



bloober
t e a m

BLOOBER TEAM S.A.
SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
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.	Informacje ogólne o Spółce Dominującej	4
2.	Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team z uwzględnieniem Spółki dominującej, podmiotów zależnych oraz dodatkowo - podmiotów stowarzyszonych	6
3.	Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2022 do 31.12.2022 roku	11
4.	Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2022 roku	25
5.	Przewidywany rozwój grupy kapitałowej	30
6.	Czynniki ryzyka i zagrożeń	31
7.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	34
8.	Personel i świadczenia socjalne	34
9.	Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	34
10.	Nabycie akcji własnych	35
11.	Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)	36
12.	Stosowanie zasad ładu korporacyjnego	36
13.	Instrumenty Finansowe	36
14.	Wskaźniki finansowe i niefinansowe	37

1. Informacje ogólne o Spółce Dominującej

Firma	Bloober Team Spółka Akcyjna (dalej również jako „Spółka”, „Emitent”, „Spółka Dominująca”)
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 Dominującej

Stan na dzień sporządzenia sprawozdania:

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

1.2. Struktura akcjonariatu Spółki Dominującej

Informację o strukturze akcjonariatu Spółki Dominującej – Bloober Team, z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających, co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, sporządzono w oparciu o zawiadomienia przekazane Spółce Dominującej na podstawie ustawy o ofercie i rozporządzenia MAR.

Stan na 31 grudnia 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			

1.3. Przedmiot działalności Spółki Dominującej

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

działalność związana z oprogramowaniem (62.01 Z),

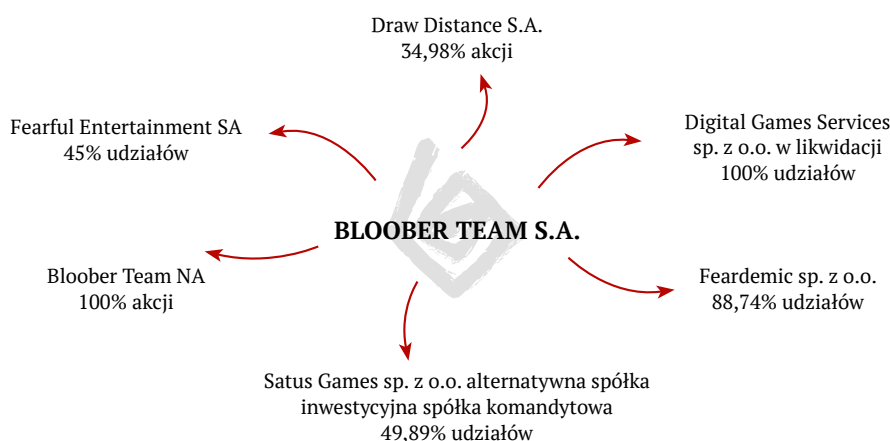
Bloober Team SA to niezależny producent gier wideo specjalizujący się w gatunku horroru psychologicznego. Krakowskie studio zostało założone w 2008 roku i przez lata działalności wypracowało swoją markę, stając się jednym z najbardziej unikalnych podmiotów na światowym rynku gier.

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.

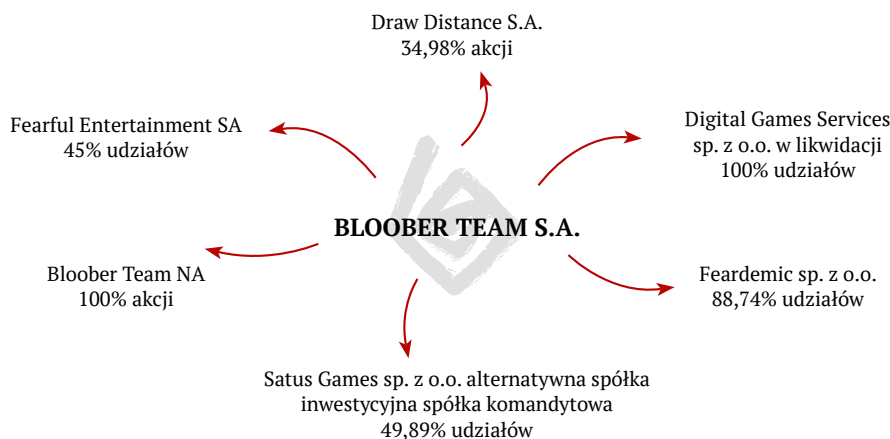
2. Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team z uwzględnieniem Spółki dominującej, podmiotów zależnych oraz dodatkowo - podmiotów stowarzyszonych

Stan na dzień 31.12.2022 r.



W dniu 13 stycznia 2022 r. wykreślono z KRS spółkę Neuro-Code spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji. W dniu 17 lutego 2022 r. wykreślono z KRS spółkę Freeky Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji. W dniu 12 lipca 2022 r. wykreślono z KRS spółkę iPlacement spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji.

Stan na dzień 17.03.2023 r.



2.1. Dane podmiotów zależnych

Firma **Feardemic spółka z ograniczoną odpowiedzialnością**

Skrót firmy	Feardemic sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Scott Millard – Prezes Zarządu
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	biuro@feardemic-games.com
Strona internetowa	www.feardemic-games.com
NIP	6751429942
REGON	121208072
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000354722
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 398 900 zł i dzieli się na 3989 udziałów o wartości nominalnej po 100 złotych każdy.

Firma **Bloober Team NA**

Skrót firmy	Bloober Team NA
Siedziba	San Jose
Adres siedziby	75 E Santa Clara Street Suite 900, San Jose, CA 95113
Zarząd	Piotr Babieno – President/ Chief Executive Officer
Telefon, Faks	-
Adres poczty elektronicznej	btna@blooberteam.com
Strona internetowa	-
EIN	38-3931075
REGON	n/a
Sąd rejestrowy	n/a
KRS	n/a
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy dzieli się na 1 000 000 akcji o wartości nominalnej 0,01 USD każda, o łącznej wartości nominalnej 10 000 USD.

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

2.2. Dane podmiotów stowarzyszonych

Firma	Draw Distance Spółka Akcyjna
Skrót firmy	Draw Distance S.A.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Michał Mielcarek - Prezes Zarządu
Telefon	+ 12 346 11 41
Faks	-
Adres poczty elektronicznej	contact@drawdistance.dev
Strona internetowa	https://drawdistance.dev/
NIP	7123162844
REGON	060475890
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000615245
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 1 311 200,00 zł i dzieli się na 13 112 000 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej po 0,10 złotych każda, w tym: a) 10 912 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A b) 2 200 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B

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

Firma	Fearful Entertainment Spółka Akcyjna
Skrót firmy	Fearful Entertainment S.A.
Siedziba	Gdynia
Adres siedziby	ul. Wolności 16B/3, 81-324 Gdynia
Zarząd	Piotr Babieno – Członek Zarządu, Zbigniew Dębicki – Członek Zarządu
Telefon	-
Faks	-
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	http://www.fearful-entertainment.com/
NIP	5862365972
REGON	388299030
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000884075
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 100 000,00 zł i dzieli się na 1 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej po 0,10 złotych każda

2.3. Opis zmian w organizacji grupy kapitałowej Bloober Team

Grupa kapitałowa Bloober Team składała się na dzień 31 grudnia 2022 r. ze spółki dominującej: Bloober Team S.A. oraz spółek zależnych – Bloober Team NA, Feardemic sp. z o.o. oraz Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji.

W dniu 13 stycznia 2022 r. wykreślono z KRS spółkę Neuro-Code spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji. W dniu 17 lutego 2022 r. wykreślono z KRS spółkę Freeky Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji. W dniu 12 lipca 2022 r. wykreślono z KRS spółkę iPlacement spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji.

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 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 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 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 do kwoty 2 550 000,00 zł. W związku z tym Bloober Team na dzień publikacji raportu posiada w tej spółce 49,89% udziałów.

2.4. Wskazanie jednostek podlegających konsolidacji oraz niepodlegających konsolidacji

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

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

2.5. Przyjęte zasady polityki rachunkowości

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

*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.*



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

3.1. Bloober Team S.A.

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 początku 2022 zapowiedź przełomowych 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 najsłynniejszego 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 obszerne elementy fabularne, historia

zostanie zaprezentowana z zupełnie innej perspektywy, a obydwie części gry oraz wydane do nich DLC zostaną spięte w fabularną klamrą 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 zapoznano 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. Krótko 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 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



Layers of Fear

(Summer Game Fest 2022)

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 klamry 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 niebywałe 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 rozrywki), 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 Division nowej gry Emitenta, opartej na IP Emitenta, na konsole oraz PC. Do zestawienia przygotowywanych przez Bloober Team gier dołączyła zatem kolejna 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.



The Medium

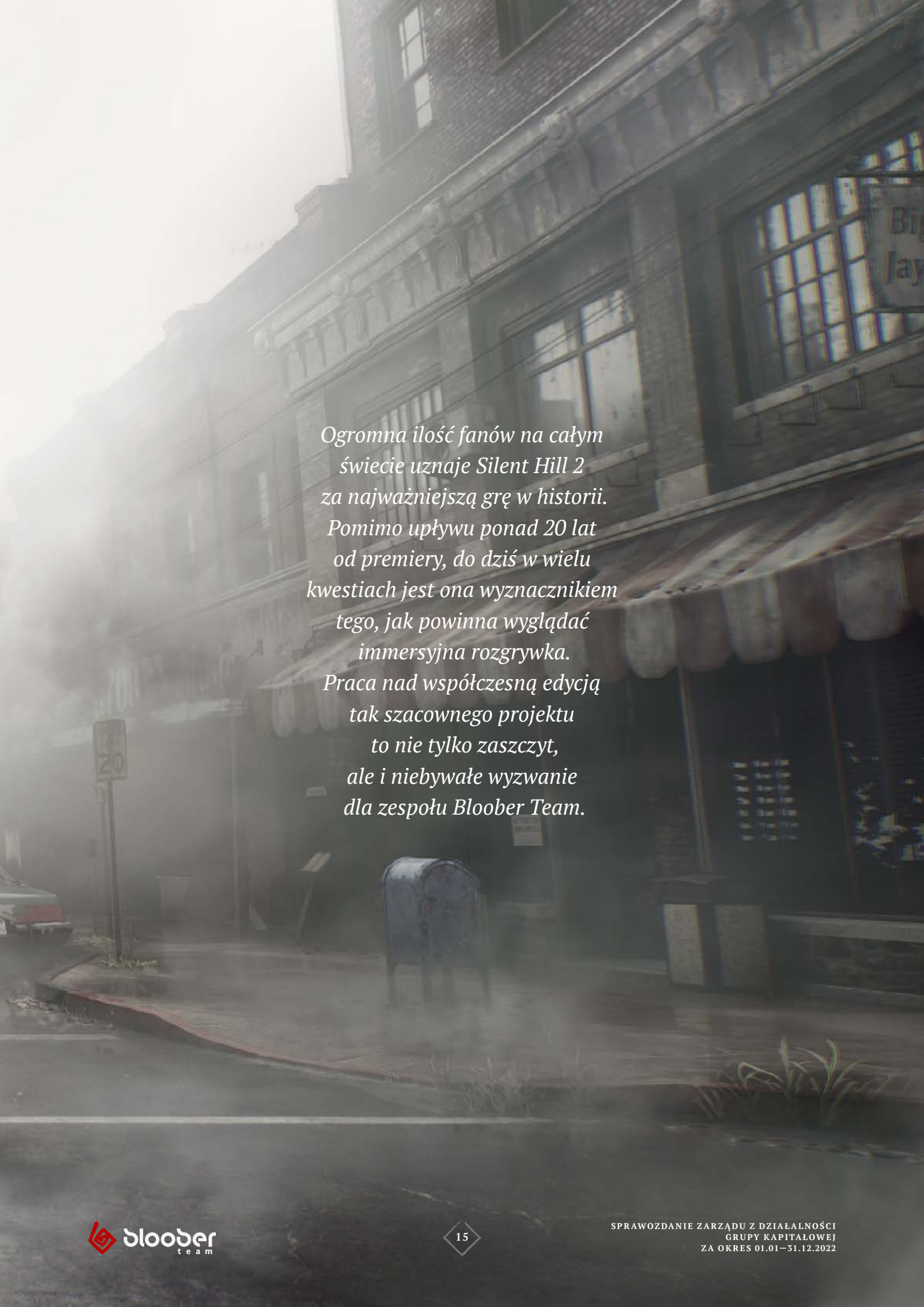
(Bloober Team)



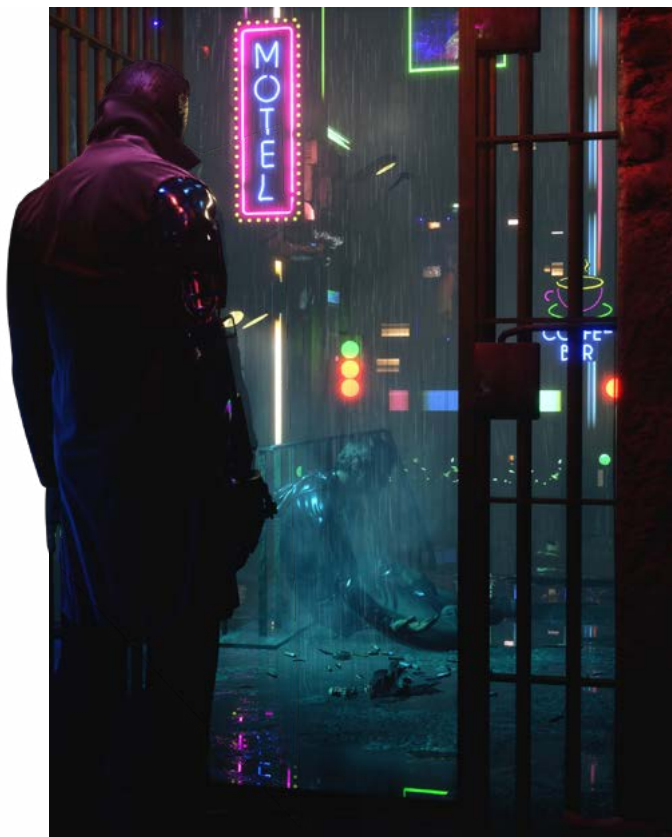
Layers of Fear

(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 niebywałe wyzwanie dla zespołu Bloober Team.



Observer: System Redux

(Bloomer Team)

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 Bloomer 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 Bloomer 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 Bloomer 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

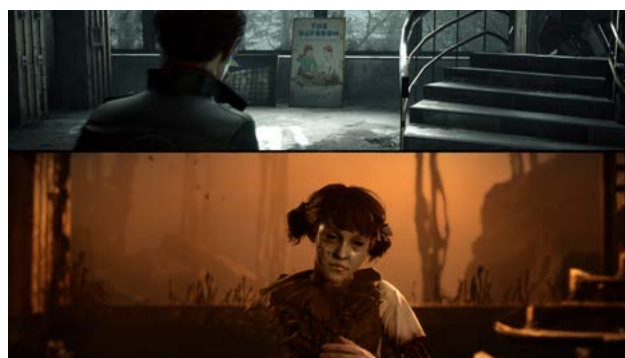
O podjęciu uchwał przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółka poinformowała raportem bieżącym. Odpowiednie dokumenty zostały złożone zgodnie z wymogami prawnymi do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego.

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



Blair Witch

(Blobber Team)



The Medium

(Blobber Team)

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 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 raportem 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. Inwe-

storum, 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 alternatywny 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”) oświadczenie 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 infor-

mował 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.

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



Fabryczna Office Park, Kraków

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 Babieno - 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 zło-

zonych 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 poziomu 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.

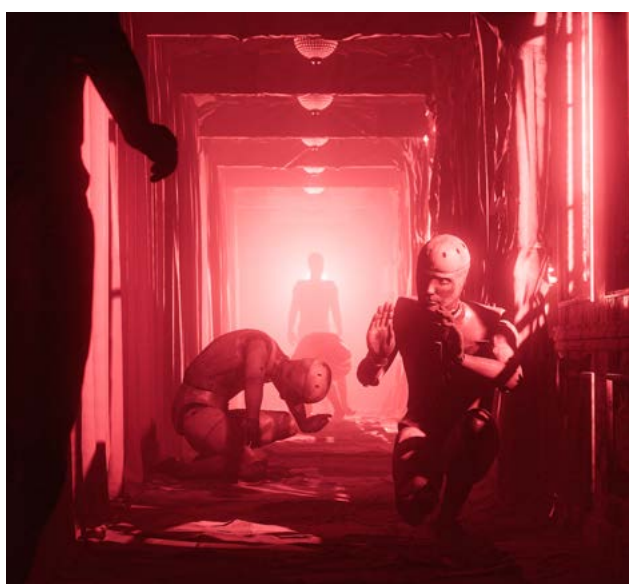
W 2022 r. Spółka zwiększyła wartość prezentowanych w długoterminowych aktywach finansowych udziałach w pozostałych jednostkach, w których to jednostka posiada zaangażowanie w kapitale o wartość 2 055 000,00 zł poprzez zwiększenie zaangażowania w spółce Satus Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością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

(Bloober Team)



Layers of Fear

(Bloober Team)

3.2. Feardemic sp. z o.o.

Strategia rozwoju spółki Feardemic w 2022 r. polegała na kontynuowaniu budowy i wzmacnianiu katalogu produktów wysokiej jakości gier wideo na wszystkie główne platformy sprzętowe. Spółka kontynuuje pozyskiwanie praw wydawniczych do gier i produktów z zakresu interaktywnej rozrywki od deweloperów z całego świata. Feardemic nieustannie poszukuje potencjalnych partnerów. W ciągu 2022 roku spółka powiększyła swój katalog o kilkanaście tytułów gier.

W dniu 8 lutego 2022r. spółka Feardemic podpisała umowę z krakowskim wydawnictwem Titanite Games sp. z o.o. na wydanie trzech rozdziałów powieści graficznej zatytułowanej Perseverance, o czym Emitent informował raportem bieżącym. Na podstawie przedmiotowej umowy Feardemic stał się wyłącznym wydawcą gier „Perseverance Part 1”, „Perseverance Part 2”, „Perseverance Part 3” oraz „Perseverance Complete Edition” na platformy PC, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch. Gra „Perseverance Part 2” została udostępniona fanom już w pierwszym kwartale 2022 r., a „Perseverance Part 1” została przekształcona w grę free-to-play. W dniu 23 lutego spółka podpisała długoterminową umowę wydawniczą z kalifornijską spółką Unfold Games, LLC dotyczącą konsolowych wersji kontynuacji gry DARQ Complete Edition, zatytułowanej „Bloody Hell Hotel”, o czym Emitent informował raportem bieżącym. Na podstawie przedmiotowej umowy Feardemic sp. z o.o. stał się wyłącznym wydawcą gry na platformach Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch.

Na początku II kwartału 2022 r. spółka zawarła umowę dystrybucyjną z Koch Media GmbH z siedzibą w Höfen w Austrii na dystrybucję wersji pudełkowej gry „DARQ

Complete Edition” na platformy Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch. Spółka zakończyła certyfikację fizycznej edycji „DARQ Complete Edition” na wskazane platformy. Premiera gry w Europie, Bliskim Wschodzie, Afryce oraz Ameryce zaplanowana jest na 28 października 2022 roku. Warto wskazać, że gra „DARQ Complete Edition” zdobyła nagrodę Webby Award w Peoples Voice Award w kategorii Games: Independent Creator. W maju 2022 r. spółka zawarła umowę wydawniczą z krakowskim deweloperem Łukaszem Kowalem – Koval Games na wydanie gry „Dark Minute: Kira’s Adventure” na Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5. Gra została wydana na Nintendo Switch w dniu 30 czerwca 2022 roku. W dniu 31 maja spółka Feardemic podpisała umowę wydawniczą z wrocławskim deweloperem Stowarzyszeniem Badań i Rozwoju Gier GameUP na wydanie ich gry „Last Threshold” na Nintendo Switch oraz inne konsole. Ponadto, 13 czerwca spółka podpisała umowę wydawniczą z węgierskim deweloperem Péter Ifju na wydanie ich gry „Remorse: The List” na platformach Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5. W dniu 30 czerwca 2022 r. spółka zawarła umowę wydawniczą z polskim deweloperem Maciejem Radwańskim, na wydanie jego gry „No Son of Mine” na platformach Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5. Pod koniec II kwartału, 30 czerwca 2022 r., Feardemic podpisało znaczącą umowę wydawniczą z kanadyjskim deweloperem Blazing Bit Games Inc., w celu wydania gry „Nightmare Reaper” na platformach Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5.

Na początku III kwartału 2022 r. Feardemic podpisał umowę z kanadyjskim deweloperem Blazing Bit Games Inc. na



Papetura

(Feardemic)



Perseverance Part 3

(Feardemic)



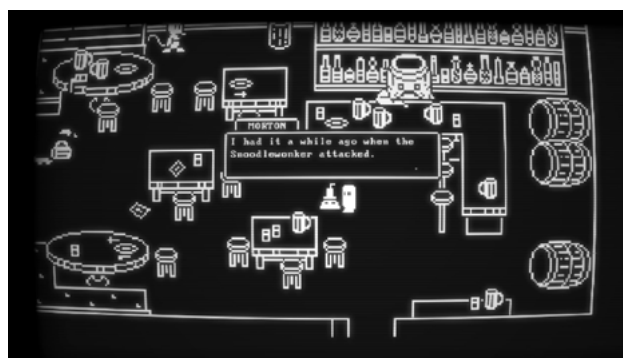
Nightmare Reaper

(Feardemic)

wydanie gry „Nightmare Reaper” na Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4 i PlayStation 5. Następnie Feardemic podpisał również umowę na wydanie fizycznej wersji gry „Nightmare Reaper” na wszystkich platformach konsolowych z Limited Run Games Inc. z siedzibą w Apex w Stanach Zjednoczonych, na rynkach Stanów Zjednoczonych i Europy. W sierpniu 2022 r. Feardemic zawarł umowę z deweloperem Not a Sailor Studios, LLC z siedzibą w Stanach Zjednoczonych na wydanie gry „Buddy Simulator 1984” na Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5, o czym Emitent informował raportem bieżącym. W dniu 13 września 2022 r. Feardemic zawarł również umowę z deweloperem NC Studios LLC z siedzibą w Stanach Zjednoczonych na wydanie gry „Project Nightmares Case 36: Henrietta Kedward” na platformy Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5. O zawarciu umowy Emitent informował raportem bieżącym.

W ostatnim kwartale 2022 roku Feardemic zawarł umowę z polskim studium deweloperskim STUDIO GRAFIKI I GIER PETUMS Tomaszem Ostafinem na wydanie wielokrotnie nagradzanej gry „Papetura” na Nintendo Switch, Playstation 4 i 5, XBOX Series X oraz Xbox One, o czym Spółka informowała raportem bieżącym w dniu 21 października 2022 r. W dniu 1 grudnia 2022 r. gra ukazała się platformie Nintendo Switch. Gra otrzymała ponadto nagrodę na festiwalu Digital Dragons „Best Polish Game Art of 2021”

Pod koniec czwartego kwartału, spółka Feardemic podpisała umowę z Limited Run Games Inc. z siedzibą w Apex w Stanach Zjednoczonych. Przedmiotem umowy była dystrybucja fizycznej wersji gry „Buddy Simulator 1984” na platformę



Buddy Simulator 1984

(Feardemic)

Nintendo Switch na terytorium Ameryki Północnej oraz Europy.

Ponadto, spółka Feardemic pracowała nad rozwojem systemów i programów koniecznych do portowania gier na konsole obecnej generacji. Spółka kontynuowała zwiększanie liczby pracowników zajmujących się systemem portowania oraz certyfikacją rosnącej liczby tytułów znajdujących się w harmonogramie wydawniczym. Spółka stworzyła wewnętrzny zespół studyjny, który zarządza portowaniem produktów, aby zapewnić, by wszystkie portowane tytuły zachowywały stałą jakość. Wewnętrzny zespół studia Feardemic jest wspierany przez kilku zewnętrznych współpracowników w celu realizacji projektów i zapewnienia płynności dostarczania produktów na rynek. Zespół spółki przeportował dwie gry, które zostały wydane w tym roku i nadal pracuje nad znaczącą liczbą portów, które znajdują się w jej ofercie.



W dniu 6 września 2022 r. Feardemic zorganizował swój pierwszy festiwal horrorów online o nazwie „Fearfest - Black Summer Edition 2022”. Prezentacja online była świętem wszystkich gier gatunku horror i zawierała obszerny line up wydawców, deweloperów i twórców treści z całego świata. Transmisja trwała ponad 7 godzin i obejmowała 83 gry od 78 różnych wydawców i deweloperów, w tym Supermassive Games, Namco Bandai, Two Star Games, Bloober Team S.A. i Good Shepherd Entertainment.

Spółka kontynuuje budowę zespołu marketingowego i opracowuje plany zarządzania ciągłym katalogiem produktów na wszystkich głównych platformach konsolowych. Spółka uaktualniła również swój newsletter, powiększając bazę subskrybentów. Tworzenie społeczności

jest długoterminowym celem spółki Feardemic i jednym z priorytetów marketingowych w 2023 roku.

Spółka nadal stosuje hybrydowy model pracy, w którym większość zespołu pracuje w domu. Obecnie spółka

współpracuje na stałe z czternastoma osobami, z których większość świadczy usługi w dziale produkcji, marketingu i administracji.

3.3. Bloober Team NA

Spółka Bloober Team NA kontynuowała działalność wydawniczą związaną z grą „Blair Witch” oraz przez cały rok prowadziła stałe działania sprzedażowe związane z tym tytułem. Początek roku przyniósł kolejne wyróżnienia Blair Witch VR (wersja gry na urządzenia wirtualnej rozrywki), 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. Gra uczestniczyła również w sezonowych wyprzedażach w rodzaju Summer Sale organizowanych na platformach PC Steam, PlayStation oraz Xbox. Do wyprzedaży trafiły także wersja gry na platformy VR - podczas akcji Extended Play oraz Steam VR Fest. We wrześniu siedziba spółki Bloober Team NA została przeniesiona z Palo Alto, Kalifornia, USA do San Jose, Kalifornia, USA.



Blair Witch

(Bloober Team NA)

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

Spółka zaprzestała całkowicie prowadzenia działalności gospodarczej. Obecnie kontynuowane są działania związane z likwidacją spółki Digital Games Services spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Krakowie.

3.5. Komentarz do wyników finansowych osiągniętych w 2022 r. Grupa BLOOPER

Grupa w 2022 r. wykazuje wzrost przychodów netto ze sprzedaży w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego, wzrost z poziomu 62 768 240,35 zł do poziomu 84 795 998,22 zł tj. o 35% (w tym wartość przychodów netto ze sprzedaży produktów w prezentowanym okresie wyniosła aż 61 122 251,75 zł, a wartość zmiany stanu produktów wykazuje wartość 23 673 746,47 zł).

Wykazywany przez Grupę wciąż wysoki poziom przychodów związany jest przede wszystkim z utrzymywaniem się wysokiego poziomu sprzedaży poszczególnych gier oraz realizacją umów z globalnymi wydawcami.

Grupa osiągnęła w 2022 r. 12 444 195,91 zł zysku ze sprzedaży.

W danym okresie Grupa rozpoznaje w wyniku finansowym także 6 041 118,44 zł pozostałego przychodu operacyjnego, w głównej mierze z tytułu otrzymanych dotacji.

W przychodach finansowych Grupa wykazuje 1 823 550,12 zł innych przychodów finansowych, wynikających głównie z dodatniego salda różnic kursowych.

Powyższe pozwoliło Grupie osiągnąć w 2022 r. zysk netto na poziomie 16 468 638,08 zł.

Opisane powyżej wyniki finansowe pozwoliły Grupie utrzymać wysoki poziom środków pieniężnych- wzrost o 3 885 428,07 zł w 2022 r., na który składają się przede wszystkim przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej na poziomie 23 074 692,02 zł oraz dodatkowo z działalności finansowej 12 047 687,22 zł. Część uzyskanych nadwyżek finansowych Grupa wydatkuje na działalność inwestycyjną w wartości -31 236 951,17 zł.

W 2022 r. Grupa zwiększyła wartość prezentowanych w długoterminowych aktywach finansowych udziałów w jednostkach wycenianych metodą praw własności o kwotę 2 055 000,00 zł poprzez zwiększenie zaangażowania

zowania w spółce Satus Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Alternatywna Spółka Inwestycyjna Spółka komandytowa.

W aktywach trwałych na koniec 2022 r. Grupa 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 Grupa prezentuje w 2022 r. wzrost wartości kapitału na sfinansowanie

nabycia lub objęcia akcji Spółki do poziomu 14 661 339,27 zł – kapitał ten został utworzony z kapitału zapasowego.

Grupa dodatkowo wykazuje na koniec 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 Spółki.

Na koniec 2022 r. Grupa wykazuje wzrost zobowiązań z tytułu dostaw i usług, podatków, wynagrodzeń oraz innych zobowiązań o 12 596 204,14 zł, przy jednoczesnym spadku należności z tytułu dostaw i usług, podatków oraz innych należności o łączną 6 027 535,42 zł.

4. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2022 roku

4.1. Bloober Team S.A.

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. Warto podkreślić, 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. Blo-



Games Invest Forum

Warszawa 2023

ober 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 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 - Bloober 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.

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 podnoszeniem 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 – Śródmieścia 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“, projekt nr RPMP.01.02.01-12-0019/19-00 realizowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020, 1 Oś Priorytetowa „Gospodarka Wiedzy”, Działanie 1.2. „Badania i innowacje w przedsiębiorstwach”, Poddziałanie 1.2.1 „Projekty badawczo-rozwojowe przedsiębiorstw”, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.
2. Projekt nr POIR.03.03.03-12-0008/20-00 pn. „Rozwój firmy Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynkach zagranicznych” – projekt jest realizowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój, 3 Oś Priorytetowa Wsparcie innowacji w przedsiębiorstwach, Działanie 3. Wsparcie promocji oraz internacjonalizacji innowacyjnych przedsiębiorstw, 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. E3 w USA, Tokio Game Show w Japonii, Gamescom w Niemczech, Reboot Develop Blue w Chorwacji.
3. Projekt pn. „Opracowanie innowacyjnego systemu TAS (TestAutomationSystem) - narzędzia optymalizującego proces testowania gier”. projekt nr

POIR.01.01.01-00-0638/21-00 realizowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020, Poddziałanie: Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa, 6 070 170,00 zł na realizację projektu pn. 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.

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 2014-2020, Poddziałanie: 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 profiler 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 zo-

staną 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 dotyczące 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 (Reperitorium 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).

4.2. Feardemic sp. z o.o.

W pierwszym kwartale 2023 r. spółka Feardemic podpisała dwie nowe umowy. W styczniu 2023 r. spółka zawarła umowę wydawniczą z polskim deweloperem Harvester Games – Remigiuszem Michalskim dotyczącą gry „Burnhouse Lane”. Gra „Burnhouse Lane” zostanie wydana na platformę Nintendo Switch, Xbox Series X|S, Xbox One, PlayStation 4 oraz PlayStation 5. Umowa została zawarta na okres 10 lat od daty wydania gry. Gra opowiada historię pielęgniarki Angie Weather u kresu wytrzymałości, która próbuje wykonać pięć niemożliwych zadań, aby odzyskać swoje życie.

W dniu 27 stycznia 2023 r. spółka Feardemic ogłosiła podpisanie umowy z fińskim studiem deweloperskim Winterveil Studios Oy na wydanie gry „AfterDream”. Gra „AfterDream” zostanie wydana na platformę Nintendo Switch, Xbox Series X|S, Xbox One, PlayStation

4 oraz PlayStation 5 i ma się ukazać w trzecim kwartale 2023 roku. O podpisaniu wskazanych umów spółka Bloober Team informowała raportami bieżącymi.

Na początku roku ukazały się premiery Gier spółki Feardemic. W dniu 9 lutego 2023 r. ukazała się gra „Perseverance Complete Edition”, a następnie w dniu 27 lutego 2023 r. gra „Remorse: The List” na platformie Xbox One oraz Nintendo Switch. W dniu 6 marca 2023 r. ukazała się na platformach Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4 oraz PlayStation 5 gra „DARQ Ultimate Edition”. W dniu 9 marca ukazała się gra „Papetura” na platformie Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4 oraz PlayStation 5, a w dniu 16 marca ukazała się gra „Buddy Simulator 1984” na platformy Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4 oraz PlayStation 5.

4.3. Bloober Team NA

Spółka Bloober Team NA kontynuowała w 2023 r. działalność wydawniczą związaną z grą „Blair Witch”.

4.4. Pozostałe spółki z grupy kapitałowej

Pozostałe spółki z grupy kapitałowej po zakończeniu roku 2022 nie prowadziły istotnej działalności operacyjnej. Kontynuowane są działania związane z likwidacją spółki Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji.

Rozwiązania innowacyjne

W I kwartale 2023 r. pozostałe spółki z grupy kapitałowej Emitenta, poza Emitentem, nie podejmowały aktywności nastawionej na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych.

5. Przewidywany rozwój grupy kapitałowej

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 wła-

stych działań na realizację produkcji filmowych, telewizyjnych, w czym Emitenta ma wspierać lider w swojej branży - Creative Artists Agency z siedzibą w Los Angeles. 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



The Medium (Live Action Trailer)

(Bloober Team/Platige Image)

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.

Strategia rozwoju spółki Feardemic sp. z o.o. na rok 2023 zakłada dalsze rozbudowywanie oraz wzmacnianie oferty katalogowej gier wideo na wszystkie najważniejsze platformy sprzętowe. Spółka kontynuuje pozyskiwanie praw wydawniczych do gier i produktów rozrywki interaktywnej od deweloperów z całego świata. W nadchodzących miesiącach spółka Feardemic wyda tytuły „Project Nightmares „Burnhouse Lane”, „No Son of Mine” oraz „Afterdream” na platformy PlayStation 5, Xbox X|S oraz Nintendo Switch oraz Buddy Simulator 1984” na platformy PlayStation 5 oraz Ninendto Switch.

Feardemic kontynuuje rozwój kanałów mediów społecznościowych, które wzmocnią oraz pomogą zbudować

spójną, aktywną oraz jedną z najlepszych społeczności skupionych wokół treści z gatunku horror. Spółka planuje 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 na trwający rok 2023 – jest to spowodowane wieloma premierami zaplanowanymi na ten rok oraz kolejnymi premierami gier, których umowy wydawnicze zamierza podpisać w tym okresie. Spółka zamierza również nadal zwiększać swoją listę mailingową i bazę klientów, w szczególności dzięki partnerstwu i promocji wokół „Two Nights of Fright”.

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

Planowane jest ostateczne zakończenie likwidacji spółki Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji.

6. Czynniki ryzyka i zagrożeń

Wśród głównych czynników ryzyka i zagrożeń wskazać należy:

Ryzyko/zagrożenie związane z epidemią koronawirusa COVID-19

W 2020 r. powstało nowe ryzyko/zagrożenie dla działalności Grupy Kapitałowej Bloober Team – w postaci epidemii koronawirusa COVID-19.

Zgodnie z aktualną na dzień publikacji niniejszego raportu oceną Emitent 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 grupy Emitenta. Z tego punktu widzenia stan zagrożenia epidemicznego nie ma więc negatywnego wpływu na przychody i ich potencjał w przyszłości.

Podmioty z grupy kontynuują podejmowanie przede wszystkim czynności mających na celu zminimalizowanie zagrożenia

dla swoich pracowników w związku z rozprzestrzenianiem się wirusa. Część pracowników nadal realizuje swoje obowiązki w formie pracy zdalnej, lecz znaczna ich część powróciła do pracy biurowej.

Rok 2022 umożliwił Emitentowi i podmiotom z grupy 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 Grupa Kapitałowa musi mierzyć się w przyszłości, a jej skala i rozwój sytuacji na przyszłość są trudne do oszacowania.

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

Spółki wchodzące w skład Grupy podejmują niezbędne działania celem zapobieżenia negatywnym skutkom oddziaływania wskazanych czynników, m.in. poprzez prowadzenie działalności na całym świecie (negatywne zmiany w koniunkturze na jednym z obszarów nie muszą oddziaływać na inne rejon), opracowywanie gier na różne platformy oraz dla grup odbiorców o zróżnicowanym profilu demograficznym, czy stosowanie technologii umożliwiającej przeniesienie gier na nowe platformy w możliwie najkrótszym czasie, przy minimalnym nakładzie kosztów.

Czynniki związane z działalnością poszczególnych Spółek

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

Ryzyko związane z finansowaniem z dotacji i środków UE

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

Ryzyko istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej

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

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

Ryzyko zmiany cen

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

Ryzyko zmiany kursów walutowych

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

powinno przełożyć się na osiągnięcie satysfakcjonującej rentowności nawet przy założeniu niekorzystnych tendencji na rynku walutowym. Poza tym Grupa prowadzi rachunki także w walutach obcych, a przewalutowań dokonuje tylko przy korzystnych kursach.

Ryzyko kredytowe

Spółka Dominująca stosuje następujące sposoby zabezpieczenia ryzyka kredytowego związanego z udzielonymi pożyczkami:

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

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń.

Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Grupę Emitenta

W związku z tym, że Grupa prowadzi działalności zarówno w Polsce, jak i na rynkach zagranicznych, sytuacja gospodarcza Polski, jak i światowa koniunktura gospodarcza, mają decydujące znaczenie dla aktywności i wyników generowanych przez Grupę. Znaczący wpływ na wysokość osiąganych przychodów przez Grupę mają niezależne czynniki, takie jak: tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, a także poziomy wydatków inwestycyjnych przedsiębiorstw, w szczególności wydatków na rozwój strategii marketingowych i sprzedażowych. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na polskim i globalnym rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, w szczególności na zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane rynkowi tzw. domowej rozrywki. Ewentualne spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym może wynikać także z nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne. Pogorszenie się sytuacji finansowej na rynku światowym oraz polskim może negatywnie wpłynąć na zakładaną przez Emitenta rentowność oraz planowaną dynamikę rozwoju, a także perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Grupy.

Grupa 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 Grupa zakłada wystąpienie wzrostu cen oraz inflacji. W związku z zaistniałą sytuacją przewiduje również wzrost stóp procentowych. Grupa od dłuższego czasu obserwuje na rynkach finansowych duży niepokój oraz idące za tym zmiany.

Ryzyko związane z sytuacją polityczną na świecie

W lutym 2022 r. powstało nowe ryzyko dla działalności Grupy w postaci rozpoczęcia wojny w Ukrainie. W związku z zaistniałą sytuacją, spółka dominująca 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.

Również Feardemic stara się wspierać działania humanitarne w Ukrainie. Feardemic współpracował z kilkoma firmami w Ukrainie, które świadczyły usługi techniczne związane z dostawą. Spółka jest przekonana, że nie powinno to mieć większego wpływu na jej działalność operacyjną.

Ogólny niepokój, konflikty zbrojne, niepewności na rynkach finansowych średnioterminowo powinny natomiast zwiększyć zainteresowanie produktami Emitenta, jako że horror jako gatunek pozwala odbiorcy na oswojenie się z lękami panującymi na świecie. Jest to znamienne dla całego gatunku na wszystkich polach eksploatacji.

7. 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.

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

8. Personel i świadczenia społeczne

Na dzień 31 grudnia 2022 roku zatrudnienie w Spółce Dominującej wynosiło 34 osób, w Feardemic sp. z o.o. – 3 osoby, w pozostałych spółkach z grupy brak osób zatrudnionych.

W 2022 r. średnioroczne przeciętne zatrudnienie w grupie Bloober Team kształtowało następująco:

Okres	Bloober Team S.A	Feardemic Sp.z o.o.	Digital Games Services Sp.zo.o. w likwidacji	Bloober Team NA
Styczeń – grudzień 2022	30,45	2,1	0	0

Wszyscy pracownicy grupy kapitałowej w roku 2022 zatrudnieni byli na stanowiskach nierobotniczych.

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

9. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

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).

Grupa wykazuje aktywa w łącznej wartości 121 861 380,11zł, na które składają się przede wszystkim Krótkoterminowe

aktywa finansowe o wartości 29 669 211,62 zł (w tym środki pieniężne w kwocie 28 952 835,33 zł), Wartości niematerialne i prawne 15 638 389,87 zł (przede wszystkim koszty zakończonych prac rozwojowych), Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe 18 441 083,59 zł (w tym głównie nakłady na prace rozwojowe w kwocie 16 923 40,18 zł) oraz Należności krótkoterminowe o wartości 7 200 279,69 zł (w tym należności z tytułu dostaw i usług w kwocie 4 346 392,49 zł).

Sytuacja finansowa

Dane na 31 grudnia 2022 roku:
kapitały własne

81 292 582,34 zł,

kapitał zakładowy	193 092,60 zł,
suma bilansowa	121 861 380,11 zł,
zysk netto	16 468 638,08 zł,
przychody ze sprzedaży produktów	61 122 251,75 zł.

Sytuacja dochodowa

W 2022 roku Grupa zrealizowała zysk netto w wysokości 16 468 638,08 zł.

W 2022 roku głównymi źródłami finansowania działalności Grupy były:

- ◆ Bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość przychodów netto ze sprzedaży produktów w 2022 r. wyniosła 61 122 251,75 zł,
- ◆ Wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Grupę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 5 442 021,30 zł,

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

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

10. Nabycie akcji własnych

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

Uzasadnienie nabycia akcji własnych w danym roku obrotowym

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 dokonaniu 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.

Inne podmioty z grupy kapitałowej

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

11. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

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

12. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego

Spośród spółek należących do grupy kapitałowej, na dzień 31.12.2022 r. Bloober Team S.A. był jedyną spółką publiczną, notowaną na rynku NewConnect, który nie jest rynkiem regulowanym. Bloober Team S.A. stosuje Dobre Praktyki przyjęte na rynku NewConnect przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie.

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

13. 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 Dominująca Bloober Team S.A. wykazuje następującej saldo 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 Dominująca posiadała udziały w następujących podmiotach:

Spółka zależna	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. Grupa 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

14. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności kapitału własnego

%Rentowność netto kapitału własnego	20,26%	38,14%	29,78%
ROK	2022	2021	2020

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

Wskaźnik zadłużenia	33,12%	35,88%	58,71%
ROK	2022	2021	2020

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

Płynność bieżąca	3,59	6,33	4,81
ROK	2022	2021	2020

Wskaźnik średniego zatrudnienia

Średnie zatrudnienie	32,55	28,06	36
ROK	2022	2021	2020

Kraków, dnia 17 marca 2023 roku

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.

