyjnych produktów, obniżenie kosztów funkcjonowania przedsiębiorstwa, pozytywny wpływ na rynek pracy poprzez zwiększenie zatrudnienia oraz ochrona środowiska naturalnego.

Projekt pn. „Budowanie przewagi konkurencyjnej Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynku amerykańskim i niemieckim”. Projekt nr RPMP.03.03.02-12-0001/20-00, współfinansowany przez Unię Europejską w ramach regionalnego programu operacyjnego województwa małopolskiego 2014-2020, którego celem jest wzmocnienie działalności międzynarodowej przedsiębiorstwa Bloober Team S.A., poprzez udział w wybranych imprezach targowo-wystawienniczych w charakterze wystawcy w imprezach branżowych – „Gamescom” w Niemczech, „E3” w USA i „PAX West” w USA.

W I kwartale 2021 r. zakończono realizację projektu: „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą tworzenie innowacyjnych gier powstałych w wyniku zrealizowanych prac badawczych” – projekt był realizowany 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

W II kwartale 2021 r. w dniu 20 kwietnia 2021 r. Spółka podpisała umowę na realizację projektu: „Rozwój firmy

Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynkach zagranicznych” w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój, Poddziałanie 3.3.3 Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych - Go to Brand, dofinansowania do wysokości 315 825,00 złotych na realizację projektu pn.” Rozwój firmy Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynkach zagranicznych”. Całkowita wartość projektu wynosi 421 100,00 złotych.

Przedmiotem projektu jest udział Bloober Team w targach branżowych oraz organizacja misji przyjazdowej i wyjazdowej, co ma służyć wzmocnieniu konkurencyjności przedsiębiorstwa na arenie międzynarodowej.

6. Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2021 roku

Jeszcze w dniu 5 lutego 2020 r. Emitent poinformował o przyjęciu przez Zarząd Emitenta aktualizacji Planu Strategicznego Bloober Team S.A. na lata 2020 – 2022, zatwierdzonego następnie przez Radę Nadzorczą. Spółka Bloober Team S.A. w ciągu ostatnich lat zbudowała swoją pozycję lidera growego horroru psychologicznego. W kolejnych latach Bloober Team S.A. zamierza poszerzyć istotnie krąg odbiorców stawiając na cały gatunek horroru. Ponadto, Spółka rozwija się w kierunku gier, w których wciąż dominować będzie psychologia, ale gry będą miały znacznie więcej elementów akcji. Zmiany te są wynikiem odbioru projektów przez rynek, informacji od partnerów handlowych i ciągłych badań rynku. Spółka zamierza realizować większe produkcje, określane mianem „AAA” (w gatunku horror).

W dniu 29 marca 2021 r. Spółka poinformowała o dotychczasowych wynikach przeglądu opcji strategicznych. Po szczegółowej analizie dostępnych możliwości Zarząd Spółki postanowił podjąć decyzje, które pozwolą na utrzymanie głównego celu strategicznego Spółki przy jednoczesnym zachowaniu własnej autonomii. Po pierwsze Spółka zdecydowała się nie kontynuować rozmów z potencjalnymi inwestorami finansowymi i branżowymi zainteresowanymi przejęciem większościowego pakietu akcji Spółki ze względu na duże ryzyko utraty jej nadrzędnych celów strategicznych. Na obecnym etapie byłoby to niezgodne

z kulturą organizacji, jak również ograniczałoby w sposób istotny potencjał wzrostu wartości Spółki w kolejnych latach, szczególnie biorąc pod uwagę realizowane i planowane przez nią projekty. Zarząd Spółki nie może jednak wykluczyć rozważenia takiej opcji w przyszłości. Po drugie w celu wzmocnienia swojej pozycji na rynkach międzynarodowych Emitent zdecydował o podjęciu na zasadzie czasowej wyłączności rozmów dotyczących strategicznej współpracy z jednym z podmiotów branżowych, który w ramach przeglądu opcji strategicznych okazał się mieć największą wartość dodaną dla Spółki. Emitent przewiduje, że ewentualna współpraca ze wskazanym podmiotem powinna być sformalizowana w drugim kwartale bieżącego roku. Po trzecie Spółka podkreśla, że nie rozważała, ani nie rozważa konieczności pozyskania finansowania w drodze nowej emisji akcji w bliskiej przyszłości. Co więcej, Spółka posiadając wolne środki finansowe ma możliwość dokonywania inwestycji mających na celu wzrost jej wartości fundamentalnej. W związku z tym Zarząd Spółki rozważa podejmowanie inwestycji w spółki komplementarne do działań Emitenta w celu wzrostu jego możliwości produkcyjnych i sprzedażowych. Po czwarte Zarząd Spółki podjął także decyzję o rekomendowaniu akcjonariuszom przeniesienia notowań Spółki na główny parkiet Giełdy Papierów Wartościowych w terminie umożliwiającym pierwsze notowanie w roku 2022.

7. Czynniki ryzyka i zagrożeń

Wśród głównych czynników ryzyka i zagrożeń wskazać należy:

Ryzyko/zagrożenie związane z epidemią koronawirusa COVID-19

W 2020 r. powstało nowe ryzyko/zagrożenie dla działalności Bloober Team S.A. – w postaci epidemii koronawirusa COVID-19. W dniu 19 marca 2020 r. Zarząd Spółki w nawiązaniu do wydanego oświadczenia Europejskiego Urzędu Nadzoru Giełd i Papierów Wartościowych „ESMA” oraz komunikatu Komisji Nadzoru Finansowego poinformował o wpływie rozprzestrzeniania się koronawirusa COVID-19 na działalność Emitenta oraz jego wyniki finansowe.

Zgodnie z aktualną na dzień publikacji niniejszego raportu oceną Emitent spodziewa się, że skutki koronawirusa COVID-19 będą miały nieznaczny wpływ na działalność i wyniki Emitenta, pandemia nie miała dotychczas negatywnego przełożenia na obraz wyników finansowych Emitenta. Spółka działa w branży, która pozwoliła jej nieprzerwanie funkcjonować podczas pandemii.

Warto jednak wskazać, że ze względu na pandemię oraz optymalizację kalendarza wydawniczego w odniesieniu do tytułów konkurencyjnych Emitent podjął decyzję o nieznacznej zmianie daty światowej premiery gry „The Medium” na dzień 28 stycznia 2021 r.

Emitent podjął przede wszystkim czynności mające na celu zminimalizowanie zagrożenia dla swoich pracowników w związku z rozprzestrzenianiem się wirusa. Pracownicy Emitenta w większości nadal realizują swoje obowiązki w formie pracy zdalnej. Praca zdalna, wyzwania związane z logistyką, a także niewiadome dotyczące kondycji finansowej kontrahentów Emitenta oraz podmiotów zarządzających platformami dystrybucyjnymi, na których mają się ukazać gry Emitenta, utrudnienia w realizacji eventów promocyjnych, targów – są głównymi obszarami działalności Emitenta, które to Emitent nadal identyfikuje jako podlegające znacznemu wpływowi pandemii.

Największym wyzwaniem organizacyjnym jest praca zdalna i sytuacja, w której niektórzy pracownicy przebywają na zasiłkach opiekuńczych, co powoduje, że niektóre z procesów zarówno administracyjnych, jak i produkcyjnych się wydłużają albo są bardziej czasochłonne. W związku

z tym, że Bloober Team S.A. współpracuje z wieloma firmami zewnętrznymi, niektóre planowane zlecenia Spółka zdecydowała się podzielić na kilka podmiotów, ze względu na to, iż ich realizacja nie była możliwa w pierwotnie zakładanej przez spółkę formie współpracy. Zatem obecna sytuacja wymaga od Spółki dodatkowego działania i nakładów pracy na ich organizacje.

W związku z aktualną sytuacją pandemiczną, realne nadal jednak jest ryzyko zachorowania takiej części zespołu Spółki, która miałaby wpływ na efektywność Spółki i mogłaby spowodować spowolnienie prac produkcyjnych lub przesunięcie założonych terminów. Do tej pory taka sytuacja się jednak nie zdarzyła.

Dla całej branży, w tym również dla Emitenta, na pewno istotny jest fakt, że nie odbywają się znaczące eventy albo odbędą się one nadal w zmienionej formie – online.

W ocenie Bloober Team S.A. minimalne jest zagrożenie administracyjnego ograniczenia działalności przez władze państwowe. W odróżnieniu od branż, których działalność została ograniczona w związku z rozprzestrzenieniem się pandemii, Spółka nie prowadzi obsługi klientów z bezpośrednim kontaktem fizycznym, jak też może wykonywać działalność w formie pracy zdalnej, czy innej formie ograniczającej ryzyko zarażenia się pracowników koronawirusem w miejscu pracy.

Nie jest również spodziewane, by sprzedaż produktów miała być zagrożona przez ewentualne zamknięcie rynków zbytu, czy też utrudnienia w transporcie i logistyce, ponieważ gry sprzedawane są głównie w formie cyfrowej.

Epidemia koronawirusa COVID-19 może mieć wpływ na kształtowanie się pozostałych wskazanych w sprawozdaniu ryzyk/zagrożeń i możliwości ich zaistnienia.

Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Emitenta

W związku z tym, że Spółka prowadzi działalności zarówno w Polsce, jak i na rynkach zagranicznych, sytuacja gospodarcza Polski, jak i światowa koniunktura gospodarcza, mają decydujące znaczenie dla aktywności i wyników generowanych przez Emitenta. Znaczący wpływ na wysokość osiągniętych przychodów przez Emitenta mają niezależne od Emitenta czynniki, takie jak: tempo wzrostu PKB, poziom

dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, a także poziomy wydatków inwestycyjnych przedsiębiorstw, w szczególności wydatków na rozwój strategii marketingowych i sprzedażowych. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na polskim i globalnym rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, w szczególności na zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane rynkowi tzw. domowej rozrywki. Ewentualne spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym może wynikać także z nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne. Pogorszenie się sytuacji finansowej na rynku światowym oraz polskim może negatywnie wpłynąć na zakładaną przez Emitenta rentowność oraz planowaną dynamikę rozwoju, a także perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko/zagrożenie związane z utratą pozycji w branży

Emitent działa w silnie konkurencyjnej branży. Aby zapobiegać negatywnym skutkom tego czynnika, Spółka podejmuje działania mające na celu wzmocnienie jej pozycji w branży, np. poprzez udział w licznych targach i konferencjach branżowych i nawiązywanie nowych kontaktów handlowych. Inicjatywy te wzmocniają rozpoznawalność samej Spółki, jak i jej produktów.

Ryzyko/zagrożenie konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji

Emitent działa w silnie konkurencyjnej i zmieniającej się branży, charakteryzującej się ogólnosiwiatowym zasięgiem oraz wciąż znacznym rozdrobnieniem. Zarówno wśród producentów, jak i wydawców/dystrybutorów gier przeznaczonych na komputery lub konsole można obserwować tendencję do konsolidacji, szczególnie w efekcie kryzysu światowego. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry. Procesy konsolidacyjne w branży mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej większych producentów i wydawców oraz dalsze umocnienie pozycji największych, autoryzowanych dystrybutorów. Nasiloną koncentracją może spowodować trudności w dostępie do rynku dla podmiotów takich jak Emitent lub zmniejszenie zainteresowania oferowanymi przez niego produktami. Z kolei zwiększenie liczby podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy dystrybucji może spowodować zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcję gier dla określonej platformy, a także wzrost utrudnień związanych

z dotarciem do odbiorców Emitenta. Powyższe czynniki mogą mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry komputerowe należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta ani wydawcy, bezpośrednio np. w handlu bazarowym lub za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie pozbawia uprawnionych dystrybutorów przychodów, a co za tym idzie, producenta gry. W przeciwieństwie do komputerów PC, gry na poszczególne konsole, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Gry dystrybuowane za pośrednictwem platformy Steam również posiadają zabezpieczenia antypirackie zapewniane przez operatora platformy. W pozostałym zakresie Spółka nie stosuje jednak dodatkowych zabezpieczeń gier w wersji PC, ponieważ obecnie stosowane metody są uciążliwe dla graczy - wymagają m.in. stałego połączenia z Internetem. Gry nieposiadające takich zabezpieczeń są lepiej postrzegane przez odbiorców (graczy). Opisany czynnik może mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko zmienności prawa, w tym podatkowego, pracy i ubezpieczeń społecznych, handlowego, celnego oraz zagranicznych systemów prawnych

Uregulowania prawne w Polsce są niestabilne, co zwiększa ryzyko związane z ich stosowaniem. Przepisy prawne związane z działalnością gospodarczą Emitenta to przede wszystkim: prawo podatkowe, prawo pracy i ubezpieczeń społecznych, prawo handlowe, uregulowania dotyczące podmiotów gospodarczych, prawo autorskie i prawo własności przemysłowej, przepisy celne oraz prawa z zakresu papierów wartościowych. Emitent, tak jak i inne podmioty gospodarcze, narażony jest na nieprecyzyjne zapisy w uregulowaniach prawno-podatkowych. Szczególnie częste są zmiany interpretacyjne przepisów podatkowych. Brak jest jednolitości w praktyce organów skarbowych i orzecznictwie sądowym w sferze stosowania ustaw podatkowych. Przyjęcie przez organy podatkowe lub orzecznictwo sądowe interpretacji prawa podatkowego innej niż przyjęta przez Spółkę może mieć negatywny wpływ na jej sytuację finansową, a w efekcie ujemnie wpłynąć na osiągnięte wyniki i perspektywy rozwoju. Może wystąpić również ryzyko zmian obowiązujących przepisów oraz ich interpretacji w taki sposób, że nowe regulacje okażą się mniej korzystne dla Emitenta, jego dostawców lub klientów, co może

mieć wpływ na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Dodatkowo przepisy prawa polskiego na bieżąco implementują zmiany prawa Unii Europejskiej, które mogą mieć wpływ na otoczenie prawne związane z działalnością gospodarczą Emitenta. Na działalność gospodarczą Emitenta mogą mieć wpływ także inne systemy prawne, w szczególności gdy umowy zawierane są wg prawa siedziby zagranicznego partnera handlowego (np. firm Sony Corporation, Microsoft, Nintendo Co., Apple Inc.). Co więcej, gry przeznaczone na rynek amerykański muszą odpowiadać restrykcyjnym zapisom prawa autorskiego i patentowego USA. Nie można wykluczyć ryzyka, że obsługa prawna umów i gier okaże się bardziej skomplikowana i kosztowna, niż to zakłada Emitent. Istnieje także ryzyko, że rozwiązania zawarte w umowach Emitenta w obcym porządku prawnym okażą się mniej korzystne niż podobne zawierane na gruncie prawa polskiego. Ryzyko to Emitent stara się minimalizować przez korzystanie z doradztwa zagranicznych prawników, w szczególności na rynku amerykańskim. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko zmienności kursów walutowych

W zakresie ryzyka zmienności kursów walutowych Spółka zakłada, że wystąpienie tego rodzaju ryzyka jest wysokie, zwłaszcza biorąc pod uwagę sytuację na rynku walutowym w ostatnich miesiącach. Spółka ponosi koszty wytworzenia produktów w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w walutach obcych, głównie USD. Korzystne warunki dla Spółki występują w przypadku okresów wysokiego poziomu wymiany polskiej waluty na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Spółkę (słaby PLN) oraz w okresach utrzymywania się stałego poziomu wymiany waluty w dłuższym okresie (co pozwala lepiej prognozować wpływy w kolejnych okresach). Występowanie tendencji odwrotnych może powodować obniżenie lub zmienność generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na PLN. Sposobem zabezpieczenia przed skutkami tego zjawiska jest wybieranie do realizacji projektów o oczekiwanych wysokich poziomach rentowności, co powinno przełożyć się na osiąganie satysfakcjonującej rentowności nawet przy założeniu niekorzystnych tendencji na rynku walutowym. Ponadto Emitent prowadzi rachunki także w walutach obcych, a podczas dokonywania płatności za usługi, licencje i sprzęt z kontrahentami zagranicznymi rozlicza się także w walucie obcej, obniżając ekspozycję netto na ryzyko walutowe.

Ryzyko zmiany preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Emitent działa na rynku gier komputerowych, charakteryzującym się wysokim stopniem konkurencyjności. Wraz z rynkiem filmów na nośnikach DVD, muzyki i książek stanowi on część rynku tzw. domowej rozrywki. Klienci mogą bardzo szybko zmienić preferowany sposób spędzania wolnego czasu, decydując się na inne zajęcia (alternatywne do gier komputerowych) – tj. film, muzykę, sport czy książkę. Nie można wykluczyć ryzyka, że gry, które zaproponuje Emitent, nie trafią w zmieniające się gusta klientów, co do formy spędzania wolnego czasu i nie będą w stanie skutecznie konkurować z innymi formami domowej rozrywki, co będzie miało negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii i branży, w której działa Emitent

Branża informatyczna, w tym branża gier, w której prowadzi działalność Emitent, cechuje się zaczną dynamiką wprowadzania nowości oraz bardzo szybkim rozwojem wykorzystywanych technologii i rozwiązań informatycznych. Dla producenta gier dynamiczny rozwój nowych technologii wymusza m.in. nieustanne dostosowywanie tzw. silnika gry, elementów graficznych itp. oraz innych używanych przez Emitenta narzędzi do nowego oprogramowania i innych wymogów rynku. Dlatego też rozwój działalności Emitenta jest związany w istotnej mierze z koniecznością monitorowania i analizowania nowych zjawisk rynkowych oraz aktualizowania posiadanej bazy technicznej i technologicznej. Ponadto wymaga umiejętności sprawnego dostosowywania technologii do nowych trendów, a także inwestowania w nowe produkty i technologie. W szczególności Emitent musi monitorować i uwzględniać wszelkie zmiany technologiczne wdrażane przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Emitenta, gdyż mogą one mieć wpływ na metody dostarczania gier użytkownikom końcowym. Z kolei wprowadzenie nowej platformy sprzętowej stwarza szanse poszerzenia rynku zbytu, nie można jednak zagwarantować powodzenia takiej platformy i rozpoczęcie dystrybucji gier wśród ostatecznych odbiorców za jej pośrednictwem może nie spełnić oczekiwań producenta i zakładanych przez niego celów. Ponadto, poza rozwojem nowych, innowacyjnych technologii i usług, koniunktura w branży gier wideo uzależniona jest również od innych czynników, na które Emitent nie ma wpływu albo ma jedynie marginalny wpływ, w tym od zamożności społeczeństw oraz poziomu ich konsumpcji, tempa oraz kierunków rozwoju szeroko

pojętego rynku informatycznego, oraz panującej na nim konkurencji. Istnieje ryzyko, iż gry zaproponowane przez Emitenta nie będą spełniały nowych oczekiwań klientów, związanych z najnowszymi dostępnymi im technologiami. Ewentualne niedostosowanie działalności Emitenta do najnowszych rozwiązań technologicznych lub zmian wprowadzonych przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Emitenta, a także do zmian innych czynników wpływających na rozwój branży, może spowodować zmniejszenie popytu na gry realizowane przez Emitenta i może mieć istotny negatywny wpływ na jego działalność operacyjną i wyniki finansowe.

Ryzyko uzależnienie od kluczowych dystrybutorów

Gry Emitenta dystrybuowane są za pośrednictwem platform dystrybucyjnych, wśród których kluczowe stanowią konsole Xbox, PlayStation oraz Nintendo Switch, a także portal Steam. Dystrybutorami odpowiadającymi te platformy są Microsoft Corporation, Sony Interactive Entertainment, Nintendo Co. oraz Valve Corporation, którzy są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie oraz podmiotami o ugruntowanej pozycji rynkowej i finansowej. Produkcja gier na konsole wideo wymaga uzyskania licencji od producenta konkretnej platformy sprzętowej oraz zakupienia specjalistycznego oprogramowania, odrębnego dla każdej platformy. Emitent uzyskał status licencjonowanego dewelopera (producenta) dla wszystkich platform, na które produkuje gry. Stosunki handlowe ze wskazanymi dystrybutorami mają charakter ciągły, dzięki czemu Emitent ma zapewnioną stałą dystrybucję jego produktów. Emitent zawiera z tymi podmiotami umowy bezpośrednio, natomiast w zakresie, w jakim powierza dystrybucję gier wydawcom, takie umowy zawierane są przez wydawców. Przychody z tytułu dystrybucji gier za pośrednictwem wskazanych powyżej platform dystrybucyjnych stanowią zdecydowaną większość przychodów ze sprzedaży generowanych przez Emitenta. Współpraca z tego rodzaju kanałami dystrybucji ma również duże znaczenie dla promocji produktów Spółki. Relacje handlowe z kluczowymi dystrybutorami należy więc uznać za strategiczne z punktu widzenia działalności Spółki. Nie można wykluczyć ryzyka naruszenia warunków licencji lub utraty przez Emitenta licencji producenckiej na jedną lub wiele platform sprzętowych. Dodatkowo niekorzystne zmiany warunków współpracy z dystrybutorami (w tym jednostronne zmiany regulaminów umów dystrybucyjnych przez dystrybutorów), jej ewentualne ograniczenie na skutek naruszenia przez Spółkę lub jej wydawcę warunków współpracy, a także chociażby czasowy brak możliwości prowadzenia dystrybucji gier Emitenta za pośrednictwem

platform, czy to z przyczyn technicznych, prawnych, czy też z jakiegokolwiek innego powodu, mogą niekorzystnie wpłynąć na wyniki sprzedaży, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Pomimo opierania się przez operatorów platform przy selekcji tytułów określonymi regułami udostępnianymi producentom gier, istnieje ryzyko nie przyjęcia przez kontrahenta produktu Emitenta do dystrybucji, co może ograniczyć wynik finansowy Emitenta realizowany na sprzedaży danego produktu. Z realizacją dystrybucji gier Emitenta za pośrednictwem ograniczonej liczby kluczowych platform związane jest także ryzyko niewywiązywania się lub nienależytego wywiązania się z warunków umów, co może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów. W dotychczasowej działalności Emitenta, nie wystąpiło zdarzenie aktualizujące opisywany czynnik ryzyka. Należy również wziąć pod uwagę możliwość ewentualnych ataków hackerskich na powyższe platformy, co może przyczynić się do ograniczenia dostępności lub nieprawidłowego funkcjonowania platform, czy też awarii sprzętu technicznego wykorzystwanego przez ich operatorów. W konsekwencji Spółka może zostać pozbawiona możliwości sprzedaży swoich tytułów. Nie można również wykluczyć, że w ekstremalnym przypadku Emitent utraci wpływ na oferowaną przez siebie treść. Powyższe może spowodować pogorszenie reputacji Spółki lub konieczność poniesienia przez Spółkę dodatkowych kosztów, co może negatywnie wpłynąć na przychody i wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko związane z finansowaniem pochodzącym z dotacji i środków unijnych

Emitent korzysta z dofinansowań udzielanych przez instytucje takie jak: Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, Małopolskie Centrum Przedsiębiorczości, Education, Audiovisual and Culture Executive Agency. Nie można wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Emitenta 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. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnych Spółki

Emitent w procesie produkcji gry komputerowej korzysta z szeregu rozwiązań w zakresie oprogramowania, fabuły

i oprawy artystycznej, które mogą podlegać ochronie własności intelektualnej na jednym lub wielu rynkach dystrybucji danej gry. W związku z tym Emitent podejmuje działania w celu ochrony praw autorskich do produkowanych przez niego gier oraz zapobiegania ich naruszeniom. Emitent konsultuje każdy wprowadzany do dystrybucji produkt z doradcami na rynku USA. Ponadto również spółka amerykańska Emitenta Bloober Team NA ma wykupione odpowiednie polisy ubezpieczeniowe typu General Liability/Pr, Umbrella Liability oraz Errors & Omissions Liability. Szczególnie restrykcyjne zapisy prawa autorskiego i patentowego obowiązują przy tym na rynku amerykańskim, gdzie każdorazowy debiut wymaga dokładnego sprawdzenia istniejących patentów i zastrzeżonych praw w dziedzinie rozgrywki i rozwiązań technologicznych oraz mechaniki gry. Możliwe jest naruszenie praw autorskich Spółki przez podmioty trzecie w sposób mający znaczny wpływ na wyniki finansowe Emitenta, zwłaszcza, że Spółka funkcjonuje na rynku globalnym. Nie można także wykluczyć ryzyka, iż obsługa prawna gier okaże się bardziej skomplikowana i kosztowna, niż to zakłada Emitent. Istnieje także ryzyko, że mimo podjętych kroków, rozwiązania zawarte w grach Emitenta doprowadzą do konfliktów na polu własności intelektualnej lub naruszeń patentowych – co może skutkować czasochłonnymi i kosztownymi sporami sądowymi. Wśród podmiotów zagranicznych naruszających prawa własności intelektualnej Spółki mogą się znaleźć również takie, które mają siedziby w krajach nieposiadających ustawodawstwa umożliwiającego uzyskanie satysfakcjonującego poziomu ochrony praw własności intelektualnej albo gdzie wyegzekwowanie takiej ochrony praw autorskich może być znacznie utrudnione. W konsekwencji istnieje ryzyko długotrwałego utrzymywania się naruszeń praw autorskich Emitenta negatywnie wpływające na jego wyniki finansowe i działalność operacyjną. Dodatkowo, należy również uwzględnić ryzyko tworzenia przez podmioty konkurencyjne wobec Emitenta programów o zbliżonej mechanice rozgrywki oraz podobnej formie prezentacji graficznej nie stanowiących jednak bezpośredniej kopii gier Emitenta, co może utrudnić lub uniemożliwić ochronę praw autorskich Emitenta. Dystrybucja gier jedynie wzorujących się na produktach Spółki, które mogą stanowić przedmiot obrotu równoległe do produktów Emitenta, w przeciwieństwie do aplikacji mobilnych nie może zostać zablokowana w ramach właściwych platform dystrybucji. Zaistnienie takiej sytuacji wpływać może niekorzystnie na wizerunek Emitenta i jego wyniki sprzedaży.

Ryzyko związane z rejestracją znaków towarowych Emitenta

Działania promocyjne dotyczące gier Emitenta rozpoczynają się jeszcze przed ukończeniem prac nad produktem oraz przed rejestracją jego tytułu jako znaku towarowego. W świetle dużej liczby tytułów już funkcjonujących na rynku istnieje ryzyko, że nazwy produkcji Spółki będą zbyt podobne do już istniejących, a co za tym idzie możliwa jest odmowa ich rejestracji. Ewentualna odmowa rejestracji znaku towarowego wiązałaby się z potrzebą aktualizacji działań promocyjnych i utratą poniesionych nakładów oraz wpłynęłaby negatywnie na wyniki sprzedaży tytułu, a w konsekwencji na sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność

Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność, takie jak koniunktura gospodarcza, zmiana preferencji ostatecznych odbiorców produktów Spółki, czy związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników. Spółka podejmuje 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 rejon), 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.

Ryzyko utraty kluczowych członków kadry Spółki

Sytuacja w polskiej branży gier aktualnie wpisuje się w ogólny trend rynkowy – zauważyć można, że obecna tendencją to zdecydowanie rynek pracy pracownika, a nie pracodawcy. Z tego względu Spółka dokłada wszelkich starań aby być postrzegana jako atrakcyjny pracodawca. Niewątpliwym atutem Spółki jest zapewnianie zespołowi produkcyjnemu ciekawych, ambitnych projektów, które są pożądane w portfolio twórców gier z gatunku thriller/horror. Spółka posiada też pełen wachlarz pakietów socjalnych. W przypadku odejścia kluczowych członków kadry, aby zminimalizować jednak ryzyko utraty know-how o technologii, w ramach działań wdrożeniowych przewidziano stworzenie dokumentacji technicznej rozwiązania technologicznego. Takie działanie umożliwi zachowanie wiedzy w Spółce, nawet w przypadku odejścia kluczowych pracowników. W celu minimalizowania tego ryzyka Spółka wprowadziła dla kluczowych pracowników programy motywacyjne, które związane są również z zawieraniem z takimi pracownikami umów lojalnościowych.

Ryzyko istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej

Zagrożenie utraty płynności finansowej istnieje w związku z wahaniami koniunktury, zmianami w popycie na produkty Spółki oraz długimi terminami rozliczenia sprzedaży i płatności przez kontrahentów charakterystycznymi na rynku gier. Aby zagrożenie to zminimalizować Spółka prowadzi działania produkcyjne nowych tytułów, aktywnie śledzi bieżące trendy i w oparciu o nie dokonuje rozwoju swoich dotychczasowych produktów, np. poprzez ich implementację na nowe platformy dystrybucyjne, które zapewniają dodatkowe przychody ze sprzedaży, a także wpływają na przedłużenie żywotności istniejących produktów. Dodatkowo Spółka prowadzi intensywne działania handlowe w celu nawiązania nowych kontaktów i nawiązania wartościowej współpracy.

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

Ryzyko zmiany cen

Spółka ogranicza ryzyko zmiany cen w związku z podpisywanymi kontraktami sprzedaży poprzez weryfikację

stosowanych na rynku cen podobnych produktów oraz okresu życia podobnych produktów.

Ryzyko kredytowe

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

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

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń.

Ryzyko to może również przybrać formę niewypłacalności kontrahenta - częściowej lub całkowitej, jak też istotnych opóźnień w zapłacie należności Spółki. Spółka stara się ryzyko to minimalizować nawiązując współpracę z wiarygodnymi kontrahentami, w większości stanowiącymi duże, międzynarodowe firmy.

8. Personel i świadczenia socjalne

Na dzień 31 grudnia 2020 roku zatrudnienie w Spółce wynosiło 26,75 osób. Średnioroczne zatrudnienie w 2020 roku wyniosło 26,74 osób. Wszyscy pracownicy

Spółki zatrudnieni byli na stanowiskach nierobotniczych. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

9. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

Sytuacja majątkowa

W trakcie 2020 roku Spółka nabyła między innymi następujące aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne:

- ♦ prawa autorskie o wartości 10.686.981,94 zł,
- ♦ licencje i oprogramowanie o wartości 1.447.026,62 zł,
- ♦ zestawy komputerowe, specjalistyczne urządzenia i akcesoria o wartości 746.727,00 zł,
- ♦ przeprowadziła adaptację i modernizację wynajmowanych pomieszczeń biurowych o wartości 12.677,06 zł,

- ♦ środki transportu 1.101.879,05 zł. (zakup w leasingu samochodów).

Spółka wykazuje aktywa w łącznej wartości 82.085.309,97zł, na które składają się przede wszystkim Zapasy w wartości 31.431.291,03 zł (gry w produkcji oraz produkty gotowe), Wartości niematerialne i prawne 26.185.902,23 zł (przede wszystkim koszty zakończonych prac rozwojowych tj. GameInn i Medium), Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe 6.014.935,08 zł

(w tym głównie nakłady na prace rozwojowe w kwocie 4.397.163,85 zł) oraz Krótkoterminowe aktywa finansowe o wartości 6.313.869,95 zł (w tym środki pieniężne w kwocie 5.059.083,90 zł).

Sytuacja finansowa

W 2020 roku głównymi źródłami finansowania działalności spółki były:

- ♦ Bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość przychodów ze sprzedaży w 2020 r. wyniosła 25.387.330,29 zł,
- ♦ Wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Spółkę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 5.546.102,56 zł,
- ♦ Wpływ środków ze sprzedaży akcji spółki powiązanej w kwocie 3.524.592,13 zł,
- ♦ Wpływy z kredytów bankowych i spłaty udzielonych przez Spółkę pożyczek w kwocie 2.442.948,68 zł.

Dane na 31 grudnia 2020 roku:

kapitały własne	35.662.179,72 zł,
kapitał zakładowy	176.729,90 zł,
suma bilansowa	82.085.309,97 zł,
zysk netto	9.707.704,49 zł,
przychody ze sprzedaży produktów	25.387.330,29 zł.

Sytuacja dochodowa

W 2020 roku Spółka zrealizowała zysk netto w wysokości 9.707.704,49 zł.

Spółka generuje przychody ze sprzedaży realizowanych przez Spółkę gier. Istotnym elementem wyników Spółki jest również prezentacja zmiany stanu produktów, która jest odzwierciedleniem nakładów ponoszonych na produkcje gier.

W ramach pozostałej działalności operacyjnej Spółka prezentuje przede wszystkim rozliczne w RZiS otrzymane dotacje oraz ewentualne odpisy aktualizacyjne.

W ramach działalności finansowej Spółka oprócz przychodów i kosztów odsetek finansowych, różnic kursowych, wykazuje także zysk ze zbycia inwestycji (zysk ze sprzedaży akcji spółki powiązanej).

Przewidywana sytuacja finansowa

W 2021 r. sytuacja finansowa Spółki uzależniona jest w głównej mierze od poziomu sprzedaży zarówno dotychczasowych produkcji, jak i projektów nad którymi obecnie Spółka pracuje.

10. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2020 r. zespół produkcyjny firmy Bloober Team kontynuował prace nad grą „The Medium”, w której implementowana jest innowacyjna technologia w zakresie symultanicznej rozgrywki na dwóch ekranach. Technologia ta objęta jest ochroną patentową nr US 10,500,488 B2 udzieloną przez Urząd Patentów i Znaków Towarowych Stanów Zjednoczonych w grudniu 2019 r. (wynalazek Spółki pt. „Method of simultaneous playing in single-player video games” nr 15/326,389). W dniu 30 stycznia 2020 r. Zarząd poinformował, że Spółce został doręczony dokument patentu.

W II kwartale 2020 r. Emitent zakończył prace badawczo-rozwojowe mające na celu opracowanie samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym, w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza. Rozwiązanie to będzie wykorzystane w grach z gatunku horror tworzonych przez Emitenta.

Zespół badawczy Emitenta rozpoczął ponadto prace nad nową technologią w zakresie tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller. Celem prac jest stworzenie modularnego systemu do tworzenia fabularnych gier wideo z gatunku thriller/horror w otwartym świecie. System stanowić będzie zespół narzędzi w postaci rozszerzeń do silnika Unreal Engine 4 wykorzystywanego do tworzenia gier.

Przeprowadzono prace polegające na badaniu przemysłowym oraz pracach rozwojowych w zakresie opracowania modułów animacji walki, globalnego oświetlenia oraz proceduralnego generowania terenu.

W IV kwartale 2020 r. zakończono prace związane z badaniami przemysłowymi dla modułu globalnego oświetlenia oraz proceduralnego generowania terenu.

11. Nabycie akcji własnych

Zgodnie z art. 363 § 2 Kodeksu spółek handlowych Emitent umieszcza w niniejszym sprawozdaniu również informację dotyczące nabycia akcji własnych przez Spółkę - uzasadnienie nabycia akcji własnych, informacje o liczbie i wartości nominalnej tych akcji, ich udziale w kapitale zakładowym, jak również o wartości świadczenia spełnionego w zamian za nabyte akcje.

Uzasadnienie nabycia akcji własnych w danym roku obrotowym

Emitent w dniu 13 października 2020 r. rozpoczął program skupu akcji własnych w transzach za pośrednictwem Trigon Dom Maklerski S.A. z siedzibą w Krakowie. Rozpoczęcie skupu akcji własnych nastąpiło w oparciu o uchwałę zarządu Emitenta z dnia 13 października 2020 roku w sprawie rozpoczęcia programu skupu akcji własnych Spółki, podjętą w wykonaniu uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 6 listopada 2019 r. w sprawie zmiany Uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2018 roku w sprawie: 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 Spółkę 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. Zgodnie ze wskazaną uchwałą przedmiotem nabycia mogą być akcje Spółki w liczbie nie większej niż 12% wszystkich akcji Spółki na dzień podjęcia uchwały. Upoważnienie zostało udzielone na 5 lat od daty podjęcia wskazanej uchwały. Cena minimalna nabycia akcji Spółki nie może być niższa niż 30,00 zł (słownie: trzydzieści złotych) za jedną akcję, natomiast cena maksymalna nabycia akcji własnych Spółki nie może być wyższa niż 200 zł (słownie: dwieście złotych) za jedną akcję. Nabyte akcje mogą zostać przeznaczone do przyznania w ramach realizacji programu akcji pracowniczych lub na inne cele przewidziane w Kodeksie spółek handlowych.

W dniu 13 października 2020 r. Zarząd Bloober Team S.A. podjął zatem uchwałę nr 1/10/2020 o rozpoczęciu programu skupu akcji własnych poprzez rozpoczęcie programu skupu akcji własnych w rozumieniu art. 5

ust. 1 Rozporządzenia MAR. Spółka zamierza nabyć nie więcej niż 2% w kapitale zakładowym. Skup będzie trwał w okresie od 13 października 2020 r. do 30 czerwca 2021 r. [łącznie z tym dniem], chyba że wcześniej nabyte zostaną wszystkie akcje przeznaczone do nabycia lub środki przeznaczone na nabycie akcji zostaną w całości wyczerpane. Akcje własne będą nabywane na rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w wyniku składania zleceń maklerskich. W przypadku nabywania akcji własnych w wyniku składania zleceń maklerskich, liczba akcji nabywanych w ciągu jednego dnia nie może przekroczyć 25% średniego dziennego wolumenu obrotu akcjami Spółki, jaki został notowany na NewConnect w ciągu ostatnich 20 dni poprzedzających dzień nabycia akcji. Cena nabycia jednej akcji własnej nie może być wyższa niż cena ostatniego, przed zawarciem umowy nabycia akcji własnych, niezależnego obrotu akcjami Spółki na NewConnect, lub aktualna najwyższa niezależna oferta sprzedaży akcji Spółki na NewConnect, przy czym nie może być niższa od 30 zł i nie będzie wyższa niż 200 zł za jedną akcję.

Liczba i wartość nominalna nabytych i zbytych akcji własnych w danym roku obrotowym oraz udział procentowy w kapitale zakładowym

W dniach od 14 października do 31 grudnia 2020 r. w wyniku przeprowadzonych transakcji w ramach skupu akcji własnych Emitent nabył łącznie 17 976 zdematerializowanych akcji własnych Spółki na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, które stanowią ok. 1,02 % kapitału zakładowego i odpowiadają 17 976 głosom na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, co stanowi ok. 1,02 % ogólnej liczby głosów w Spółce.

Spółka do dnia 31 grudnia 2020 r. sprzedała osobom uprawnionym łącznie 17 396 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 0,98 % kapitału zakładowego Spółki, za łączną kwotę 39 490,79 zł.

W związku ze sprzedażą akcji w ramach programu motywacyjnego Emitent posiadał na dzień 31 grudnia 2020 r. 580 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 0,03% jej kapitału zakładowego oraz ok. 0,03% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.

W przypadku nabycia lub zbycia odpłatnego - uzyskana cena lub wartość innego świadczenia wzajemnego

Akcje własne były nabywane w ramach transakcji giełdowych za zapłatą ceny (świadczenia pieniężnego) wynikającej z zawartej transakcji. Łączna wartość świadczenia spełnionego w zamian za nabyte akcje własne Spółki wynosi na dzień 31 grudnia 2020 r. 3.190.937,60 zł.

Spółka do dnia 31 grudnia 2020 r. sprzedała osobom uprawnionym łącznie 17 396 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 0,98 % kapitału zakładowego Spółki, za łączną kwotę 39 490,79 zł. W dniu 21 grudnia 2020 r. Spółka sprzedała osobom uprawnionym łącznie 12 981 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 0,73 % akcji Spółki, za łączną kwotę 36 492,71 zł. Następnie Spółka sprzedała w kolejnym dniu 22 grudnia 2020 r. 765 akcji własnych Spółki osobie uprawnionej wchodzącej w skład kluczowych pracowników Spółki, po cenie określonej zgodnie z regulaminem Programu, za łączną kwotę 1.484,10 zł. W dniu 28 grudnia 2020 r. Spółka sprzedała kolejne 3650 akcji własnych Spółki osobom uprawnionym wchodzącym w skład kluczowych pracowników Spółki po cenie określonej zgodnie z regulaminem Programu, za łączną kwotę 1.513,98 zł.

Liczba oraz wartość nominalna nabytych i zatrzymanych akcji, jak również określenie ich procentowego udziału w kapitale zakładowym

Emitent posiadał na dzień 31 grudnia 2020 r. 580 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 0,03% jej kapitału zakładowego oraz ok. 0,03% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.

Informacje dotyczące nabycia i zbycia akcji własnych na dzień publikacji sprawozdania

W wyniku przeprowadzonych transakcji w ramach skupu akcji własnych do dnia publikacji niniejszego sprawozdania Emitent nabył łącznie 21846 akcji własnych Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, stanowiących ok. 1,24% jej kapitału zakładowego oraz ok. 1,24% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki. Akcje własne były nabywane w ramach transakcji giełdowych za zapłatą ceny (świadczenia pieniężnego) wynikającej z zawartej transakcji.

Spółka do tej pory sprzedała osobom uprawnionym łącznie 17 696 akcji własnych Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, stanowiących ok. 1% kapitału zakładowego Spółki, za łączną kwotę 41 062,79 zł.

Uwzględniając procedurę splitu akcji Emitenta, która miała miejsce w dniu 18 marca 2021 r., Emitent posiada obecnie 41500 akcji własnych Spółki o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda, stanowiących ok. 0,23% jej kapitału zakładowego oraz ok. 0,23% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.

12. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna, ponieważ Spółka ta w całym 2020 roku i obecnie nie posiada oddziałów (zakładów).

13. Instrumenty Finansowe

W 2020 r. spółka Bloober Team S.A. nie otrzymywała pożyczek. W 2020 r. spółka Bloober Team S.A. udzielała pożyczki do spółki Feardemic Sp. z o.o.

Na dzień 31.12.2020 r. Spółka wykazuje następujące należności z tytułu udzielonych pożyczek:

Pożyczkobiorca	Wysokość pożyczki wraz z odsetkami [PLN]	Wysokość oprocentowania
Draw Distance S.A.	106155,01	4,72%
Feardemic Sp.z o.o.	3 537 012,30	4,7% i 6%

Na dzień 31.12.2020 r. Spółka posiadała udziały w następujących podmiotach:

Spółka zależna	Wartość % udziałów	Wartość księgowa udziałów [PLN]
Freeky Games sp. z o.o. w likwidacji	100	0
Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji	100	0
iPlacement sp. z o.o. w likwidacji	100	0
Neuro-Code sp. z o.o. w likwidacji	100	0
Feardemic sp. z o.o.	100	255 000,00
Bloober Team NA	100	39 391,69
Draw Distance S.A.	34,98	458 716,50
Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością alternatywna spółka inwestycyjna spółka komandytowa	43,39	500 000,00
Fearful Entertainment S.A.	45	45 000,00

Na dzień 31.12.2020 r. Spółka wykazuje następujące zobowiązania kredytowe:

Bank	Rodzaj kredytu	Saldo na dzień 31.12.2020 r. [PLN]
Alior Bank S.A.	kredyt w rachunku bieżącym	168 693,93 zł
Alior Bank S.A.	nieodnawialny na finansowanie bieżącej działalności	150 000,00 zł
Alior Bank S.A.	nieodnawialny na finansowanie bieżącej działalności	1 575 000,00 zł
Bank Handlowy w Warszawie S.A.	kredyt odnawialny	750 000,00 zł
Alior Bank S.A.	karta kredytowa	157 344,32 zł

14. Prognozy finansowe

Zarząd Emitenta nie sporządzał i nie podawał do publicznej wiadomości prognoz finansowych.

15. Przyjęte zasady polityki rachunkowości

Sprawozdania finansowe sporządzane jest w oparciu o przepisy ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości.

16. Zasady ładu korporacyjnego

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

17. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności kapitału własnego

Rentowność netto kapitału własnego	27,22%	10,30%	15,53%
	ROK 2020	ROK 2019	ROK 2018

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

Wskaźnik zadłużenia	56,55%	49,48%	40,54%
	ROK 2020	ROK 2019	ROK 2018

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

Płynność bieżąca	5,64	4,64	7,67
	ROK 2020	ROK 2019	ROK 2018

Wskaźnik średniego zatrudnienia

Średnie zatrudnienie	26,44	27,55	25,50
	ROK 2020	ROK 2019	ROK 2018

Kraków, dnia 28 kwietnia 2021 roku

Piotr Babieno
Prezes Zarządu
Bloober Team S.A.

Konrad Rekić
Członek Zarządu
Bloober Team S.A.

Mateusz Lenart
Członek Zarządu
Bloober Team S.A.

