



bloober
t e a m

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

DATA PUBLIKACJI: 28 KWIECZNIA 2021

Spis treści

1.	Informacje ogólne o Spółce Dominującej	3
2.	Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team z uwzględnieniem Spółki dominującej, podmiotów zależnych oraz dodatkowo - podmiotów stowarzyszonych	5
3.	Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność oraz wyniki finansowe Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły w okresie 01.01.2020-31.12.2020	13
4.	Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2020 roku	34
5.	Przewidywany rozwój grupy kapitałowej	40
6.	Czynniki ryzyka i zagrożeń	41
7.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	43
8.	Personel i świadczenia socjalne	44
9.	Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	44
10.	Nabycie udziałów (akcji) własnych	45
11.	Posiadane przez podmioty wchodzące w skład grupy kapitałowej oddziały (zakłady)	46
12.	Stosowanie zasad ładu korporacyjnego	47
13.	Instrumenty finansowe i prognozy finansowe	47
14.	Wskaźniki finansowe i niefinansowe	48

1. Informacje ogólne o Spółce Dominującej

Firma	Bloober Team Spółka Akcyjna (dalej również jako „Spółka”, „Emitent”, „Spółka Dominująca”)
Skrót firmy	Bloober Team S.A.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 12 34 15 842
Adres poczty elektronicznej	ir@blooberteam.com, biuro@blooberteam.com
Strona internetowa	blooberteam.com
NIP	676-238-58-17
REGON	120794317
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000380757
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 176.729,90 zł i dzieli się na: a) 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 Dominującej

Stan na dzień sporządzenia sprawozdania

Zarząd	Piotr Babieno	– Prezes Zarządu
	Konrad Rekić	– 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 usta-

liło 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.

1.2. Struktura akcjonariatu Spółki Dominującej

Informację o strukturze akcjonariatu Spółki Dominującej – Bloober Team, z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, sporządzono w oparciu o zawiadomienia

przekazane Spółce Dominującej na podstawie ustawy o ofercie i rozporządzenia MAR.

Stan na 31 grudnia 2020r.

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

W dniu 18 marca 2021 r. doszło do zmniejszenia wartości nominalnej akcji Bloober Team S.A. przy jednoczesnym zwiększeniu ich liczby (split) co nastąpiło zgodnie z uchwałą nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Bloober Team SA 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 SA 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. 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

1.3. Przedmiot działalności Spółki Dominującej

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

**działalność związana
z oprogramowaniem (62.01 Z),**

Bloober Team S.A. 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

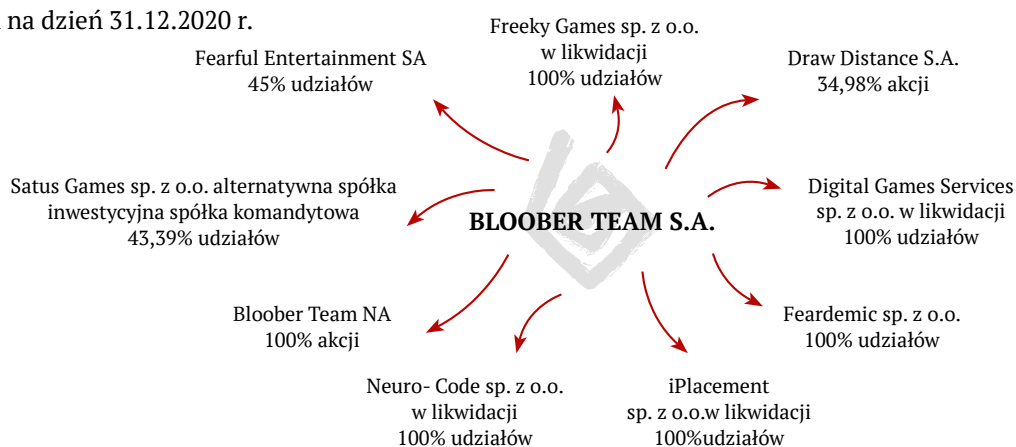
projektów. Zespół Bloober Team składa się z ponad 100 osób mających wieloletnie doświadczenie w produkowaniu gier. Spółka jest zaliczana przez partnerów biznesowych do grona 3 najlepszych zespołów tworzących gry z gatunku horror.

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.

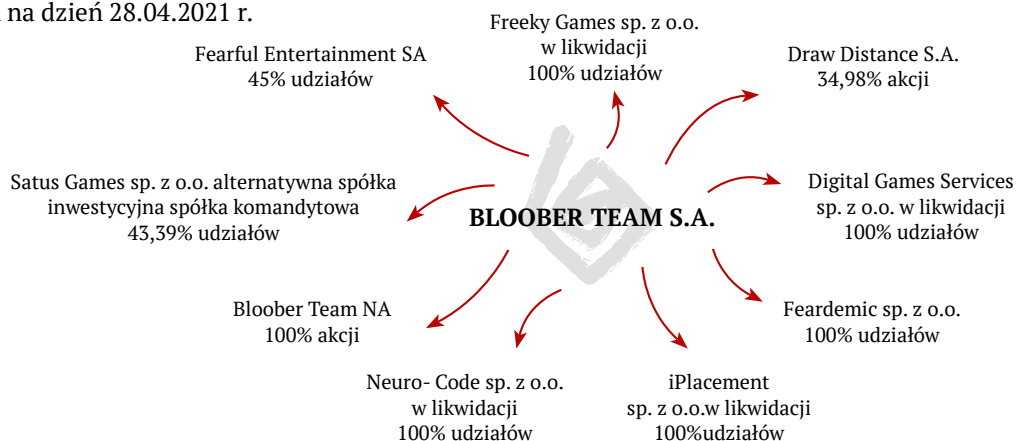
2. Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team

z uwzględnieniem Spółki dominującej, podmiotów zależnych oraz dodatkowo - podmiotów stowarzyszonych

Stan na dzień 31.12.2020 r.



Stan na dzień 28.04.2021 r.



2.1. Dane podmiotów powiązanych

Firma	Feardemic spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	Feardemic sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Babieno – Prezes Zarządu
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	biuro@feardemic-games.com
Strona internetowa	www.feardemic-games.com
NIP	6751429942
REGON	121208072
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000354722
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 254 000zł i dzieli się na 2 540 udziałów o wartości nominalnej po 100 złotych każdy.

Firma	Bloober Team NA
Skrót firmy	Bloober Team NA
Siedziba	Palo Alto
Adres siedziby	630 Hansen Way, Palo Alto, CA 94304
Zarząd	Piotr Babieno – President/ Chief Executive Officer
Telefon	-
Faks	-
Adres poczty elektronicznej	btna@blooberteam.com
Strona internetowa	-
EIN	38-3931075
REGON	n/a
Sąd rejestrowy	n/a
KRS	n/a
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy dzieli się na 1 000 000 akcji o wartości nominalnej 0,01USD każda, o łącznej wartości nominalnej 10 000 USD.

Firma	Digital Games Services spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji
Skrót firmy	Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Likwidator	Piotr Babieno
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	-
NIP	6762392361
REGON	120856395
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000323224
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 1 088 000 zł i dzieli się na 21760 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Firma	iPlacement spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji
Skrót firmy	iPlacement sp. z o.o. w likwidacji
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Likwidator	Piotr Babieno
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	-
NIP	6751449873
REGON	121483298
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000381083
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 760 050 zł i dzieli się na 15 201 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

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

Firma	Freeky Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji
Skrót firmy	Freeky Games sp. z o.o. w likwidacji
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Likwidator	Piotr Babieno
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	-
NIP	6751485478
REGON	122733745
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000449102
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 1 669 400,00 zł i dzieli się na 21 880 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

2.2. Dane podmiotów stowarzyszonych

Firma	Draw Distance spółka akcyjna
Skrót firmy	Draw Distance S.A.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 20A, 31-553 Kraków
Zarząd	Michał Mielcarek - Prezes Zarządu
Telefon	+ 12 346 11 41
Faks	-
Adres poczty elektronicznej	contact@drawdistance.dev
Strona internetowa	https://drawdistance.dev/
NIP	7123162844
REGON	060475890
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000615245
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 1.311.200,00 zł i dzieli się na 13 112 000 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej po 0,10 złotych każda, w tym: a) 10.912.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A b) 2.200.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B

Firma	Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością – alternatywna spółka inwestycyjna – spółka komandytowa
Skrót firmy	Satus Games sp. z o.o. – alternatywna spółka inwestycyjna – sp.k.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Podole 60, 30-394 Kraków
Zarząd	SATUS GAMES SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ (KRS: 0000677888)
Telefon	-
Faks	-
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	-
NIP	6762550794
REGON	380512174
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000736303

Firma	Fearful Entertainment spółka akcyjna
Skrót firmy	Fearful Entertainment S.A.
Siedziba	Gdynia
Adres siedziby	ul. Stefana Batorego 7, 81-365 Gdynia
Zarząd	Piotr Babieno – Członek Zarządu, Zbigniew Dębicki – Członek Zarządu
Telefon	-
Faks	-
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	http://www.fearful-entertainment.com/
NIP	5862365972
REGON	388299030
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000884075
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 100 000,00 zł i dzieli się na 1 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej po 0,10 złotych każda

2.3. Opis zmian w organizacji grupy kapitałowej Spółki Dominującej

Grupa kapitałowa Bloober Team składa się obecnie ze spółki dominującej: Bloober Team S.A. oraz spółek zależnych – Bloober Team NA, Feardemic sp. z o.o., Freeky Games sp. z o.o. w likwidacji, Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji, iPlacement sp. z o.o. w likwidacji oraz Neuro-Code sp. z o.o. w likwidacji

W dniu 28 stycznia 2020 r. Bloober Team S.A. nabyła 1 udział spółki Freeky Games sp. z o.o. w likwidacji o wartości nominalnej 50,00 zł od spółki B&O spółka z ograniczoną odpowiedzialnością spółka komandytowo-akcyjna z siedzibą w Krakowie. Ponadto, w dniu 5 lutego 2020 r. Bloober Team S.A. nabyła od Fundacji Uniwersytetu Łódzkiego z siedzibą w Łodzi 16.387 udziałów w kapitale zakładowym Freeky Games sp. z o.o. o łącznej wartości nominalnej 819.350,00 zł. Tym samym stała się jedynym współlnikiem spółki.

W wyniku transakcji sprzedaży akcji Draw Distance S.A. dokonanych przez Spółkę w dniach 23.06.2020 r. oraz 24.06.2020 r. na rynku zorganizowanym NewConnect, Draw Distance S.A. przestała być jednostką zależną Spółki i podlegać konsolidacji, a została jednostką stowarzyszoną wobec Spółki. 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, natomiast do rozliczenia transakcji z dnia 24.06.2020 doszło w dniu 26.06.2020 r.

W ramach działalności inwestycyjnej Spółka przystąpiła również 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 obejmując 43,39% udziałów 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 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, w której spółka Bloober Team S.A. objęła 45% w kapitale zakładowym.

2.4. Wskazanie jednostek podlegających konsolidacji oraz niepodlegających konsolidacji

Konsolidacji metodą pełną podlegają następujące spółki: Bloober Team S.A., Digital Games Services Sp. z o.o. w likwidacji, Feardemic Sp. z o.o., Neuro-Code Sp. z o.o. w likwidacji, iPlacement sp. z o.o. w likwidacji oraz Bloober Team NA.

Spółka Freeky Games Sp. z o.o. w likwidacji nie została objęta konsolidacją zgodnie z art. 58 ust.1 ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości.

W wyniku transakcji sprzedaży akcji Draw Distance S.A. dokonanych przez Spółkę w dniach 23.06.2020 r. oraz 24.06.2020 r. na rynku zorganizowanym NewConnect udział spółki Bloober Team S.A. w kapitale spółki Draw Distance S.A. zmniejszył się do poziomu 34,98%, a co za

tym idzie spółka Draw Distanace S.A. nie jest już spółką zależną konsolidowaną metodą pełną, lecz spółką stowarzyszoną konsolidowaną metodą praw własności. Wyniki spółki Draw Distance S.A. osiągnięte do dnia powyższej zmiany, podlegają konsolidacji metodą pełną, a rozliczenie zmiany metody konsolidacji tej spółki zostało uwzględnione w wyniku w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy wraz z zyskiem ze zbycia akcji.

Grupa wykazuje również udziały w spółce inwestycyjnej – Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością alternatywna spółka inwestycyjna spółka komandytowa oraz akcje w spółce Fearful Entertainment S.A. i wycenia je w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym metoda praw własności.

2.5. Przyjęte zasady polityki rachunkowości

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

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.

3. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność oraz wyniki finansowe Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły w okresie 01.01.2020-31.12.2020

3.1. Bloober Team S.A.

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



The Medium

(Bloober Team)



The Medium

(Bloober Team)



The Medium

(Bloober Team)

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 do Bloober Team kanałach społecznościowych, zwiastun gry obejrzano ponad 5 milionów razy. Komentujący z zachwytem przyjęli informację o uczestnictwie Akiry Yamaoki w projekcie, a inspirację 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” użył 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 sprzedaży dla gier w wersji na komputery osobiste. Dodatkowym atutem umowy jest też możliwość wykorzystania do promocji natywnych kanałów informacyjnych sklepu oraz gry 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 użył 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 roku 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



Observer: System Redux

(Bloober Team)



Observer: System Redux

(Bloober Team)

informował również raportem bieżącym. W tym dniu fani odebrali pierwszy komunikat tzw. „Incoming Call” zwiastujący produkcję, jednak serwowany w sposób zawołowany - bez podania jakichkolwiek szczegółów. Efekty akcji potwierdziły słuszność przyjętych założeń - fani gatunku cyberpunk trafnie rozpoznali dyskretne sygnały w przygotowanym teaserze. Materiał był bardzo szeroko komentowany w mediach społecznościowych, a jego publikację zauważyły

i skomentowały najważniejsze portale gromowe 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 produkcji: 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 wartej 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.



Blair Witch

(Bloober Team)



Blair Witch

(Bloober Team)

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 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 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 - dystrybucyjnej 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 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



Layers of Fear VR

(Bloober Team)

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 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 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 obowiązującymi 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 opu-

blikiwała 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 żądaniem 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 rozprzestrzenieniem 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 rozprzestrzenieniem 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 dokumenty. 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 opar-

ciu 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 „Umiejscowienie 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 impre-

zach targowo-wystawienniczych w charakterze wystawcy w imprezach branżowych – „Gamescom” w Niemczech, „E3” w USA i „PAX West” w USA.

3.2. DrawDistance S.A.

W wyniku transakcji sprzedaży akcji Draw Distance S.A. dokonanych przez Spółkę w dniach 23.06.2020 r. oraz 24.06.2020 r. na rynku zorganizowanym NewConnect, Draw Distance S.A. przestała być jednostką zależną Spółki i podlegać konsolidacji pełnej, a została jednostką stowarzyszoną wobec Spółki konsolidowaną metodą praw własności. W związku z powyższym w sprawozdaniu zostały opisane zdarzenia dotyczące Draw Distance S.A., które wydarzyły się w okresie pierwszych dwóch kwartałów 2020 r.

Vampire: The Masquerade – Coteries of New York

W zakresie gry „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York”, której premiera miała miejsce 11 grudnia 2019 r. na platformie PC, Draw Distance S.A. już 23 stycznia 2020 r. udostępniła aktualizację obejmującą kompleksowe wsparcie obsługi gry dla systemów operacyjnych Linux i Mac OS.

Aktualizacja była kompleksowa i obejmowała wersję gry z zabezpieczeniem DRM, jak również wersję DRM-free, która trafiła do sprzedaży m.in. w sklepie GOG. Dzięki tym działaniom otworzony został nowy kanał dystrybucji, a także odnotowano zwiększoną liczbę pozytywnych recenzji gry – choć użytkownicy systemów operacyjnych Linux i Mac OS stanowią niewielki odsetek graczy, są bardzo aktywną społecznością. W dużej mierze dzięki ich głosom gra obecnie ma w większości pozytywne recenzje w sklepie Steam.

Draw Distance S.A. zakończyła również dalsze działania implementacyjne, co pozwoliło na wprowadzenie gry do obrotu na konsolach. Gra trafiła na Nintendo Switch 24 marca 2020 r. i na PlayStation 4 25 marca 2020 r. Wersja na konsolę Xbox One ukazała się 15 kwietnia 2020 r.

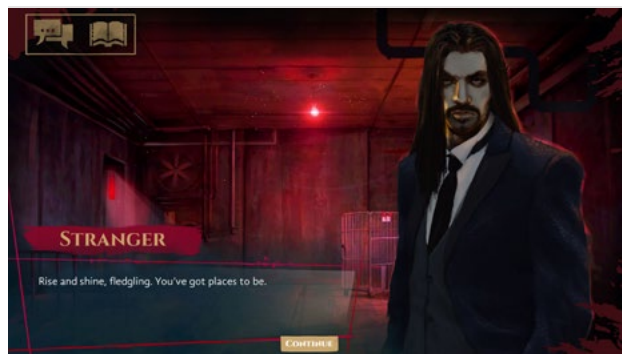
Spółka Draw Distance S.A. koncentrowała swoje działania wokół inicjatyw mających na celu poszerzenie dystrybucji swoich najnowszych produkcji. Od połowy maja „Coteries of New York” dostępne było na licznych wyprzedażach wiosenno-letnich, w tym na najpopularniejszej wyprzedaży na Steam, jak również

na promocji w Nintendo eShop, z bardzo atrakcyjną przeceną wynoszącą 30%. Działania te miały znacząco zwiększyć sprzedaż gry.

W dniu premiery gry na Nintendo Switch spółka wprowadziła również do obrotu oficjalną ścieżkę dźwiękową oraz tzw. artbook gry, jak również grę w wersji deluxe, co miało pozytywny wpływ na wyniki finansowe produkcji. Wersja deluxe jest szczególnie popularna w sklepie GOG, gdzie wybierana jest równie często, co podstawowa wersja gry.

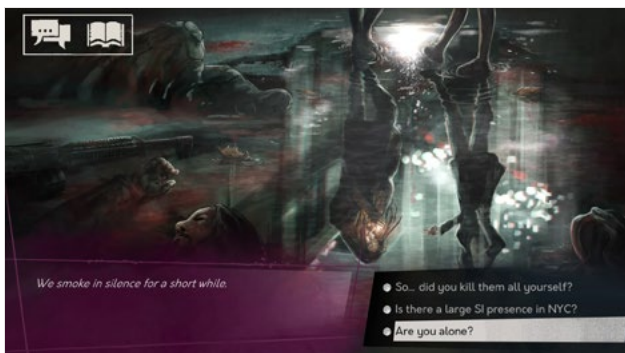
Od swojej premiery gra dostępna jest wyłącznie w angielskiej wersji językowej, jednak Draw Distance S.A. podejmuje działania mające na celu wprowadzenie na rynek kolejnych wersji językowych gry, co powinno mieć wpływ na zwiększenie jej sprzedaży. 22 kwietnia 2020 r. do spółki wpłynęła informacja o finalizacji umowy wydawniczej gry na rynek japoński. Na jej podstawie, wydawca – DMM Games przygotuje japońską wersję językową gry, a także będzie prowadzić jej marketing i promocję na przedmiotowym rynku. Umowa obejmuje dystrybucję gry przez wydawcę na platformach: PC (w wersji cyfrowej przez należący do wydawcy kanał dystrybucji), Nintendo Switch (w wersji cyfrowej) i PlayStation 4 (w wersji cyfrowej oraz w sprzedaży detalicznej).

Do końca czerwca 2020 r. Spółka planowała trafić do 40 tysięcy odbiorców na wszystkich platformach. Cel ten



Vampire: The Masquerade CONY

(Draw Distance)



Vampire: The Masquerade SONY

(Draw Distance)

udało się zrealizować. Największą grupę docelową stanowią posiadacze komputerów osobistych – aż 62%. Posiadacze Nintendo Switch stanowią 20% odbiorców. W przypadku PS4 oraz Xbox obie platformy łączenie odpowiadają za 18% bez wyraźnej przewagi jednej z nich, przy czym należy odnotować, że w ich przypadku od premiery utrzymuje się stała cena gry, tj. 19,99 dolarów/ euro (bez promocji). Jest to podyktowane specyfiką obu platform, inaczej niż na komputerach i konsoli Nintendo Switch, gdzie „Coteries of New York” było wielokrotnie na wyprzedających. Wyższa obniżka do końca czerwca 2020 r. nie przekroczyła 30% (dopiero w lipcu było to 35%). Gra była na letnich wyprzedających w sklepach eShop (Switch), GOG i Steam, co pozwoliło zbudować planowaną bazę odbiorców.

Obecnie trwają prace nad tłumaczeniami gry na języki rosyjski, francuski i portugalski-brazylijski, a w planach są kolejne.

Vampire: The Masquerade – Shadows of New York

Kolejne działania spółki związane są z dalszym wykorzystaniem potencjału gry „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York”. Już na początku kwietnia 2020 r. spółka zapowiedziała nową produkcję – samodzielny dodatek do gry „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York”, który ukaże się pod tytułem „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York”. Aktualnie zakończona została faza koncepcyjna, a projekt skierowany został do produkcji, jednocześnie spółka rozpoczęła jego oficjalną kampanię promocyjno-marketingową. Draw Distance S.A. planowała wydanie dodatku w wersjach na platformy dystrybucyjne PC (Windows, Mac OS, Linux), Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One jeszcze w 2020 r.

„Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” jest produkcją z gatunku visual novel, osadzoną w bogatym



Ritual: Crown of Horns

(Draw Distance)

uniwersum „Vampire: The Masquerade”. Gra jest zwięzłym, samodzielnym dodatkiem, pozwalającym wcielić się w nową protagonistkę i spojrzeć na wydarzenia fabularne zaprezentowane w podstawowej wersji gry z zupełnie nowej perspektywy.

W kwietniu 2020 r. Draw Distance S.A. ogłosiła o zakończeniu fazy koncepcyjnej nad kolejnym projektem – samodzielnym dodatkiem do gry „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York”, który ukaże się pod tytułem „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York”. W konsekwencji przystąpiono do prac produkcyjnych. Zakończenie prac koncepcyjnych zapoczątkowało również rozpoczęcie oficjalnych działań promocyjno-marketingowych przedmiotowego tytułu.

Prace produkcyjne nad grą zakończone zostały w czerwcu 2020 r., następnie przystąpiono do testowania i poprawy błędów oraz do procesów certyfikacyjnych. Założeniem wydawniczym gry było udostępnienie jej jednocześnie na wszystkich podstawowych platformach dystrybucyjnych, co udało się zrealizować. Gra sprzedawana będzie podobnie jak „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” przez szeroką sieć dystrybucji cyfrowej, zarówno w wersji z zabezpieczeniem DRM, jak również wersję DRM-free (w sklepie GOG).

Ritual: Crown of Horns

W 2020 r. podejmowane były również działania wzmacniające dystrybucję gry „Ritual: Crown of Horns”, której premiera miała miejsce 7 listopada 2019 r. na platformach PC i Nintendo Switch. Gra wydana została przy współpracy z wydawcą – Feardemic Sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie (grupa kapitałowa Bloober Team S.A.). W pierwszym kwartale poszerzone zostały kanały dystrybucyjne gry, która dostępna jest już na kolejnych konsolach – od 28 lutego 2020 r. na PlayStation 4, a od 13 marca 2020 r. również na

Xbox One. Mniejsza niż przewidywana sprzedaż „Ritual: Crown of Horns” sprawiła, że Zarząd Draw-Distance S.A. zdecydował się dokonać odpisu aktualizującego w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2019, a także przekłada się bezpośrednio na wynik finansowy Draw Distance S.A. w pierwszym kwartale 2020 r. Z tego powodu już w drugim kwartale 2020 r. spółka wraz z wydawcą (FearDemic Sp z o.o.) opracowała odświeżony plan działań marketingowych, dzięki któremu powinna wzrosnąć widoczność „Ritual: Crown of Horns” w sklepach, a w konsekwencji również jej sprzedaż. Czynnikiem zdecydowanie wspomagającym sprzedaż gry było wprowadzenie gry na kolejne platformy, dzięki czemu jest ona aktualnie dostępna na PC, jak również na konsolach Nintendo Switch, PlayStation 4 i Xbox One.

Serial Cleaners

Spółka prowadziła również prace nad kolejną nową produkcją – kontynuacją swojej najbardziej popularnej i rozpowszechnionej wśród użytkowników gry „Serial Cleaner” (ponad milion użytkowników), która ukaże się pod tytułem „Serial Cleaners”. Nowy projekt przedstawiony został w czerwcu 2020 r. poprzez jego prezentację na wydarzeniu FGS Showcase w ramach Future Games Show, organizowanym przez brytyjskie wydawnictwo Future. Co istotne, gra prezentowana była na zamknięcie pokazu, a miejsce to zazwyczaj rezerwowane jest dla najciekawszych produkcji. O grze pisały największe polskie i zagraniczne media grze, w tym GameSpot, GamesRadar, Gry-Online, IGN, TheSixthAxis, Eurogamer, PC Gamer, Gematsu czy GameReactor.

„Serial Cleaners” to emocjonująca gra łącząca w sobie elementy gry skradankowej, szybkiej akcji i multiwątkowej historii mafii, inspirowanej kultowymi serialami telewizyjnymi i filmami ostatniej dekady minionego wieku. Akcja gry została osadzona w Nowym Jorku lat 90.

XX wieku. Gracze wcielą się w czworo profesjonalnych czystościeli miejsc zbrodni, których zadaniem będzie pozbywanie się zwłok, usuwanie krwi i dowodów przestępstw. Na miejscu czyha jednak policja patrolująca teren, zadaniem graczy będzie więc takie zaplanowanie działań, aby przechytrzyć funkcjonariuszy i nie dać się złapać. Decyzje graczy będą również wpływać na rozwój fabuły.

Serial Cleaner

Istotnym wydarzeniem, które miało miejsce już w 2020 r. było zawarcie przez Draw Distance S.A. umowy z Sony Pictures Television Inc. Na jej podstawie Draw Distance udzieliła wytwórni na okres dwunastu miesięcy na wyłączność prawa opcji [tj. uprawnienia] do nabycia autorskich praw majątkowych do gry „Serial Cleaner”. Okres trwania uprawnienia może zostać przedłużony na kolejne dwanaście miesięcy.

W przypadku skorzystania z prawa opcji, wytwórnia nabędzie autorskie prawa majątkowe do gry „Serial Cleaner” obejmujące prawa do jej ekranizacji, jak też prawa w zakresie wykorzystania jej w Internecie, a także wszelkie prawa pochodne i pokrewne do wymienionych, jak też prawa w zakresie technologii VR (Virtual Reality) i AR (Augmented Reality), z wyłączeniem zachowanych przez spółkę wszelkich praw związanych z „Serial Cleaner” jako grą wideo, w tym do powiązanych z grą produktów pochodnych i ścieżki dźwiękowej, jak też do promowania i reklamowania gry; praw radiowych, do publikacji drukowanych, do publikacji elektronicznych audio i nieteatralnych; praw do stworzenia publikacji promocyjnych i publicystycznych w rzeczywistościach VR i AR nie dłuższych niż 3 minuty; oraz praw do wydania, sprzedaży i dystrybucji dalszych wersji gry, tj. sequeli i/lub prequeli. Za sprzedaż opisanych wyżej praw do gry wytwórnia zobowiązana jest



Serial Cleaner

(Draw Distance)



Serial Cleaners

(Draw Distance)

zapłacić spółce wynagrodzenie jednorazowe, jak również dodatkowe wynagrodzenie w postaci tantiem z dochodów pochodzących z wykorzystania gry przez wytwórnę.

W negocjacji umowy Draw Distance S.A. wspierana była przez Agency for the Performing Arts (APA), która reprezentuje spółkę jako agent w przemyśle rozrywkowym, filmowym i telewizyjnym w zakresie gry „Serial Cleaner”. Podpisanie w/w umowy możliwe było w związku z wygaśnięciem dotychczasowej umowy w przedmiotowym zakresie z Legendary Television Productions.

Realizacja serialu na podstawie gry Draw Distance S.A. miałyby wpływ nie tylko na wzrost renomy studia, ale przede wszystkim należy oczekiwać że wpłynęłyby zarówno na wyniki sprzedaży gry „Serial Cleaner”, jak również jej kontynuacji „Serial Cleaners”.

Realizacja projektu w ramach programu sektorowego „GameINN”

W 2020 r. rozpoczęła również realizację nowego innowacyjnego projektu pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”. Dofinansowanie pozyskane zostało z Programu sektorowego GameINN, finansowanego ze środków Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014- 2020 działanie 1.2 „Sektorowe programy B+R” POIR 2014-2020. Wartość dofinansowania wynosi 5.274.900,00 zł, przy całkowitym koszcie projektu w wysokości 7.941.750,00 zł. Z uwagi na wysokość pozyskanego dofinansowania Draw Distance S.A. ma możliwość dynamicznego rozwoju, w tym zatrudnienia wykwalifikowanej kadry, która odpowiedzialna będzie za realizację przedmiotowego projektu, jak też wesprze dotychczasowy zespół produkcyjny spółki. W 2020 r. zespół Draw Distance S.A. powiększył się o personel z doświadczeniem pozyskanym w uznanych firmach z branży gier, w zakresie programowania, grafiki, produkcji, jak też testowania. Rozbudowana kadra niewątpliwie spowoduje przyspieszenie procesów produkcyjnych nad aktualnymi projektami Draw Distance S.A. Co istotne, technologia, którą spółka będzie opracowywać w ramach realizacji projektu ma niezwykle istotne znaczenie dla usprawnienia procesu przyszłych produkcji, ponieważ docelowo ma pozwolić na znaczne skrócenie czasu produkcji gier poprzez automatyzację procesów nad kreowaniem scenariuszy rozgrywki.

W 2020 roku zakończony również został pierwszy etap drugiego projektu pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”, realizowanego w ramach programu sektorowego Game-

Inn. Jednocześnie do prac nad narzędziem narracyjnym zatrudnione zostały nowe, wysoce wykwalifikowane osoby, które wcześniej pracowały przy produkcji gier tego typu (m.in. narrative designer związany wcześniej z Drago Entertainment i SoDigital; programista z doświadczeniem m.in. w Bloober Team; scenarzysta pochodzący z USA). Osoby te wspomogły team produkcyjny „Vampire: The Masquerade - Shadows of New York” jak i przy projekcie „Serial Cleaners”, dzięki czemu gra zaoferuje o wiele bardziej rozbudowaną, wciągającą historię niż pierwsza część – „Serial Cleaner”. Prace nad projektem w ramach GameINN realizowane są zgodnie z założonym harmonogramem i są ściśle powiązane z produkcją „Serial Cleaners”.

Zwiększenie kadry jest kontynuacją polityki przyjętej na 2020 r., co przekłada się na zwiększenie zatrudnienia o szereg specjalistów z zakresu level designu, narrative designu, grafiki 2D i 3D, programowania, sound designu, a także producenta i testera. Zdaniem zarządu Draw Distance działania te będą miały widoczny wpływ na produkcje realizowanych przez spółkę projektów.

Wskazać należy, że opisane zmiany kadrowe możliwe są dzięki wysokości pozyskanego przez Draw Distance dofinansowania - wartość dofinansowania wynosi 5.274.900,00 zł, przy całkowitym koszcie projektu w wysokości 7.941.750,00 zł.

Emisja akcji nowej serii

Jako istotne zdarzenie, które miało miejsce początkiem 2020 r. należy wskazać powzięcie przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Draw Distance S.A. (dalej: „NWZ Draw Distance S.A.”) uchwały z dnia 27 lutego 2020 r. w sprawie: podwyższenia kapitału zakładowego spółki poprzez emisję akcji serii C w drodze subskrypcji otwartej, pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru w całości, zmiany Statutu Draw Distance S.A., wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect oraz upoważnienia do zawarcia umowy o rejestrację akcji w depozycie.

Na podstawie przedmiotowej uchwały NWZ Draw Distance S.A. podwyższyła kapitał zakładowy spółki o kwotę nie mniejszą niż 0,10 zł (dziesięć groszy) oraz nie większą niż 300.000,00 zł (trzysta tysięcy złotych), tj. z kwoty 1.311.200,00 zł (jeden milion trzysta jedenaście tysięcy dwieście złotych) do kwoty nie mniejszej niż 1.311.200,10 zł (jeden milion trzysta jedenaście tysięcy dwieście złotych dziesięć groszy) i nie większej niż 1.611.200,00 zł (jeden milion sześćset jedenaście tysięcy dwieście złotych). Podwyższenie kapitału zakładowego spółki ma zostać

dokonane przez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii C w liczbie nie mniejszej niż 1 (jedna) i nie większej niż 3.000.000 (trzy miliony), o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda. Zgodnie z założeniami uchwały akcje nowej emisji mają zostać pokryte w całości wkładami pieniężnymi. Ich emisja nastąpi w drodze subskrypcji otwartej w rozumieniu art. 431 § 2 pkt 3 Kodeksu spółek handlowych, przeprowadzonej w drodze oferty publicznej, co do której mają zastosowanie przepisy zawarte w art. 1 ust. 3 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym oraz uchylenia dyrektywy 2003/71/ WE oraz art. 37a ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych, tj. co do której nie jest wymagane sporządzenie prospektu emisyjnego ani memorandum informacyjnego. Do podjęcia działań niezbędnych do wykonania uchwały NWZ Draw Distance S.A., w tym do ustalenia ceny emisyjnej, upoważniony został Zarząd Draw Distance S.A. Akcje podlegać będą dematerializacji i powinny zostać zarejestrowane w Krajowym Depozycie Papierów Wartościowych. Akcje serii C mają być również

przedmiotem ubiegania się o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect. Emisja będzie odbywać się z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy.

Z uwagi jednak na zmianę sytuacji gospodarczej Draw Distance S.A. w okresie po uchwaleniu przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie spółki przedmiotowej uchwały, która spowodowana była zarówno rozwojem epidemii koronawirusa COVID-19, która wpłynęła na przesunięcie czasowe działań związanych z realizacją nowej emisji, jak również pozytywnym odbiorem przez rynek notowań nowych przedsięwzięć Draw Distance S.A., tj. podjęcia prac produkcyjnych nad nową grą „Serial Cleaners”, a także zapowiedzią premiery gry „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” zarząd spółki zaproponował przyjęcie przez Walne Zgromadzenie Draw Distance S.A. uchwały uchylającej przedmiotowe podwyższenie kapitału zakładowego. Znalazło to odzwierciedlenie w porządku obraz Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia zwołanego na 26 sierpnia 2020 r. Zdaniem zarządu Draw Distance przeprowadzenie przedmiotowego podwyższenia kapitału zakładowego w założonej dotychczas formie byłoby dla spółki niewystarczająco korzystne.

3.3. Feardemic sp. z o.o.

W 2020 r. Feardemic Sp. z o. o. kontynuowała rozwój poprzez dalsze wzmocnienie wydawniczego portfolio Spółki o gry bazujące na zdecydowanych elementach horroru narracyjnego.

W tym okresie spółka przeszła również zmiany personalne w obsadzie zarządu. Z funkcji Prezesa Zarządu ustąpił Rafał Basaj, a na jego miejsce wybrany został Piotr Babieno, który rozpoczął swoją kadencję dnia 1 czerwca 2020 r.

DARQ Complete Edition

Feardemic sp. z o.o. zawarł w dniu 23 lipca 2020 r. umowę wydawniczą z Unfold Games LLC dotyczącą wersji wielokrotnie nagradzanej gry „DARQ” na konsolę oraz dwa kolejne DLC, które mają być wydane pod tytułem „DARQ Complete Edition” na Xbox One, PlayStation 4, PlayStation 5 oraz XBOX Series X i Switch, o czym Emitent informował raportem bieżącym. Wersja podstawowa sprzedała się w blisko 100.000 egzemplarzach i zdobyła liczne nagrody branżowe (Best Game Award na MIX / PAX West, Best Adventure Game i Best Video Game Music na Chainsaw Festival, Best Sound Firestarter Award na

Game Audio Awards, Best Cover Art na Dreamhack Festival, oraz Best Sound Design na MUSIC+SOUND Awards). Według Metacritic, „DARQ” stał się również numerem 42 najczęściej udostępnianej gry na PC z 2019 roku.

Feardemic zadebiutował nowym zwiastunem gry „DARQ Complete Edition”, a także wyjątkową prezentacją stworzoną z pomocą IGN na Gamescom i Tokyo Games Show,



DARQ Complete Edition

(Feardemic)



Ritual: Crown of Horns

(Feardemic)

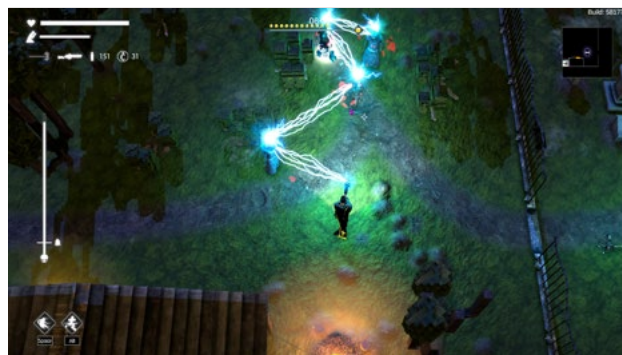
zawierającą najnowszy DLC, który zadebiutuje z wydaniem gry na konsolę, zatytułowaną „The Crypt”. W związku z zawartą umową z Unfold Games LLC, Feardemic zawarł umowę o świadczenie usług na portowanie gry ze studium Dreamloop z Finlandii, którego zadaniem jest przeniesienie gry na Xbox One, PlayStation 4, PlayStation 5 i XBOX Series X oraz Switch.

Premiera gry „DARQ Complete Edition” została przesunięta na 4 grudnia 2020 r. na platformach PlayStation 4 oraz XBOX One a na platformach PlayStation 5, Xbox Series X|S oraz Nintendo Switch na pierwszy kwartał 2021 r., o czym Emitent informował raportami bieżącymi. W ostatnim kwartale roku 2020 r. gra ta osiągnęła najwyższą sprzedaż w historii firmy. Spółka podjęła decyzję o przeniesieniu premiery gry „DARQ Complete Edition” przeznaczonej na konsolę nowej generacji na pierwszy kwartał 2021 roku. Feardemic uważa, że gra „DARQ Complete Edition” będzie pozycją stale obecną na rynku oraz że będzie korzystać z dodatkowej funkcjonalności kontrolera haptycznego w PlayStation 5 oraz funkcji Feedback w Xbox Series X oraz Xbox Series S, jak również z udoskonaleń graficznych, które zapewnia nowa generacja konsol.

Kontynuowano również prace nad grą „DARQ Complete Edition” na platformę SWITCH, jednak podjęta została strategiczna decyzja o połączeniu premiery gry na platformę SWITCH wraz z premierą wersji na nową generację konsol, na I kwartał 2021 r., co zapewni spółce optymalizację wydatków marketingowych.

The Padre: One Shell Straight to Hell

W 2020 r. spółka Feardemic sp. z o.o. ogłosiła wydanie drugiej gry z serii „The Padre” – „One Shell Straight to Hell”. W drugim kwartale 2020 r. Feardemic sp. z o.o. zawarła istotną umowę ze spółką Novy Limited, Inc. dotyczącą



The Padre: OSSTH

(Feardemic)

wyłącznej reprezentacji, doradztwa i pozyskiwania ofert dotyczących gry „The Padre: One Shell Straight to Hell”, o czym Emitent informował raportem bieżącym z dnia 5 czerwca 2020 r.. Spółka planuje wydanie gry „The Padre: One shell Straight to Hell” w 2020 r. we współpracy z IGN Azja I USA. Wspomniana gra to izometryczna strzelanka typu rogue-elite, w klimacie dungeon crawl stworzona przez węgierskiego developera Shotguns with Glitters. Klip z ogłoszeniem IGN o grze został obejrzany ponad 45.000 razy, a zwiastun ponad 144.000 razy.

Po ogłoszeniu w drugim kwartale gry „One Shell Straight to Hell” spółka Feardemic kontynuowała inicjatywy mające na celu zbudowanie profilu tytułu, do których należało opublikowanie zwiastunów ukazujących rozgrywkę specjalnie na Gamescom w sierpniu i Tokyo Game show we wrześniu. Spółka ogłosiła również, że bezpłatny DLC zatytułowany „One Shell Straight to Hell X Layers of Fear” będzie dostępny przez ograniczony czas przy premierze gry na platformę Steam. DLC rozszerza motywy z najlepiej sprzedającej się gry z serii Layers of Fear, pierwotnie opracowanej przez Bloober Team.

Spółka zadebiutowała również motywem przewodnim gry „From the Other Side” w wykonaniu Feardemic Orchestra oraz serią podcastów „The Archiver”, która zagłębia się w klimat gry.

Premierę gry “The Padre: One Shell Straight to Hell” przewidziano na pierwszy kwartał 2021 r .

Ritual: Crown of Horns

W pierwszym kwartale 2020 r. „Ritual: Crown of Horns” wydana została w wersjach na konsolę PlayStation 4 i Xbox One, po dostępnej od 2020 r. wersji na PC oraz Nintendo Switch. Emitent informował raportem bieżącym z dnia 7 lutego 2020 r. o ustaleniu daty premiery gry na platfor-

mie PlayStation 4 na dzień 28 lutego 2020 r. a raportem z dnia 24 lutego 2020 r. o ustaleniu daty premiery gry na platformie Xbox One na dzień 13 marca 2020 r.

Zadebiutował również nowy zwiastun gry oraz teledysk, mimo to konsolowe wersje gry nie znalazły szerszego grona odbiorców. Gra cyklicznie brała udział w wyprzedażach i promocjach, jak również będzie nadal stanowiła pozycję w katalogu Spółki.

Inne

W dniu 29 lipca 2020 r. Feardemic zawarł umowę wydawniczą z deweloperem Mateuszem Belickim aka Unfinished Games na tytuł „Cathedral 3-D, o czym Emitent ogłosił raportem bieżącym. Zwiastun gry zadebiutował podczas Gamescom w ramach corocznej Feardemic Conference, a rozszerzona rozgrywka została zaprezentowana podczas GN Tokyo Games Show.

28 października 2020 r. Feardemic wydał grę „Cathedral 3-D”. Gra jest szybką, zręcznościową, jednoosobową, niekończącą się areną inspirowaną wczesnymi trójwymiarowymi strzelankami z lat 90. Recenzje zebrała w większości pozytywne. Sprzedażowo natomiast gra

zawiodła oczekiwania, przy czym będzie stanowić większe portfolio tytułów, które będzie wspierane niestandardowymi działaniami sprzedażowymi.

Feardemic zawarł także kolejną umowę wydawniczą z Arturem Łączkowskim na jego debiutancką grę „Death of Rose”, o czym Emitent informował raportem bieżącym. Tytuł ten zadebiutował w ramach corocznej konferencji Feardemic, a także w ramach konferencji IGN Gamescom.

Premierę gry „Death of Rose” przewidziano na trzeci kwartał 2021 r.

Podczas corocznej konferencji Feardemic, odbywającej się podczas tego samego weekendu co Gamescom, spółka ogłosiła kolejną grę w uniwersum OBSERVER pod tytułem „THE RAID”, w którym poprzednio ulokowana była gra wydana przez Feardemic pod tytułem „2084”. Gra „THE RAID” będzie rozwijana przez pierwszy zespół projektowy spółki znany jako 84RAID. Będzie to rozbudowana gra wieloosobowa, która przejmie ramy gry „2084” i rozszerzy ją do opartego na historii wszechświata gry multiplayer, który dalej rozwija franczyzę produktów OBSERVER. Spółka spodziewa się, że w ciągu 2021 roku ogłosi więcej szczegółów dotyczących tego projektu.

3.4. Bloober Team NA

Spółka Bloober Team NA w 2020 r. kontynuowała aktywną działalność związaną z grą „Blair Witch”. Spółka zawarła w dniu 11 lutego 2020 r. istotną umowę licencyjno – dystrybucyjną 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. Następnie 5 marca 2020 r. doszło do rozszerzenia współpracy ze spółką NA Publishing Inc. z siedzibą w Tokio, Japonia poprzez zawarcie kolejnej istotnej umowy licencyjno – dystrybucyjnej na dystrybucję gry „Blair Witch” na platformę Nintendo Switch na terytorium Japonii. O wskazanych wydarzeniach Emitent informował raportami bieżącymi.

W dniu 17 marca 2020 r. Emitent przekazał do publicznej wiadomości informację o przygotowaniu wersji gry „Blair Witch” na platformę Nintendo Switch z planowaną datą premiery na lato 2020 r.

W dniu 5 maja 2020 r. Spółka przekazała do publicznej wiadomości, że gra „Blair Witch” wydana przez Bloober Team NA będzie mieć swoją premierę w dniu 25 czerwca 2020 r. na platformie Nintendo Switch na

terytorium Japonii. Cena Gry została ustalona na wyjściowym poziomie 4800 JPY. Następnie w dniu 25 maja 2020 r. Emitent poinformował o ustaleniu daty również światowej premiery gry „Blair Witch” na platformę Nintendo Switch na dzień 25 czerwca 2020 r.

Ponadto, spółka Bloober Team NA zawarła w dniu 5 czerwca 2020 r. istotną umowę licencyjno - dystrybucyjną 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 Emitent informował raportem bieżącym.

W dniu 5 sierpnia 2020 r. Bloober Team NA zawarła istotną umowę licencyjną ze spółką Epic Games, Inc., na podstawie której spółka nawiązała z Epic Games długoletnią i strategiczną współpracę oraz uzyskała niestandardowe warunki licencji dotyczącej silnika Unreal Engine 4, o czym Emitent informował raportem bieżącym.

Ponadto, doświadczenia przy pracy nad grą Layers of Fear VR w wersji na Oculus Quest wpłynęły na decyzje o rozpoczęciu prac nad podobnym projektem – „Blair Witch: Oculus Quest Edition”. 6 października 2020 r. Emitent przekazał do wiadomości publicznej informację o planowanym rozpoczęciu dystrybucji gry „Blair Witch CR” w wersji na platformy Oculus Quest 1 oraz Oculus Quest 2 w dniu 29 października 2020 r., a cena gry została ustalona na wyjściowym poziomie 29.99 EUR/USD.

Następnie, spółka Bloober Team NA zawarła w dniu 13 października 2020 r. istotną umowę dystrybucyjną z Epic Games Inc., na podstawie której Epic Games Inc. będzie realizowało sprzedaż wersji elektronicznej „Blair Witch” na urządzenia PC w Epic Games Store, o czym Emitent informował raportem bieżącym z dnia 14 października 2020 r. W dniu 30 października 2020 r. Emitent informował, że zgodnie z szacunkami sprzedaż Blair Witch w wersji VR osiągnęła poziom, który pokrył koszty produkcji i marketingu gry.

3.5. iPlacement sp. z o.o. w likwidacji

W dniu 3 czerwca 2020 r. Zgromadzenie Wspólników spółki iPlacement sp. z o.o. uchwaliło nr 1 odwołało Piotra Bielatowicza z funkcji członka zarządu i uchwaliło nr 2 powołało Piotra Babieno do pełnienia funkcji członka zarządu Spółki.

W dniu 15 października 2020 r. Zgromadzenie Wspólników podjęło uchwałę nr 1 w sprawie rozwiązania i otwarcia likwidacji spółki oraz uchwałę nr 2 o powołaniu Piotra

Babieno na likwidatora Spółki. W dniu 26 listopada 2020 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki podjęło uchwałę nr 1 w przedmiocie sposobu reprezentacji Spółki w okresie likwidacji, wskazując że każdy likwidator ma prawo samodzielnie reprezentować Spółkę.

Spółka zaprzestała całkowicie prowadzenia działalności gospodarczej i nie podejmuje działań w celu kontynuacji tej działalności.

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

W dniu 29 lipca 2020 r. Zgromadzenie Wspólników spółki Digital Games Services sp. z o.o. podjęło uchwałę nr 1 w sprawie rozwiązania i otwarcia likwidacji spółki oraz uchwałę nr 2 o powołaniu Pana Piotra Babieno na likwidatora Spółki.

Spółka zaprzestała całkowicie prowadzenia działalności gospodarczej i nie podejmuje działań w celu kontynuacji tej działalności.

3.7. Neuro Code sp. z o.o. w likwidacji

W dniu 15 października 2020 r. Zgromadzenie Wspólników spółki Neuro Code sp. z o.o. podjęło uchwałę nr 1 w sprawie rozwiązania i otwarcia likwidacji Spółki oraz uchwałę nr 2 o powołaniu Pana Piotra Babieno na likwidatora Spółki.

Spółka zaprzestała całkowicie prowadzenia działalności gospodarczej i nie podejmuje działań w celu kontynuacji tej działalności.

3.8. Freeky Games sp. z o.o. w likwidacji

W dniu 28 stycznia 2020 r. Bloober Team S.A. nabyła 1 udział o wartości nominalnej 50,00 zł w spółce Freeky Games sp. z o.o. od spółki B&O spółka z ograniczoną odpowiedzialnością spółka komandytowo-akcyjna z siedzibą w Krakowie. Ponadto, w dniu 5 lutego 2020 r. Bloober Team S.A. nabyła od Fundacji Uniwersytetu Łódzkiego z siedzibą w Łodzi 16.387 udziałów w kapitale zakładowym spółki Freeky Games sp. z o.o. o łącznej wartości nominalnej 819.350,00 zł.

W dniu 15 października 2020 r. Zgromadzenie Wspólników spółki Freeky Games sp. z o.o. podjęło uchwałę nr 1 w sprawie rozwiązania i otwarcia likwidacji Spółki oraz uchwałę nr 2 o powołaniu Pana Piotra Babieno na likwidatora Spółki.

Spółka Freeky Games sp. z o.o. w likwidacji zaprzestała całkowicie prowadzenia działalności gospodarczej i nie podejmuje działań w celu kontynuacji tej działalności.

3.9. Komentarz do wyników finansowych osiągniętych w 2020 r.

Grupa w roku 2020 wykazuje znaczny wzrost przychodów netto ze sprzedaży w stosunku do roku ubiegłego, wzrost z poziomu 28,88 mln zł do poziomu 49,95 mln zł tj. o 73% (w tym wartość pozycji przychodów netto ze sprzedaży produktów w 2020 r. wyniosła 31,4 mln zł, wartość pozycji zmiana stanu produktów 18,55 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 Grupa otrzymuje m in. wynagrodzenie typu „advance”.

Wzrost przychodów oraz równocześnie stosunkowo mniejszy wzrost kosztów operacyjnych, pozwoliły Grupie osiągnąć w 2020 r. ponad 7,63 mln zł zysku ze sprzedaży w stosunku do 2,67 mln zł w roku 2019.

W roku 2020 r. Grupa rozpoznaje w wyniku finansowym 2,57 mln zł pozostałego przychodu operacyjnego z tytułu otrzymanych dotacji oraz 1,09 mln zł pozostałych kosztów operacyjnych z tytułu odpisów należności.

W 2020 r. miała miejsce sprzedaż akcji spółki powiązanej Draw Distance S.A. W związku z rzeczoną transakcją, udział spółki Bloober Team S.A. w kapitale spółki Draw Distance S.A. zmniejszył się do poziomu 34,98%, a co za tym idzie spółka Draw Distance S.A. nie jest już spółką zależną konsolidowaną metodą pełną, lecz spółką stowarzyszoną konsolidowaną metodą praw własności. Wyniki spółki Draw Distance S.A. osiągnięte do dnia powyższej zmiany, podlegają konsolidacji, a rozliczenie zmiany metody konsolidacji tej spółki zostało uwzględnione w wyniku w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy wraz z zyskiem ze zbycia akcji (łącznie wartość pozycji 2,98 mln zł).

Powyższe pozwoliło Grupie osiągnąć w 2020 r. zysk netto na poziomie 10,33 mln zł.

Grupa wykazuje znaczące przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej na poziomie 13,4 mln zł oraz zysk z działalności finansowej 0,68 mln zł, pomimo dokonywania przez Spółkę w prezentowanym okresie skupu akcji własnych w ramach realizacji programu motywacyjnego. Uzyskane nadwyżki finansowe Grupa wydatkuje na działalność inwestycyjną.

W 2020 r. Grupa zakończyła prace rozwojowe realizowane w ramach programu sektorowego GameInn rozpoznając równocześnie wartość niematerialną i prawną w wartości

7,95 mln zł. W sumie w 2020 r. Grupa prezentuje znaczący wzrost wartości niematerialnych i prawnych w porównaniu z rokiem ubiegłym tj. wzrost o kwotę 12,54 mln zł.

W ramach działalności inwestycyjnej Grupy, w 2020 r. Emitent przystąpił 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. W związku z powyższym Grupa wykazuje w aktywach udziały w spółce ASI i w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wycenia je metodą praw własności.

Dodatkowo w 2020 r. Grupa objęła 45% akcji spółki Fearful Entertainment S.A. i w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wycenia je również metodą praw własności.

Istotnym elementem aktywów Grupy są zapasy związane z ponoszonymi przez nią nakładami na produkcję gier. W 2020 r. pozycja ta wzrosła z poziomu 23,68 mln zł na koniec 2019 r. do poziomu 33,84 mln zł. Wzrost ten w dużej mierze był spowodowany ponoszonymi w 2020 r. nakładami na grę The Medium.

Grupa wykazuje wzrost wartości związanej rezerwy na podatek odroczony o 0,46 mln zł oraz wzrost zobowiązań z tytułu dostaw i usług, podatków, wynagrodzeń oraz innych zobowiązań o 2,82 mln zł, przy jednoczesnym wzroście należności z tytułu dostaw i usług, podatków oraz innych należności o łączną kwotę 0,66 mln zł. Wzrost tych wartości związany jest przede wszystkim ze wzrostem skali działalności Grupy (wzrost przychodów i kosztów).

Grupa wykazuje również w 2020 r. znaczący wzrost wartości rozliczeń międzyokresowych przychodów tj. o 14 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.

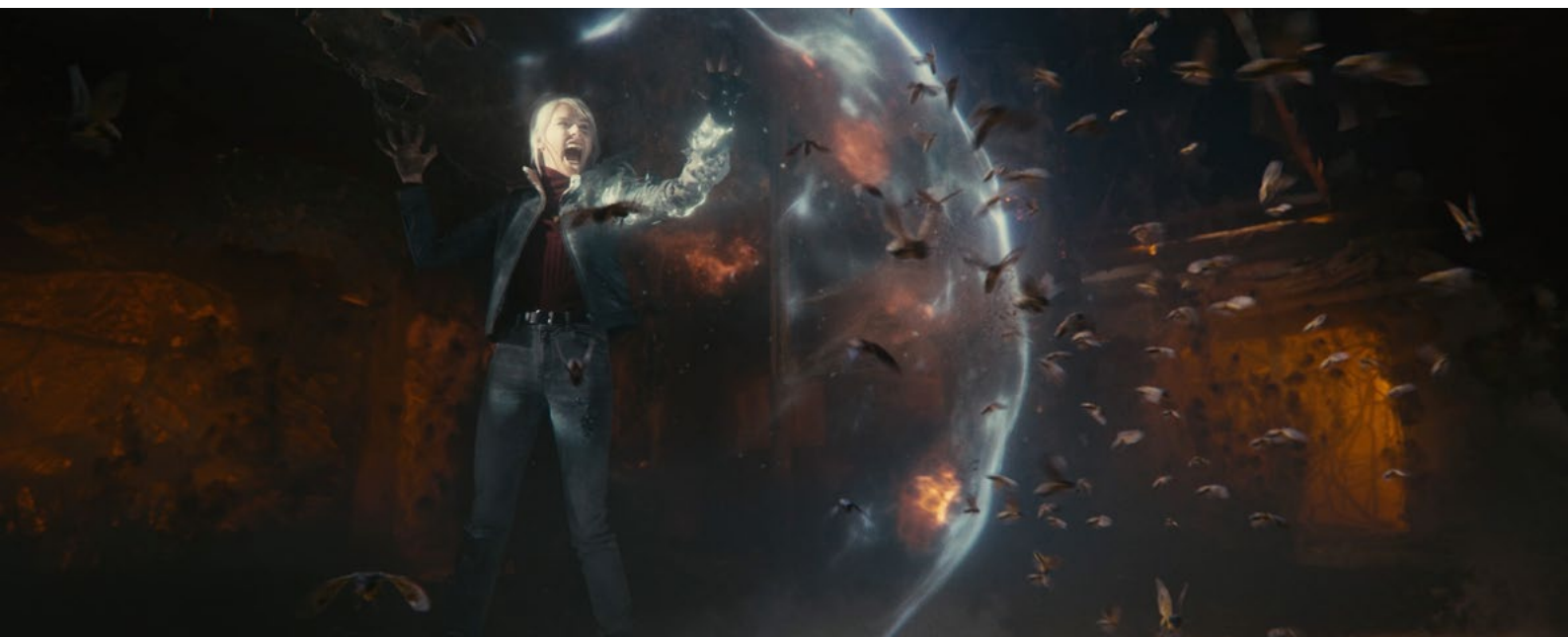
4. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2020 roku

4.1. Bloober Team S.A.

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

3D i cyfrowych efektów specjalnych dla świata reklamy, filmu, sztuki, edukacji i rozrywki. Materiał reżyserowany przez Pawła Maślone 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 YouTube Emitenta.

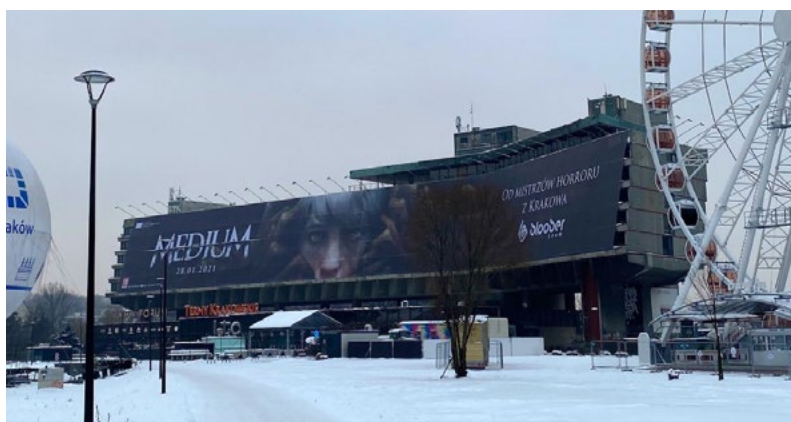


The Medium - Live Action trailer

publikacją wyczekiwanego przez fanów 14-minutowego materiału prezentującego rozgrywkę. Reakcja społeczności 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 gameplayu 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

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 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 nieznanych 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,



The Medium – Forum Kraków

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 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



The Medium – Warszawa

z 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).

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). Warte podkreślenia jest, 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 dziewięćset 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 dziewięćset 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.

Przegląd 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.

4.2. Feardemic sp. z o.o.

Spółka Feardemic sp. z o.o. w pierwszym kwartale 2021 r. osiągnęła najlepsze wyniki w porównaniu do dotychczasowych kwartałów. Spółka kontynuowała budowanie fundamentów, które pozwolą jej na dynamiczny rozwój w nadchodzących okresach.

Feardemic zakończył prace związane z portowaniem gry „DARQ Complete Edition” na konsole XBOX X|S, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch oraz wydał grę na wskazanych platformach końcem pierwszego kwartału 2021 r.

Ponadto, Feardemic nawiązał znaczącą współpracę bezpośrednio z platformami - Sony, Microsoft i Nintendo, co zaowocowało bardzo dużym zaangażowaniem przy tworzeniu zwiastunów premierowych gier, dystrybucji informacji prasowych i zapowiedzi.

Reakcja krytyków na grę „DARQ Complete Edition” była bardzo duża, a recenzje w serwisie Metacritic osiągnęły wynik 75 dla wersji na PlayStation 5 oraz 79 dla wersji na platformę SWITCH. Wskazane oceny to znaczący krok naprzód w stosunku do pierwotnej oceny 70 dla wersji na PC. Publikacja Gamespace opisała grę: „Czynnik „wow” tej gry to ekscytujące, reaktywne emocje na wiele unikalnych, gnących wymiar rozwiązań” [“The wow factor from this one is an exhilarating reactive emotion for many of these unique, dimension bending solutions.”]. Z kolei Noisy Pixel wyraził swoją aprobatę stwierdzeniem: „Jeśli potrafisz docenić wyjątkowy styl artystyczny i chcesz spróbować swoich sił w kreatywnych łamigłówkach, to

DARQ: Complete Edition jest grą, którą będziesz uwielbiał.” [“If you can appreciate a unique art style and want to try your hand at some creative puzzles, then DARQ: Complete Edition is a game you’ll adore”]. TrueGaming zastanawiał się i odpowiedział na swoje własne pytanie, stwierdzając: „Czy Darq jest tego wart? Cóż, jeśli jesteś fanem gier takich jak Inside, Limbo, Little Nightmares itp... to odpowiedź brzmi „tak” i nie bierz tego stwierdzenia jako aluzji do tego, że Darq jest klonem tych gier, ta gra ma swoje wyjątkowe pomysły, które pozwalają jej stać wysoko wśród tych klejnotów”. [“Is Darq worth it? Well, if you’re into games like Inside, Limbo, Little Nightmares etc... then the answer is “yes” and don’t take this statement as a hint of Darq being a clone to these games, this game has it’s unique ideas that’s allows it to stand tall among these gems”].

Słowa pochwały były wyrażone również przez Playstation Lifestyle: ”Szczерze mówiąc, cieszę się, że czekałem na możliwość zagrania w to na moim PS5, nie tylko dlatego, że mój stary laptop nie dałby sobie z tym rady, ale czuję, że to kompletne wydanie jest dopracowaną wersją finalną i wszystkim tym, czym twórcy chcieli, żeby było”. [“I’m honestly glad that I waited for the chance to play this on my PS5, not only because my old laptop couldn’t have handled it, but I feel that this complete edition is a polished final version and everything the developers wanted it to be”]. Wydawnictwo Cultured Vulture posunęło się tak daleko, że wymieniło DARQ Complete Edition jako trzeci najlepszy horror na Xbox Series X w tej chwili za

„The Medium” i „Observer” od Bloober Team na pierwszym i drugim miejscu.

Podczas gdy reakcja krytyków była pozytywna, ze względu na ograniczoną bazę konsol nowej generacji, wzrost sprzedaży nie był znaczący, ani nie był oczekiwany. Spółka oczekuje jednak, że „DARQ Complete Edition” będzie się sukcesywnie sprzedawać przez najbliższe lata, ponieważ utwierdza swoje miejsce jako klasyk gatunku horrorów logicznych. Aby zapewnić przyszłą wydajność gry w miarę rozwoju konsol nowej generacji, proces portowania tytułu obejmował dodanie haptiki, rumble i grafiki wysokiej rozdzielczości. Spółka uważa, że dodanie tych funkcji w nowej generacji zapewni ciągłość sprzedaży przez cały cykl życia gry.

Wersje gry „DARQ Complete Edition” na konsole Xbox One i PlayStation 4 poprzedniej generacji (które miały swoją premierę grudniu 2020 r.) osiągały stabilne wyniki w całym pierwszym kwartale i przyczyniły się do osiągnięcia przez spółkę najlepszego jak dotąd wyniku kwartalnego.

Początkiem 2021 r. spółka rozszerzyła zakres umowy zawartej z Limited Run Games w zakresie wydania gry „DARQ Complete Edition” w wersji kolekcjonerskiej na PlayStation 5, o wersję na PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Spółka przewiduje, że edycje kolekcjonerskie trafią do przedsprzedaży już w II kwartale 2021 r. Emitent o zawarciu umowy przez spółkę Feardemic sp. z o.o. informował raportem bieżącym z dnia 14 stycznia 2021 r.

Kilka tytułów z katalogu Feardemic zostało zaktualizowane, przez co ponownie wzbudziły zainteresowanie co wpłynęło na ich sprzedaż.

„Cathedral 3D” - szybka, zręcznościowa, jednoosobowa, niekończąca się arena inspirowana wczesnymi trójwymiarowymi strzelankami z lat 90-tych, doczekała się dużego dodatku w postaci łatki, a także została udostępniona jako część pakietu Fanatical, co znacznie zwiększyło bazę użytkowników. Zwiększona baza użytkowników sprawiła,

że recenzje na Steamie osiągnęły poziom „przeważnie pozytywny”. Spółka spodziewa się, że aktualizacje gry będą kontynuowane z dużym rozszerzeniem planowanym na koniec 2021 roku.

Gra „Ritual Crown of Horn” w ciągu pierwszego kwartału 2021 r. również doczekała się swojej aktualizacji. Gra nadal sprzedaje się w stabilnym tempie, przechodząc różne etapy sprzedaży na różnych platformach, na których została wydana.

W dniu 19 stycznia 2021 r. Emitent podał do wiadomości publicznej informację o ustaleniu daty premiery gry „One Shell Straight to Hell” na platformę PC na dzień 9 lutego 2021 r. Gra „One Shell Straight to Hell” to top-down shooter, która kilka lat temu okazała się niezwykle popularna, w tym roku stała się trudną do sprzedania grupą gier. Początkowe reakcje na zwiastuny gry i pierwsze recenzje były obiecujące, jednak ze względu na szybko zmieniające się gusta rynku gra początkowo nie mogła znaleźć swoich odbiorców. Gra będzie cyklicznie sprzedawana w zestawach, jak inne produkty katalogowe, a spółka spodziewa się, że baza użytkowników będzie się systematycznie powiększać.

W okresie sprawozdawczym Feardemic poświęcił znaczną ilość czasu i energii na prace nad grami, które pojawią się w ofercie spółki w trzecim i czwartym kwartale 2021 roku. Spółka spodziewa się, że zapowiedzi tych produktów będą miały miejsce w najbliższych miesiącach. Spółka zaczęła również wykorzystywać dane rynkowe zebrane w trakcie procesu wydawniczego w ostatnich miesiącach i spodziewa się znacznie zwiększyć swoje możliwości w zakresie marketingu ukierunkowanego w nadchodzących kwartałach. Lista mailingowa społeczności firmy znanej jako „Kult Feardemic” wzrosła do ponad 5000 osób i nadal się rozwija, oferując możliwości marketingu bezpośredniego.

Zespół Feardemic pozostaje bez zmian, a wszystkie media społecznościowe i harmonogramy działań PR zlecane są podmiotom zewnętrznym. Cały zespół Feardemic nadal wykonuje swoje zadania pracując zdalnie.

4.3. Bloober Team NA

Spółka Bloober Team NA kontynuowała w 2021 r. działalność wydawniczą związaną z grą „Blair Witch”.

4.4. Pozostałe spółki z grupy kapitałowej

Pozostałe spółki z grupy kapitałowej po zakończeniu roku 2020 nie prowadziły istotnej działalności operacyjnej. Kontynuowane są działania związane z ich likwidacją.

5. Przewidywany rozwój grupy kapitałowej

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 jej na utrzymanie głównego celu strategicznego 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.

Spółka Feardemic sp. z o.o. oczekuje, że wysiłek włożony w rozwój firmy i tytułów, które planuje wydać zostanie odzwierciedlony poprzez zgodne z planem wydanie nowych tytułów gier pod koniec 2021 roku oraz początkiem 2022 roku. Spółka planuje dostarczyć treści nowej generacji, dzięki którym sukcesywnie będzie osiągała kolejne etapy planowanego rozwoju. Przez stale rozwijane doświadczenie Feardemic w zakresie marketingu jak i wydawnictwa, w połączeniu z doświadczeniem w grach z gatunku horror, które zapewnia partnerstwo Feardemic z Bloober Team, spółka oferuje deweloperom wiele znaczących korzyści wynikających z nawiązania z nią współpracy jako wydawcą. Feardemic planuje zaprezentować klientom na całym świecie serię swoich produktów na okres 2021/2022 końcem nadchodzącego lata. Spółka spodziewa się również, że w ciągu najbliższych miesięcy powiększy swój zespół i wzmocni swoje możliwości w zakresie marketingu i administracji.

Bloober Team NA zamierza kontynuować aktywną działalność związaną z grą „Blair Witch” oraz planuje swój rozwój na kolejnych polach działalności.

Grupa planuje ostatecznie zakończyć likwidację spółek – Digital Games Services sp. z o.o., Freeky Games sp. z o.o., iPlacement sp. z o.o. oraz Neuro-Code sp. z o.o.

6. 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 Grupy Kapitałowej Bloober Team – w postaci epidemii koronawirusa COVID-19.

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 grupy Emitenta, pandemia nie miała dotychczas negatywnego przełożenia na obraz wyników finansowych. Cała grupa kapitałowa 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.

Grupa podjęła również przede wszystkim czynności mające na celu zminimalizowanie zagrożenia dla swoich pracowników w związku z rozprzestrzenianiem się wirusa. Pracownicy grupy w większości nadal realizują swoje obowiązki w formie pracy zdalnej. Praca zdalna, wyzwania związane z logistyką, a także niewiadome dotyczące kondycji finansowej kontrahentów oraz podmiotów zarządzających platformami dystrybucyjnymi, na których mają się ukazać gry, utrudnienia w realizacji eventów promocyjnych, targów – są głównymi obszarami działalności grupy, 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 grupa współpracuje z wieloma firmami zewnętrznymi, niektóre planowane zlecenia spółki zdecydowały 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 spółek dodatkowego działania i nakładów pracy na ich organizacje.

W związku z aktualną sytuacją pandemiczną, realnie nadal jednak jest ryzyko zachorowania takiej części zespołu Spółki dominującej oraz innych podmiotów z grupy, która miałaby wpływ na ich efektywność 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 grupy kapitałowej Bloober Team, na pewno istotny jest fakt, że nie odbywają się znaczące eventy albo odbędą się one nadal w zmiennej formie – online.

W ocenie Emitenta minimalne jest zagrożenie administracyjnego ograniczenia działalności przez władze państwowe. W odróżnieniu od branż, których działalność została ograniczona w związku z rozprzestrzenieniem się pandemii, spółki z grupy nie prowadzą obsługi klientów z bezpośrednim kontaktem fizycznym, jak też mogą 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.

Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Grupa Kapitałowa Bloober Team prowadzi działalność, takie jak koniunktura gospodarcza, zmiana preferencji ostatecznych odbiorców produktów Grupy Kapitałowej, czy związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników.

Spółki wchodzące w skład Grupy podejmują niezbędne działania celem zapobieżenia negatywnym skutkom oddziaływania wskazanych czynników, m.in. poprzez prowadzenie działalności na całym świecie (negatywne zmiany w koniunkturze na jednym z obszarów nie muszą oddziaływać na inne rejony), opracowywanie gier na różne platformy oraz dla grup odbiorców o zróżnicowanym profilu demograficznym, czy stosowanie technologii umożliwia-

jącej przeniesienie gier na nowe platformy w możliwie najkrótszym czasie, przy minimalnym nakładzie kosztów.

Czynniki związane z działalnością poszczególnych Spółek

Spółki wchodzące w skład Grupy działają na bardzo wymagającym rynku elektronicznej rozrywki, cechującym się dużą zmiennością trendów oraz konkurencją. Istnieje ryzyko, że nowowprowadzony produkt nie spotka się z pozytywnym odbiorem ze strony rynku, a tym samym nie przyniesie zakładanych przychodów. Spółki wchodzące w skład Grupy minimalizują powyższe ryzyko poprzez bieżące śledzenie trendów panujących w branży oraz organizację grup focusowych i focus – testów jeszcze w procesie powstawania gry, aby przez cały okres jej produkcji zbierać informacje od graczy na temat ich odbioru gry.

Ryzyko związane z finansowaniem z dotacji i środków UE

Spółki wchodzące w skład Grupy realizują projekty współfinansowane ze środków unijnych, w tym ze środków programu Kreatywna Europa, Europejskiego Funduszy Rozwoju Regionalnego, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego. Nie można wykluczyć ryzyka, iż zmiana prawa lub odmienna interpretacja przepisów prawa (a także różnego rodzaju wytycznych, procedur i podręczników beneficjenta w jednym lub wielu programach pomocowych) może wpłynąć na możliwość otrzymania uzgodnionego wcześniej dofinansowania. Nie można również wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Spółkę wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z zapisami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać konieczność braku refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu określonej części dofinansowania. Spółki starają się zminimalizować to ryzyko poprzez zatrudnienie specjalistów dedykowanych do rozliczania projektów współfinansowanych ze środków unijnych.

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 spółek należących do grupy oraz długimi terminami rozliczenia sprzedaży i płatności przez kontrahentów charakterystycznymi na rynku gier. Aby zagrożenie to zminimalizować Grupa 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 Grupa 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

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

Ryzyko zmiany kursów walutowych

W zakresie ryzyka zmienności kursów walutowych Grupa zakłada, że wystąpienie tego rodzaju ryzyka jest wysokie, zwłaszcza biorąc pod uwagę sytuację na rynku walutowym w ostatnich miesiącach. Grupa ponosi koszty wytworzenia produktów w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w walutach obcych, głównie USD. Korzystne warunki dla Grupy występują w przypadku okresów wysokiego poziomu wymiany polskiej waluty na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Grupę (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 osiągnięcie satysfakcjonującej rentowności nawet przy założeniu niekorzystnych tendencji na rynku walutowym. Poza tym Grupa prowadzi rachunki także w walutach obcych, a przewalutowań dokonuje tylko przy korzystnych kursach.

Ryzyko kredytowe

Spółka Dominująca 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.

7. 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 Bloober Team został doręczony dokument patentu.

W II kwartale 2020 r. zespół Bloober Team 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 Bloober Team.

Zespół badawczy Bloober Team 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.

W wyniku transakcji sprzedaży akcji Draw Distance S.A. dokonanych przez Spółkę w dniach 23.06.2020 r. oraz 24.06.2020 r. na rynku zorganizowanym NewConnect, Draw Distance S.A. przestała być jednostką zależną Spółki i podlegać konsolidacji, a została jednostką stowarzyszoną wobec Spółki. W związku z powyższym w sprawozdaniu zostały opisane zdarzenia dotyczące Draw Distance S.A., które wydarzyły się w okresie pierwszych dwóch kwartałów 2020 r.

W 2020 roku Draw Distance S.A. rozpoczęła i prowadziła prace nad projektem badawczym, którego przedmiotem jest opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity. Projekt ten jest dofinansowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój – program sektorowy GameINN. Tworzone rozwiązanie jest opracowywane pod kątem wykorzystania go w produkcji własnych gier wideo. Docelowo technologia pozwoli na znaczne skrócenie czasu produkcji gry poprzez automatyzację procesów nad kreowaniem scenariuszy rozgrywki. Jednocześnie, z punktu widzenia gracza, możliwość kompleksowego kreowania scenariuszy rozgrywki spowoduje spotęgowanie efektu immersji, zwiększenie atrakcyjności gry dla użytkownika oraz zwiększenie wiarygodności świata gry.

Draw Distance S.A. wdraża również do aktualnie tworzonych gier innowacyjną technologię za zakresu Real World Data, która pozwala na zautomatyzowanie balansowania rozgrywki oraz daje możliwość modelowania rozgrywki w czasie rzeczywistym, m.in. poprzez użycie inteligentnego agenta testującego. Technologia została opracowana w wyniku prac badawczych dofinansowanych w ramach programu sektorowego GameINN.

Pozostałe spółki z grupy kapitałowej Bloober Team nie podejmowały działań w zakresie badań i rozwoju.

8. Personel i świadczenia socjalne

Na dzień 31 grudnia 2020 roku zatrudnienie w Spółce Dominującej wynosiło 26,75 osób, w Feardemic sp. z o.o. – 1 osoba, w pozostałych spółkach z grupy brak osób zatrudnionych.

W 2020 r. średnioroczne przeciętne zatrudnienie w grupie Bloober Team kształtowało następująco:

	Bloober Team S.A.	Feardemic Sp.zo.o.	Digital Games Services Sp.zo.o. w likwidacji	Neuro-Code Sp.zo.o. w likwi- dacji	iPlacement sp. z o.o. w likwidacji	Freeky Games sp. z o.o. w likwidacji	Bloober Team NA
Styczeń – grudzień 2020	26,74	1	0	0	0	0	0

Wszyscy pracownicy grupy kapitałowej w roku 2020 zatrudnieni byli na stanowiskach nierobotniczych.

Żadna ze spółek należących do grupy kapitałowej Bloober Team, z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

9. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

Sytuacja majątkowa

W trakcie 2020 roku Grupa 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 777.524,47 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).

Grupa wykazuje aktywa w łącznej wartości 84.025.431,32 zł, na które składają się przede wszystkim Zapasy w wartości 33.841.722,59 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 5.469.264,66 zł (w tym głównie nakłady na prace rozwojowe w kwocie 4.397.163,85 zł) oraz Krótkoterminowe aktywa finansowe o wartości 7.154.349,60 zł (w tym środki pieniężne w kwocie 7.048 194,59 zł).

Sytuacja finansowa

Dane na 31 grudnia 2020 roku:

kapitały własne	34.692.192,73 zł,
kapitał zakładowy	176.729,90 zł,
suma bilansowa	84.025.431,32 zł,
zysk netto	10.329.980,33 zł,
przychody ze sprzedaży produktów	31.395.867,45 zł.

W 2020 roku głównymi źródłami finansowania działalności Grupy były:

- ♦ Bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość przychodów ze sprzedaży w 2020 r. wyniosła 31.395.867,45 zł,
- ♦ Wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Grupę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 5.783.452,56 zł,
- ♦ Wpływ środków ze sprzedaży akcji spółki powiązanej w kwocie 3.524.592,13 zł,
- ♦ Wpływy z kredytów bankowych w kwocie 2.175.000,00 zł.

Sytuacja dochodowa

W 2020 roku Grupa zrealizowała zysk netto w wysokości 10.329.980,33 zł.

Grupa generuje przychody ze sprzedaży realizowanych przez nią gier. Istotnym elementem wyników finansowych Grupy jest również prezentacja zmiany stanu produktów, która jest odzwierciedleniem nakładów ponoszonych na produkcje gier.

W ramach pozostałej działalności operacyjnej Grupa

prezentuje przede wszystkim rozliczne w RZiS otrzymane dotacje oraz ewentualne odpisy aktualizacyjne.

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

10. Nabycie udziałów (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.

Inne podmioty z grupy kapitałowej

Nabycie udziałów (akcji) własnych nie dotyczy innych podmiotów wchodzących w skład grupy kapitałowej Bloober Team.

11. Posiadane przez podmioty wchodzące w skład grupy kapitałowej oddziały (zakłady)

Nie dotyczy żadnego z podmiotów wchodzących w skład grupy kapitałowej Bloober Team.

12. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego

Spośród spółek należących do grupy kapitałowej, na dzień 31.12.2020 r. Bloober Team S.A. był jedyną spółką publiczną, notowaną na rynku NewConnect, który nie jest rynkiem regulowanym. Bloober Team S.A. stosuje Dobre Praktyki przyjęte na rynku NewConnect przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie.

W wyniku transakcji sprzedaży akcji Draw Distance S.A. dokonanych przez Spółkę w dniach 23.06.2020 r. oraz 24.06.2020 r. na rynku zorganizowanym NewConnect,

Draw Distance S.A. przestała być jednostką zależną Spółki i podlegać konsolidacji, a została jednostką stowarzyszoną wobec Spółki. Spółka Draw Distance jest również spółką publiczną, notowaną na rynku NewConnect, która stosuje Dobre Praktyki przyjęte na rynku New Connect przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie.

Stosowanie zasad ładu korporacyjnego nie dotyczy innych podmiotów wchodzących w skład grupy kapitałowej Bloober Team.

13. Instrumenty finansowe i prognozy finansowe

Na dzień 31.12.2020 r. Spółka Dominująca Bloober Team S.A. wykazuje następującej saldo pożyczek udzielonych spółkom zależnym:

Pożyczkobiorca	Wysokość pożyczki wraz z odsetkami [PLN]	Wysokość oprocentowania
Draw Distance S.A.	106 155,01 zł	4,72%
Feardemic Sp.z o.o.	3 537 012,30 zł	4,7% i 6%

Na dzień 31.12.2020 r. Spółka Dominująca 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 SA	34,98	458 716,50
Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością alternatywna spółka inwestycyjna spółka komandytowa	43,39	500 000,00
Fearful Entertainment SA	45	45 000,00

Na dzień 31.12.2020 r. Grupa 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 SA	kredyt odnawialny	750 000,00 zł
Alior Bank SA	karta kredytowa	157 344,32 zł

14. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności kapitału własnego

Rentowność netto kapitału własnego	29,78%	11,26%	14,90%
	Rok 2020	Rok 2019	Rok 2018

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

Wskaźnik zadłużenia	58,71%	52,42%	42,59%
	Rok 2020	Rok 2019	Rok 2018

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

Płynność bieżąca	4,81	4,36	7,11
	Rok 2020	Rok 2019	Rok 2018

Wskaźnik średniego zatrudnienia

Średnie zatrudnienie	36	45	45
	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.

