



bloober
t e a m

**RAPORT ROCZNY SKONSOLIDOWANY
GRUPY KAPITAŁOWEJ
BLOOBER TEAM S.A.
ZA ROK 2022**

DATA PUBLIKACJI: 17 MARCA 2023



SPÓŁKA DOMINUJĄCA:

Blobber Team S.A.

Aleja Pokoju 18B,
31-564 Kraków
Polska

biuro@blooberteam.com

tel.: +48 12 35 38 555

fax. +48 12 35 93 934

Blobber Team SA zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieście w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000380757, NIP 6762385817, kapitał zakładowy 193 092,60 zł w całości opłacony.

www.blooberteam.com

Kraków, dnia 17 marca 2023 roku

Szanowni Akcjonariusze i Sympatycy Spółki,

Rozpoczynając jubileuszowy - piętnasty rok działalności, prezentujemy skonsolidowany raport grupy Bloober Team za rok 2022. Jest to sprawozdanie zamykające pewien etap działalności naszej spółki i grupy. Nie możemy się już wprost doczekać, aby pokazać efekty naszych działań, które będą stanowić nową jakość. Jakość firmy, którą świadoma swych porażek, sukcesów, słabości i siły wchodzi do gry o najwyższe cele. Zarówno na poziomie fundamentalnym jak i elementów strategii.

Rok 2022 zakończyliśmy powtarzalnym (w stosunku do 2021 - rekordowego roku w historii firmy) wynikiem ekonomicznym i stabilnością finansową pomimo nowych inwestycji, wzrostu zatrudnienia, organizacją przenosin do nowego biura i otwarciu dodatkowych studiów produkcyjnych. Patrząc na nadchodzący czas jesteśmy więc całkowicie spokojni i skupiamy się na realizacji naszych planów strategicznych.

W ubiegłym roku jednym z najważniejszych wydarzeń dla spółki była pierwsza zapowiedź realizowanej przez nas we współpracy z Konami gry Silent Hill 2. To jedna z najbardziej rozpoznawalnych marek w świecie gier, a zdecydowanie najbardziej istotna jeśli chodzi o gatunek horror. Opracowując długoterminową strategię osiągnięcia pozycji lidera w tym gatunku chcieliśmy na początku tych działań "dotknąć" IP, które jest jego kwintesencją. Nie sądziliśmy jednak w najśmielszych snach, że będziemy mieć zaszczyt tworzenia nowej wersji gry, która dla wielu z nas w Bloober Team stała się powodem do wejścia do branży gier.

Silent Hill 2 to produkcja, która przez wielu graczy na świecie jest uznawana za najważniejszy tytuł w historii. Wyznacznik tego jak immersyjne mogą być gry.



Silent Hill 2

(Bloober Team)

Obecnie nasze prace są już na bardzo zaawansowanym etapie, a japońscy partnerzy są pełni uznania dla umiejętności i zaangażowania naszego zespołu developerów. „Oni przekraczają nasze oczekiwania” - tak jeden z twórców oryginalnego Silent Hill odpowiedział na pytanie dziennikarza o nasz zespół. Podzielamy to zdanie!

Tworząc Silent Hill 2 gromadzimy bezcenne doświadczenie i snujemy coraz śmielsze plany na przyszłość. Bloober Team ma własne DNA i naszym nadrzędnym celem pozostaje tworzenie projektów, które nie będą ustępowały pola żadnej z uznanych marek segmentu horroru, wnosząc wiele świeżości. Chcemy być porównywani jakościowo do takich tytułów jak Resident Evil, Silent Hill, The Last of Us czy Hellblade. To jednak nie wszystko. Chcemy z każdym tytułem dążyć do tego, by to właśnie nasza kolejna produkcja stała się tak istotna dla branży jak ponad 20 lat temu oryginalny Silent Hill 2.

Etap, w którym koncentrowaliśmy się na horrorze psychologicznym, kończy się pełną klamrą. Jeszcze w pierwszym półroczu tego roku trafi na rynek tytuł, które podsumuje i re-definiuje naszą najbardziej znaną markę, z którą rozpoczynaliśmy przygodę z gatunkiem horroru psychologicznego - Layers of Fear. Jesteśmy przekonani, że zamykając tym tytułem dotychczasowe portfolio właściwie wykorzystaliśmy ten czas i osiągnięcia, aby teraz na znacznie większą skalę tworzyć najbardziej porządane na rynku gier horrory.

Nowe gry, nad którymi już pracujemy, będą kierowane do bardziej masowego odbiorcy. Będą miały o wiele więcej akcji niż nasze dotychczasowe produkcje. W centrum pozostanie jednak koncentracja na ciemniejszej stronie ludzkiej psychiki i spojrzenie na naturę naszych lęków. Walka z wewnętrznymi demonami, których nasze czasy przynoszą coraz więcej.

Włączanie takiej tematyki do gier to wielka odpowiedzialność. Dlatego współpracujemy ze specjalistami poszukując odpowiedzi, jak najskuteczniej włączać tego rodzaju wątki do narracji. Przekraczanie granic drażliwości tematów jest nieuniknione - nie będzie to jednak prezentacja naszego punktu widzenia. To przygotowanie sceny dla trudnych tematów, wydobyć na światło dzienne najciemniejszych aspektów ludzkiej psychiki. Gracz będzie decydował o ich interpretacji, o tym z czym rezonują jego wybory. Taką ma być m.in. gra, którą anonsowaliśmy wspólnie ze spółką Private Division, będącej marką lidera rynku - firmy Take Two, która podziela naszą satysfakcję z tego, co udało nam się do tej pory osiągnąć z tą produkcją. Ten niezapowiedziany jeszcze tytuł pokaże, że Bloober Team potrafi dostarczyć produkcje nie gorsze niż największe marki na rynku, ale przy tym będąc całkowicie autorskim projektem naszych pracowników. To będzie kolejny krok w realizacji naszego strategicznego planu. Planu osiągnięcia pozycji lidera w gatunku horror na rynku gier.

Mamy świadomość, że w XXI wieku jesteśmy uczestnikami walki o uwagę i czas klienta. Nie chodzi tylko o gry. W walce o tą najsilniejszą walutę (czas) konkurujemy z każdym innym medium, które może być wybrane przez naszych potencjalnych odbiorców. Dlatego tak ważne jest oferowanie nowych doświadczeń na innych polach eksploatacji. Transmedia przestały być już tylko nośnym hasłem - stały się rzeczywistością. Eksperymentujemy na tym polu - nie tylko oferując własne, unikalne DNA, ale także współtworząc nietuzinkowe hybrydy horroru i słynnych marek filmowych, czy rozszerzając nasze uniwersa. Takie były m.in. założenia składające się na nawiązanie współpracy z Tomaszem Bagińskim oraz Platige Image SA i rozpoczęcie prac nad serialem osadzonym w świecie naszej gry „The Medium”. To jednak tylko uwertura naszych planów.



Layers of Fear

(Blobber Team)

Dlatego nawiązaliśmy strategiczną współpracę z Creative Artists Agency (CAA) - największą na świecie agencją reprezentującą talenty i marki. Co ważne propozycja i strategia tej współpracy wyszła ze strony tego hollywoodzkiego giganta. Bez fałszywej skromności możemy powiedzieć, że jesteśmy jedną z najbardziej rozpoznawalnych firm (na polu B2B) w naszej branży. Ta pozycja pozwala na uczestnictwo w tym wyścigu. Dla nas nie jest to jednak sprint polegający na uzyskiwaniu spekulacyjnego wyniku na krótką metę, lecz strategia finalnego zwycięstwa. Mamy ku temu wszystkie niezbędne elementy. Bez patetyczności, ale z pełną świadomością tego co już udało nam się zbudować, włączamy się do tego maratonu.

Zespół Bloober Team osiągnął oczekiwaną przez nas wielkość blisko 220 osób. Przenieśliśmy się do nowego budynku, otworzyliśmy studio animacji motion capture, studio audio. W planach na ten rok mamy otwarcie biura w Warszawie i w Los Angeles (biz-dev i PR). To jednak tylko narzędzia. Najważniejszym aktywem Bloober Team są Ludzie - najlepsi na rynku i mocno związane ze spółką. Przy wszystkich planach poza strategią to Ich stawiamy w centrum naszego zainteresowania - to Oni będą stanowili o wdrożeniu w życie naszych idei.

Stąd poza działaniami związanymi z pracą istotne jest też otoczenie biznesowe, ale też i geo-kulturowe. Mówimy tu także o postawie wobec świata, w którym żyjemy. Jako spółka prowadzimy politykę agnostyczną w stosunku do wyznań, światopoglądu czy przekonań politycznych. Nie zmienia to jednak faktu, że staramy się budować nasz wewnętrzny brand w oparciu o najwyższe standardy etyczne. Przez to rozumiemy bycie przyzwoitymi bez względu na przekonania.

Nie możemy zapomnieć o agresji Rosji na Ukrainę - wojny która dotknęła wielu z nas osobiście. Z dumą podkreślamy, że nasi pracownicy (w tym Polacy, Ukraińcy ale i też Rosjanie) niemal od pierwszych godzin trwania konfliktu aktywnie włączyli się w cha-



rytatywne działania pomocowe. Wielu z nas wyruszyło do pomocy uchodźcom na granicę z Ukrainą, bądź oferując im schronienie. Uruchomiliśmy specjalny program stażowy dla osób, które schroniły się w Polsce. 1 marca 2022, jako pierwszy twórca gier podjęliśmy decyzję o blokadzie sprzedaży swoich tytułów na terytorium Federacji Rosyjskiej oraz Białorusi. Nie ze względów PRowych lecz po to, by podatki pobierane ze sprzedaży naszych gier nie wspierały reżimu.

Kierunki rozwoju Spółki nakreśliliśmy w strategii prezentowanej 7 marca 2023 podczas Games Invest Forum w Warszawie. Inicjując to wydarzenie udało nam się zorganizować pionierską i bardzo atrakcyjną platformę porozumienia pomiędzy branżą gier, inwestorami i mediami. Bez wątplenia była to też najważniejsza oprawa dla prezentacji Planu Strategicznego Bloober Team na lata 2023 - 2027. Chcemy, by w ciągu najbliższych 5 lat Bloober Team osiągnął pozycję światowego lidera horroru w grach wideo. Realizację tego planu opieramy na 3 filarach strategii zakładających: samodoskonalenie się w produkcji horrorów, ekspansję na zasadach współpracy oraz szerokie uwolnienie potencjału twórczego pracowników. Mamy nadzieję, że najbliższe przyniosą również wyczekiwane już od pewnego czasu przeniesienie notowań naszych akcji z rynku NewConnect na główny parkiet GPW, co jako zarząd rekomendujemy naszym Akcjonariuszom. To tylko jeden z elementów naszej strategii.

Spółka Feardemic sp. z o.o. w roku 2022 kontynuowała budowę i wzmacnianie katalogu wysokiej jakości gier wideo na wszystkie główne platformy sprzętowe. Spółka ponadto kontynuuje pozyskiwanie praw wydawniczych do gier i produktów z zakresu interaktywnej rozrywki od developerów z całego świata oraz nieustannie poszukuje potencjalnych partnerów. W ciągu 2022 roku spółka powiększyła swój katalog o kilkanaście tytułów gier. W związku z tym Feardemic opracowuje obecnie plany zarządzania katalogiem produktów na wszystkich głównych platformach konsolowych. Spółka planuje ponadto kolejną edycję festiwalu Fearfest 2023 oraz zorganizowanie pierwszego w historii Horror Games Awards. Oba wydarzenia zostaną ogłoszone pod hasłem „Two Nights of Fright”. Spółka optymistycznie patrzy więc na trwający rok 2023 – jest to spowodowane wieloma zaplanowanymi premierami gier oraz planami zawarcia nowych umów wydawniczych w najbliższej przyszłości.

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

Szanowni Akcjonariusze, dziękując za zaufanie cieszymy się, że możemy Was wprowadzić w nową, ekscytującą Przyszłość. Chcemy by Bloober Team stał się wkrótce nie tylko jednym z najciekawszych i najbardziej zyskownych aktywów na głównym parkiecie GPW, ale jednocześnie przez nasze wartości był również powodem do personalnej dumy każdego Akcjonariusza. Bo Bloober Team to coś więcej!

Piotr Babieno
Prezes Zarządu
Bloober Team S.A.

Karolina Nowak
Wiceprezes Zarządu
Bloober Team S.A.

Konrad Rekić
Członek Zarządu
Bloober Team S.A.

Mateusz Lenart
Członek Zarządu
Bloober Team S.A.

SILENT HILL 2

HORROR REIMAGINED

LAYERS OF FEAR



Silent Hill 2

(Bloober Team)



Layers of Fear

(Bloober Team)



Medium

(Bloober Team)



Observer: System Redux

(Bloober Team)



Blair Witch

(Bloober Team)

RAPORT ROCZNY SKONSOLIDOWANY ZA ROK 2022

I. WYBRANE DANE FINANSOWE, ZAWIERAJĄCE PODSTAWOWE POZYCJE ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ (PRZELICZONE NA EURO)

II. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ BLOOBER TEAM

III. WSKAZANIE JEDNOSTEK WCHODZĄCYCH W SKŁAD GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI ORAZ JEDNOSTEK NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ

IV. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU

V. SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA OKRES 01.01—31.12.2022

VI. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA OKRES 01.01—31.12.2022

VII. SPRAWOZDANIE Z BADANIA PRZEZ BIEGŁEGO REWIDENTA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK 2022

I.

**WYBRANE DANE FINANSOWE,
ZAWIERAJĄCE PODSTAWOWE
POZYCJE ROCZNEGO
SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO
GRUPY KAPITAŁOWEJ
(PRZELICZONE NA EURO)**

I. WYBRANE DANE FINANSOWE, ZAWIERAJĄCE PODSTAWOWE POZYCJE ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ (PRZELICZONE NA EURO)

	PLN 2022	EUR 2022	PLN 2021	EUR 2021
Przychody netto ze sprzedaży produktów	61 122 252	13 037 189	78 108 789	17 063 635
Koszty działalności operacyjnej	72 351 802	15 432 417	49 907 944	10 902 882
Zysk ze sprzedaży	12 444 196	2 654 309	12 860 296	2 809 458
Zysk z działalności operacyjnej	18 334 224	3 910 634	22 785 264	4 977 665
Zysk brutto	19 928 918	4 250 777	24 516 562	5 355 885
Zysk/strata netto	16 468 638	3 512 710	20 953 897	4 577 585
Amortyzacja	10 429 905	2 224 667	11 614 860	2 537 381
Aktywa trwale	54 547 659	11 630 879	34 185 501	7 432 600
Aktywa obrotowe	67 265 440	14 342 617	49 585 355	10 780 831
Aktywa razem	121 861 380	25 983 791	86 169 690	18 734 985
Kapitał własny	81 292 582	17 333 543	54 941 686	11 945 403
Zobowiązanie krótkoterminowe	18 729 744	3 993 634	7 836 515	1 703 812
Zobowiązanie długoterminowe	2 480 202	528 839	1 390 046	302 223
Razem zobowiązania i rezerwy	40 362 796	8 606 323	30 920 645	6 722 756
Pasywa razem	121 861 380	25 983 791	86 169 690	18 734 985
Przepływy pieniężne netto z dz. operacyjnej	23 074 692	4 921 761	25 027 744	5 467 557
Przepływy pieniężne netto z dz. inwestycyjnej	-31 236 951	-6 662 746	-9 380 940	-2 049 359
Przepływy pieniężne netto z dz. finansowej	12 047 687	2 569 735	2 372 408	518 276
Przepływy pieniężne netto	3 885 428	828 750	18 019 213	3 936 475

WARTOŚCI W EUR PRZELICZONE WG NASTĘPUJĄCEGO KURSU:	2022	2021
rachunek wyników i przepływów	4,6883	4,5775
bilans	4,6899	4,5994

Poszczególne pozycje jednostkowego rachunku zysków i strat oraz skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych przeliczono według kursów stanowiących średnią arytmetyczną średnich kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla EURO obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie sprawozdawczym.

Poszczególne pozycje aktywów i pasywów skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej przeliczono według kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla EURO obowiązujących na ostatni dzień okresu.

Data: 17 marca 2023 r. Kraków

II.

OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ BLOOBER TEAM



Jednostki wchodzące w skład grupy kapitałowej emitenta (stan na dzień 31.12.2022 r.)

LP.	SPÓŁKA	SIEDZIBA	UDZIAŁ EMITENTA W KAPITAŁE ZAKŁADOWYM I OGÓLNEJ LICZBIE GŁOSÓW (%)	PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI
1	Digital Games Services spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji	Kraków	100	62, 01, Z, DZIAŁALNOŚĆ ZWIĄZANA Z OPROGRAMOWANIEM Spółka na ten moment nie prowadzi ktywnie żadnej działalności.
2	Fearademic spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Kraków	88,74	58, 21, Z, DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA W ZAKRESIE GIER KOMPUTEROWYCH
3	Bloober Team NA (California Corporation)	San Jose	100	DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA DOTYCZĄCA GIER KOMPUTEROWYCH

W dniu 15 października 2020 r. Zgromadzenie Wspólników spółki Freeky Games sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie jej rozwiązania i otwarcia. Następnie, 17 lutego 2022 r. doszło do wykreślenia spółki z Krajowego Rejestru Sądowego.

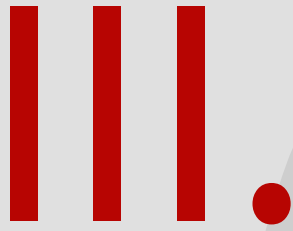
W dniu 15 października 2020 r. Zgromadzenie Wspólników spółki Neuro-Code sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie jej rozwiązania i otwarcia likwidacji. Następnie, 13 stycznia 2022 r. doszło do wykreślenia spółki z Krajowego Rejestru Sądowego.

W dniu 12 lipca 2022 r. wykreślono z KRS spółkę iPlacement spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji.

Ponadto Bloober Team posiada udziały w następujących podmiotach (stan na dzień 31.12.2022 r.):

LP.	SPÓŁKA	SIEDZIBA	UDZIAŁ EMITENTA W KAPITAŁE ZAKŁADOWYM I OGÓLNEJ LICZBIE GŁOSÓW (%)	PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI
1	Draw Distance spółka akcyjna	Kraków	34,98	62, 01, Z, DZIAŁALNOŚĆ ZWIĄZANA Z OPROGRAMOWANIEM
2	Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością alternatywna spółka inwestycyjna spółka komandytowa	Kraków	49,89	64, 30, Z, DZIAŁALNOŚĆ TRUSTÓW, FUNDUSZÓW I PODOBNYCH INSTYTUCJI FINANSOWYCH
3	Fearful Entertainment spółka akcyjna	Gdynia	45,00	58, 21, Z, DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA W ZAKRESIE GIER KOMPUTEROWYCH

W dniu 21 stycznia 2022 r. doszło do odbycia Zgromadzenia Wspólników Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością – Alternatywna Spółka Inwestycyjna – spółka komandytowa (dalej jako „Satus Games”), na którym zwiększono wkłady wspólników, w tym spółki Bloober Team S.A. do kwoty 1.480.000,00 zł. W dniu 20 września 2022 r. odbyło się Zgromadzenie Wspólników Satus Games, na którym zwiększono wkłady wspólników, w tym Bloober Team S.A. do kwoty 1.714.000,00 zł. W dniu 7 października 2022 r. odbyło się Zgromadzenie Wspólników Satus Games, na którym zwiększono wkłady wspólników, w tym Bloober Team S.A. do kwoty 2 270 000,00 zł. W dniu 22 listopada 2022 r. odbyło się Zgromadzenie Wspólników Satus Games, na którym zwiększono wkłady wspólników, w tym Bloober Team S.A. do kwoty 2 550 000,00 zł. W związku z tym Bloober Team S.A. na dzień publikacji raportu posiada w Satus Games 49,89% udziałów.



**WSKAZANIE JEDNOSTEK
WCHODZĄCYCH W SKŁAD
GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA,
PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI
ORAZ JEDNOSTEK NIEOBJĘTYCH
KONSOLIDACJĄ**

**III. WSKAZANIE JEDNOSTEK WCHODZĄCYCH W SKŁAD GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA,
PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI ORAZ JEDNOSTEK NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ**

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

Grupa wykazuje również w aktywach udziały w spółce inwestycyjnej – Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością alternatywna spółka inwestycyjna spółka komandytowa z siedzibą w Krakowie oraz akcje w spółkach Draw Distance spółka akcyjna oraz Fearful Entertainment S.A. i w sprawozdaniu skonsolidowanym wycenia je metodą praw własności.

Data: 17 marca 2023 r. Kraków

IV.

OŚWIADCZENIA ZARZĄDU



OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI BLOOBER TEAM S.A. Z SIEDZIBĄ W KRAKOWIE

Zarząd spółki Bloober Team S.A. niniejszym oświadcza, że wedle najlepszej wiedzy Członków Zarządu roczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za rok 2022 i dane porównywalne grupy kapitałowej Bloober Team S.A. zostały sporządzone zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę.

Roczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe grupy kapitałowej Bloober Team S.A. za rok 2022 oraz dane porównywalne odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową grupy kapitałowej Bloober Team S.A. oraz jej wynik finansowy.

Sprawozdanie z działalności grupy kapitałowej Bloober Team S.A. za rok 2022 zawiera prawdziwy obraz sytuacji grupy kapitałowej Bloober Team S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.



Piotr Babieno
Prezes Zarządu



Karolina Nowak
Wiceprezes Zarządu



Konrad Rekić
Członek Zarządu



Mateusz Lenart
Członek Zarządu

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI BLOOBER TEAM S.A. Z SIEDZIBĄ W KRAKOWIE

Zarząd spółki Bloober Team S.A. niniejszym oświadcza, że PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów spółka z o.o. z siedzibą w Krakowie dokonująca badania rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego grupy kapitałowej Bloober Team S.A. za rok 2022, została wybrana zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej.

Spółka PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów spółka z o.o. z siedzibą w Krakowie oraz członkowie zespołu wykonującego badanie skonsolidowanego sprawozdania finansowego grupy kapitałowej Bloober Team S.A. za 2022 rok spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.



Piotr Babieno
Prezes Zarządu



Karolina Nowak
Wiceprezes Zarządu



Konrad Rekić
Członek Zarządu



Mateusz Lenart
Członek Zarządu



V.

SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA OKRES 01.01—31.12.2022

Roczne sprawozdanie finansowe grupy kapitałowej Bloober Team S.A.
zawiera Załącznik nr 1 do Raportu

VI.

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA OKRES 01.01—31.12.2022

Sprawozdanie Zarządu z działalności grupy kapitałowej Bloober Team S.A.
zawiera Załącznik nr 2 do Raportu

VII.

SPRAWOZDANIE Z BADANIA PRZEZ BIEGŁEGO REWIDENTA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK 2022

Sprawozdanie z badania przez biegłego rewidenta sprawozdania finansowego grupy kapitałowej stanowi Załącznik nr 3 do Raportu.

