



bloober
t e a m

BLOOBER TEAM S.A.
SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI
ZA OKRES 01.01.2022-31.12.2022

DATA PUBLIKACJI: 17 MARCA 2023



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

Spis treści

1.	Wizytówka jednostki	4
2.	Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2022 do 31.12.2022 roku	7
3.	Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2022 roku	18
4.	Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2023 roku	22
5.	Czynniki ryzyka i zagrożeń	23
6.	Personel i świadczenia socjalne	28
7.	Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	28
8.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	29
9.	Nabycie akcji własnych	29
10.	Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)	30
11.	Instrumenty Finansowe	30
12.	Prognozy finansowe	31
13.	Przyjęte zasady polityki rachunkowości	31
14.	Zasady ładu korporacyjnego	31
15.	Wskaźniki finansowe i niefinansowe	32

1. Wizytówka jednostki

Bloober Team S.A. (dalej również jako „Spółka” lub „Emitent”) to niezależny producent gier wideo specjalizujący się w gatunku horroru psychologicznego. Krakowskie studio zostało założone w 2008 roku i przez lata działalności wypracowało swoją markę, stając się jednym z najbardziej unikalnych podmiotów na światowym rynku gier. W skład czteroosobowego zarządu wchodzi: Piotr Babieno – prezes zarządu; Karolina Nowak – wiceprezes zarządu; Mateusz Lenart oraz Konrad Rekieć – członkowie zarządu. Wszyscy posiadają wieloletnie doświadczenie, zdobywane w pracy nad wieloma nagradzаныmi projektami oraz intensywnie działają na rzecz rozwoju Spółki firmy, nadzorując kluczowe obszary jej działalności. Zespół Bloober Team składa się z ponad 200 cenionych specjalistów i twórców gier. Spółka jest zaliczana przez partnerów biznesowych do grona najlepszych zespołów produkujących gry z gatunku horror. Bloober Team skupia się na tworzeniu gier opartych o dojrzałe scenariusze, skierowane do wymagającego odbiorcy. Do najbardziej znanych projektów studia należą: „Layers of Fear” i „Layers of Fear 2”, „Blair Witch”, „Observer” i „Observer: System Redux” oraz „The Medium” (Polska Gra Roku według Digital Dragons Awards 2021). Partnerami Spółki są między innymi Microsoft, Sony, Take-Two, Konami Digital Entertainment czy Tencent.

Firma	Bloober Team Spółka Akcyjna
Skrót firmy	Bloober Team S.A.
Podstawowa działalność	62.01.Z – działalność związana z oprogramowaniem
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	Aleja Pokoju 18B, 31-564 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 Emitenta wynosi 193 092,60 zł i podzielony jest na 19 309 260 akcji zwykłych na okaziciela: a) 10 200 000 akcji serii A o wartości nominalnej 0,01 zł każda b) 887 890 akcji serii B o wartości nominalnej 0,01 zł każda c) 2 220 000 akcji serii C o wartości nominalnej 0,01 zł każda d) 4 365 100 akcji serii D o wartości nominalnej 0,01 zł każda e) 1 636 270 akcji serii E o wartości nominalnej 0,01 zł każda

1.1. Organy Spółki

Stan na 31 grudnia 2022 r.

ZARZĄD

Piotr Babieno	Prezes Zarządu
Karolina Nowak	Wiceprezes 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 2022 r. skład Zarządu Spółki ani Rady Nadzorczej nie uległ zmianie. Na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania, skład organów Spółki jest zgodny z przedstawionym powyżej.

1.2. Struktura Akcjonariatu

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

Stan na 31 grudnia 2022 r.

LP.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	2 735 667	14,17%	2 735 667	14,17%
2	Tencent Holding Limited za pośrednictwem spółki zależnej Serene Century Limited	3 881 885	20,10%	3 881 885	20,10%
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	8,19%	1 581 250	8,19%
4	Pozostali	11 110 458	57,54%	11 110 458	57,54%
Razem		19 309 260			

W dniu 26 kwietnia 2022 r. doszło do zarejestrowania przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki do kwoty 193 092,60 zł w drodze emisji 1 636 270 akcji zwykłych na okaziciela serii E. Dzień 17 sierpnia 2022 r. był pierwszym dniem notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect 1 636 270 akcji zwykłych na okaziciela serii E Emitenta, o wartości nominalnej 0,01 zł każda.

Stan na 17 marca 2023 r. (bez zmian)

LP.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	2 735 667	14,17%	2 735 667	14,17%
2	Tencent Holding Limited za pośrednictwem spółki zależnej Serene Century Limited	3 881 885	20,10%	3 881 885	20,10%
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	8,19%	1 581 250	8,19%
4	Pozostali	11 110 458	57,54%	11 110 458	57,54%
Razem		19 309 260			

*W dniu 19 października 2022 r.
Spółka opublikowała komunikat
rozpoczynający się od słów:
„In my restless dreams,
I see that town...”
obwieszczając, że japoński
gigant Konami reaktywuje
kultową markę Silent Hill.*



2. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2022 do 31.12.2022 roku

Minął kolejny intensywny rok działalności Spółki. Mimo braku istotnej premiery 2022 rok należy uznać za niezwykle udany i istotny dla Emitenta. Niemal wszystkie plany ustanowione przez Zarząd Spółki udało się zrealizować. Produkcyjnie Bloober Team nie zaliczył w tym roku żadnych istotnych opóźnień produkcyjnych, ani organizacyjnych. Co więcej udało nam się dołożyć elementy, których nie planowaliśmy uprzednio. Cele te udało się zrealizować nawet w obliczu zdarzeń, takich jak agresja Rosji na Ukrainę i wybuch wojny, które wpłynęły na gospodarkę i nastroje społeczne całego świata.

Oceniając z tej perspektywy Emitent uznaje, że złożona z początkiem 2022 zapowiedź przetomowych działań po 13 latach funkcjonowania, w pełni oddała emocje kolejnych miesięcy, w szczególności takich jak współpraca z japońskim gigantem gier Konami Digital Entertainment, obejmująca realizację projektu remake kultowej gry Silent Hill 2. Ponadto, w swoją rocznicę istnienia spółka Private Division, będąca ramieniem wydawniczym Take-Two Interactive Software ogłosiła po swojej stronie współpracę z Bloober Team przy produkcji gry z gatunku survival horror. Powrót do najstynniejszego uniwersum Bloober Team „Layers of Fear” i zapowiedź nowej produkcji spod znaku tej marki był jednym z najważniejszych wydarzeń „Summer Game Fest” w Los Angeles. Zapraszamy do podsumowania najważniejszych działań Spółki w ciągu 2022 roku.

Layers of Fear

Przez znaczną część 2022 roku Spółka skupiała się komunikacyjnie na marce „Layers of Fear” i intensywnych przygotowaniach do prezentacji nowego produktu z nią związanego. Jeszcze w październiku 2021 r. podczas Tokyo Game Show Spółka wysłała fanom sygnał, że pracuje nad grą osadzoną w tym uniwersum. Należy wspomnieć, że Emitent biorąc pod uwagę, że jest to ukoronowanie ważnej dla niego i fanów serii, zdecydował się ostatecznie na powrót do korzeni i przywrócił nazwę „Layers of Fear”. Nowe „Layers of Fear” realizowane jest we współpracy z Anshar Studios. Gra powstaje z wykorzystaniem technologii silnika Unreal Engine 5 i opiera się na elementach poprzednich odsłon serii. W najnowszej produkcji pojawią się nowe formy rozgrywki oraz zupełnie nowe obszernie elementy fabularne, historia zostanie zaprezentowana z zupełnie innej perspektywy, a obydwie części gry oraz wydane do nich DLC zostaną spięte w fabularną klamrę w jedno spójne uniwersum.

Celem przygotowań obejmujących zarówno obszar marketingowy, jak i prawny, był powrót praw do marki. Z grą „Layers of Fear” od dnia premiery zapoznało się blisko 12 milionów graczy na całym świecie na niemal wszystkich platformach sprzętowych. Warto przypomnieć, że gra oraz jej sequel doczekały się nie tylko wersji konsolowych, ale także wersji na platformy mobilne,

Nintendo Switch oraz platformy VR. W dniu 19 maja 2022 r. Emitent poinformował raportem bieżącym, że w dniu 18 maja 2022 r. umowa wydawnicza dotycząca wydania, marketingu i dystrybucji gry „Layers of Fear 2” z Gun Media Holdings, Inc. została rozwiązana za porozumieniem i zgodą obu stron, a Emitent nabył powrotnie wszelkie prawa do gry. O zawarciu umowy wydawniczej z Gun Media Holdings, Inc. Emitent informował w raporcie bieżącym nr 10/2018 z dnia 7 marca 2018 r. W związku z powyższą umową od dnia 18 maja 2022 r. Emitent jest wyłącznym posiadaczem praw do wydania i dystrybucji „Layers of Fear 2”. Konsekwentnie w dniu 7 czerwca 2022 r. umowa wydawnicza dotycząca wydania, marketingu i dystrybucji gry „Layers of Fear” zawarta pomiędzy Bloober Team S.A. a Aspyr Media Inc. została rozwiązana za porozumieniem i zgodą obu stron, a Emitent nabył powrotnie wszelkie prawa do tej gry.

Intensywne przygotowania marketingowe do oficjalnego ujawnienia nowego tytułu, sygnowane hasłem „Your Fears Will Return” ruszyły z początkiem maja 2022 r. Na miejsce prezentacji wybrano prestiżowy show „Summer Game Fest” odbywający się w Los Angeles. Krótco przed wydarzeniem Spółka ujawniła oficjalny nowy art tytułu, odkrywając przed fanami marki tematykę najnowszej produkcji. W dniu 9 czerwca 2022 r. w najlepszym czasie antenowym konferencji oficjalnie zaprezentowano zwiastun gry. Prezentacji towarzyszył cykl spotkań i konferencji prasowych Zarządu Spółki



Layers of Fear

(Summer Game Fest 2022)

oraz szefa marketingu, a także zakrojona na szeroką skalę kampania reklamowa i PR. Media z uznaniem oceniły przeniesienie na silnik graficzny Unreal Engine 5, a dziennikarze nie ukrywali zaintrygowania sugestiami o licznych nowościach w warstwie fabularnej. Sukces prezentacji gry jest dla Emitenta potwierdzeniem słuszności obranej strategii Spółki.

W trakcie trzeciego kwartału 2022 roku Spółka przedstawiła więcej szczegółów o projekcie „Layers of Fear”. Poprzez uczestnictwo w szeregu imprez branżowych Spółka umacniała rozpoznawalność marki Bloober Team. Kolejnym etapem kampanii była prezentacja nowości: ujawnienie pierwszych detali dotyczących nowych treści w fabule, prezentacja zarysu uniwersum „Layers of Fear” - fabularnej kłamry spinającej wszystkie dotychczasowe odsłony cyklu w logiczną całość oraz nowe elementy podnoszące jakość rozgrywki. Treści te zostały zaprezentowane podczas dwóch imprez growych - organizowanych w Kolonii targów Gamescom oraz podczas Tokio Game Show. Na potrzeby obydwu imprez Spółka przygotowała nowy trailer „The Finale Note”.

Emitent informował początkowo raportem bieżącym w dniu 7 czerwca 2022 r. o premierze tytułu w wersji na platformy PC, Play Station 5, Xbox X|S w wersji cyfrowej w pierwszym kwartale 2023 r. Finalnie Spółka zdecydowała się o aktualizacji światowej premiery gry oraz wyznaczeniu jej daty na miesiąc czerwiec 2023 r.

Silent Hill 2

W dniu 19 października 2022 r. Spółka opublikowała komunikat rozpoczynający się od słów: „In my restless dreams, I see that town...” obwieszczając, że japoński gigant Konami reaktywuje kultową markę Silent Hill. O zawarciu umowy ze światowym liderem branży gier, Emitent informował raportem bieżącym w 2020 roku. Trudno jest przeszacować znaczenie tej produkcji. Ogromna liczba fanów na całym świecie uznaje Silent Hill 2 za najważniejszą grę w historii. Pomimo upływu ponad 20 lat od premiery, do dziś w wielu kwestiach jest ona wyznacznikiem tego, jak powinna wyglądać immersyjna rozgrywka. Praca nad współczesną edycją tak ważnego projektu to nie tylko zaszczyt, ale i niebawące wyzwanie dla zespołu Bloober Team.

Inne projekty

Miniony rok był jednym z najbardziej intensywnych w historii Spółki. Wiele radości przyniosły Spółce wyróżnienia zdobyte przez opublikowane tytuły. Początek roku 2022 przyniósł kolejne wyróżnienia dla „The Medium” m.in. zwycięstwo w rankingu najlepszych gier 2021 organizowanym przez serwis Gamerweb, nominacje w SXSW Awards 2022 w kategoriach Indie Game of the Year oraz Excellence in Original Score. Nagród doczekał się także Blair Witch VR (wersja gry na urządzenia wirtualnej rozgrywki), która głosami graczy uzyskała

nominacje w kategorii VR Game of the Year w ramach Steam Awards, jednego z największych plebiscytów cyklicznych organizowanych w branży growej.

W dniu 17 lutego 2022 r. „The Medium” zadebiutowało na platformie streamingowej Amazon Luna, o czym Spółka informowała raportem bieżącym z dnia 31 stycznia 2022 r. Następnie 1 marca 2022 r. „Observer: System Redux” został włączony do oferty gier okresowo dostępnych w ramach abonamentu Prime Gaming Channel.

Przez cały rok Spółka prowadziła stałe działania sprzedażowe dla wcześniej opublikowanych tytułów. „The Medium” oraz „Observer: System Redux” a także ich wersje konsolowe uczestniczyły w wyprzedażach konsolowych: Sci-Fi Discounts, Playstation Indies, PlayStation Summer Sale, July Deals, Blockbuster Deals czy Shocktober oraz PC - GOG Surreal&Psychological, Spring Sale, Summer Sale, Halloween oraz Winter Sale. Do wyprzedaży trafił także tytuł „Layers of Fear” na platformy VR - podczas akcji Extended Play oraz Steam VR Fest. Wymienione gry uczestniczyły sumarycznie łącznie w kilkunastu akcjach promocyjnych.

W dniu 18 kwietnia 2022 r. Emitent poinformował o zawarciu istotnej umowy licencyjno-dystrybucyjnej z Sony Interactive Entertainment LLC na dystrybucję wybranych tytułów Emitenta w nowym systemie dystrybucyjnym. Dodatkowo Spółka mogła sprawić fanom także kolejną niespodziankę: 18 października 2022 r. „The Medium” zadebiutowało w usłudze PlayStation Plus. W dniu 12 października 2022 r. Spółka ustaliła daty premiery gry. Było to kolejne w tym roku uzupełnienie oferty rynkowej Bloober Team, po debiucie „Blair Witch” wydawanym przez Bloober Team NA oraz „The Medium” na należącej do amerykańskiego giganta, Amazon platformie streamingowej Luna, czy włączeniu

„Observer: System Redux” do oferty abonamentu Prime Gaming Channel.

Spółka w III kwartale 2022 konsekwentnie realizowała strategię umacniania wizerunku marki Bloober Team. Działania na tym polu to przede wszystkim obecność w licznych imprezach branżowych. W lipcu Spółka uczestniczyła w 14 edycji Ogólnopolskiego Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych w Łodzi. We wrześniu podczas Łódzkiego Festiwalu Fantastyki Kapituła Emitent przeprowadził seminarium poświęcone perspektywom pracy w gamedevie. Podczas Film Spring Open Bloober Team poprowadził warsztaty dla filmowców, poświęcone ich roli we współczesnym przemyśle gromym. Bloober Team był także sponsorem i uczestnikiem Game Industry Conference w Poznaniu. Kilkundniowe Plenery FSO były również świetną okazją do przedstawienia uczestnikom wyników prac rozwojowych przeprowadzonych przez Bloober Team w wyniku których powstała unikatowa gra The Medium.

Z początkiem października Bloober Team zaskoczył fanów po raz kolejny, ogłaszając podjęcie współpracy z Platige Image S.A. i Tomaszem Bagińskim. Efektem umowy z dnia 4 października 2022 r. ma być przygotowanie pełnowymiarowego serialu na podstawie hitu z 2021 roku, gry „The Medium”. Prace zespołu będą prowadzone pod nadzorem kreatywnym Tomasza Bagińskiego i Piotra Babieno.

Jeszcze w 2021 roku Emitent informował o zawarciu istotnej umowy wydawniczej z Take-Two Interactive, Inc. z siedzibą w Nowym Jorku dotyczącej wydania przez Take-Two pod marką wydawniczą Private Devision nowej gry Emitenta, opartej na IP Emitenta, na konsole oraz PC. Do zestawienia przygotowywanych przez Bloober Team gier dołączyła zatem kolejna



The Medium

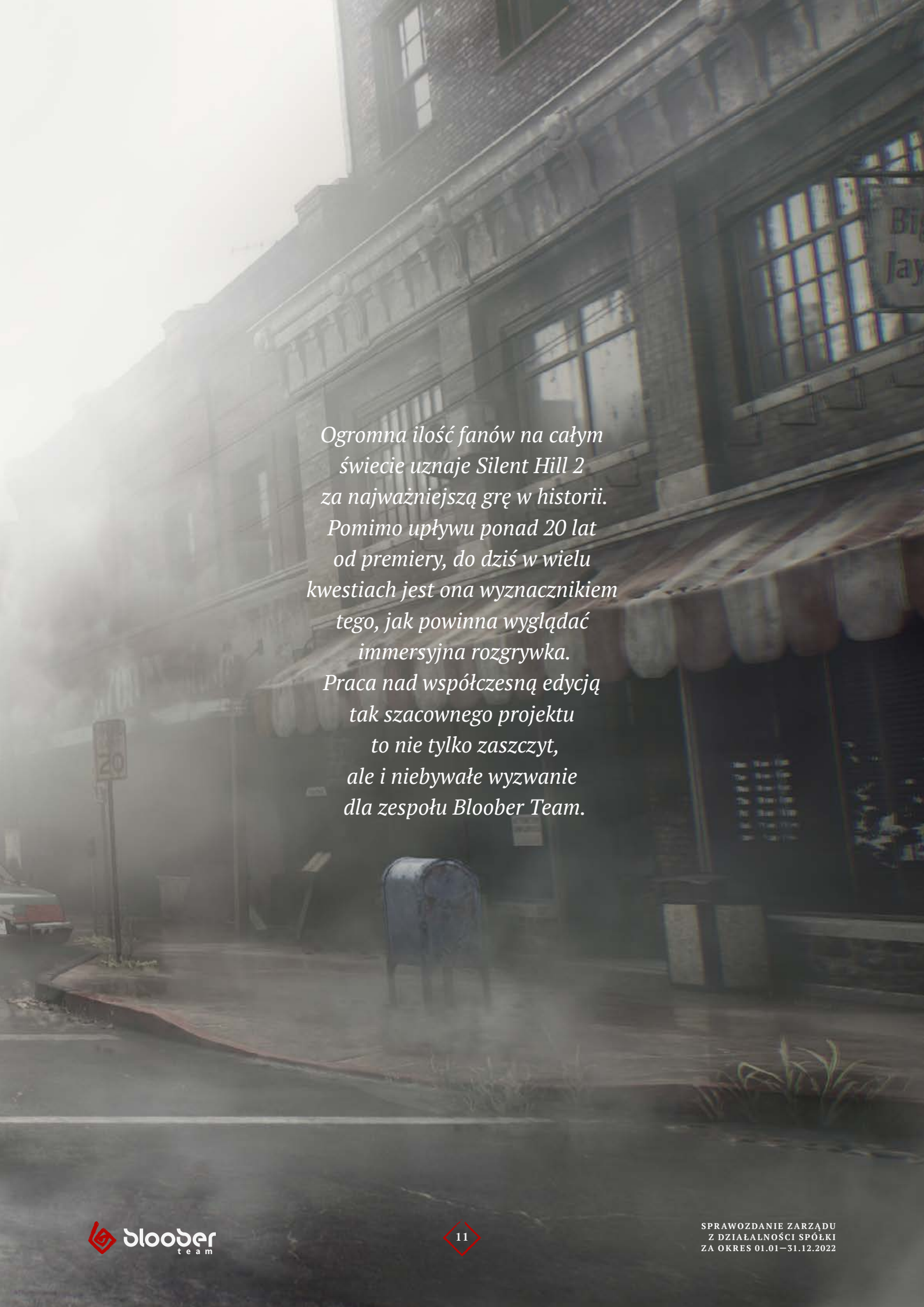
(Bloober Team)



Layers of Fear

(Bloober Team)





Ogromna ilość fanów na całym świecie uznaje Silent Hill 2 za najważniejszą grę w historii. Pomimo upływu ponad 20 lat od premiery, do dziś w wielu kwestiach jest ona wyznacznikiem tego, jak powinna wyglądać immersyjna rozgrywka. Praca nad współczesną edycją tak szacownego projektu to nie tylko zaszczyt, ale i niebywale wyzwanie dla zespołu Bloober Team.



Observer: System Redux

(Bloober Team)

produkcja. 15 grudnia 2022 r. światowy wydawca gier Private Division, świętując swoją rocznicę istnienia ujawnił po swojej stronie objęcie umową wydawniczą nowej gry autorstwa Bloober Team. Gra znajduje się obecnie w fazie produkcyjnej.

Sprawy Korporacyjne

— Walne Zgromadzenie

W dniu 18 lutego 2022 r. Spółka przekazała informację o zwołaniu Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki na dzień 17 marca 2022 r. Wraz ze zwołaniem Spółka opublikowała projekty uchwał oraz wszelkie wymagane dokumenty. W dniu 17 marca 2022 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta, na którym doszło do przyjęcia następujących uchwał:

1. w sprawie zmiany uchwały nr 15 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki pod firmą Bloober Team Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie: utworzenia

kapitału rezerwowego dla sfinansowania nabycia przez Spółkę akcji własnych

2. w sprawie zmiany uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Walnego 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 zmienionej uchwałą nr 7 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 8 grudnia 2020 roku 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
3. w sprawie wyrażenia zgody na udzielenie przez Spółkę pożyczki Członkom Zarządu Spółki
4. w sprawie wyrażenia zgody na sfinansowanie przez Spółkę nabycia akcji Spółki przez Pana Piotra Babieno
5. w sprawie utworzenia kapitału rezerwowego z przeznaczeniem na pożyczki dla pracowników Spółki na sfinansowanie nabycia lub objęcia przez nich akcji Spółki oraz z przeznaczeniem na pożyczkę dla Pana Piotra Babieno – Prezesa Zarządu na sfinansowanie nabycia przez niego akcji Spółki
6. w sprawie udzielenia Zarządowi upoważnienia do nabywania akcji własnych Spółki oraz w sprawie utworzenia kapitału rezerwowego z przeznaczeniem na sfinansowanie nabywania akcji własnych

O podjęciu uchwał przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółka poinformowała raportem bieżącym. Odpowiednie dokumenty zostały złożone zgodnie z wy-



Blair Witch

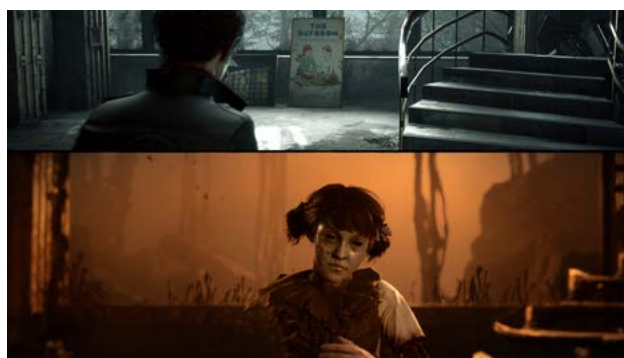
(Bloober Team)

mogami prawnymi do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego.

W dniu 9 maja 2022 r. Spółka przekazała informację o zwołaniu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki na dzień 6 czerwca 2022 r. Wraz ze zwołaniem, Spółka opublikowała projekty uchwał oraz wszelkie wymagane dokumenty. W dniu 6 czerwca 2022 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta, na którym doszło do przyjęcia następujących uchwał: 1. w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2021, 2. w sprawie zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2021, 3. w sprawie przeznaczenia zysku za rok obrotowy 2021, 4. w sprawie zatwierdzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej za rok obrotowy 2021, 5. w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej za rok obrotowy 2021, 6. w sprawie udzielenia Członkom Zarządu Spółki absolutorium z wykonania przez nich obowiązków w roku obrotowym 2021, 7. w sprawie zatwierdzenia sprawozdania z działalności Rady Nadzorczej Spółki za rok 2021, 8. w sprawie udzielenia Członkom Rady Nadzorczej Spółki absolutorium z wykonania przez nich obowiązków w roku obrotowym 2021, 9. w sprawie zmiany Statutu Spółki, 10. w sprawie zmiany regulaminu Rady Nadzorczej Spółki. O podjęciu uchwał przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółka poinformowała raportem bieżącym. Odpowiednie dokumenty zostały złożone zgodnie z wymogami prawnymi do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego.

— Program motywacyjny

W ramach programu motywacyjnego Spółka sprzedała w dniu 29 marca 2022 r. 131 024 akcji własnych Spółki osobom uprawnionym wchodzącym w skład kluczowych



The Medium

(Bloober Team)

pracowników Spółki w ramach transakcji OTC, tj. poza alternatywnym systemem obrotu, po cenie określonej zgodnie z regulaminem programu motywacyjnego, za łączną kwotę 877 860,80 zł. Spółka do tej pory (z uwzględnieniem dokonanego „splitu” akcji) sprzedała osobom uprawnionym w ramach programu motywacyjnego łącznie 356 369 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 2,02% kapitału zakładowego Spółki, za łączną kwotę 945 524,68 zł. Po dokonaniu w dniu 29 marca 2022 r. sprzedaży akcji Spółka, na koniec I kwartału 2022 r., nie posiadała akcji własnych. W dniu 29 marca 2022 r. Spółka otrzymała od Piotra Babieno, Karoliny Nowak, Mateusza Lenarta oraz Konrada Rekiecia – Członków Zarządu Spółki, odpowiednie zawiadomienia sporządzone na podstawie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR o transakcjach w odniesieniu do akcji Spółki.

W ramach programu motywacyjnego Zarząd Spółki w dniu 12 kwietnia 2022 r. dokonał przydziału akcji zwykłych na okaziciela Serii E z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki. Inwestorom, którzy przyjęli ofertę. Zarząd Spółki przydzielił 1 636 270 (jeden million sześćset trzydzieści sześć tysięcy dwieście siedemdziesiąt) akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda i cenie emisyjnej 6,70 zł (sześć złotych siedemdziesiąt groszy) każda, z czego Członkowie Zarządu Spółki w ramach wskazanej oferty objęli łącznie 1 035 390 (jeden milion trzydzieści pięć tysięcy trzysta dziewięćdziesiąt) akcji zwykłych na okaziciela serii E. Emitent poinformował o tym raporcie bieżącym w dniu 12 kwietnia 2022 r. W dniu 13 kwietnia 2022 r. Zarząd Spółki zakończył subskrypcję akcji zwykłych na okaziciela serii E. Poinformował, że osoby uprawnione do objęcia akcji zwykłych na okaziciela serii E na podstawie uchwały nr 7 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 19 października 2021 r. w dniach 25 marca do 31 marca 2022 r. podpisały umowy objęcia akcji oraz do

dnia 8 kwietnia 2022 r. dokonały wpłat na obejmowane akcje, w związku z czym w dniu 12 kwietnia 2022 r. Zarząd spółki podjął uchwałę w sprawie dokonania przydziału akcji zwykłych na okaziciela serii E. Akcje Serii E oferowane były w ramach subskrypcji prywatnej (oferta publiczna), z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki. Inwestorom, którzy przyjęli ofertę Zarząd Spółki przydzielił 1 636 270 (jeden milion sześćset trzydzieści sześć tysięcy dwieście siedemdziesiąt) akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda i cenie emisyjnej 6,70 zł (sześć złotych siedemdziesiąt groszy) każda. Jednocześnie Zarząd poinformował, że akcje serii E będą przedmiotem ubiegania się o dopuszczenie do obrotu w alternatywnym systemie na rynku NewConnect. Końcem kwietnia 2022 r. Spółka nabyła 11 280 akcji własnych na podstawie art. 362 §1 pkt 5 KSH.

— *Zmiana Statutu*

W dniu 26 kwietnia 2022 r. Emitent poinformował raportem bieżącym o rejestracji przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego postanowienia dotyczącego rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Spółki oraz zmiany statutu Spółki, w związku z czym aktualny kapitał zakładowy dzieli się na 19 309 260 (dziewiętnaście milionów trzysta dziewięć tysięcy dwieście sześćdziesiąt) akcji, o wartości nominalnej po 0,01 zł (zero złotych i jeden grosz) każda, w tym: a) 10 200 000 (dziesięć milionów dwieście tysięcy) akcji serii A; b) 887 890 (osiemset osiemdziesiąt siedem tysięcy osiemset dziewięćdziesiąt) akcji serii B; c) 2 220 000 (dwa miliony dwieście dwadzieścia tysięcy) akcji serii C; d) 4 365 100 (cztery miliony trzysta sześćdziesiąt pięć tysięcy sto) akcji serii D, e) 1 636 270 (milion sześćset trzydzieści sześć tysięcy dwieście siedemdziesiąt) akcji zwykłych na okaziciela serii E. W dniu 23 czerwca 2022 r. Emitent poinformował raportem bieżącym o rejestracji przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zmian Statutu Spółki uchwalonych uchwałą nr 19 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 6 czerwca 2022 r., w których dokonano zmian odnośnie przedmiotu działalności Spółki (zmiana techniczna), reprezentacji Spółki oraz Rady Nadzorczej.

— *Akcje serii E*

W dniu 11 lipca 2022 r. Emitent otrzymał od Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. („KDPW”) oświad-

czenie nr 608/2022 z dnia 11 lipca 2022 roku, na mocy którego KDPW postanowiło zarejestrować w KDPW 1 636 270 akcji zwykłych na okaziciela serii E Emitenta o wartości nominalnej 0,01 PLN każda, oraz nadać im kod ISIN PLBLOBR00014 pod warunkiem wyznaczenia pierwszego dnia notowania akcji w alternatywnym systemie obrotu, w którym notowane są inne akcje Emitenta oznaczone w/w kodem ISIN. Emitent informował o otrzymaniu oświadczenia raportem bieżącym. Następnie, w dniu 28 lipca 2022 r. Emitent otrzymał uchwałę nr 735/2022 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 28 lipca 2022 roku, na mocy której Zarząd GPW postanowił o wprowadzeniu do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 1 636 270 akcji zwykłych na okaziciela serii E Emitenta, o wartości nominalnej 0,01 zł każda, o czym Emitent informował raportem bieżącym. Następnie Spółka wystąpiła z odpowiednim wnioskiem o wyznaczenie pierwszego dnia notowania Akcji w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. W dniu 11 sierpnia 2022 r. Spółka otrzymała Uchwałę nr 764/2022 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 11 sierpnia 2022 roku, na mocy której Zarząd GPW postanowił: 1) określić dzień 17 sierpnia 2022 r. jako dzień pierwszego notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect 1 636 270 akcji zwykłych na okaziciela serii E Emitenta, o wartości nominalnej 0,01 zł każda, pod warunkiem dokonania w dniu 17 sierpnia 2022 roku rejestracji tych akcji przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. i oznaczenia ich kodem „PLBLOBR00014”; 2) notować Akcje w systemie notowań ciągłych pod nazwą skróconą „BLOOBER” i oznaczeniem „BLO”.

Zarząd Bloober Team w dniu 6 października 2022 r. podał następujące szczegółowe informacje dotyczące subskrypcji prywatnej (oferty publicznej) akcji serii E, uzupełniając tym samym raport bieżący nr 9/2022 z dnia 13 kwietnia 2022 r. w zakresie następujących informacji - łączne określenie wysokości kosztów, które zostały zaliczone do kosztów emisji akcji serii E (z uwzględnieniem wynagrodzenia KDPW/GPW), tj. 28 723,00 zł.

— *Zawiadomienia w trybie art. 19 ust. 3 rozporządzenia MAR*

W dniu 29 marca 2022 r. Spółka otrzymała od Piotra Babieno, Karoliny Nowak, Mateusza Lenarta oraz Konrada Rekiecia – Członków Zarządu Spółki, odpowiednie zawiadomienia sporządzone na podstawie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR o transakcjach w odniesieniu do akcji Spółki związane z przeprowadzaniem programem motywacyjnym.



Fabryczna Office Park, Kraków

W dniu 19 sierpnia 2022 r. Emitent otrzymał zawiadomienie od Piotra Babienu - Prezesa Zarządu Spółki, sporządzone na podstawie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, o transakcjach w odniesieniu do akcji Emitenta, o czym informował raportem bieżącym.

Ponadto, Zarząd Emitenta wypełniając obowiązek wynikający z art. 19 ust. 3 rozporządzenia MAR poinformował raportem bieżącym, że w dniu 11 października 2022 r. otrzymał powiadomienia od Piotra Babienu - Prezesa Zarządu Emitenta oraz Karoliny Nowak - Wiceprezesa Zarządu Emitenta, sporządzone na podstawie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, o transakcjach w odniesieniu do akcji Emitenta.

— *Zmiana adresu Spółki*

W trakcie III kwartału 2022 Spółka poinformowała również, że po latach opuszcza swoją siedzibę i przenosi się do nowej – większej lokalizacji. 10 sierpnia 2022 r. Bloober Team podpisał umowę najmu nowej powierzchni biurowej, o czym informował raportem bieżącym. Nowy adres, do którego Spółka przeniosła się w marcu 2023 roku zlokalizowany jest w krakowskim Fabryczna Office Park. Finalnie w dniu 1 marca 2023 r. Zarząd poinformował, że podjął uchwałę o zmianie adresu Spółki na nowy: Aleja Pokoju 18b, 31-564 Kraków. W dniu 7 marca 2023 r. Sąd Rejonowy dla Krakowa – Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

postanowił o wpisaniu nowego adresu Spółki do Krajowego Rejestru Sądowego.

Bloober Team otworzył również zaprojektowane od podstaw, w oparciu o doświadczenia Spółki studio mocap - kluczowe dla takich zadań jak tworzenie złożonych animacji, odwzorowania ruchu, czy reżyserii scen kaskaderskich, walki w grach komputerowych, oraz studia nagraniowego – stworzone oparciu o najnowocześniejsze rozwiązania, z którego korzystać będą realizatorzy dźwięku.

— *Inne zdarzenia*

W dniu 7 marca 2022 r. Emitent poinformował raportem bieżącym o wydaniu przez Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej w dniu 7 lutego 2022 roku pozytywnego stanowiska w sprawie z wniosku Emitenta o wydanie interpretacji indywidualnej dotyczącej podatku dochodowego od osób prawnych w zakresie preferencyjnego opodatkowania dochodów generowanych przez prawa własności intelektualnej ("IP BOX"), tj. ustalenia czy produkowane przez Emitenta gry komputerowe należy zakwalifikować jako kwalifikowane prawa własności intelektualnej, a co za tym idzie, czy dochód Emitenta uzyskany ze sprzedaży gier komputerowych może, z zastrzeżeniem ograniczeń wynikających z odpowiednich przepisów, podlegać preferencyjnemu opodatkowaniu w stawce 5%.

Dofinansowania

W dniu 24.07.2022 r. Emitent zakończył projekt „Budowanie przewagi konkurencyjnej Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynku amerykańskim i niemieckim” nr RPMP.03.03.02-12-0001/20-00, współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020.

W dniu 9 grudnia 2022 r. Zarząd Emitenta poinformował o zawarciu aneksu do umowy zawartej 20 kwietnia 2021 r. pomiędzy Emitentem a Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości w przedmiocie dofinansowania projektu pt. „Rozwój firmy Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynkach zagranicznych” dotyczącego zmiany maksymalnej wartości dofinansowania na 272 775,00 zł oraz zmiany całkowitej wartości projektu na 363 700,00 zł.

W dniu 23.12.2022 r. Spółce przyznano dofinansowanie w kwocie 4 976 077,14 zł dla projektu pn. „Prace rozwojowe nad innowacyjnym systemem walki z unikatowymi przeciwnikami, na potrzeby gier TPP, z bogatą warstwą narracyjną psychological-horror tworzonych z wykorzystaniem technologii silnika Unreal Engine 5.” Projekt nr POIR.01.01.01-00-0012/22 realizowany jest w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój na lata 2014-2020, Poddziałanie 1.1.1: Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa. Przedmiotem projektu jest opracowanie dokumentacji i stworzenie systemu interakcji z unikatowymi przeciwnikami do wykorzystania w grach powstających w technologii silnika Unreal Engine 5.

W 2022 r. kontynuowano realizację następujących projektów dofinansowanych ze środków unijnych/publicznych:

- 1) 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” nr RPMP.01.02.01-12-0019/19-00 realizowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020 Poddziałanie 1.2.1 „Projekty badawczo-rozwojowe przedsiębiorstw”, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.
- 2) Projekt pn. „Rozwój firmy Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynkach zagranicznych” nr POIR.03.03.03-12-0008/20-00 realizowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój na

lata 2014-2020, Poddziałanie 3.3.3. Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych – Go to Brand, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.

- 3) Projekt pn. „Opracowanie innowacyjnego systemu TAS (TestAutomationSystem) - narzędzia optymalizującego proces testowania gier” nr POIR.01.01.01-00-0638/21-00 realizowany jest w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój na lata 2014-2020, Poddziałanie 1.1.1: Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa.

Faktyczny i potencjalny wpływ sytuacji polityczno – gospodarczej na terytorium Ukrainy na działalność Emitenta

Agresja Rosji na Ukrainę i wybuch wojny miał wielki wpływ na atmosferę pracy oraz działania Spółki, ale nie zakłócił harmonogramów prowadzonych projektów. Pracownicy Spółki niemal od pierwszych godzin trwania konfliktu aktywnie włączyli się w charytatywne działania pomocowe. Wielu z pracowników wyruszyło do pomocy uchodźcom na granicę z Ukrainą, bądź zaoferowało im schronienie.

Spółka także włączyła się do pomocy, m.in. już 25 lutego Bloober Team poinformował o uruchomieniu specjalnego programu stażowego dla osób, które schroniły się w Polsce. Ponadto, w dniu 1 marca 2022 r. Spółka jako pierwszy krajowy twórca gier podjął decyzję o blokadzie sprzedaży swoich tytułów na terytorium Federacji Rosyjskiej oraz Białorusi.

Sytuacja geopolityczna wpłynęła niemniej spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym. Eskalacja konfliktu pomiędzy państwami spowodowała i może nadal w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, widoczne od pierwszych dni inwazji, wzrost cen oraz inflacji, a w konsekwencji wzrost stóp procentowych.

Jednakże sytuacja na Ukrainie nie wpłynęła bardzo istotnie na pozycje prezentowane w sprawozdaniu finansowym na dzień bilansowy i na ujęcie oraz wycenę pozycji po dniu bilansowym. Nie miała zatem również wpływu na założenie o kontynuacji działalności.

Komentarz do wyników finansowych

Spółka w 2022 r. wykazuje wzrost przychodów netto ze sprzedaży w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego, wzrost z poziomu 58 648 515,74 zł do pozio-

mu 80 813 221,01 zł tj. o 38% (w tym wartość przychodów netto ze sprzedaży produktów w prezentowanym okresie wyniosła 58 221 326,07 zł, a wartość zmiany stanu produktów wykazuje wartość 22 591 894,94 zł).

Wykazywany przez Spółkę wciąż wysoki poziom przychodów związany jest przede wszystkim z utrzymywaniem się wysokiego poziomu sprzedaży poszczególnych gier (głównie „The Medium” oraz „Observer System Redux”) oraz realizacją umów z globalnymi wydawcami.

Spółka osiągnęła w 2022 r. 13 270 417,30 zł zysku ze sprzedaży.

W 2022 r. Spółka rozpoznaje w wyniku finansowym także 5 818 006,03 zł pozostałego przychodu operacyjnego, w głównej mierze z tytułu otrzymanych dotacji.

W przychodach finansowych Spółka wykazuje 1 696 943,63 zł innych przychodów finansowych, wynikających głównie z dodatniego salda różnic kursowych.

Powyższe pozwoliło Spółce osiągnąć w 2022 r. 17 681 936,95 zł zysku netto.

Opisane powyżej wyniki finansowe pozwoliły Spółce utrzymać wysoki poziom środków pieniężnych- wzrost o 3 541 782,84 zł w 2022 r., na który składają się przede wszystkim przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej na poziomie 24 566 046,79 zł oraz dodatkowo z działalności finansowej 12 047 687,22 zł. Część uzyskanych nadwyżek finansowych Spółka wydatkuje na działalność inwestycyjną w wartości 33 071 951,17 zł.

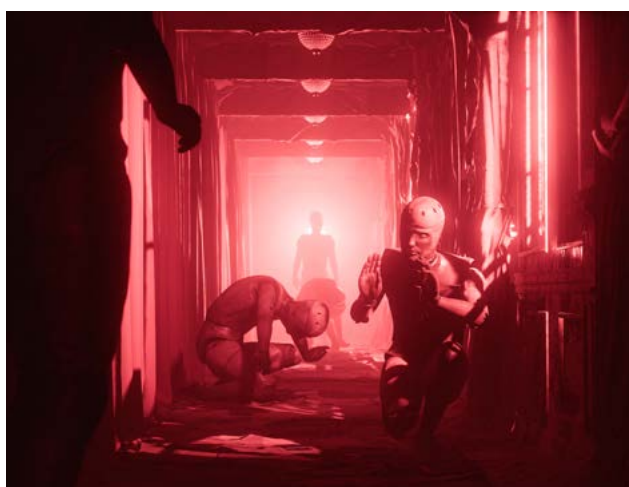
W 2022 r. Spółka zwiększyła wartość prezentowanych w długoterminowych aktywach finansowych udziałach w pozostałych jednostkach, w których to jednostka posiada zaangażowanie w kapitale o wartość 2 055 000,00 zł poprzez zwiększenie zaangażowania w spółce Satus Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Alternatywna Spółka Inwestycyjna Spółka komandytowa.

W aktywach trwałych na koniec 2022 r. Spółka wykazuje 9 595 619,23 zł długoterminowych aktywów finansowych z tytułu udzielonych pożyczek do jednostek pozostałych, które są związane ze wsparciem finansowania nabycia i objęcia akcji Spółki przez pracowników w ramach programu motywacyjnego.

W ramach pozostałych kapitałów rezerwowych Spółka zwiększyła w 2022 r. kapitał na sfinansowanie nabycia lub objęcia akcji Spółki do wartości 14 661 339,27 zł – kapitał ten został utworzony z kapitału zapasowego.

Spółka dodatkowo wykazuje w 2022 r. wzrost wartości kapitałów zapasowych o 21 783 861,92 zł (z tytułu podziału zysku) oraz 10 946 646,30 zł nadwyżki wartości emisyjnej nad wartością nominalną akcji serii E.

Spółka w 2022 r. wykazuje wzrost zobowiązań z tytułu dostaw i usług, podatków, wynagrodzeń oraz innych zobowiązań o 12 425 052,36 zł, przy jednoczesnym spadku należności z tytułu dostaw i usług, podatków oraz innych należności o łączną kwotę 6 112 457,99 zł.



Layers of Fear

(Bloomer Team)



Layers of Fear

(Bloomer Team)

3. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2022 roku

Tytuły Emitenta

W 2023 roku czeka na Spółkę kontynuacja realizacji ogłoszonych w poprzednich latach projektów, w szczególności prace nad remake Silent Hill 2, czy grą będącą przedmiotem umowy wydawniczej ze spółką Private Division, będącą ramieniem wydawniczym Take-Two Interactive Software. Ponadto czekają na nią też nowe wyzwania - jak projekt o kodowej nazwie M, którego realizację Emitent ogłosił 10 lutego bieżącego roku. O kolejnych działaniach marketingowych Spółka będzie informować w odpowiednim czasie.

Spółce udało się także ponownie rozszerzyć rynek klientów „The Medium”. Gra zostanie bowiem wydana na komputery marki Apple z procesorami Silicon. Informacja na ten temat została ujawniona 16 lutego 2023 r. - ta wersja gry zostanie opublikowana w III kwartale 2023 roku.

Ponadto, Spółka udostępniła także kolejne informacje o projekcie „Layers of Fear”. Produkcja zawierać będzie wszystkie wydane do tej pory gry i rozszerzenia wydane w wersji zbudowanej na najnowszym silniku graficznym Unreal Engine 5. Na graczy czekają także zmiany w rozgrywce oraz rozszerzenia fabularne - nowy dodatek „Final Note” oraz wątek fabularny związany z nową grywalną postacią w grze, pisarzem. Informacje te zawierał opublikowany pod koniec lutego teaser trailer, wskazujący także na nową datę premiery gry, czerwiec 2023 r. Emitent poinformował raportem bieżącym z dnia 18 lutego o aktualizacji daty światowej premiery gry wyznaczeniu jej daty na miesiąc czerwiec 2023 r.

Games Invest Forum oraz Plan Strategiczny na lata 2023–2027

W dniu 7 marca Bloober Team, jako główny sponsor i organizator zainicjował Games Invest Forum, pionierski projekt platformy porozumienia pomiędzy branżą gier wideo, biznesem, giełdą oraz mediami. Warte podkreślenia jest, że w pierwszej edycji konferencji uczestniczyli przedstawiciele strategicznych struktur META (Oculus), czy Microsoft (Xbox), największe światowe i polskie fundusze inwestycyjne, a także przedstawiciele ambasad Stanów Zjednoczonych i Indonezji.

Główną motywacją utworzenia Games Invest Forum jest rozpoczęcie publicznego dyskursu o wartościach związanych z fundamentami branży gier. Celem uczestników jest to, by nasz rynek się cywilizował, skupiał na budowaniu

długotrwałych wartości, unikał spekulacji i toksycznych zachowań, które niestety wciąż są w naszym kraju aktualne. Jak pokazuje analiza rynku - skończyła się w naszym kraju „gorączka złota”. Obecnie wchodzimy w okres wieku „dojrzewania”, więc to właśnie chwila, w której potrzebujemy dobrych wzorców, moralnego kompasu do działania i ulepszania naszego rynku. Jeśli chcemy, by branża była czymś więcej niż sezonowym hitem spekulantów dyskusja, edukacja i nagradzanie właściwych zachowań wydają się właściwą drogą.

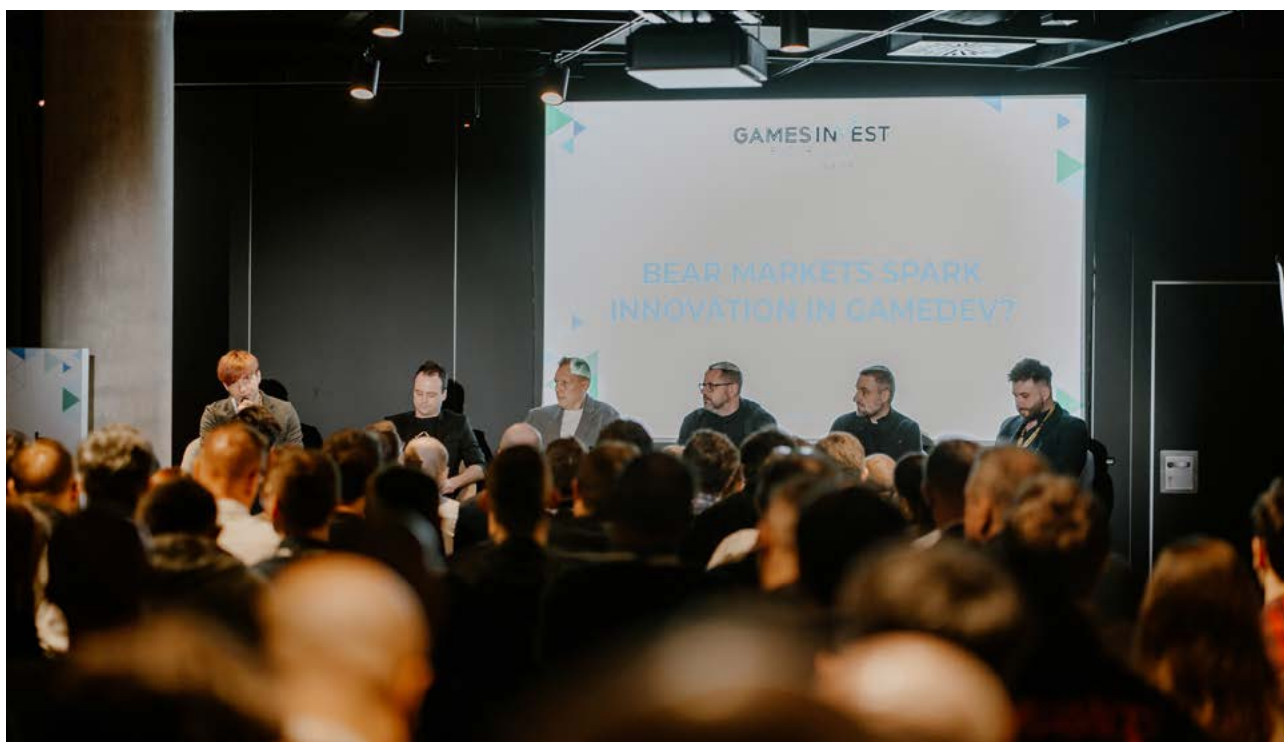
Opinia uczestników wydarzenia jest jednoznaczna - ta platforma wymiany wiedzy jest oczekiwana przez część rynku, dla której etyka jest podstawą działalności. Bloober Team współorganizując i sponsorując to wydarzenie tworzy grunt pod dobre praktyki i rozwój rynku.

Dla Spółki Games Invest Forum stał się również okazją do oficjalnego zaprezentowania planu strategicznego na lata 2023 - 2027, przyjętego przez Zarząd i zatwierdzonego przez Radę Nadzorczą. Prezentację osobiście poprowadził Piotr Babieno, prezes Zarządu Spółki.

Celem na planowany okres jest nie tylko wysunięcie się Spółki na pozycję światowego lidera horroru w grach wideo, ale także osiągnięcie pozycji najlepszego „horror house”. W praktyce oznacza to wyjście również poza obszar gier, poprzez rozszerzenie katalogu własnych działań na realizację produkcji filmowych, telewizyjnych, czy tworzenie gier planszowych. Bloober Team chce nawiązywać kontakty z podmiotami o odpowiednim doświadczeniu w tych obszarach popkultury. Intencją Spółki jest tworzenie najlepszych gier w gatunku horror swoimi zasobami, ale jednocześnie zwiększenie zasięgu tworzonych przez siebie własności intelektualnych na inne pola eksploatacji.

Właśnie dlatego 3 stycznia 2023 r. Emitent zawarł umowę z Creative Artists Agency z siedzibą w Los Angeles, liderem w swojej branży, dotyczącą współpracy oraz reprezentacji Bloober Team w szczególności w branży filmowej i telewizyjnej. Wspomniana agencja będzie nie tylko wspierać Spółkę w otwarciu jej IP na inne obszary popkultury, ale także poprzez swoje działania przyciągnie do Spółki marki, tytuły, czy artystów pasujących do produkcji firmy Bloober Team.

W ciągu kolejnych 5 lat Bloober Team planuje osiągnąć pozycję światowego lidera horroru w grach wideo. Droga



Games Invest Forum

Warszawa 2023

do realizacji tego celu oparta będzie na 3 filarach strategii zakładających samodoskonalenie się w produkcji horrorów psychologicznych, ekspansję na zasadach współpracy (obejmującą nie tylko partnerstwo, ale także inwestycje w spółki będące komplementarnymi dla planów Bloober Team) oraz szerokie uwolnienie potencjału twórczego pracowników. Spółka zapowiada także wyczekiwaną od pewnego czasu rekomendację wejścia na główny parkiet warszawskiej GPW. Wymaga podkreślenia, że już pod koniec 2022 r. – w dniu 22 grudnia 2022 r. Zarząd Emitenta postanowił o zarekomendowaniu najbliższemu Walnemu Zgromadzeniu Spółki podjęcie uchwał koniecznych do ubiegania się o przeniesienie notowań akcji Spółki z alternatywnego systemu obrotu NewConnect na rynek regulowany prowadzony przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z siedzibą w Warszawie, o czym poinformował raportem bieżącym.

Zaplanowana na czerwiec 2023 r. premiera gry „Layers of Fear” będzie symbolicznym momentem zamknięcia etapu Bloober Team 2.0 i wdrażanie kolejnych zmian w funkcjonowaniu i filozofii Spółki. Naczelna idea pozostanie niezmienna - Blo-

ober Team będzie wierny swojemu DNA, czyli produkcjom, w których strach jest narzędziem, wspomagającym odbiorców w pokonywaniu własnych lęków. Zmieni się jednak podstawowa konstrukcja produktów Spółki - oparcie na 3 równoprawnych

składowych: nastrój, fabuła (które do tej pory dominowały w grach Bloober Team) oraz akcja.

Spółka zakłada również rozwój przez współpracę z liderami branży. Strategia zakłada nie tylko zawieranie kolejnych umów partnerskich (wykonawstwo), ale także rozważanie potencjalnych działań M&A w przypadku pozytywnej weryfikacji współpracy. Kryteriami oceny w tej kwestii będzie nie tylko doświadczenie i możliwość dopełnienia

zdolności twórczych Spółki, ale nade wszystko zgodność z DNA i kulturą pracy Bloober Team.

Plan Strategiczny na lata 2023 -2027 obejmuje tworzenie wielu projektów – zarówno samodzielnych jak i tworzonych we współpracy. Szczegółowe informacje w tej kwestii znajdują się w opublikowanym przez Spółkę w dniu 7 marca Planie Strategicznym.

**GAMES
INVEST
FORUM**
W A R S A W 2 0 2 3

Spółka współpracuje z blisko 220 osobami i w opinii Zarządu jest to wielkość optymalna zarówno dla realizacji nakreślonych celów, jak i zachowania swobody twórczej pracowników - kwestii tak istotnej dla Spółki, że uznawanej za 3 filar ekspansji w najbliższych 5 latach. Dla uwolnienia ich pełnego potencjału Spółka kreuje miejsce, w którym chce się pracować. Oferta narzędziowa, jak profesjonalne studio motion capture, czy studio audio zaowocuje podniesieniem kwalifikacji, a zaufanie i oferta twórczej swobody ma zatrzymać aktualnych pracowników jak i w razie potrzeby przyciągnąć nowe talenty.

Obecnie Bloober Team dysponuje dwoma biurami: w Krakowie i Wrocławiu. Obecnie tworzone jest biuro w Warszawie. Na ten rok zapowiedziano jeszcze otwarcie biura w Los Angeles. Symbolicznym dopełnieniem działań zmieniających aktualny wizerunek Bloober Team ma być rekomendowane przez Zarząd opuszczenie rynku New Connect i wejście na główny parkiet warszawskiej Giełdy Papierów Wartościowych.

Zdarzenia korporacyjne

W dniu 1 marca 2023 r. Zarząd poinformował, że podjął uchwałę o zmianie adresu Spółki na nowy: Aleja Pokoju 18b, 31-564 Kraków. W dniu 7 marca 2023 r. Sąd Rejonowy dla Krakowa – Śródmieście w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego postanowił o wpisaniu nowego adresu Spółki do Krajowego Rejestru Sądowego.

Dofinansowania

W 2023 r. kontynuowano realizację następujących projektów dofinansowanych ze środków unijnych/publicznych:

- 1) 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“ nr RPMP.01.02.01-12-0019/19-00 realizowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020, Poddziałanie 1.2.1 „Projekty badawczo-rozwojowe przedsiębiorstw” współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.
- 2) Projekt pn. „Rozwój firmy Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynkach zagranicznych” nr POIR.03.03.03-12-0008/20-00 realizowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój na lata 2014-2020, Poddziałanie 3.3.3. Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych – Go to Brand, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu

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

- 3) Projekt pn. „Opracowanie innowacyjnego systemu TAS (TestAutomationSystem) - narzędzia optymalizującego proces testowania gier” nr POIR.01.01.01-00-0638/21-00 realizowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój na lata 2014-2020, Poddziałanie 1.1.1: Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa. Przedmiotem projektu jest opracowanie innowacyjnego systemu TAS (Test Automation System) - narzędzia optymalizującego proces testowania gier. System ten zostanie opracowany pod kątem możliwości jego wykorzystania na poczet procesu produkcji przyszłych gier wideo, co pozwoli na zautomatyzowanie części pracy zespołu produkcyjnego, a odbiorcom finalnym dostarczy gry cechujące się wyższym poziomem jakości. Wartość dotacji wynosi 6 070 170,00 zł.
- 4) Projekt pn. „Prace rozwojowe nad innowacyjnym systemem walki z unikatowymi przeciwnikami, na potrzeby gier TPP, z bogatą warstwą narracyjną psychological-horror tworzonych z wykorzystaniem technologii silnika Unreal Engine 5.” projekt nr POIR.01.01.01-00-0012/22 realizowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój na lata 2014-2020, Poddziałanie 1.1.1: Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa.

Wprowadzanie rozwiązań innowacyjnych

Zespół badawczy Emitenta kontynuował prace nad nową technologią w zakresie tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller. Przeprowadzono następujące prace:

- ♦ Prace rozwojowe w zakresie opracowania modułów animacji walki
- ♦ Zakończono prace związane z modułem profilera audio.

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.

Zespół badawczy kontynuował prace nad opracowaniem innowacyjnego systemu TAS (Test Automation System) - narzędzia optymalizującego proces testowania gier.

Kontynuowano prace rozwojowe dla I etapu, w ramach którego zostaną opracowane projekty modułów: TAS Frontend, AutomatedUser ALA, AutomatedUser AP.

Rozpoczęto prace rozwojowe dla II etapu, w ramach którego będą zaimplementowane następujące moduły: TAS Backend, TAS Frontend, TAS AutomatedUser ALA, TAS AutomatedUser AP oraz III etapu, w ramach którego zostaną kompleksowe testy funkcjonalne i wydajnościowe poszczególnych modułów

Zespół badawczy rozpoczął prace nad modułem: animacji Bossa, AI Bossa, obszarów obrażeń Bossa.

Nabycie akcji własnych

Zgodnie z art. 363 § 2 Kodeksu spółek handlowych Emitent umieszcza w niniejszym sprawozdaniu również informację dotyczącą nabycia akcji własnych przez Spółkę po zakończeniu 2022 roku.

— Uzasadnienie nabycia akcji własnych w danym roku obrotowym

W dniu 17 marca 2022 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie spółki Bloober Team SA w Krakowie (dalej jako „Spółka”) podjęło uchwałę nr 12 w sprawie udzielenia Zarządowi upoważnienia do nabywania akcji własnych Spółki oraz w sprawie utworzenia kapitału rezerwowego z przeznaczeniem na sfinansowanie nabywania akcji własnych. Zgodnie z pkt 12 uchwały przedmiotem nabycia akcji własnych Spółki będą wyłącznie akcje posiadane przez osoby uprawnione, które nabyły bądź objęły akcje Spółki w ramach programu motywacyjnego, który to program został przyjęty uchwałą nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki 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, zaprotokołowanej w formie aktu notarialnego przez notariusza Sylwię Jankiewicz z Kancelarii Notarialnej w Krakowie (Repertorium A numer 5336/2019), z późniejszymi zmianami ww. uchwały dokonanymi uchwałami Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy

Spółki (dalej jako: „Program”), i z którymi to osobami uprawnionymi doszło do ustania zatrudnienia w Spółce w terminach wskazanych w ww. Programie od dnia nabycia lub objęcia przez daną osobę uprawnioną akcji Spółki w ramach ww. Programu, w efekcie czego brak było istnienia przesłanek określonych w Programie do dalszego posiadania akcji Spółki przez daną osobę uprawnioną.

W dniu 28 lutego 2023 roku Spółka w ramach odkupu od osoby uprawnionej (w związku z ustaniem zatrudnienia) nabyła łącznie 3410 (słownie: trzy tysiące czterysta dziesięć) akcji Spółki na okaziciela o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda. Akcje własne były nabywane na rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w wyniku transakcji OTC.

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

W dniu 28 lutego 2023 roku Spółka w ramach odkupu od osoby uprawnionej (w związku z ustaniem zatrudnienia) w oparciu o art. 362 §1 pkt8 KSH w związku z uchwałą nr 12 Nadzwyczajnego Walnego zgromadzenia Spółki z dnia 17 marca 2022 r. nabyła łącznie 3410 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) oraz łącznej wartości nominalnej 34,10 zł (trzydzieści cztery złote 10/100). Nabyte przez Spółkę akcje własne stanowiły około 0,017% kapitału zakładowego (po dokonanych w 2022 r. podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki) i odpowiadały 3410 głosom na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, co stanowi około 0,017% ogólnej liczby głosów w Spółce.

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

Akcje własne zostały nabyte w ramach transakcji OTC zawartej w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect za zapłatą ceny (świadczenia pieniężnego) wynikającej z zawartej transakcji. Łączna wartość świadczenia spełnionego w zamian za nabyte akcje własne Spółki wynosi 22 847,00 zł (słownie: dwadzieścia dwa tysiące osiemset czterdzieści siedem złotych 00/100).

4. Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2023 roku

W 2023 roku czeka na Spółkę kontynuacja realizacji ogłoszonych w poprzednich latach projektów, w szczególności prace nad remake Silent Hill 2, czy grą będącą przedmiotem umowy wydawniczej ze spółką Private Division, wytwórnią wydawniczą Take-Two Interactive Software. Ponadto czekają na nią też nowe wyzwania - jak projekt o kodowej nazwie M, którego realizację Emitent ogłosił 10 lutego bieżącego roku. O kolejnych działaniach marketingowych Spółka będzie informować w odpowiednim czasie.

Przede wszystkim jednak w kwestii przewidywanego rozwoju Spółki w 2023 r. należy odwołać się do treści Planu Strategicznego na lata 2023 – 2027, ogłoszonego przez Spółkę podczas Games Invest Forum w dniu 7 marca 2023 r. Spółka w trwającym roku zmierzać będzie do realizacji strategii dla etapu Bloober Team 3.0, której celem jest wysunięcie się na pozycję światowego lidera horroru w grach wideo. Wiązać się to będzie z wyjściem poza obszar gier, poprzez rozszerzenie katalogu własnych działań na realizację produkcji filmowych, telewizyjnych, w czym Emitenta ma wspierać lider w swojej branży - Creative Artists Agency z siedzibą w Los An-

geles. Droga do realizacji tego celu oparta będzie na 3 filarach strategii zakładających samodoskonalenie się w produkcji horrorów psychologicznych, ekspansję na zasadach współpracy oraz szerokie uwolnienie potencjału twórczego pracowników.

Spółka zarekomendowała pod koniec 2022 r. najbliższemu Walnemu Zgromadzeniu Spółki podjęcie uchwał koniecznych do ubiegania się o przeniesienie notowań akcji Spółki z alternatywnego systemu obrotu NewConnect na rynek regulowany prowadzony przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z siedzibą w Warszawie.

Plan Strategiczny na lata 2023 -2027 obejmuje tworzenie wielu projektów – zarówno samodzielnych jak i tworzonych we współpracy. Szczegółowe informacje w tej kwestii znajdują się w opublikowanym przez Spółkę w dniu 7 marca Planie Strategicznym.

Obecnie Bloober Team dysponuje dwoma biurami: w Krakowie i Wrocławiu. W planach jest utworzenie kolejnego, w Warszawie oraz zapowiedzianego jeszcze na ten rok, biura w Los Angeles.



The Medium (Live Action)

(Bloober Team/Platige Image)

5. 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 dla działalności Bloober Team S.A. – w postaci pandemii koronawirusa COVID-19. Zgodnie z aktualną na dzień publikacji niniejszego raportu oceną Emitent wskazuje, że skutki koronawirusa COVID-19 będą miały niewielki wpływ na działalność grupy Emitenta.

Dotychczas pandemia nie miała istotnie negatywnego przełożenia na obraz wyników finansowych Emitenta. Z tego punktu widzenia stan zagrożenia epidemicznego nie ma więc negatywnego wpływu na przychody i ich potencjał w przyszłości.

Emitent kontynuuje podejmowanie przede wszystkim czynności mających na celu zminimalizowanie zagrożenia dla swoich pracowników w związku z rozprzestrzenianiem się wirusa. Część pracowników Emitenta nadal realizuje swoje obowiązki w formie pracy zdalnej, lecz znaczna ich część powróciła do pracy biurowej.

Rok 2022 umożliwił Emitentowi udział w licznych stacjonarnych wydarzeniach promocyjnych oraz targach, które są jednym z obszarów działalności Emitenta.

Należy również zwrócić uwagę na fakt długotrwałego wpływu koronawirusa na zachowania społeczne, na wiele problemów natury psychicznej i nerwowej, które są udziałem licznej grupy pracowników w tej branży. To nowy problem, z którym Spółka musi mierzyć się w przyszłości, a jej skala i rozwój sytuacji na przyszłość są trudne do oszacowania.

Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Emitenta

W związku z tym, że Spółka prowadzi działalność zarówno w Polsce, jak i na rynkach zagranicznych, sytuacja gospodarcza Polski, jak i światowa koniunktura gospodarcza, mają decydujące znaczenie dla aktywności i wyników generowanych przez Emitenta. Znaczący wpływ na wysokość osiągniętych przychodów przez Emitenta mają niezależne od Emitenta czynniki, takie jak: tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz

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

Spółka zakłada spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym w wyniku wojny w Ukrainie. Eskalacja konfliktu pomiędzy państwami spowodowała i może nadal w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, widoczne od pierwszych dni inwazji. W zakresie ryzyka Spółka zakłada wystąpienie wzrostu cen oraz inflacji. W związku z zaistniałą sytuacją Spółka przewiduje również wzrost stóp procentowych. Spółka od dłuższego czasu obserwuje na rynkach finansowych duży niepokój oraz idące za tym zmiany.

Ryzyko/zagrożenie związane z utratą pozycji w branży

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

Ryzyko/zagrożenie konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji

Emitent działa w silnie konkurencyjnej i zmieniającej się branży, charakteryzującej się ogólnoswiatowym zasięgiem oraz wciąż znacznym rozdrobnieniem. Zarówno wśród producentów, jak i wydawców/dystrybutorów gier przeznaczonych na komputery lub konsole można obserwować tendencję do konsolidacji, szczególnie w efekcie kryzysu światowego. Większe podmioty dysponują zdecydowanie

wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry. Procesy konsolidacyjne w branży mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej większych producentów i wydawców oraz dalsze umocnienie pozycji największych, autoryzowanych dystrybutorów. Nasilona koncentracja może spowodować trudności w dostępie do rynku dla podmiotów takich jak Emitent lub zmniejszenie zainteresowania oferowanymi przez niego produktami. Z kolei zwiększenie liczby podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy dystrybucji może spowodować zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcję gier dla określonej platformy, a także wzrost utrudnień związanych z dotarciem do odbiorców Emitenta. Powyższe czynniki mogą mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

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

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

Uregulowania prawne w Polsce są niestabilne, co zwiększa ryzyko związane z ich stosowaniem. Przepisy prawne związane z działalnością gospodarczą Emitenta to przede wszystkim: prawo podatkowe, prawo pracy i ubezpieczeń społecznych, prawo handlowe, uregulowania dotyczące podmiotów gospodarczych, prawo autorskie i prawo własności przemysłowej, przepisy celne oraz prawa z zakresu papierów wartościowych. Emitent, tak jak i inne podmioty gospodarcze, narażony jest na nieprecyzyjne zapisy w uregulowaniach prawnopodatkowych. Szczególnie częste są zmiany inter-

pretacyjne przepisów podatkowych. Brak jest jednolitości w praktyce organów skarbowych i orzecznictwie sądowym w sferze stosowania ustaw podatkowych. Przyjęcie przez organy podatkowe lub orzecznictwo sądowe interpretacji prawa podatkowego innej niż przyjęta przez Spółkę może mieć negatywny wpływ na jej sytuację finansową, a w efekcie ujemnie wpłynąć na osiągnięte wyniki i perspektywy rozwoju. Może wystąpić również ryzyko zmian obowiązujących przepisów oraz ich interpretacji w taki sposób, że nowe regulacje okażą się mniej korzystne dla Emitenta, jego dostawców lub klientów, co może mieć wpływ na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Dodatkowo przepisy prawa polskiego na bieżąco implementują zmiany prawa Unii Europejskiej, które mogą mieć wpływ na otoczenie prawne związane z działalnością gospodarczą Emitenta. Na działalność gospodarczą Emitenta mogą mieć wpływ także inne systemy prawne, w szczególności gdy umowy zawierane są wg prawa siedziby zagranicznego partnera handlowego (np. firm Sony Corporation, Microsoft, Nintendo Co., Apple Inc.). Co więcej, gry przeznaczone na rynek amerykański muszą odpowiadać restrykcyjnym zapisom prawa autorskiego i patentowego USA. Nie można wykluczyć ryzyka, że obsługa prawna umów i gier okaże się bardziej skomplikowana i kosztowna, niż to zakłada Emitent. Istnieje także ryzyko, że rozwiązania zawarte w umowach Emitenta w obcym porządku prawnym okażą się mniej korzystne niż podobne zawierane na gruncie prawa polskiego. Ryzyko to Emitent stara się minimalizować przez korzystanie z doradztwa zagranicznych prawników, w szczególności na rynku amerykańskim. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko zmienności kursów walutowych

W zakresie ryzyka zmienności kursów walutowych Spółka zakłada, że wystąpienie tego rodzaju ryzyka jest wysokie, zwłaszcza biorąc pod uwagę sytuację na rynku walutowym w ostatnich miesiącach. Spółka ponosi koszty wytworzenia produktów w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w walutach obcych, głównie USD. Korzystne warunki dla Spółki występują w przypadku okresów wysokiego poziomu wymiany polskiej waluty na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Spółkę (słaby PLN) oraz w okresach utrzymywania się stałego poziomu wymiany waluty w dłuższym okresie (co pozwala lepiej prognozować wpływy w kolejnych okresach). Występowanie tendencji odwrotnych może powodować obniżenie lub zmienność generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na PLN. Sposobem zabezpieczenia przed skutkami tego zjawiska jest wybieranie do realizacji projektów o ocze-

kiwanych wysokich poziomach rentowności, co powinno przełożyć się na osiąganie satysfakcjonującej rentowności nawet przy założeniu niekorzystnych tendencji na rynku walutowym. Ponadto Emitent prowadzi rachunki także w walutach obcych, a podczas dokonywania płatności za usługi, licencje i sprzęt z kontrahentami zagranicznymi rozlicza się także w walucie obcej, obniżając ekspozycję netto na ryzyko walutowe.

Ryzyko zmiany preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

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

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

Branża informatyczna, w tym branża gier, w której prowadzi działalność Emitent, cechuje się zaczną dynamiką wprowadzania nowości oraz bardzo szybkim rozwojem wykorzystywanych technologii i rozwiązań informatycznych. Dla producenta gier dynamiczny rozwój nowych technologii wymusza m.in. nieustanne dostosowywanie tzw. silnika gry, elementów graficznych itp. oraz innych używanych przez Emitenta narzędzi do nowego oprogramowania i innych wymogów rynku. Dlatego też rozwój działalności Emitenta jest związany w istotnej mierze z koniecznością monitorowania i analizowania nowych zjawisk rynkowych oraz aktualizowania posiadanej bazy technicznej i technologicznej. Ponadto wymaga umiejętności sprawnego dostosowywania technologii do nowych trendów, a także inwestowania w nowe produkty i technologie. W szczególności Emitent musi monitorować i uwzględniać wszelkie zmiany technologiczne wdrażane przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Emitenta, gdyż mogą one mieć wpływ na metody dostarczania gier użytkownikom końcowym. Z kolei wprowadzenie nowej platformy sprzętowej stwarza szanse poszerzenia rynku zbytu, nie można jednak zagwarantować powodzenia takiej platformy i rozpoczęcie dystrybucji gier wśród

ostatecznych odbiorców za jej pośrednictwem może nie spełnić oczekiwań producenta i zakładanych przez niego celów. Ponadto, poza rozwojem nowych, innowacyjnych technologii i usług, koniunktura w branży gier wideo uzależniona jest również od innych czynników, na które Emitent nie ma wpływu albo ma jedynie marginalny wpływ, w tym od zamożności społeczeństw oraz poziomu ich konsumpcji, tempa oraz kierunków rozwoju szeroko pojętego rynku informatycznego, oraz panującej na nim konkurencji. Istnieje ryzyko, iż gry zaproponowane przez Emitenta nie będą spełniały nowych oczekiwań klientów, związanych z najnowszymi dostępnymi im technologiami. Ewentualne niedostosowanie działalności Emitenta do najnowszych rozwiązań technologicznych lub zmian wprowadzonych przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Emitenta, a także do zmian innych czynników wpływających na rozwój branży, może spowodować zmniejszenie popytu na gry realizowane przez Emitenta i może mieć istotny negatywny wpływ na jego działalność operacyjną i wyniki finansowe.

Ryzyko uzależnienie od kluczowych dystrybutorów

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

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

Ryzyko związane z finansowaniem pochodzącym z dotacji i środków unijnych

Emitent korzysta z dofinansowań udzielanych przez instytucje takie jak: Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, Małopolskie Centrum Przedsiębiorczości, Education, Audiovisual and Culture Executive Agency. Nie można wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Emitenta wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z zapisami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać konieczność braku refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu określonej części dofinansowania. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny

wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnych Spółki

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

w przeciwieństwie do aplikacji mobilnych nie może zostać zablokowana w ramach właściwych platform dystrybucji. Zaistnienie takiej sytuacji wpływać może niekorzystnie na wizerunek Emitenta i jego wyniki sprzedaży.

Ryzyko związane z rejestracją znaków towarowych Emitenta

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

Ryzyko związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność

Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność, takie jak koniunktura gospodarcza, zmiana preferencji ostatecznych odbiorców produktów Spółki, czy związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników. Spółka podejmuje niezbędne działania celem zapobieżenia negatywnym skutkom oddziaływania wskazanych czynników, m.in. poprzez prowadzenie działalności na całym świecie (negatywne zmiany w koniunkturze na jednym z obszarów nie muszą oddziaływać na inne rejony), opracowywanie gier na różne platformy oraz dla grup odbiorców o zróżnicowanym profilu demograficznym, czy stosowanie technologii umożliwiającej przeniesienie gier na nowe platformy w możliwie najkrótszym czasie, przy minimalnym nakładzie kosztów.

Ryzyko utraty kluczowych członków kadry Spółki

Sytuacja w polskiej branży gier aktualnie wpisuje się w ogólny trend rynkowy – zauważyć można, że obecna tendencja to zdecydowanie rynek pracy pracownika, a nie pracodawcy. Z tego względu Spółka dokłada wszelkich starań aby być postrzegana jako atrakcyjny pracodawca. Niewątpliwym atutem Spółki jest zapewnianie zespołowi produkcyjnemu ciekawych, ambitnych projektów, które są pożądane w portfolio twórców gier z gatunku thriller/horror. Spółka posiada też pełen wachlarz pakietów socjalnych. W przypadku odejścia kluczowych członków kadry, aby zminimalizować jednak ryzyko utraty know-

-how o technologii, w ramach działań wdrożeniowych przewidziano stworzenie dokumentacji technicznej rozwiązania technologicznego. Takie działanie umożliwi zachowanie wiedzy w Spółce, nawet w przypadku odejścia kluczowych pracowników. W celu minimalizowania tego ryzyka Spółka wprowadziła dla kluczowych pracowników programy motywacyjne, które związane są również z zawieraniem z takimi pracownikami umów lojalnościowych.

Ryzyko istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej

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

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

Ryzyko zmiany cen

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

Ryzyko kredytowe

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

- a. bieżący monitoring sytuacji finansowej spółek zależnych, którym udzielono pożyczek poprzez otrzymywanie raportów w postaci bilansu i rachunków zysków i strat pożyczkobiorców,
- b. bieżący monitoring planowanych działań w zakresie sprzedaży i rozwoju spółek zależnych poprzez cyklicz-

ne miesięczne spotkanie z zarządzającymi spółkami zależnymi.

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń.

Ryzyko związane z sytuacją polityczną na świecie

W lutym 2022 r. powstało nowe ryzyko dla działalności Bloober Team S.A. w postaci rozpoczęcia wojny w Ukrainie. W związku z zaistniałą sytuacją, spółka Bloober Team S.A. podjęła decyzję o zaprzestaniu sprzedaży produktów znajdujących się w katalogu gier Spółki na terenie Federacji Rosyjskiej oraz Białorusi na wszelkich dostępnych platformach sprzedażowych. Zgodnie z aktualną na dzień publikacji niniejszego raportu oceną Emitent spodziewa się,

że zamknięcie tych rynków zbytu będzie miało minimalny wpływ na działalność i wyniki Emitenta. Emitent podjął przede wszystkim wszelkie czynności mające na celu zminimalizowanie niepokoju panującego wśród pracowników i współpracowników Spółki w związku z zaistniałą sytuacją zewnętrzną. Pracownicy Emitenta nadal realizują swoje obowiązki. Emitent niezwłocznie podjął niezbędne działania mające na celu zapewnienia pomocy pracownikom oraz ich rodzinom pochodzącym z Ukrainy i Rosji. Spółka zdecydowała o umożliwieniu pracownikom zaangażowania się w niesienie pomocy Ukrainie. Spółka zauważa, że sytuacja mająca miejsce w Ukrainie budzi ogólny niepokój społeczny, który może wpłynąć na zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane rynkowi tzw. domowej rozrywki.

6. Personel i świadczenia socjalne

Na dzień 31 grudnia 2022 roku zatrudnienie w Spółce wynosiło 34 osób. Średnioroczne zatrudnienie w 2022 roku wyniosło 30,45 osób w przeliczeniu na pełne etaty. Wszyscy pracownicy Spółki zatrudnieni byli na stanowiskach nierobotniczych. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

7. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

Sytuacja majątkowa

W trakcie 2022 roku Spółka nabyła między innymi następujące aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne:

- ♦ prawa autorskie o wartości 8 090 155,44 zł,
- ♦ licencje i oprogramowanie o wartości 289 584,15 zł,
- ♦ zestawy komputerowe, specjalistyczne urządzenia i akcesoria o wartości 1 593 828,59 zł,
- ♦ przeprowadziła adaptację i modernizację wynajmowanych pomieszczeń biurowych o wartości 1 693 098,75 zł,
- ♦ środki transportu 333 283,48 zł (zakup w leasingu-samochodów).

Spółka wykazuje aktywa w łącznej wartości 122 856 169,01 zł, na które składają się przede wszystkim Krótkoterminowe aktywa finansowe o wartości 28 550 800,02 zł (w tym środki pieniężne w kwocie 26 612 566,68 zł), Wartości niematerialne i prawne 15 638 389,87 zł (przede wszystkim koszty zakończonych prac rozwojowych), Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe 18 986 252,16 zł (w tym głównie nakłady na prace rozwojowe w kwocie

16 920 206,78 zł) oraz Należności krótkoterminowe o wartości 6 424 643,80 zł (w tym należności z tytułu dostaw i usług w kwocie 3 837 444,31 zł).

Sytuacja finansowa

W 2022 roku głównymi źródłami finansowania działalności Spółki były:

- ♦ Bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość przychodów ze sprzedaży w 2022 r. wyniosła 58 221 326,07 zł,
- ♦ Wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Spółkę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 1 430 519,64 zł,

Dane na 31 grudnia 2022 roku:

kapitały własne	83 934 094,29 zł,
kapitał zakładowy	193 092,60 zł,
suma bilansowa	122 856 169,01 zł,
zysk netto	17 681 936,95zł,
przychody ze sprzedaży produktów	58 221 326,07 zł.

Sytuacja dochodowa

W 2022 roku Spółka zrealizowała zysk netto w wysokości 17 681 936,95 zł.

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

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

Przewidywana sytuacja finansowa

W 2023 r. sytuacja finansowa Spółki uzależniona jest w głównej mierze od poziomu sprzedaży zarówno dotychczasowych produkcji, jak i przychodów z projektów, nad którymi obecnie Spółka pracuje.

8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Zespół badawczy Emitenta kontynuował 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 pracach rozwojowych w zakresie opracowania modułów animacji walki, profilera audio.

W IV kwartale 2022 r. zakończono prace związane z pracami rozwojowymi modułu profilera audio. Zespół badawczy w całym okresie kontynuował prace nad opracowaniem innowacyjnego systemu TAS (Test Automation System) - narzędzia optymalizującego proces testowania gier.

Kontynuowano prace rozwojowe dla I etapu. Rozpoczęto realizację prac rozwojowych dla etapu II i III.

9. Nabycie akcji własnych

Zgodnie z art. 363 § 2 Kodeksu spółek handlowych Emitent umieszcza w niniejszym sprawozdaniu również informację dotyczącą 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

W kwietniu 2022 roku Spółka w ramach skupu akcji własnych w ramach odkupu od osoby uprawnionej (w związku z ustaniem zatrudnienia) nabyła łącznie 11 280 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) w oparciu o art. 362 §1 pkt 5 KSH tj. w celu ich umorzenia.

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

W ramach programu motywacyjnego Spółka sprzedała w dniu 29 marca 2022 r. 131 024 akcji własnych Spółki osobom uprawnionym wchodzącym w skład kluczowych pracowników Spółki w ramach transakcji OTC, tj. poza alternatywnym systemem obrotu, po cenie określonej zgodnie z regulaminem programu motywacyjnego, za łączną kwotę 877 860,80 zł (stanowiących 0,74% kapitału zakładowego). Po dokonaniu w dniu 29 marca 2022 r. sprzedaży akcji Spółka nie posiadała akcji własnych.

W kwietniu 2022 roku Spółka w ramach skupu akcji własnych w ramach odkupu od osoby uprawnionej (w związku z ustaniem zatrudnienia) nabyła łącznie

11 280 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda. Nabyte przez Spółkę akcje własne stanowiły około 0,06% kapitału zakładowego (po dokonanych w 2022 r. podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki) i odpowiadały 11 280 głosom na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, co stanowi około 0,06% ogólnej liczby głosów w Spółce.

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

Łączna wartość świadczenia pieniężnego spełnionego w zamian za nabyte akcje własne w 2022 roku wyniosła 48 280,80 zł (zapłata ceny).

Łączna wartość świadczenia pieniężnego w zamian za zbyte akcje własne w 2022 roku wyniosła 877 860,80 zł.

10. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna, ponieważ Spółka ta w całym 2022 roku i obecnie nie posiada oddziałów (zakładów).

11. Instrumenty Finansowe

W 2022 r. spółka Bloober Team S.A. nie otrzymywała pożyczek.

W 2022 r. spółka Bloober Team S.A. udzielała pożyczki do spółek Draw Distance S.A., Fearful Entertainment S.A., Feardemic Sp. z o.o. oraz pożyczki będące wsparciem finansowania nabycia i objęcia akcji Spółki przez pracowników w ramach programu motywacyjnego.

Na dzień 31.12.2022 r. Spółka wykazuje następujące należności z tytułu udzielonych pożyczek:

Pożyczkobiorca	Wysokość pożyczki wraz z odsetkami [PLN]	Wysokość oprocentowania
Draw Distance S.A.	1 600 553,37	4,72%, 2,55%, 5,81%, 9,59%
Fearful Entertainment S.A	72 197,00	5,47%, 9,10%, 9,12%
Feardemic Sp. z o.o.	1 896 762,44	5,38%, 9,14%
Pożyczki do osób fizycznych w związku z programem motywacyjnym	9 595 619,23	WIBOR3M + marża 2%

Na dzień 31.12.2022 r. Spółka posiadała udziały w następujących podmiotach:

Spółka	Wartość % udziałów	Wartość księgowa udziałów [PLN]
Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji	100	0
Feardemic Sp. z o.o.	88,74	5 155 000,00
Bloober Team NA	100	39 391,69
Draw Distance S.A.	34,98	458 716,50
Satus Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością alternatywna spółka inwestycyjna Spółka komandytowa	49,89	2 555 000,00
Fearful Entertainment S.A.	45	45 000,00

Na dzień 31.12.2022 r. Spółka wykazuje następujące zobowiązania kredytowe:

Bank	Rodzaj kredytu	Saldo na dzień 31.12.2022 [PLN]
Alior Bank S.A.	kredyt w rachunku bieżącym	820 770,47
Alior Bank S.A.	karta kredytowa	57 474,88

12. Prognozy finansowe

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

13. Przyjęte zasady polityki rachunkowości

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

14. Zasady ładu korporacyjnego

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

15. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności kapitału własnego

Rentowność netto kapitału własnego	21,07%	38,52%	27,22%
ROK	2022	2021	2020

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

Wskaźnik zadłużenia	31,68%	34,47%	56,55%
ROK	2022	2021	2020

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

Płynność bieżąca	3,59	6,70	5,64
ROK	2022	2021	2020

Wskaźnik średniego zatrudnienia

Średnie zatrudnienie	30,45	26,39	26,44
ROK	2022	2021	2020

Kraków, dnia 17 marca 2023 roku

Piotr Babieno
Prezes Zarządu
Blobber Team S.A.

Karolina Nowak
Wiceprezes Zarządu
Blobber Team S.A.

Konrad Rekić
Członek Zarządu
Blobber Team S.A.

Mateusz Lenart
Członek Zarządu
Blobber Team S.A.

