



BLOOBER TEAM S.A.

RAPORT ROCZNY 2023

- LIST DO AKCJONARIUSZY
- WYBRANE DANE FINANSOWE JEDNOSTKOWE I SKONSOLIDOWANE
- SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
BLOOBER TEAM S.A. ORAZ SPÓŁKI BLOOBER TEAM S.A.



LIST DO AKCJONARIUSZY

Szanowni Akcjonariusze i Sympatycy Spółki,

prezentujemy Państwu raport za jubileuszowy 2023 rok, świętując piętnastolecie działalności Bloober Team S.A. Ten rok jest rozpoczęciem nowego etapu działalności naszej spółki, opisanego w strategii na lata 2023-2027. Cel średnioterminowy to osiągnięcie pozycji lidera wśród developerów gier specjalizujących się w gatunku horror, ale w dłuższym horyzoncie chcemy przede wszystkim zbudować stabilny, organicznie rozwijający się podmiot w branży entertainment. Podmiot, którego fundamenty, DNA i kodeks etyczny będą podwalinami na długie dziesięciolecia, a nie tylko na kolejne lata. Podmiot, który będzie inny niż większość obecnych na rynku. Niniejszy raport po części już odkrywa szereg działań, które podjęliśmy w tym celu. To tylko jednak początek, gdyż oczywiście część z nich będzie publicznie pokazana za pewien czas - zgodnie z zaplanowanymi działaniami marketingowymi.

Ten rok był bardzo wymagający dla branży gier i mocno zweryfikował wiele podmiotów, zwłaszcza tych obecnych na giełdzie. Obecne oczyszczenie rynku powoduje, że w cenie są firmy nie stawiające na działania nacechowane self-marketingiem dla spekulantów, lecz podmioty o nastawieniu pro-fundamentalnym, dla których liczy się długoterminowa strategia. Właśnie taką firmą jest Bloober Team S.A. Nie tworzymy spółki na najbliższe kwartały, lecz na lata. Jakiś czas temu przyjęliśmy strategię, że ogłaszamy jedynie pewne rzeczy, a nad większością pracujemy w zaciszach naszych biur. To wszystko razem właśnie sprawia, że jesteśmy jedną z najbardziej stabilnych finansowo i najszybciej rozwijających się firm branży gier na świecie. Liczne partnerstwa, a także prawdopodobnie jedne z najlepszych na rynku relacje biznesowe powodują, że jesteśmy stosunkowo niezależni od chwilowych zawirowań rynkowych.

Rok 2023 rozpoczęliśmy przeniesieniem siedziby spółki do nowego, nowoczesnego biura, a zakończyliśmy przygotowaniem do przeprowadzki na duży parkiet GPW. Osiągnęliśmy świetne wyniki finansowe EBITDA, dzięki czemu mamy pewną stabilność finansową. Wartym podkreślenia jest fakt, że jako jedna z niewielu firm w minionym roku zwiększyliśmy, a nie zmniejszyliśmy zatrudnienie. Inwestujemy w to co najcenniejsze dla spółek w naszej branży - nie tylko w Ludzi, ale przede wszystkim w ich długoterminowe zaufanie i poczucie pewności. Tylko w ten sposób możemy być pewni, że budujemy coś długotrwałego.

W 2023 r. niemal połowa naszych sił produkcyjnych była skupiona na najgłośniejszym obecnie projekcie w branży - SILENT HILL 2, który tworzymy wraz z naszym partnerem KONAMI. To jedna z najbardziej rozpoznawalnych marek w świecie gier, a zdecydowanie kluczowa, jeśli chodzi o gatunek horror. Dokładamy wszelkich starań, by dostarczyć jak najlepsze emocje - zarówno tym, którzy grali w oryginał ponad 20 lat temu, jak i tym, dla których będzie to pierwsze podejście do znanej serii. Będzie to także pierwszy tytuł, w którym odchodzimy od tzw. "environmental storytelling", a na pierwszym planie stawiamy akcję, przez którą będziemy opowiadać historię. To pierwszy tytuł w nowym portfolio Bloober Team. To także tytuł, który będzie pokazywał miejsce Bloober Team S.A. na rynku gier. Nie ukrywamy tego ani wewnątrz, ani na zewnątrz - to najważniejszy sprawdzian naszych działań. Jesteśmy nie tylko podekscytowani, ale jednocześnie bardzo spokojni o finalny rezultat.

Projekt C, nad którym pracujemy wspólnie z Private Division (Take-Two Interactive), jest obecnie w dużym stadium zaawansowania, a my jesteśmy bardzo zadowoleni z aktualnego postępu prac. To będzie kolejny duży krok Bloober Team S.A. w celu realizacji długoterminowej strategii. Będzie to jednocześnie pierwszy autorski (IP należy do Bloober Team S.A.) projekt w ramach nowej strategii. Pierwsza zapowiedź gry odbędzie się w tym roku i już nie możemy doczekać się, by pokazać efekt naszych prac nad tym unikalnym tytułem!

W lutym tego roku anonsowaliśmy na targach DICE otwarcie naszych działań segmentu second party w ramach nowej marki (developersko-wydawniczej) - Broken Mirror Games, pod którą pracujemy m.in. nad takimi grami jak: Projekt I (Meta, Played With Fire), Projekt M (Draw Distance) oraz Projekt R (Skybound). Działania przygotowujące nadejście tej marki prowadziliśmy od dłuższego czasu. Te działania

powinny pozwolić nam na skalowanie zasięgów i przychodów spółki na przyszłość. To również te przedsięwzięcia są dla nas polem do organicznych decyzji dotyczących ewentualnych synergii i możliwości w zakresie działań M&A. Obecny okres sprzyja podejmowaniu racjonalnych i kosztowo efektywnych działań w tym zakresie.

W ubiegłym roku przejęliśmy ponad połowę udziałów w spółce Played With Fire sp. z o.o. - jednej z najlepszych spółek na europejskim rynku specjalizującej się w projektach VR. W dobie fuzji i przejęć intensywnie rozglądamy się za partnerami, którzy są w stanie wspomagać nas w realizacji długoterminowej strategii. I należy nam więc na współpracy ze spółkami, które mają podobną do nas wizję i podejście do biznesu, tak aby mogli się stać częścią naszego DNA przy jednoczesnej akceleracji ich działalności. Inwestycja w studio VR jest konsekwentną realizacją naszej strategii. Współpracujemy i obserwujemy inne potencjalne podmioty, ale kluczem dla takich transakcji pozostaje synergia. Dobieramy partnerów, którzy pomogą nam w realizacji naszych planów, czyli osiągnięcia pozycji lidera, przy jednoczesnym zapewnieniu autonomii i możliwości rozwoju dla obu stron.

Ważnym momentem ubiegłego roku było zorganizowanie pierwszej edycji Games Invest Forum w Warszawie - wydarzenia skupiającego się na biznesowej stronie branży gamingowej. Była to doskonała okazja, by zarządzający polskimi spółkami z branży gier wideo spotkali się z największymi polskimi i światowymi inwestorami, analitykami, wydawcami i partnerami branżowymi. Konferencja została bardzo dobrze przyjęta, a zainteresowanie znacznie przerosło nasze oczekiwania. To pokazuje, że w Polsce brakowało takiego wydarzenia, a my idealnie wpasowaliśmy się w tę potrzebę. W tym roku planujemy drugą jej edycję.

Rok 2024 rozpoczęliśmy debiutem na głównym rynku GPW. Przejście z NewConnect to nie tylko ugruntowanie naszej pozycji, ale przede wszystkim zabezpieczenie celu, którym jest pozostanie niezależnym developerem. Zmiana parkietu to naturalny krok w rozwoju i poniekąd zwieńczenie piętnastu lat ciężkiej pracy. Jesteśmy przekonani, że ta decyzja pozytywnie wpłynie na naszą pozycję na rynku oraz umożliwi nam efektywną realizację naszych długoterminowych planów

Żyjemy w mocno niespokojnych czasach. To, czego jako ludzie boimy się najbardziej, to to, co nieznane. Misją produkcji Bloomber Team S.A. jest walka z lękiem przez stymulację strachem. Dla nas z kolei jako firmy, najważniejszym aktywem są ludzie - najlepsi na rynku i mocno związani ze spółką. Chcemy, by każdy z nich miał możliwość realizować się w naszej spółce, dzięki czemu mogą powstawać tak fantastyczne rzeczy. Dlatego też dziękujemy wszystkim Akcjonariuszom, którzy są z nami, za zaufanie, którym obdarzają nas oraz cały nasz Zespół. Wierzymy mocno, że Bloomber Team S.A. będzie jednym z najciekawszych podmiotów nie tylko w branży rozrywkowej, ale jako podmiot biznesowy. Ten rok - jak na Jubileusz przystało - będzie dla nas kluczowy. Mamy zamiar wejść do światowej czołówki. Mamy nadzieję, że razem z Państwem!

Z wyrazami szacunku

A handwritten signature in blue ink that reads 'Piotr Babieno'.

Piotr Babieno
Prezes Zarządu



**WYBRANE DANE
FINANSOWE
JEDNOSTKOWE
I SKONSOLIDOWANE**

Wybrane jednostkowe dane finansowe Spółki Bloober Team S.A. w przeliczeniu na EUR

	PLN		EUR	
	31.12.2023	31.12.2022 dane przekształcone	31.12.2023	31.12.2022 dane przekształcone
Aktywa razem	139 350 958	127 139 317	32 049 438	27 109 174
Kapitał własny	99 853 850	89 543 750	22 965 467	19 092 891
Zobowiązania długoterminowe	18 233 064	15 568 798	4 193 437	3 319 644
Zobowiązania krótkoterminowe	21 264 044	22 026 769	4 890 534	4 696 639

	PLN		EUR	
	01.01.2023 - 31.12.2023	01.01.2022 - 31.12.2022 dane przekształcone	01.01.2023 - 31.12.2023	01.01.2022 - 31.12.2022 dane przekształcone
Przychody ze sprzedaży	89 397 892	58 221 326	19 741 607	12 418 430
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	6 145 528	3 123 214	1 357 108	666 172
Zysk/(Strata) przed opodatkowaniem	5 018 765	5 132 041	1 108 287	1 094 649
Zysk/(Strata) netto	4 315 971	3 353 818	953 090	715 359
Zysk na jedną akcję	0,22	0,18	0,05	0,04
Rozwodniony zysk na jedną akcję	0,22	0,18	0,05	0,04

	PLN		EUR	
	01.01.2023 - 31.12.2023	01.01.2022 - 31.12.2022 dane przekształcone	01.01.2023 - 31.12.2023	01.01.2022 - 31.12.2022 dane przekształcone
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	13 046 477	33 260 544	2 881 035	7 094 372
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(30 906 951)	(39 604 396)	(6 825 137)	(8 447 496)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	(1 436 977)	9 885 635	(317 326)	2 108 576
Wzrost/(spadek) netto stanu środków pieniężnych	(19 297 451)	3 541 783	(4 261 428)	755 451
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	7 315 116	26 612 567	1 615 386	5 676 379

Wybrane skonsolidowane dane finansowe Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. w przeliczeniu na EUR

	PLN		EUR	
	31.12.2023	31.12.2022	31.12.2023	31.12.2022
Aktywa razem	137 169 281	125 985 323	31 547 673	26 863 115
Kapitał własny	95 871 239	86 586 993	22 049 503	18 462 439
Zobowiązania długoterminowe	18 611 828	15 930 842	4 280 549	3 396 840
Zobowiązania krótkoterminowe	22 686 214	23 467 488	5 217 621	5 003 835

	PLN		EUR	
	01.01.2023 - 31.12.2023	01.01.2022 - 31.12.2022	01.01.2023 - 31.12.2023	01.01.2022 - 31.12.2022
Przychody ze sprzedaży	94 009 833	61 122 252	20 760 055	13 037 189
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	4 802 109	1 795 351	1 060 443	382 943
Zysk/(Strata) przed opodatkowaniem	3 514 705	3 671 747	776 147	783 172
Zysk/(Strata) netto	2 702 545	1 967 818	596 799	419 730
Zysk na jedną akcję	0,13	0,11	0,03	0,02
Rozwodniony zysk na jedną akcję	0,13	0,11	0,03	0,02

	PLN		EUR	
	01.01.2023 - 31.12.2023	01.01.2022 - 31.12.2022	01.01.2023 - 31.12.2023	01.01.2022 - 31.12.2022
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	11 420 589	32 890 816	2 521 992	7 015 510
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(26 537 695)	(38 890 723)	(5 860 281)	(8 295 272)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	(1 438 432)	9 885 335	(317 647)	2 108 512
Wzrost/(spadek) netto stanu środków pieniężnych	(16 555 538)	3 885 428	(3 655 935)	828 750
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	12 397 297	28 952 835	2 737 677	6 175 551

Powyższe dane finansowe zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

Pozycje sprawozdania zysków i strat oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych przeliczono według kursów stanowiących średnią arytmetyczną kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla EUR obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie sprawozdawczym: od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. 4,5284 PLN/EUR oraz od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. 4,6883 PLN/EUR.

Pozycje aktywów i pasywów sprawozdania z sytuacji finansowej przeliczono według kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla EUR obowiązujących na ostatni dzień okresu sprawozdawczego: 4,348 PLN/EUR na dzień 31 grudnia 2023 r. i 4,6899 PLN/EUR na dzień 31 grudnia 2022 r.



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY
KAPITAŁOWEJ BLOOBER
TEAM S.A. ORAZ SPÓŁKI
BLOOBER TEAM S.A.**

za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.

1. Informacje o Spółce Dominującej i Grupie Kapitałowej	12
1.1. Struktura Grupy Kapitałowej.....	12
1.2. Informacje o powiązaniach oraz główne inwestycje.....	13
2. Działalność Spółki Dominującej oraz Grupy Kapitałowej.....	14
2.1. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej	14
2.2. Faktyczny i potencjalny wpływ sytuacji polityczno – gospodarczej na terytorium Ukrainy na działalność Emitenta oraz Grupy Kapitałowej	18
2.3. Strategia rozwoju Spółki i Grupy Kapitałowej	18
2.4. Przewidywany rozwój Spółki i Grupy Kapitałowej.....	21
2.5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju Emitenta i Grupy Kapitałowej.....	21
2.6. Akcje własne	23
2.7. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń.....	24
2.8. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju przedsiębiorstwa Emitenta i Grupy	32
2.9. Opis rynku, na którym działa Spółka i Grupa.....	35
2.10. Informacje o produktach, segmentach operacyjnych oraz rynkach zbytu.....	37
2.11. Informacje o zawartych umowach znaczących dla działalności Spółki Dominującej i Grupy Kapitałowej, w tym znanych Emitentowi umowach zawartych pomiędzy akcjonariuszami (wspólnikami), umowach ubezpieczenia, współpracy lub kooperacji;.....	39
2.12. Informacje o transakcjach zawartych przez Emitenta i Grupę Kapitałową lub jednostkę od nich zależną z podmiotami powiązanymi na innych warunkach niż rynkowe	42
2.13. Informacje o zaciągniętych i wypowiedzianych w danym roku obrotowym umowach dotyczących kredytów i pożyczek.....	42
2.14. Informacje o udzielonych w danym roku obrotowym pożyczkach, w tym udzielonych podmiotom powiązanych Emitenta.....	42
2.15. Informacje o udzielonych i otrzymanych w danym roku obrotowym poręczeniach i gwarancjach, w tym udzielonych podmiotom powiązanych Emitenta.....	43
2.16. Istotne postępowania Emitenta i Grupy	43
2.17. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem Emitenta i jego Grupą Kapitałową	43
3. Stan majątkowy i sytuacja finansowa	44
3.1. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych.....	44
3.2. Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Emitenta i Grupy za rok obrotowy, z określeniem stopnia wpływu tych czynników lub nietypowych zdarzeń na osiągnięty wynik.....	50
3.3. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Emitenta i Grupy.....	50
3.4. Informacje o instrumentach finansowych Emitenta i Grupy.....	50
3.5. Różnice pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami Emitenta i Grupy	51
3.6. Ocena, wraz z jej uzasadnieniem, zarządzania zasobami finansowymi z uwzględnieniem zdolności wywiązywania się z zaciągniętych zobowiązań oraz określenie ewentualnych zagrożeń i działań, jakie Emitent i Grupa podjął lub zamierza podjąć w celu przeciwdziałania tym zagrożeniom	51
3.7. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych, w tym inwestycji kapitałowych, w porównaniu do wielkości posiadanych środków, z uwzględnieniem możliwych zmian w strukturze finansowania tej działalności	51
3.8. Charakterystyka struktury aktywów i pasywów skonsolidowanego bilansu, w tym z punktu widzenia płynności Grupy Kapitałowej Emitenta	51
3.9. Opis struktury głównych lokat kapitałowych lub głównych inwestycji kapitałowych dokonanych w ramach grupy kapitałowej emitenta w danym roku obrotowym	52
3.10. Opis istotnych pozycji pozabilansowych w ujęciu podmiotowym, przedmiotowym i wartościowym Emitenta i Grupy	52

3.11. Emisja papierów wartościowych – wykorzystanie wpływów z emisji papierów wartościowych Emitenta i Grupy.....	52
3.12. Kluczowe finansowe wskaźniki efektywności związane z działalnością Emitenta i Grupy	52
3.13. Kluczowe niefinansowe wskaźniki efektywności związane z działalnością jednostki oraz informacje dotyczące zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego	53
3.14. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych	54
4. Ład korporacyjny	55
4.1. Akcjonariat Emitenta.....	55
4.2. Informacje o znanych Emitentowi umowach, w tym zawartych po dniu bilansowym, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy.....	55
4.3. Skład organów zarządzających, nadzorujących oraz ich komitetów wraz z opisem ich działania	56
4.4. Opis zasad dotyczących powoływania i odwoływania osób zarządzających oraz ich uprawnień, w szczególności prawo do podjęcia decyzji o emisji lub wykupie akcji	57
4.5. Opis zasad zmiany statutu Emitenta	58
4.6. Sposób działania walnego zgromadzenia i jego zasadnicze uprawnienia oraz opis praw akcjonariuszy i sposobu ich wykonywania, w szczególności zasady wynikające z regulaminu walnego zgromadzenia, jeżeli taki regulamin został uchwalony, o ile informacje w tym zakresie nie wynikają wprost z przepisów prawa	59
4.7. Umowy z osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska	59
4.8. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści, w tym wynikających z programów motywacyjnych lub premiowych opartych na kapitale Emitenta, odrębnie dla każdej z osób zarządzających oraz nadzorujących Emitenta	60
4.9. Informacje o wszelkich zobowiązaniach wynikających z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu	60
4.10. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących.....	60
4.11. Opis głównych cech stosowanych w przedsiębiorstwie Emitenta i Grupy systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania sprawozdań finansowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych.....	61
4.12. Audytorzy	62
4.13. Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego	64
4.14. Zakres w jakim spółka odstąpiła od postanowień zbioru zasad ładu korporacyjnego Dobre Praktyki.....	64

Niniejsze Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. i spółki Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. zostało sporządzone na podstawie § 70 ust. 1 pkt 4 oraz § 71 ust. 1 pkt 4 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29.03.2018 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. z 2018 r. poz. 757, z późn. zm.). Zgodnie z § 71 ust. 8 ww. rozporządzenia Ministra Finansów sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. oraz sprawozdanie z działalności spółki Bloober Team S.A. za okres 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. zostały sporządzone w formie jednego dokumentu.

Wszystkie kwoty w Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. i spółki Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. podane są w pełnych złotych, o ile nie podano inaczej.

1. Informacje o Spółce Dominującej i Grupie Kapitałowej

Jednostką dominującą Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. (dalej jako „Grupa Kapitałowa”, „Grupa”) jest Bloober Team S.A. (dalej jako „Spółka”, „Spółka dominująca”, „Jednostka dominująca” lub „Emitent”).

Bloober Team S.A. to niezależny producent oraz wydawca gier specjalizujący się w gatunku horroru. W ciągu 15 lat działalności w opinii Emitenta, Bloober Team S.A. wypracował swoją markę, uzyskując w ostatnich latach pozycję jednego z czołowych producentów gier z gatunku horroru oraz stając się jednym z najbardziej unikalnych podmiotów działających w swojej branży.

Spółka dominująca wpisana jest do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa – Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000380757, NIP 676-238-58-17, kapitał zakładowy 193.092,60 zł, w pełni opłacony.

Siedziba Spółki znajduje się w Krakowie, przy Al. Pokoju 18b, 31-564 Kraków, Polska.

1.1. Struktura Grupy Kapitałowej

Bloober Team S.A. jest Jednostką Dominującą Grupy Kapitałowej, w której skład na dzień 31.12.2023 r. wchodzi również następujące podmioty:

	Rodzaj działalności	Główne miejsce prowadzenia działalności	Udział w kapitale	Metoda konsolidacji
Bloober Team NA	Działalność wydawnicza dotycząca gier komputerowych	San Jose, Stany Zjednoczone Ameryki	100,00%	metoda pełna
Feardeemic sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Kraków, Polska	88,74%	metoda pełna
Played with Fire sp. z o.o.	Działalność związana z oprogramowaniem	Kraków, Polska	53,27%	metoda pełna



W dniu 9 sierpnia 2023 r. spółka Bloober Team S.A. nabyła 114 udziałów spółki Played With Fire sp. z o.o. stanowiących 53,27% kapitału zakładowego tej spółki.

20 października 2023 roku wykreślono z rejestru KRS spółkę zależną Emitenta: Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji.

Spółka dominująca oraz spółki zależne nie posiadają oddziałów.

Spółki Bloober Team NA, Feardemic sp. z o.o., Played with Fire sp. z o.o. podlegają konsolidacji metodą pełną.

Na dzień 31.12.2023 r. Grupa Kapitałowa wykazuje następujące jednostki stowarzyszone:

	Rodzaj działalności	Główne miejsce prowadzenia działalności	Udział w kapitale	Metoda wyceny
Draw Distance S.A.	Działalność związana z oprogramowaniem	Kraków, Polska	34,98%	metoda praw własności
Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością – alternatywna spółka inwestycyjna – sp.k.	Działalność trustów, funduszy i podobnych instytucji finansowych	Kraków, Polska	49,89%	metoda praw własności
Fearful Entertainment S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Gdynia, Polska	45,00%	metoda praw własności

W I kwartale 2024 r. doszło do zwiększenia wkładu Spółki w Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością alternatywna spółka inwestycyjna spółka komandytowa skutkujące zwiększeniem udziałów Spółki z 49,89% do 49,90%.

1.2. Informacje o powiązaniach oraz główne inwestycje

Ani Emitent ani Grupa Kapitałowa nie posiadają innych inwestycji niż te, wskazane w punkcie 1.1 niniejszego sprawozdania oraz opisanych w nocie nr 22 Sprawozdania Finansowego Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. (dalej jako „Jednostkowe Sprawozdanie Finansowe”) oraz nocie nr 22 Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. (dalej jako „Skonsolidowane Sprawozdania Finansowe”).



2. Działalność Spółki Dominującej oraz Grupy Kapitałowej

2.1. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej

Najważniejsze z wydarzeń, które miały miejsce w 2023 roku, a które mogą mieć wpływ na działalność Emitenta, w zakresie prowadzonych przez Emitenta projektów:

- Kontynuowanie przez Spółkę prac nad prowadzonymi projektami;
- Zawarcie przez Spółkę 3 stycznia 2023 r. umowy z Creative Artists Agency z siedzibą w Los Angeles, Kalifornia, Stany Zjednoczone, dotyczącej współpracy oraz reprezentacji Emitenta w szczególności w branży filmowej i telewizyjnej. Umowa nie dotyczy reprezentacji Emitenta w zakresie produkcji i wydawania gier komputerowych;
- Rozpoczęcie przez Emitenta, we współpracy ze spółką Draw Distance S.A. z siedzibą w Krakowie, prac produkcyjnych nad nową grą Emitenta o kodowej nazwie M, której premiera planowana jest na 2024 rok - o czym Spółka informowała 10 lutego 2023 r.;
- Ogłoszenie przez Emitenta strategii rozwoju Grupy Emitenta na lata 2023-2027 podczas pierwszej edycji Games Invest Forum, konferencji poświęconej inwestowaniu w branżę gier, Plan Strategiczny Spółki na lata 2023-2024 przyjęty został przez Zarząd Emitenta oraz zatwierdzony przez Radę Nadzorczą Emitenta w dniu 6 marca 2023 r.;
- Premiera gry „Layers of Fear” (15 czerwca 2023 roku), która powstała we współpracy z Anshar Studios; jest częścią realizacji strategii Emitenta dotyczącej współpracy z innymi podmiotami nad projektami, które nie będą bezpośrednio rozwijane przez wewnętrzne zespoły Emitenta. Gra „Layers of Fear” (2023) jest ukoronowaniem serii złożonej z „Layers of Fear” z 2016 roku oraz „Layers of Fear II” z 2019, serii, która została wydana w dwóch wersjach: standardowej oraz deluxe. Gra dostępna jest na platformach PC, Apple Silicon Mac oraz konsolach obecnej generacji. Gra ma ponad 75% pozytywnych recenzji na portalu Steam;
- Zawarcie w dniu 21 sierpnia 2023 r. umowy z Limited Run Games na globalne wydanie i dystrybucję gry „Layers of Fear” (2023) w wersji pudełkowej na platformę PlayStation 5. Umowa nie obejmuje wydania gry w Rosji i Białorusi (zgodnie z decyzją Bloober Team z 2022 r. o wycofaniu się z tych rynków po inwazji Rosji na Ukrainę);
- Uzyskanie przez grę „Layers of Fear” (2023) nagród w trzech kategoriach: Teaser, Trailer i Key Art od Jury NYX Game Awards pod auspicjami International Awards Associate, za wykorzystanie najnowszych technologii i mechanik;
- Uzyskanie przez Emitenta tytułu Best Developer of International Awards Associate (NYX Game Awards);
- Premiera gry „The Medium” (29 czerwca 2023 roku) na Nintendo Switch za pośrednictwem usługi w chmurze. Bloober Team, jako partner Apple, 5 czerwca 2023 roku wystąpił na konferencji Worldwide Developers Conference (WWDC23) i zaprezentował dwa tytuły dedykowane na platformy z systemem MAC OS. Emitent 31 sierpnia 2023 r. udostępnił grę „The Medium” na komputerach Apple MAC;
- Podpisanie w dniu 8 września 2023 r. umowy ze spółką Played With Fire sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie na stworzenie nowego projektu w technologii VR o kodowej nazwie Projekt I, którego premiera planowana jest na 2025 rok;

- Podpisanie w dniu 8 września 2023 r. umowy produkcyjno-wydawniczej z Meta Platforms Technologies LLC z siedzibą Menlo Park, Kalifornia, w USA w celu wsparcia nowego projektu o kodowej nazwie Projekt I (przeznaczony na rynek virtual reality) w zakresie finansowym i marketingowym; data wydania planowana jest na platformie Oculus Quest rok 2025;
- Za porozumieniem stron, w dniu 20 października 2023 r., została rozwiązana umowa produkcyjno-wydawnicza z Rogue Games, Inc., w wyniku czego Emitent nabył prawa do projektu F, w tym prawa wydawnicze, marketingowe i dystrybucyjne zyskując w ten sposób pełną kontrolę nad całym procesem. Emitent zamierza wydać projekt F bez udziału zewnętrznych wydawców. Działanie to jest skutkiem przyjętego do realizacji planu strategicznego Emitenta na lata 2023 – 2027;
- Podpisanie umowy licencyjnej w dniu 23 października 2023 roku na okres do 31 grudnia 2030 r. ze spółką Viacom International Inc., spółką zarejestrowaną w stanie Delaware, USA, na podstawie której Emitentowi udzielona została licencja na stworzenie gry w oparciu o IP posiadane przez Viacom, które zostanie wykorzystane w ramach produkcji projektu I. Opłata licencyjna na rzecz Viacom określona została jako udział w przychodach Emitenta ze sprzedaży gry;
- Zawarcie przez Emitenta w dniu 20 grudnia 2023 r. umowy licencyjno-wydawniczej ze spółką Skybound Game Studios, Inc. zarejestrowaną w stanie Delaware, USA ("Skybound"), na podstawie której Emitentowi udzielona została licencja na stworzenie gry w oparciu o IP posiadane przez Skybound, które zostanie wykorzystane w ramach produkcji nowego projektu Emitenta o nazwie kodowej "Project R". Premiera gry planowana jest na rok 2025;

W zakresie dofinansowań uzyskanych przez Emitenta:

- Zawarcie w dniu 29 maja 2023 r. umowy z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju w przedmiocie dofinansowania projektu pt. „Prace rozwojowe nad innowacyjnym systemem walki z unikatowymi przeciwnikami, na potrzeby gier TPP, z bogatą warstwą narracyjną psychological-horror stworzonych z wykorzystaniem technologii silnika Unreal Engine 5”. Maksymalna wartość dofinansowania wynosi 4 976 tys. PLN, a całkowita wartość projektu to 9 952 tys. PLN. Umowa została podpisana w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014 – 2020, Poddziałanie 1.1.1 „Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa”;
- Polska Agencja Rozwoju i Przedsiębiorczości (PARP) poinformowała o wyborze do dofinansowania projekt Emitenta pn. „Stworzenie serii narzędzi i opracowanie procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie „otwartych” miast OWC, inspirowanych specyfiką architektury środkowo- i wschodnio-europejskiej oraz mitologią słowiańską na potrzeby gier komputerowych stworzonych na silniku Unreal Engine 5 oraz frameworku Houdini” w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki, Działanie Ścieżka SMART FENG.01.01-IP.02-001/23/2023. Szacowany całkowity koszt projektu wynosi 58 549 tys. PLN, a kwota dofinansowania 26 881 tys. PLN – o czym Emitent informował 19 października 2023 r.;
- Zawarcie w dniu 29 grudnia 2023 r. przez Emitenta umowy o dofinansowanie nr FENG.01.01-IP.02-0429/23 z Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości w przedmiocie dofinansowania projektu pt. "Stworzenie serii narzędzi i opracowanie procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie "otwartych" miast (OWC), inspirowanych specyfiką architektury środkowo- i wschodnio-europejskiej oraz mitologią słowiańską na potrzeby gier komputerowych stworzonych na silniku Unreal Engine 5 oraz frameworku Houdini";

W zakresie działalności korporacyjnej Emitenta:

- 1 marca 2023 r. nastąpiła zmiana adresu siedziby Spółki (z dotychczasowego adresu: ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków na nowy: Aleja Pokoju 18b, 31-564 Kraków);
- Podjęcie 13 czerwca 2023 r. uchwały przez WZA o przeniesieniu akcji Bloomber Team z NewConnect na główny rynek GPW oraz o zmianie zasad raportowania finansowego – przejście na MSFF od roku obrotowego 2023;

- Nabycie w dniu 9 sierpnia 2023 r. przez Emitenta 114 udziałów Played with Fire sp. z o.o., stanowiących 53,27% kapitału zakładowego. Played With Fire sp. z o.o. to nowoczesne studio gier VR z siedzibą w Krakowie, z ponad dwudziestoosobowym zespołem, który specjalizuje się w stosowaniu nowych mechanik gier i rozwiązań technologicznych tworzących immersyjne wirtualne przestrzenie. Played with Fire sp. z o.o. wydała dwie produkcje gier VR – „Stargaze” i „Mixture” - łączące w sobie akcję i przygodę z naukowymi elementami;
- Wykreślenie z KRS (20.10.2023 r.) spółki zależnej Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji;
- Fundusze Esaliens Digital Entertainment Fundusz Inwestycyjny Zamknięty, Esaliens Parasol Fundusz Inwestycyjny Otwarty, Esaliens Senior Fundusz Inwestycyjny Otwarty zarządzane przez Esaliens Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. poinformowały o przekroczeniu progu 5% głosów w ogólnej liczbie głosów w Spółce, o czym Emitent otrzymał informację w dniu 26 października 2023 r.;
- Komisja Nadzoru Finansowego 29 grudnia 2023 r. zatwierdziła prospekt Spółki sporządzony w związku z ubieganiem się przez Spółkę o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym (ryнку podstawowym) prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. akcji Emitenta będących dotychczas przedmiotem obrotu w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect.

W zakresie działalności podmiotów z Grupy Kapitałowej Emitenta:

Feardemic sp. z o.o.

- Zawarcie przez Feardemic sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, w dniu 5 stycznia 2023 r., istotnej umowy z polskim deweloperem HARVESTER GAMES Remigiuszem Michalskim, na wydanie gry „Burnhouse Lane” 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;
- Zawarcie przez Feardemic sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, w dniu 27 stycznia 2023 r., istotnej umowy z fińskim studium deweloperskim Winterveil Studios Oy, na wydanie gry „Afterdream” na platformę Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4 oraz PlayStation 5. Umowa została zawarta na okres 10 lat od daty wydania gry;
- Zawarcie przez Feardemic sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, w dniu 19 maja 2023 r., umowy z hiszpańskim deweloperem Keplerians SL, na wydanie gry „Evil Nun: The Broken Mask” na Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4 oraz PlayStation 5. Umowa została zawarta na okres 10 lat od daty premiery gry, która planowana jest jeszcze w bieżącym roku;
- Zawarcie przez Feardemic sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, w dniu 23 czerwca 2023 r., umowy z deweloperem Burn Visual Illustration CC DBA The Brotherhood, na wydanie gry „Stasis: Bone Totem” na platformy Nintendo Switch, Xbox Series X|S, Xbox One, PlayStation 4 oraz PlayStation 5. Umowa została zawarta na okres 10 lat od daty premiery gry. Premiera zaplanowana jest na początek 2024 roku;
- Feardemic sp. z o.o. zawarła w dniu 9 października 2023 r. umowę z duńskim deweloperem Professional Villains, na wydanie gry "Anglerfish" na platformy Nintendo Switch, Xbox Series X|S, Xbox One, PlayStation 4 oraz PlayStation 5. Umowa została zawarta na okres 10 lat od daty premiery Gry, która planowana jest na pierwszy kwartał 2024 roku.
- Feardemic sp. z o.o. zawarła w dniu 30 października 2023 r. umowę z hiszpańskim deweloperem Under the Bed Games s.l. na wydanie gry „Tales from Candleforth” na platformy Nintendo Switch, Xbox Series X|S, Xbox One, PlayStation 4 oraz PlayStation 5. Umowa została zawarta na okres 7 lat od daty premiery tej gry, która planowana jest na pierwszy kwartał 2024 roku;
- Feardemic sp. z o.o. rozwiązała dnia 20 grudnia 2023 r. za porozumieniem stron umowę wydawniczą z Kings Pleasure sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie dotyczącą gry “COSMIC”. W rezultacie Emitent podjął decyzję o rozpoznaniu odpisu aktualizacyjnego na produkcję w toku

na kwotę 232,3 tys. PLN, który zostanie rozpoznany w skonsolidowanych danych finansowych Grupy za 2023 rok.

Played with Fire sp. z o.o.

- Zawarcie przez Played With Fire sp. z o.o. z Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych umowy o dofinansowanie zadania realizowanego ze środków pozostających do dyspozycji Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w ramach Programu: Program Wsparcia Gier Wideo 2023 – o czym Emitent informował w dniu 4 września 2023 r.;
- Zawarcie przez Played With Fire sp. z o.o. w dniu 26 września 2023 r. umowy wydawniczej z wydawcą Perpetual Europe Ltd z siedzibą w Surrey, Wielka Brytania, na wydanie gry PWF „Mixture” na platformę PlayStation VR2, zarówno w wersji cyfrowej jak i pudełkowej.

Bloober Team NA

- Zawarcie przez Bloober Team NA aneksu przedłużającego czas trwania umowy licencyjno-wydawniczej zawartej ze spółką Lions Gate Entertainment Inc. z siedzibą w Santa Monica, Stany Zjednoczone do dnia 30 sierpnia 2025 r. – o czym Emitent informował 5 lipca 2023 r.

Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły po zakończeniu 2023 roku, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

Nie wystąpiły istotne zdarzenia po dniu bilansowym, które mogłyby mieć wpływ na dane finansowe zawarte w Jednostkowym Sprawozdaniu Finansowym oraz Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym. Poniżej zaprezentowano inne istotne wydarzenia wpływające na działalność Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły po zakończeniu 2023 roku, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.

- W dniu 3 stycznia 2024 r. Rada Nadzorcza Spółki powołała Komitet Audytu Emitenta składający się z trzech osób: Pana Pawła Dudy – Przewodniczącego Komitetu Audytu; Pana Jakuba Chruściela – Członka Komitetu Audytu; Pana Tomasza Muchalskiego – Członka Komitetu Audytu;
- W dniu 4 stycznia 2024 r. Komisja Nadzoru Finansowego zatwierdziła suplement nr 1 do prospektu Emitenta;
- Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. ("GPW") uchwałą Nr 17/2024 oraz uchwałą Nr 18/2024 z dnia 5 stycznia 2024 r. w sprawie dopuszczenia oraz wprowadzenia do obrotu giełdowego na Głównym Rynku GPW wszystkich akcji Spółki postanowił o dopuszczeniu z dniem 10 stycznia 2024 r. do obrotu giełdowego na runku podstawowym wszystkich akcji Spółki dotychczas notowanych w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Ponadto, na podstawie uchwały Zarządu GPW nr 16/2024 z dnia 5 stycznia 2024 r. postanowiono o wykluczeniu z dniem 10 stycznia 2024 r. akcji Spółki z alternatywnego systemu obrotu NewConnect;
- Zarząd Spółki podjął w dniu 12 lutego 2024 r. uchwałę w sprawie decyzji o utworzeniu nowej marki "Broken Mirror Games", pod którą to marką w ramach segmentu operacyjnego second party Spółki produkowane oraz wydawane będą gry Emitenta. Second party to segment operacyjny działalności Spółki - projekty współtworzone, które Spółka definiuje jako projekty deweloperskie, realizowane produkcyjnie przy współpracy z podmiotami zewnętrznymi oraz spółkami zależnymi i stowarzyszonymi Emitenta, wydawane zarówno w formule self-publishing przez Spółkę, jak i w formule współpracy z zewnętrznym wydawcą lub platformholderem, który współfinansuje lub w całości finansuje produkcję danego projektu.

2.2. Faktyczny i potencjalny wpływ sytuacji polityczno – gospodarczej na terytorium Ukrainy na działalność Emitenta oraz Grupy Kapitałowej

Agresja Rosji na Ukrainę i wybuch wojny miały wpływ na atmosferę pracy oraz działania Spółki, ale nie zakłóciły harmonogramów prowadzonych projektów. Sytuacja geopolityczna wpłynęła niemniej na 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 istotnie na pozycje prezentowane w Jednostkowym Sprawozdaniu Finansowym i Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym. Nie miała zatem również wpływu na założenie o kontynuacji działalności. W związku z zaistniałą sytuacją, spółka Bloober Team S.A. podjęła decyzję o zaprzestaniu sprzedaży produktów znajdujących się w katalogu gier Spółki na terenie Federacji Rosyjskiej oraz Białorusi na wszelkich dostępnych platformach sprzedażowych.

2.3. Strategia rozwoju Spółki i Grupy Kapitałowej

W dniu 7 marca 2023 r. Spółka oficjalnie zaprezentowała Plan Strategiczny na lata 2023–2027 („Plan Strategiczny”), który formalnie został przyjęty przez Zarząd oraz zatwierdzony przez Radę Nadzorczą Spółki. Zgodnie z przyjętym Planem Strategicznym do 2027 r. celem Jednostki Dominującej jest zostać światowym liderem horroru jako całego gatunku. Dotychczas Spółka skupiała się przede wszystkim na pokazaniu wyjątkowej historii przez tzw. „environmental storytelling”. W przyszłych produkcjach celem Emitenta jest uwypuklenie elementów akcji na pierwszym planie, co w ocenie Spółki pozwoli znacząco zwiększyć potencjał sprzedażowy produkowanych gier oraz jeszcze bardziej pogłębi immersję graczy (tj. zanurzenie się w wirtualnym świecie). Długoterminowym celem, po okresie objętym Planem Strategicznym, jest osiągnięcie pozycji najlepszego „horror house”. W praktyce oznacza to wyjście również poza obszar gier wideo, poprzez rozszerzenie katalogu własnych działań na innych polach eksploatacji, takich jak realizacja produkcji filmowych, telewizyjnych czy tworzenie gier planszowych. Kluczowym elementem dla osiągnięcia długoterminowego celu jest więc budowa nowych (skierowanych do masowego odbiorcy) własności intelektualnych (IP). Emitent chce nawiązywać kontakty z podmiotami o odpowiednim doświadczeniu w tych obszarach popkultury, w tym też celu Spółka nawiązała współpracę z agencją Creative Artists Agency LLC (USA). Droga do realizacji celu określonego w Planie Strategicznym oparta będzie na trzech głównych filarach zakładających: i) samodoskonalenie się w produkcji psychologicznych survival horrorów; ii) ekspansję na zasadach współpracy (obejmującą nie tylko partnerstwo, ale także inwestycje w podmioty będące komplementarnymi dla planów Emitenta); iii) oparcie gier na unikalnym DNA zespołu oraz uwolnienie potencjału twórczego pracowników.

Filar I – Psychologiczne survival horrory



Premiera gry „Layers of Fear” (2023), która miała miejsce w dniu 15 czerwca 2023 r. była symbolicznym momentem zamknięcia etapu Bloober Team 2.0 w historii Spółki oraz jednocześnie momentem wdrożenia kolejnych zmian w funkcjonowaniu i filozofii, które stanowią otwarcie dla nowego etapu - Bloober Team 3.0. Wraz z wdrożeniem Planu Strategicznego, dotychczasowe fundamenty, na których opiera się działalność Emitenta pozostają niezmiennie - Spółka pozostanie wierna dotychczasowemu podejściu, czyli produkcjom, w których strach jest narzędziem wspomagającym graczy w pokonywaniu własnych lęków. Zmienia się jednak podstawowa konstrukcja produktów Spółki. Dotychczas w grach Spółki dominującym elementem była fabuła. Plan Strategiczny zakłada oparcie konstrukcji gier na trzech równoprawnych składowych: nastroj, fabuła oraz akcja. W ocenie Emitenta tego typu produkcje mają istotnie wyższy potencjał sprzedażowy niż

horror psychologiczne oparte na eksploracji otoczenia, w których dotychczas wyspecjalizowała się Spółka. Jest to też element tworzenia lojalnej bazy przyszłych konsumentów. Emitent definiuje tą część swojej działalności jako „1st Party” (Segment I) - czyli produkcje, które od początku (pomysłu), aż do ich finalizacji (rozpoczęcia działań sprzedażowych) będą realizowane przez wewnętrzne zespoły Spółki. W ramach tych działań Emitent prowadzi prace nad dwoma projektami - „Silent Hill 2” we współpracy z Konami oraz Projektem C realizowanym z Private Division/Take-Two Interactive. Równocześnie Emitent prowadzi prace pre-produkcyjnego nowego projektu, który będzie realizowany po zakończeniu prac nad projektem „Silent Hill 2”.

Filar II – Ekspansja poprzez współpracę



Spółka nie zamierza prowadzić więcej niż dwóch produkcji w ramach działań „1st Party”, ze względu na kontrolę nad jakością, która mogłaby ulec pogorszeniu w przypadku realizacji większej liczby projektów wewnątrz głównych zespołów produkcyjnych. Aby zwiększyć swoje możliwości sprzedażowe i akcelerować swój rozwój Spółka rozpoczęła działalność „2nd Party” (ekspansja przez współpracę, Segment II) i „3rd Party” (Segment III). Ekspansja poprzez współpracę obejmuje działania na kilku płaszczyznach. Pierwszym obszarem jest ekspansja produktowa w obszarze produkcyjno-wydawniczym gier, która realizowana będzie poprzez zawieranie kolejnych umów partnerskich z wiodącymi producentami w danym segmencie gier. Pozwoli to na kreację nowych projektów będących połączeniem kompetencji innych specjalistycznych studiów z horrorem, a o jego dodanie dbać będzie zespół 2nd Party Bloomber Team S.A. W obszar tej współpracy wpisuje się zapowiedziany już „Project M” realizowany przez spółkę stowarzyszoną Draw Distance S.A., jak również ogłoszony przez Emitenta „Project I”, za który odpowiada spółka zależna Played With Fire sp. z o.o., a także tworzona w oparciu o licencję udzieloną Spółce na podstawie umowy licencyjno-wydawniczej zawartej z amerykańskim wydawcą - Skybound Game Studios, Inc. gra o kodowej nazwie „Project R”. Tytuły realizowane w ten sposób będą współtworzone w ramach nowej marki Broken Mirror Games (którą Emitent prezentował Partnerom na targach DICE w Las Vegas w lutym 2024 roku).

Kolejną płaszczyzną realizacji Filaru II są inwestycje Spółki w inne podmioty z branży. Plan Strategiczny zakłada działania w obszarze fuzji i przejęć w przypadku pozytywnej oceny biznesowej danego podmiotu oraz weryfikacji potencjału współpracy. Kryteriami oceny w tej kwestii będzie nie tylko doświadczenie i możliwość dopełnienia zdolności twórczych Spółki, ale przede wszystkim zgodność z wartościami, podejściem oraz kulturą pracy reprezentowaną przez Emitenta, rozumianymi jako DNA Spółki. Pierwszym przykładem inwestycji zrealizowanej w myśl przyjętego Planu Strategicznego było nabycie udziałów w spółce Played With Fire sp. z o.o.

Trzecią płaszczyzną Filaru II jest rozszerzenie pola eksploatacji swoich produkcji oraz wyjście poza branżę gier komputerowych, otwierając się na m.in. na branżę filmową i telewizyjną. W nadchodzących latach ekspansja produktowa będzie realizowana poprzez nawiązywanie współpracy z partnerami, którzy są liderami w swoich segmentach działalności. Celem jest nie tylko otwarcie IP na inne obszary popkultury, ale i przyłączenie do Spółki marek, tytułów, czy artystów pasujących do produkcji Emitenta.

Filar III – Unikalne DNA zespołu



W ocenie Zarządu obecna wielkość zatrudnienia jest optymalna zarówno dla realizacji nakreślonych celów, jak i zachowania swobody twórczej pracowników, która stanowi jeden z trzech podstawowych filarów Planu Strategicznego. Dla uwolnienia pełnego potencjału twórczego pracowników Spółka kreuje środowisko oraz kulturę organizacyjną przyjazną pracy. Dodatkowo dokonane inwestycje w rozwój zasobów technologicznych takich, jak profesjonalne studio do przechwytywania ruchu (ang. motion capture), czy studio audio, umożliwiają podnoszenie kwalifikacji pracowników. Celem tych działań jest rozwój największego aktywa Spółki, jakim jest kapitał intelektualny. Emitent stawia na zespół jako najważniejszą wartość firmy.

Podejście Zarządu Emitenta do procesów związanych z zespołem jest połączeniem wpływów zachodnich, ale również azjatyckich (głównie japońskich) gdzie droga jest tak samo istotna jak osiągnięty cel. Dzięki temu podejściu Spółka stworzyła swoje unikalne DNA, które pozwoliło jej uzyskać pozycję jednego z najciekawszych pracodawców w branży.

Podmioty z Grupy

Feardemic sp. z o.o.

Rok 2023 charakteryzował się dużą dynamiką rozwoju spółki Feardemic sp. z o.o. w 2023 r. Feardemic sp. z o.o. wdrażał i rozwijał dotychczasową strategię i wizję rozwoju, poprzez podpisanie umów dystrybucyjno-wydawniczych oraz zaplanowanych premier gier. W pierwszej połowie 2023 r. spółka Feardemic sp. z o.o. koncentrowała swoją działalność na rozszerzeniu portfolio gier na konsole nowej oraz poprzedniej generacji, a także na licznych działaniach promocyjnych mających zwiększyć rozpoznawalność oraz przychody spółki Feardemic sp. z o.o. Druga połowa 2023 r. przyniosła zmiany pracownicze w strukturze Spółki, zmiany w składzie Zarządu oraz prace nad analizą dotychczasowej działalności spółki Feardemic sp. z o.o. oraz poprzedniego Zarządu.

Prace te implikowały zasadniczymi zmianami w działalności spółki oraz przygotowaniem i wdrożeniem nowej strategii Feardemic sp. z o.o. na lata 2024-2027. Strategia zakłada osiągnięcie wiodącej pozycji wydawcy gier w segmencie gier Indie oraz Premium Indie, ekspansję działalności na nowe rynki, w tym: wirtualnej rzeczywistości i rynek mobilny oraz umocnienie pozycji niezależnego wydawcy gier z gatunku horror z jednoczesnym rozszerzeniem definicji horroru w grach, które spółka dotychczasowo wydaje. Strategia będzie oparta o nowe motto Feardemic sp. z o.o.: “Unforeseen face of fear - it’s not all black and white”, które jasno ma opisywać szerokie portfolio wydawcy.

Played with Fire sp. z o.o.

W 2023 roku spółka Played with Fire Sp. z o.o. przyjęła strategię rozwoju, która skupiała się na działaniach w celu wzmocnienia i rozszerzenia jej struktury oraz działalności. W ramach realizacji strategii, zaktualizowano strukturę spółki poprzez powołanie nowych działów, w tym działu HR, finansowo-biznesowego oraz marketingu. Strategia zakładała również rozbudowę działu produkcji poprzez rozszerzenie jego kompetencji w celu zwiększenia wydajności i efektywności produkcji oraz umożliwienia realizacji rozbudowanych projektów. Spółka Played with Fire Sp. z o.o. W celu dywersyfikacji zespołów powołała drugi zespół produkcyjny, który ma za zadanie skoncentrować się na dodatkowych projektach, zapewniając elastyczność i szybką reakcję na zmieniające się potrzeby. Dodatkowo, spółka Played with Fire Sp z o.o. skupiła się na rozwoju i wsparciu wydanych gier.

W 2024 r. Played with Fire sp. z o.o. planuje poszerzyć swoją działalność poprzez otwarcie wydawnictwa gier VR, aby dotrzeć do nowych grup odbiorców i zwiększyć swoją obecność na rynku. Istotnym elementem planu jest także zwiększenie zasięgów mediów społecznościowych poprzez budowę świadomości marki

spółki Played With Fire oraz społeczności wokół własnych gier, co ma przyczynić się do zwiększenia zaangażowania użytkowników i wzrostu popularności produktów. Spółka zamierza skoncentrować się na rozwoju gier o jakości graficznej na poziomie mobile AAA w technologii VR, aby dostarczyć użytkownikom najwyższej jakości doświadczenia wirtualnej rzeczywistości. Ponadto, spółka będzie kontynuować rozwój w kierunku tworzenia gier akcji w pełnym zakresie ruchu ciała (full-body) VR z perspektywy pierwszej osoby (FPP). W celu realizacji tych celów spółka zamierza zwiększyć kompetencje swojego zespołu, szczególnie w obszarze nowych technologii 3D, takich jak fotogrametria oraz silnik Unreal Engine, co umożliwi skuteczne wdrażanie innowacyjnych rozwiązań w procesie tworzenia gier.

Blobber Team NA

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

2.4. Przewidywany rozwój Spółki i Grupy Kapitałowej

Przewidywany rozwój Spółki i Grupy został opisany w części sprawozdania powyżej „Strategia rozwoju Spółki i Grupy Kapitałowej”.

W 2024 roku dominujący wpływ na działalność Emitenta będzie miała kontynuacja prac nad remake’iem gry „Silent Hill 2” oraz nad „Projektem C”, a także prace pre-produkcyjne nad kolejnym projektem, który będzie realizowany przez zespół deweloperski, kończący prace nad „Silent Hill 2”. Premiera gry „Silent Hill 2” ma dla Emitenta stanowić początek działań handlowo - marketingowych, które mają na celu wypozycjonować nowe miejsce Bloober Team S.A. na mapie światowego game - devu.

Spółka kontynuuje także prace badawcze nad nowymi technologiami i będzie wdrażać ich wyniki do swoich przyszłych projektów.

Rok 2024 będzie również niezwykle istotny dla marki Broken Mirror Games. Działania 2nd Party (Segment II) będą wchodziły w znacznie bardziej zaawansowane prace, których pierwsze efekty powinny być widoczne na nadchodzących imprezach branżowych.

Spółka nie zamierza dokonywać istotnych zmian osobowych. Spółka rozważa jednak aktywność na rynku M&A zgodnie z Filarem II Planu Strategicznego.

Zaplanowany na październik 2024 r. koniec obchodów 15-lecia Spółki będzie okazją do przedstawienia Akcjonariuszom i Sympatykom Spółki zarówno osiągnięć, jak i bardziej zmaterializowanych planów na kolejne lata.

Rok 2024 będzie więc dla całej Grupy Bloober Team rokiem przełomu i budowy fundamentów dla podmiotu, który powinien w przyszłym roku znaleźć się na znacznie wyższym poziomie postrzegania marki.

2.5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju Emitenta i Grupy Kapitałowej

W 2023 roku Emitent kontynuował i zakończył prace nad następującymi projektami:

- Opracowanie innowacyjnego systemu TAS (TestAutomationSystem) - narzędzia optymalizującego proces testowania gier. System ten został opracowany pod kątem możliwości jego wykorzystania na poczet procesu produkcji przyszłych gier wideo przez Spółkę, co pozwoli na zautomatyzowanie części zespołu produkcyjnego, a odbiorcom finalnym dostarczy gry cechujące się wyższym poziomem jakości. Realizacja projektu obejmowała 3 etapy prac rozwojowych polegających na zapewnieniu funkcjonalności systemu TAS i doprowadzeniu rozwiązania do wersji ostatecznej

przetestowanej w warunkach rzeczywistych. W okresie od stycznia 2023 r. do sierpnia 2023 r. realizowano ostatni tj. 3 etap prac rozwojowych polegający na finalnym sprawdzeniu rozwijanej technologii w warunkach rzeczywistego zastosowania poprzez przeprowadzenie kompleksowych testów funkcjonalnych i wydajnościowych poszczególnych modułów projektu oraz systemu jako całość. Wszystkie założone w projekcie kamienie milowe zostały osiągnięte, a realizację projektu zakończono zgodnie z założeniami 31 sierpnia 2023 r.

- 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 polegał na przeprowadzeniu prac rozwojowych nad warstwą interakcji z unikatowymi przeciwnikami oraz opracowaniu nowatorskich zachowań takich przeciwników, uwzględniających możliwości wydajnościowe i stabilnościowe na docelowych platformach. Na zagadnienia badawcze składały się m.in. zaprojektowanie dedykowanych mechanik rozgrywki, dedykowanej sztucznej inteligencji, animacji rozgrywki (w tym animacji poruszania się, ataków i ataków specjalnych, efektów wizualnych oraz dźwiękowych) oraz elementy feedbacku dla gracza. Dodatkowo unikalnym elementem projektu było bezpośrednie powiązanie tych rozwiązań z warstwą narracyjną horroru psychologicznego. Projekt realizowany był w ramach 3 równocześnie przebiegających etapów, które zostały pomyślnie zakończone 31 grudnia 2023 r.
- Wzrost konkurencyjności firmy Bloomber Team S. A. na rynku światowym dzięki opracowaniu innowacyjnej technologii niezbędnej do tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller – celem trwającego od 2020 r. projektu było opracowanie modularnego systemu do tworzenia fabularnych gier wideo z gatunku thriller/horror w otwartym świecie, stanowiącego zespół narzędzi w postaci rozszerzeń do silnika Unreal Engine 4 wykorzystywanego do tworzenia gier przez Spółkę. W związku z zakończeniem fazy badawczo-rozwojowej w listopadzie 2022 r., w I oraz w II kwartale 2023 roku kontynuowano realizację fazy wdrożeniowej projektu. Polegała ona na zakupie specjalistycznego sprzętu oraz wartości niematerialnych i prawnych niezbędnych do przeprowadzenia produkcji gier opartych na rozwiązaniach technologicznych opracowanych w ramach fazy badawczej-rozwojowej projektu. Realizacja projektu została zakończona 30 czerwca 2023 r.

W 2023 r. rozpoczęto realizację prac rozwojowych nad następującym projektem dofinansowanym ze środków UE:

- Stworzenie serii narzędzi i opracowanie procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie "otwartych" miast (OWC), inspirowanych specyfiką architektury środkowo- i wschodnio-europejskiej oraz mitologią słowiańską na potrzeby gier komputerowych tworzonych na silniku Unreal Engine 5 oraz frameworku Houdini. Celem projektu jest również budowa autorskiego świata (w tym warstwa wizualna i podstawy narracji świata) z elementami horroru, a także promowanie marki produktów Emitenta, przyspieszenie tempa rozwoju jego działalności w oparciu o zyski z działalności eksportowej oraz znaczne podniesienie jego konkurencyjności. Realizacja projektu obejmuje okres od 1 października 2023 r. do 31 października 2026 r. i zakłada przeprowadzenie prac w dwóch modułach: moduł B+R oraz moduł Internacjonalizacja. W październiku 2023 r. rozpoczęto realizację 1 zadania w ramach modułu B+R, którego celem będzie stworzenie modułu automatycznej generacji miasta uwzględniającego charakterystykę specyfiki gier komputerowych (poruszanie się przeciwników, bohaterów i gracza) wraz z odpowiednim stanem zapisu danych oraz dokumentacją.

W związku z realizowanymi projektami w 2023 r. zawarte zostały:

- Umowa z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju nr POIR.01.01.01-00-0012/22-00 na realizację 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.” - zawarta została w dniu 29.05.2023 r. Informacja o wyborze projektu do dofinansowania została przekazana pismem NCBR z dnia 28.12.2022 r.

- Umowa z Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości nr FENG.01.01-IP.02-0429/23 na realizację projektu pn. „Stworzenie serii narzędzi i opracowanie procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie "otwartych" miast (OWC), inspirowanych specyfiką architektury środkowo-wschodnio-europejskiej oraz mitologią słowiańską na potrzeby gier komputerowych tworzonych na silniku Unreal Engine 5 oraz frameworku Houdini” została zawarta 29.12.2023 r. Informacja o wyborze projektu do dofinansowania została przekazana pismem PARP z 20.10.2023 r.

Od momentu wejścia do Grupy Kapitałowej - spółka Played with Fire sp. z o.o. prowadziła działania nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w związku z zagadnieniami związanymi z wizualnym programowaniem w silniku Unity oraz opracowaniem autorskiego systemu Full Body VR (wizualizacji całego ciała w wirtualnej rzeczywistości wraz z proceduralnymi animacjami znacząco wzbogacającymi wizualizację na bazie ruchu samych kontrolerów i headsetu). Spółka prowadziła również badania ukierunkowane na zwiększeniu użyteczności oraz dostępności produkowanych gier VR poprzez narzędzie do automatyzacji tych procesów w silniku Unity.

Pozostałe spółki z Grupy Kapitałowej Bloomber Team nie podejmowały działań w zakresie badań i rozwoju.

2.6. Akcje własne

Uzasadnienie nabycia akcji własnych w danym roku obrotowym

Na dzień 31.12.2022 r. Spółka posiadała 11 280 akcji własnych.

Spółka nabyła w 2023 r. łącznie 5 452 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) oraz łącznej wartości nominalnej 54,52 zł (pięćdziesiąt cztery złote 52/100).

W lutym 2023 roku Spółka w ramach odkupu od osoby uprawnionej (w związku z ustaniem zatrudnienia) w oparciu o art. 362 §1 pkt 8 KSH w związku z uchwałą nr 12 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 17 marca 2022 r. nabyła łącznie 3 410 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) oraz łącznej wartości nominalnej 34,10 zł (trzydzieści cztery złote 10/100). W listopadzie 2023 roku Spółka w ramach odkupu od osoby uprawnionej (w związku z ustaniem zatrudnienia) w oparciu o art. 362 §1 pkt 8 KSH w związku z uchwałą nr 12 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 17 marca 2022 r. nabyła łącznie 2 042 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) oraz łącznej wartości nominalnej 20,42 zł (dwadzieścia złotych 42/100).

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

Nabyte w 2023 r. przez Spółkę akcje własne stanowiły około 0,028% kapitału zakładowego i odpowiadały 5 452 głosom na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, co stanowi około 0,028% ogólnej liczby głosów w Spółce.

W przypadku nabycia lub zbycia odpłatnego - równowartość akcji

Akcje własne zostały nabyte w ramach transakcji OTC zawartych w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect za zapłatą ceny (świadczenia pieniężnego) wynikającej z zawartych transakcji. Łączna wartość świadczenia spełnionego w zamian za nabyte akcje własne Spółki wynosi 22 867,42 zł (słownie: dwadzieścia dwa tysiące osiemset sześćdziesiąt siedem złotych 42/100).

Liczba i wartość nominalna wszystkich akcji nabytych i zatrzymanych oraz udział procentowy w kapitale zakładowym

Na dzień 31 grudnia 2023 r. Emitent posiadał 16 732 akcji własnych o łącznej wartości nominalnej 167,32 zł (sto sześćdziesiąt siedem złotych 32/100). Posiadane przez Spółkę akcje własne stanowiły około 0,086% kapitału zakładowego.

Do dnia publikacji niniejszego Raportu liczba akcji własnych posiadanych przez Emitenta została zwiększona do 25 800 akcji własnych o łącznej wartości nominalnej 258 zł (dwieście pięćdziesiąt osiem złotych 00/100). Posiadane przez Spółkę akcje własne stanowią 0,13% kapitału zakładowego.

2.7. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń

Działalność Emitenta i Grupy jest narażona na szereg ryzyk o charakterze finansowym i niefinansowym, których ziszczenie się może mieć wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Emitenta i jego Grupy lub cenę rynkową akcji Emitenta.

Spółka w sposób ciągły prowadzi działania mające na celu identyfikację, ocenę i monitorowanie ryzyk oraz ograniczanie negatywnego wpływu zidentyfikowanych ryzyk.

Przedstawiona poniżej lista czynników ryzyka nie ma charakteru katalogu zamkniętego. Emitent przedstawia czynniki ryzyka, które są mu znane na dzień publikacji raportu i zostały zidentyfikowane jako istotne. Nie można wykluczyć, że z upływem czasu oraz rozwojem działalności Emitenta i jego Grupy, katalog poniżej opisanych ryzyk nie będzie kompletny oraz wyczerpujący. Wskazane poniżej czynniki ryzyka, według najlepszej wiedzy Emitenta, stanowią identyfikowane przez Emitenta specyficzne dla jego działalności czynniki ryzyka, które mogą mieć negatywny wpływ na działalność i wyniki Emitenta i jego Grupy.

Ryzyko nieosiągnięcia przez nowe gry sukcesu rynkowego

Emitent oraz pozostałe podmioty z Grupy działają na bardzo wymagającym rynku rozrywki elektronicznej (gier wideo), cechującym się dużą zmiennością trendów oraz dużą konkurencją. Popyt na nową grę zdeterminowany jest m.in. przez takie czynniki jak efektywność działań marketingowych prowadzonych przez wydawcę projektu, widoczność na platformach dystrybucyjnych, ostateczna jakość wykonania gry, upodobania graczy co do gatunku danego tytułu, panująca moda i trendy, a także harmonogram premier innych gier. Z uwagi na zróżnicowanie czynników wpływających na wielkość osiąganego popytu Spółka nie jest w stanie ocenić reakcji odbiorców na oferowany nowy produkt oraz w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem zdefiniować oczekiwaną wysokość przychodów, która zapewni tytułowi rynkowy sukces.

Przedmiotowe ryzyko ma szczególne znaczenie w projektach Emitenta realizowanych w formule self-publishing, w przypadku których Emitent odpowiada za produkcję i komercjalizację, ale również, chociaż w mniejszym stopniu, w przypadku projektów na zlecenie (work-for-hire).

Emitent minimalizuje powyższe ryzyko poprzez badania - bieżące śledzenie trendów panujących w branży, badań jakościowych (grupy fokusowe, IDI, eye tracking), zbieranie opinii graczy oraz partnerów i wydawców Spółki w procesie produkcji. Istotnym elementem działań mitygujących wskazane ryzyko są również działania marketingowe podejmowane przez Spółkę w celu promocji gry. Prawdopodobieństwo materializacji ryzyka nieosiągnięcia przez nowe gry produkowane przez Spółkę sukcesu rynkowego Spółka ocenia jako średnie. Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako wysoką.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Emitent pracuje równolegle nad kilkoma projektami, które znajdują się na różnym etapie zaawansowania prac. Ewentualne niedotrzymanie założonego harmonogramu przez Emitenta na danym etapie produkcji może skutkować opóźnieniem w ukończeniu całej gry, a w konsekwencji przesunięciem jej premiery. W przypadku projektów realizowanych w formule self-publishing, może to negatywnie wpłynąć na wizerunek Spółki jako dewelopera, zainteresowanie graczy daną produkcją oraz spowodować opóźnienie w rozpoczęciu otrzymywania przez Emitenta wpływów ze sprzedaży danego tytułu bezpośrednio na platformach dystrybucji cyfrowej, co w konsekwencji może negatywnie wpłynąć na osiągnięte wyniki finansowe w danym okresie. W mniejszym stopniu analogiczne ryzyko występuje w przypadku gier realizowanych we współpracy z zewnętrznymi wydawcami, którzy finansują lub współfinansują proces produkcji. Może to skutkować koniecznością poniesienia nieplanowanych kosztów związanych z dopracowaniem danej gry oraz jednocześnie spowodować opóźnienie w rozpoczęciu otrzymywania przez Emitenta tantiem z tytułu sprzedaży gry. Ponadto, w następstwie wystąpienia istotnych opóźnień po stronie Emitenta w produkcji gry, w określonych przypadkach i projektach wydawca ma prawo wypowiedzenia umowy produkcyjno-wydawniczej, co mogłoby skutkować utratą przez Emitenta istotnego źródła przychodów ze sprzedaży. Emitent nie może w sposób definitywny wykluczyć, że którakolwiek z produkowanych gier nie zostanie wydana w zaplanowanym terminie, również ze względu na czynniki zewnętrzne i niezależne od działań Spółki czy też wydawców (m.in. globalne awarie platform dystrybucji cyfrowej uniemożliwiający wydanie gry lub ograniczenia związane z możliwością certyfikacji gier na poszczególnych platformach dystrybucyjnych). Ryzyko to dotyczy również pozostałych podmiotów z grupy Emitenta.

Doświadczenie w produkcji gier oraz działalności wydawniczej, wystarczające zasoby ludzkie i operacyjne pozwalają Emitentowi na zorganizowanie pracy w sposób zapewniający dochowanie terminów produkcyjnych. W ocenie Emitenta istotność opisanego ryzyka jest wysoka, natomiast prawdopodobieństwo przesunięcia harmonogramów produkcji, a w konsekwencji premiery poszczególnych tytułów jest średnie.

Ryzyko związane z rolą Piotra Babieno w Spółce i Grupie

Prezesem Zarządu oraz jednocześnie istotnym akcjonariuszem Spółki jest Piotr Babieno. Piotr Babieno jest kluczową osobą w kontekście kreowania strategii rozwoju Emitenta oraz pozyskiwania nowych partnerów, posiada on unikalną wiedzę o działalności operacyjnej i strategicznej oraz wizję rozwoju Emitenta oraz Grupy. Piotr Babieno zaangażowany jest w procesy kreatywne i jakościowe związane z produkcją poszczególnych tytułów. W procesie produkcyjnym pozostawia dużą elastyczność producentom i dyrektorom produkcji, natomiast wytycza ogólne kierunki, w którym dany produkt powinien zmierzać. Ze względu na rolę Piotra Babieno w podejmowaniu decyzji zarządczych i w kreowaniu długoterminowej strategii Emitenta istnieje ryzyko, że w razie czasowej przedłużającej się niemożności wykonywania przez niego funkcji Prezesa Zarządu, w długim terminie działalność Emitenta może ulec istotnemu zakłóceniu. W przypadku krótkoterminowej nieobecności Piotra Babieno, ciągłość operacyjna Spółki nie jest zagrożona. W sytuacji niemożności wykonywania przez Piotra Babieno funkcji Prezesa Zarządu, przyjęta przez Spółkę długoterminowa strategia umożliwi kontynuowanie realizacji obranego kierunku rozwoju. W ocenie Emitenta istotność opisanego ryzyka jest wysoka, natomiast prawdopodobieństwo wystąpienia długotrwałej niezdolności do wykonywania przez Piotra Babieno funkcji Prezesa Zarządu jest średnie.

Ryzyko niezrealizowania umów o dofinansowanie lub o finansowanie z dotacji i środków UE

W ramach działalności podstawowej Emitent prowadzi działalność badawczo-rozwojową w obszarze technologii i produkcji gier komputerowych przy udziale środków unijnych, która wiąże się z wystąpieniem różnego rodzaju ryzyk (np. technologicznych), mających wpływ na jego poprawną realizację, osiągnięcie założonych celów oraz jego płynne finansowanie. W każdej z zawartych umów o dofinansowanie wskazane zostały warunki prawidłowej realizacji projektu oraz przypadki, w których instytucja finansująca może

zakwestionować poprawność jego realizacji i/lub rozliczenia skutkujące rozwiązaniem umowy, przerwaniem realizacji oraz żądaniem zwrotu otrzymanych dotychczas środków wraz z odsetkami. W związku z powyższym nie można wykluczyć ryzyka wystąpienia sytuacji zakwestionowania poniesionych przez Emitenta wydatków na realizację danego projektu B+R, które oznaczałyby brak refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu otrzymanego już dofinansowania. Mogłoby to wówczas negatywnie wpłynąć na sytuację majątkową Emitenta oraz osiągnięte wyniki finansowe. Emitent posiada duże doświadczenie zarówno w samym pozyskiwaniu dofinansowań, jak i późniejszej realizacji i rozliczeniu finansowym projektu. W ocenie Emitenta istotność przedmiotowego ryzyka jest średnia, zaś prawdopodobieństwo niezrealizowania warunków określonych w zawartych umowach o dofinansowanie - niskie.

Ryzyko związane z utratą kadry menedżerskiej oraz utratą, brakiem lub ograniczoną możliwością pozyskania wykwalifikowanych pracowników i współpracowników spowodowana utrzymującym się na rynku zapotrzebowaniem na specjalistów z branży gier

W związku z utrzymującym się od wielu lat w sektorze produkcji gier zapotrzebowaniem na specjalistów, Grupa może być narażona na ryzyko związane z utratą, brakiem, czy trudnościami pozyskania nowych pracowników lub współpracowników. W konsekwencji mogłoby to wpłynąć negatywnie na możliwość realizacji strategii rozwoju i prowadzoną działalność operacyjną, sytuację finansową oraz osiągnięte wyniki finansowe. Istotność niniejszego czynnika ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, zaś prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka jako średnie.

W opinii Emitenta liczba pracowników i współpracowników Spółki pozwala na zapewnienie ciągłości działania nawet w sytuacji dalszego pogorszenia pozycji pracodawców na rynku pracy. Spółka posiada jasny kierunek działania i rozwoju, unikalne DNA wyróżniające ją na tle branży gier i na każdym kroku swojej działalności operacyjnej stawia na zapewnienie poczucia bezpieczeństwa swoim pracownikom oraz współpracownikom. Jednym z podstawowych filarów działalności Spółki jest kreowanie przyjaznego środowiska pracy. Emitent stawia na zespół jako najważniejszą wartość firmy. W celu dodatkowego minimalizowania ryzyka, Emitent wprowadzał dla pracowników i współpracowników programy motywacyjne, których celem jest docenienie pracy i zwiększenie zaangażowania danej osoby w działalność Emitenta.

Ryzyko wynikające z korzystania z technologii podmiotów trzecich

W ramach prowadzonej działalności Emitent wykorzystuje technologie pochodzące od podmiotów zewnętrznych, m.in. technologię (silnik) Unreal Engine licencjonowany od Epic Games, Inc. Emitent nie może wykluczyć, że w przyszłości zaistnieją niezależne od Emitenta zdarzenia, których efektem będzie przerwanie współpracy z dostawcą technologii lub zmiana warunków tej współpracy na niekorzyść Emitenta. Z technicznego punktu widzenia zastosowanie technologii innego producenta (zmiana technologii), jest skomplikowane i wymaga znaczących nakładów finansowych, w tym odpowiednio wyszkolonej kadry. Wobec powyższego potencjalne wypowiedzenie umowy przez danego dostawcę technologii może spowodować, że produkowana gra nie zostanie ukończona bądź znacząco wydłuży się okres jej produkcji. Jednocześnie w przypadku tytułów ukończonych i dostępnych w sprzedaży, wypowiedzenie licencji może spowodować uniemożliwienie dalszej dystrybucji gier. Celem zredukowania stopnia tego ryzyka, Emitent nawiązuje długotrwałe relacje ze swoimi partnerami, w tym z Epic Games, a także w sposób należyty wykonuje wszystkie zobowiązania i przestrzega warunków umów z dostawcami technologii. Ponadto, Spółka jest otwarta na inne możliwości technologiczne i monitoruje rynek w tym zakresie. Istotność opisanego ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, z uwagi m.in. na fakt, że wszystkie gry Emitenta produkowane są z wykorzystaniem technologii podmiotów trzecich. Emitent ocenia jako niskie prawdopodobieństwo materializacji ryzyka, gdyż jego materializacja jest prawdopodobna tylko w przypadku wystąpienia nieoczekiwanych zdarzeń (siły wyższej), bądź przyczyn powstałych ze strony dostawcy silnika.

Ryzyko zmiany trendów na rynku gier

Rynek gier komputerowych cechuje się niską przewidywalnością. Nowe produkty Grupy, stworzone i oferowane z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów, mogą nie zostać dobrze przyjęte ze względu na nagłą zmianę trendów lub nie trafić w gusta konsumentów. Emitent widzi możliwość wystąpienia zmian w trendach technologicznych, szczególnie mając na uwadze min. szybki rozwój technologii AI. Pomimo monitorowania działań podmiotów konkurencyjnych oraz analizy najnowszych badań naukowych, wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność Grupy. W związku z powyższym istnieje ryzyko, że nowe gry lub dodatki nie odniosą sukcesu rynkowego.

W celu ochrony przed materializacją ryzyka, podmioty z Grupy badają rynek, prowadzą działania promujące swoją markę, analizuje trendy rynkowe oraz upodobania grupy docelowej odbiorców produktów w celu zwiększenia szans na ich sukces rynkowy, organizują badania jakościowe, zbieranie opinii graczy oraz partnerów.

Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, ponieważ pomimo realizacji projektów z dochowaniem najwyższej staranności, całkowite zabezpieczenie przed opisywanym ryzykiem jest znacząco utrudnione. Prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka Emitent ocenia jako wysokie.

Ryzyko współpracy z wydawcami

Model biznesowy oprócz gier realizowanych w formule self-publishing obejmuje również projekty współfinansowane lub finansowane w całości przez zewnętrznych wydawców. Model współpracy z zewnętrznymi wydawcą zapewnia Emitentowi płynność finansową poprzez stałe przepływy pieniężne od wydawcy, a z drugiej strony udział Spółki w potencjalnym sukcesie wydawniczym gry. Jednocześnie model ten istotnie ogranicza ryzyko związane z ryzykiem nieosiągnięcia przez nowe gry produkowane przez Spółkę sukcesu rynkowego.

Współpraca z wydawcami niesie za sobą szereg ryzyk, na które Spółka nie ma wpływu lub ma wpływ ograniczony. Do zdarzeń pozostających poza jakąkolwiek kontrolą Spółki można zaliczyć m.in. decyzje biznesowe podejmowane przez wydawców, na przykład niewystarczające zaangażowanie wydawcy w działania publishingowo-marketingowe gry, jak również ich stabilność finansową. Nie należy wykluczać sytuacji, w której wydawca, z którym współpracuje Emitent, z przyczyn całkowicie niezależnych od Emitenta zaprzestanie finansowania produkcji lub w skrajnym przypadku podejmie decyzję o rozwiązaniu zawartej ze Spółką umowy wydawniczej.

Minimalizując przedmiotowe ryzyko, Emitent podejmuje współpracę wyłącznie z renomowanymi wydawcami, którzy posiadają ugruntowaną pozycję rynkową oraz wysoce stabilną sytuację finansową.

Materializacja wskazanego ryzyka może mieć negatywny wpływ na reputację Emitenta oraz osiągnięte przez Emitenta wyniki finansowe. Istotność opisanego ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, z uwagi m.in. na istotny udział projektów współfinansowanych przez wydawców w strukturze przychodów Spółki. Prawdopodobieństwo materializacji ryzyka Emitent ocenia jako średnie.

Ryzyko związane z łańcuchem dostaw

Działalność Grupy w istotnym stopniu narażona jest na ryzyka związane z przerwami łańcuchami dostaw. Podmioty z Grup są klientami wielu dostawców sprzętu komputerowego (np. kart graficznych, dysków itp.). W ostatnich latach w globalnej gospodarce wystąpiły zjawiska, które przerywały globalne lub regionalne łańcuchy dostaw, co wpłynęło na niedobór komponentów, w szczególności półprzewodników niezbędnych m.in. do produkcji sprzętu komputerowego. Opóźnienia w dostawie poszczególnych komponentów do producentów sprzętu komputerowego mogą wpływać na opóźnienia w produkcji gier i dodatków, a w rezultacie mogą wpływać na harmonogramy prac. Sytuacje te powodowały na rynku ograniczoną podaż urządzeń elektronicznych, które są wykorzystywane działalności Grupy. Łańcuch dostaw może zostać

przerwany również w zakresie świadczonych na rzecz Grupy usług, w tym usług outsourcowych istotnych dla realizacji danego projektu.

Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako niską. Prawdopodobieństwo realizacji ryzyka Emitent ocenia jako średnie.

Ryzyko nieosiągnięcia celów założonych w strategii rozwoju

W dniu 7 marca 2023 r. Spółka oficjalnie zaprezentowała Plan Strategiczny na lata 2023–2027. Zgodnie z Planem Strategicznym do 2027 r. Emitent planuje zostać światowym liderem horroru jako całego gatunku. W praktyce oznacza to wyjście również poza obszar gier wideo, poprzez rozszerzenie katalogu własnych działań na innych polach eksploatacji takich jak realizację produkcji filmowych, telewizyjnych, czy tworzenie gier planszowych.

Z uwagi na zdarzenia niezależne od Spółki, szczególnie natury prawnej, finansowej czy organizacyjnej, Emitent może mieć trudności ze zrealizowaniem poszczególnych założeń Planu Strategicznego. Wśród największych ograniczeń, które mogą wpłynąć na brak osiągnięcia tych celów jest dotychczasowa specjalizacja Spółki w produkcji gier, których gatunek można określić jako niszowy. Nie można wykluczyć, że rozszerzenie kompetencji produkcyjnych Spółki i wyjście poza obszar gatunkowy horroru psychologicznego, będzie trudniejsze niż pierwotnie zakładano z uwagi na większą konkurencyjność gier dostępnych na rynku produkowanych przez inne studia. Jednocześnie należy mieć na uwadze, że w procesie wchodzenia na rynek produkcji filmowych, telewizyjnych, czy gier planszowych bariery wejścia mogą okazać się zbyt wysokie, a brak odpowiednio doświadczenia Spółki w tych obszarach może skutkować tym, że planowane projekty nie zostaną zrealizowane lub zostaną zrealizowane w stopniu nie gwarantującym osiągnięcia korzyści ekonomicznych. Wówczas Emitent może zrezygnować z realizacji części założeń Planu Strategicznego, a w skrajnie negatywnym scenariuszu nawet całkowicie odstąpić od jego realizacji, co będzie równoznaczne z nie osiągnięciem wyznaczonych celów. W ocenie Emitenta istotność opisanego czynnika ryzyka jest średnia natomiast prawdopodobieństwo jego wystąpienia są niskie. Spółka posiada kompetencje, zasoby kapitałowe oraz odpowiednie relacje z partnerami biznesowymi, by wypełnić postawione przed nią cele rozwojowe.

Ryzyko wycieku, utraty lub nieautoryzowanej modyfikacji poufnych informacji i danych

Działalność Emitenta, oparta w głównej mierze na korzystaniu z sieci informatycznych, narażona jest na ataki cybernetyczne (w tym ataki złośliwego oprogramowania). Taka sytuacja może doprowadzić do naruszenia poufności, integralności i dostępności danych, w tym ich uszkodzenia, utracenia, ujawnienia bądź kradzieży własności intelektualnej, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na efektywność realizowanych projektów oraz na perspektywy rozwoju, reputację i osiągnięte wyniki finansowe. Wyciek danych, w tym w następstwie ataku cybernetycznego na infrastrukturę informatyczną Emitenta przed wydaniem gry, może skutkować wysunięciem roszczeń z tytułu naruszenia warunków umów wydawniczych lub dystrybucyjnych, w tym postanowień dotyczących poufności.

Celem ograniczenia wyżej wskazanego ryzyka, Emitent stosuje środki bezpieczeństwa cybernetycznego zgodne ze standardem rynkowym.

Również pomimo zawierania przez Emitenta z współpracownikami, kontrahentami, pracownikami i doradcami umów o zachowanie poufności, istnieje ryzyko wycieku informacji poufnych Emitenta. Mitygując ryzyko wypłynięcia informacji poufnych, Emitent zawiera umowy o zachowanie poufności.

Emitent ocenia prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka jako średnie, a istotność jako wysoką.

Ryzyko związane z prawami własności intelektualnej

Kluczowym elementem aktywów Spółki są jej prawa własności intelektualnej. Spółka podejmuje wszelkie możliwe kroki w celu skutecznej ochrony swoich praw własności intelektualnej, w tym nabywa prawa do wytworzonych utworów na podstawie odpowiednich umów jak i poprzez rejestrację znaków towarowych.

W trakcie tworzenia gier przez Emitenta lub innych treści, może dojść do nieuprawnionego wykorzystania praw własności intelektualnej osób trzecich w szczególności, gdy przy tworzeniu gier Emitent inspirował się lub tworzy utwory zależne do istniejących już wytworów intelektualnych. Naruszenie takich praw może nastąpić wskutek celowych działań pracowników, współpracowników lub podwykonawców Emitenta, jak też wskutek działań niezamierzonych i nieświadomych. W rezultacie, Emitent może być narażony na ryzyko wysunięcia względem niego roszczeń z tytułu naruszenia patentów, praw ochronnych na znaki towarowe czy praw autorskich. Obrona przed tymi roszczeniami może pociągać za sobą dodatkowe koszty lub wiązać się z opóźnieniem produkcji. W skrajnych wypadkach, wystąpienie naruszenia skutkować może uniemożliwieniem dystrybucji produktów oferowanych przez Emitenta.

W konsekwencji wskazane powyżej naruszenia mogą również skutkować podniesieniem przez dystrybutorów, wydawców zarzutu naruszenia przez Emitenta jego zobowiązań kontraktowych dotyczących własności intelektualnej. Na podstawie umów, które Emitent zawiera z tymi podmiotami, Emitent ponosi odpowiedzialność za to, że produkty które przekazuje nie naruszały praw osób trzecich. W razie naruszenia tych postanowień umownych, Emitent może ponieść odpowiedzialność odszkodowawczą. W skrajnych przypadkach, dystrybutorzy lub wydawcy mogą zdecydować się na rozwiązanie umowy z Emitentem, co może skutkować utratą przewidywanych przychodów oraz negatywnie wpłynąć na renomę Emitenta, jego perspektywy i przyszłą działalność.

Również naruszenie praw własności intelektualnej należących do Spółki przez podmioty trzecie, w tym podmioty konkurencyjne, może prowadzić do konieczności poniesienia znacznych kosztów w celu ochrony jej praw, w szczególności wszczęcia procesów sądowych i mieć negatywny wpływ na dobre imię Emitenta.

Celem zmniejszenia opisanego powyżej ryzyka, Emitent nabywa prawa, uzyskuje od podmiotów uprawnionych odpowiednie licencje, upoważnienia lub zgody na korzystanie z ich własności intelektualnej w dystrybuowanych grach. W przypadku wątpliwości odnośnie możliwości wykorzystania danych elementów lub motywów w produkcji, Emitent korzysta z opinii prawnych specjalistów z zakresu ochrony praw własności intelektualnej. Emitent ocenia prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka jako niskie, a istotność jako wysoką.

Ryzyko związane z nieuprawnionym wykorzystaniem oprogramowania open source w grze

Skutkiem wykorzystania oprogramowania typu open source w grze, może być utrata możliwości nieograniczonego korzystania z tworzonej gry, co w konsekwencji może spowodować również naruszenie umów z wydawcami lub dystrybutorami. Na podstawie umów, które Emitent zawiera z tymi podmiotami, Emitent ponosi odpowiedzialność za to, że produkty które przekazuje nie będą naruszały praw osób trzecich oraz niektóre z umów przewidują, że nie będzie wykorzystane oprogramowania typu open source. W razie naruszenia tych postanowień umownych, Emitent może ponieść odpowiedzialność odszkodowawczą. W skrajnych przypadkach, dystrybutorzy lub wydawcy mogą zdecydować się na rozwiązanie umowy z Emitentem, co może skutkować utratą przewidywanych przychodów oraz negatywnie wpłynąć na renomę Emitenta, jego perspektywy i przyszłą działalność. W umowach z pracownikami, współpracownikami, zleceniobiorcami oraz podwykonawcami Emitent zobowiązuje personel oraz podwykonawców do niekorzystania z przedmiotów własności intelektualnej podmiotów trzecich. W stosunku do oprogramowania open source - Emitent pozwala swoim współpracownikom, zleceniobiorcom i podwykonawcom na korzystanie z oprogramowania open source tylko za pisemną zgodą Emitenta, dzięki czemu ogranicza możliwość podniesienia zarzutu naruszenia praw ze strony

licencjodawców tego oprogramowania. Emitent ocenia prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka jako niskie, a istotność jako wysoką.

Ryzyko zdarzeń nieprzewidywalnych

Grupa jest narażona na wystąpienie zdarzeń nieprzewidywalnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy (w tym naturalne), działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne; przykładowo wojna w Ukrainie wpłynęła na globalną gospodarkę, a same skutki wojny mogą objąć współpracowników lub partnerów podmiotów z Grupy, a wskazany konflikt ma również istotny wpływ na nastroje pracowników i współpracowników. Sytuacja geopolityczna może mieć dodatkowo wpływ na harmonogram realizacji danego projektu, co w konsekwencji zwiększa ryzyka dotyczące publikacji i promocji gry w danym okresie czasu.

Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Grupy Emitenta albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Grupa narażona jest na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z kontrahentem. Zdarzenie takie może mieć istotny wpływ na kondycję ekonomiczną Grupy. Prawdopodobieństwo wystąpienia przedmiotowego ryzyka Emitent ocenia jako niskie, a jego istotność w stopniu średnim.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży gier

Dostrzegane przez Grupę zjawisko pogorszenia się sytuacji ekonomiczno-finansowej wśród producentów gier objawia się w postaci redukcji zatrudnienia wśród deweloperów i wydawców oraz w postaci istotnego ograniczenia budżetów produkcyjnych wielu tytułów. Równocześnie pogorszenie sytuacji ekonomiczno-finansowej większych podmiotów w branży, w istotnym stopniu wpływa na mniejsze studia deweloperskie, które świadczą usługi podwykonawców. Powyższe przekłada się na problemy deweloperów w utrzymaniu zespołów produkcyjnych i prowadzi do zamykania studiów deweloperskich. Konsekwencją obecnego stanu rzeczy jest rynkowa niepewność w pozyskiwaniu nowych źródeł finansowania projektów wśród deweloperów. W przypadku współpracy z podwykonawcami istnieje ryzyko, że w sytuacji, w której u podwykonawcy wystąpią wewnętrzne trudności o charakterze finansowo-ekonomicznym, potencjalnie mogą one rzutować na realizację zleconych mu prac. Z perspektywy podmiotów z Grupy jako zleceniodawcy może to skutkować znacznym opóźnieniem i koniecznością poniesienia dodatkowych nakładów kapitałowych na dany projekt -mogą być one zmuszone do rozwiązania umowy i zakończenia współpracy z danym podwykonawcą oraz znalezienia nowego podmiotu, który przejąłby realizację projektu, bądź w przypadku braku możliwości kontynuacji prac, do zamknięcia danego projektu. Grupa mityguje to ryzyko poprzez nawiązywanie współpracy ze sprawdzonymi podwykonawcami, którzy posiadają doświadczenie oraz odpowiedni zespół specjalistów. Prawdopodobieństwo wystąpienia przedmiotowego ryzyka oraz jego istotność Emitent ocenia jako średnie.

Ryzyko wystąpienia zjawiska review bombing

Review bombing (po polsku dosłownie „bombardowanie recenzjami”) to przybierające w ostatnich latach na sile zjawisko nieczystych działań konkurencyjnych w internecie, polegające na masowym wystawianiu negatywnych ocen danemu tytułowi w serwisach zawierających opinie klientów oraz komentarzy na forach branżowych. Review bombing może występować zarówno przed, jak i po premierze danej gry. Celem tych działań jest przede wszystkim obniżenie średniej ocen, a co za tym idzie - zdyskredytowanie tytułu w oczach innych potencjalnych odbiorców oraz zniechęcenie nowych graczy do zakupu gry. W ocenie Emitenta, nie należy wykluczać sytuacji, w której tytuły Emitenta, bądź sama Spółka stanie się przedmiotem ataków ze strony niezrzetelnych recenzentów, którzy będą kierowali się złymi intencjami wyrządzenia Emitentowi szkody wizerunkowej czy nawet finansowej, co w konsekwencji może wpłynąć negatywnie na odbiór Spółki wśród społeczności graczy, sprzedaż danego tytułu, a nawet na pogorszenie relacji biznesowych

z partnerami. Istotność niniejszego czynnika ryzyka oraz prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka Emitent ocenia jako średnie.

Ryzyko podejmowania w produkcjach Emitenta tematów wrażliwych

W swoich produkcjach Emitent stawia nacisk na tematy, które przekazują istotne i znaczące dla społeczności wartości oraz akcentuje atmosferę, napięcie i elementy rozgrywki oparte na psychologicznych aspektach strachu. Wśród potencjalnych graczy mogą znaleźć się osoby, dla których gatunek horroru nie jest pierwszym wyborem, a które wskutek zagrania w gry Spółki odczuwają dyskomfort ze względu na poruszaną w grach tematykę o podłożu psychologicznym. To samo może dotyczyć osób posiadających mniej lat niż określona kategoria wiekowa danego tytułu. Jednocześnie nie należy wykluczać sytuacji, że produkcje Emitenta trafią do osób borykających się z różnymi problemami o podłożu zdrowotnym, w przypadku których strach, atmosfera grozy i napięcie przekazywane w grach Spółki, wywołają w organizmie niepożądane skutki i pośrednio przyczynią się do pogorszenia ich stanu zdrowotnego. Gry Emitenta trafiają do graczy pochodzących z różnych części świata, kultur, społeczności. Istnieje możliwość, że nieintencjonalnie, z powodu różnic kulturowych, Emitent narazi się na ryzyko, iż gracz grający w jego gry, poczuje się urażony treścią i sposobem ich prezentowania. Wydając swoje tytuły Spółka stara się w jasny sposób formułować przekaz marketingowy określający cechy poszczególnych produkcji, co powinno pośrednio profilować potencjalne grono odbiorców oraz jednocześnie mitygować ryzyko, że gra trafi do odbiorcy, który nie jest oswojony z gatunkiem horroru. Istotność niniejszego czynnika ryzyka Emitent ocenia jako wysokie, prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka jako średnie.

Ryzyko dokonania czynu niezgodnego z prawem pod wpływem gry Emitenta

Gry komputerowe stały się nieodłącznym elementem kultury współczesnej, przyciągając graczy z różnych grup wiekowych. Wraz z ich rosnącą popularnością, w przestrzeni publicznej pojawiają się pytania dotyczące wpływu gier na psychikę i rozwój. Wśród czynników negatywnie wpływających na organizm wymienia się:

- uzależnienie, które może prowadzić do negatywnych konsekwencji, takich jak izolacja społeczna, brak aktywności fizycznej, problemy ze snem czy nawet zaburzenia psychiczne,
- cyberprzemoc (zastraszania, upokarzanie czy szkalowania w Internecie, co może prowadzić do poważnych problemów psychicznych, takich jak depresja, lęk czy nawet myśli samobójcze),
- agresję i przemoc, które mogą wywoływać czyny niezgodne z prawem.

Biorąc pod uwagę specjalizację Emitenta w grach z gatunku horror oraz tematykę produkowanych gier, nie należy wykluczać sytuacji, w której gracz będąc pod wpływem gry Emitenta dokona czynów niezgodnych z prawem np. zastraszając i szkalując innych w Internecie lub dokonując aktów agresji i przemocy. Do zdarzeń takich należy również zaliczyć czyny o charakterze kryminalnym. Należy mieć na uwadze, że gry Emitenta docierają do odbiorców na całym świecie, w tym również do krajów, w których takie zdarzenia miały miejsce, stąd w ocenie Zarządu Spółki nie można wykluczać, że taka sytuacja może się wydarzyć. Istotność niniejszego czynnika ryzyka Emitent ocenia jako średnie, zaś prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka jako niskie.

Ryzyko związane z brakiem zawarcia umów lock-up na znaczną część akcji Emitenta, posiadanych przez Piotra Babieno

Piotr Babieno, będący Prezesem Zarządu Emitenta, posiada 2 735 667 akcji Emitenta, stanowiących 14,17% łącznej liczby akcji Emitenta. Piotr Babieno zawarł z Trigon Dom Maklerski S.A. umowę lock-up obejmującą 583 208 akcji Emitenta, która jest realizacją postanowień umów nabycia oraz objęcia przez Piotra Babieno akcji Emitenta w ramach programu motywacyjnego Emitenta. W związku z brakiem zawarcia umów lock-up na pozostałą część akcji Emitenta posiadanych przez Piotra Babieno, nie można wykluczyć zbycia posiadanych przez niego akcji oraz nie można jednoznacznie przewidzieć, w jaki sposób taka transakcja

wpłyne na kurs akcji Emitenta. Należy mieć na uwadze, że kurs akcji może być kształtowany przez szereg czynników – w tym przez cenę, po której akcje Emitenta byłyby zbyte. Ewentualne zbycie przez Piotra Babieno całości lub znacznej części posiadanych przez niego akcji może spowodować spadek kursu akcji notowanych na rynku regulowanym i w konsekwencji może spowodować utratę wartości akcji posiadanych przez innych akcjonariuszy Spółki. Emitent ocenia prawdopodobieństwo wystąpienia przedmiotowego ryzyka jako niskie, zaś istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako wysoką.

Ryzyko zmian w otoczeniu regulacyjnym Grupy

Uregulowania prawne w Polsce są niestabilne, co zwiększa ryzyko związane z ich stosowaniem. Podmioty z Grupy, tak jak i inne podmioty gospodarcze, narażony jest na nieprecyzyjne przepisy w uregulowaniach prawnych i podatkowych, niepewności ich zmiany oraz zmiany ich interpretacji, co może mieć negatywny wpływ na jego sytuację finansową, a w efekcie znacząco wpłynąć na osiągnięte wyniki i perspektywy rozwoju.

Nowe regulacje mogą okazać się mniej korzystne dla Grupy, dostawców lub klientów, oraz wymagać wprowadzenia znacznych dostosowań, co może mieć wpływ na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Dodatkowo, niestabilne środowisko prawne w Polsce może zniechęcać zagranicznych partnerów biznesowych, w tym funduszy do współpracy ze Spółką oraz inwestycji w jej akcje. Istotność i prawdopodobieństwo materializacji powyższego ryzyka Emitent ocenia jako wysokie – zmiany regulacji prawnych mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową.

Ryzyka finansowe

Zidentyfikowane przez Spółkę i Grupę ryzyka finansowe (ryzyko walutowe, ryzyko związane z poziomem stóp procentowych, ryzyko płynności, ryzyko kredytowe) zostały opisane w nocie 42. Jednostkowego Sprawozdania Finansowego oraz nocie 42. Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego.

2.8. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju przedsiębiorstwa Emitenta i Grupy

Czynniki mające wpływ na rozwój przedsiębiorstwa Grupy Emitenta mogą mieć charakter zarówno czynników zewnętrznych, takich jak trendy rynkowe, jak i też czynników wewnętrznych. Istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność i rozwój Spółki i Grupy zostały opisane w sekcji ryzyk niniejszego sprawozdania.

Czynniki wewnętrzne bezpośrednio związane z funkcjonowaniem Emitenta koncentrują się przede wszystkim wokół prac związanych z produkcją gier, wydawaniem gier, utrzymaniem i rozwojem pracowników oraz współpracowników Emitenta i wyposażaniu ich w nowe rozwiązania technologiczne.

Wdrożenie strategii rozwoju Grupy

Powodzenie działalności Grupy zależy od zdolności Zarządu Emitenta i zarządów pozostałych spółek z Grupy Emitenta do efektywnego wdrażania przyjętej Strategii rozwoju. Strategia rozwoju została szczegółowo przedstawiona w części 2.3 "Strategia rozwoju Spółki i Grupy Kapitałowej" niniejszego sprawozdania.

Współpraca z wydawcami i dystrybutorami gier

Grupa prowadzi działalność na rynku gier przyjmując na nim różną funkcję: producenta/dewelopera (własnych tytułów lub na zlecenie innych podmiotów), wydawcy (własnych gier – „selfpublishing” lub innych deweloperów np. działalność spółki Feardemic sp. z o.o.) lub ich kombinacji. Jej przychody zależą również od umów zawartych z wydawcami gier produkowanych przez Spółkę lub od dystrybutorów gier,

z którymi współpracuje. Model biznesowy Emitenta opiera się na długofalowej współpracy Emitenta z wydawcą gry w zamian za wynagrodzenie otrzymywane za wykonanie kolejnych etapów prac nad grami oraz udział w zyskach ze sprzedaży gier. Przyjęty przez Grupę model prowadzenia działalności pozwala jej skutecznie dywersyfikować ryzyka związane z sukcesem komercyjnym gier. Grupa aktywnie śledzi bieżące trendy na rynku i na ich podstawie decyduje o produkcji nowych tytułów oraz o rozwoju dotychczasowych produktów, np. poprzez ich implementację na nowe platformy dystrybucyjne, które zapewniają dodatkowe przychody ze sprzedaży, a także wpływają na przedłużenie żywotności istniejących produktów. Grupa prowadzi także intensywne działania handlowe w celu nawiązania nowych kontaktów i nawiązania wartościowej współpracy.

Ukończenie prac nad grami i ich premiery

Jednym z istotnych elementów procesu sprzedaży nowej gry jest termin jej premiery. Emitent podejmuje aktywne działania w celu dopasowania daty premiery gry do procesu produkcyjnego oraz do najlepszego dla danego tytułu momentu sprzedażowego. Spółka może jednak w dacie planowanej premiery nie zakończyć procesu produkcyjnego lub podjąć decyzję o dopracowaniu gry lub zmianie kampanii marketingowej. Spółka planuje produkcję gier na różne platformy sprzętowe, co może powodować konieczność uzyskania niezbędnych licencji oraz inwestycji w niezbędną infrastrukturę techniczną (oprogramowania, sprzęty) wymagane do tego typu produkcji.

Dystrybucja gier na niektórych rynkach, czy w ramach nowych kanałów dystrybucji, może wymagać uzyskania stosownych koncesji, zezwoleń lub autoryzacji. Przyznanie odpowiednich autoryzacji do dystrybucji w określonych kanałach dystrybucji cyfrowej może się wiązać z koniecznością spełnienia określonych wymagań, co może powodować ryzyko przedłużenia całego procesu i przesunięcia wpływów ze sprzedaży produktów. Działalność Spółki związana z grami wideo obarczona jest znacznym ryzykiem, gdyż trendy na rynku gier mogą ulegać dynamicznym zmianom. Istota zmian dotyczy zarówno tematu produktu, jak i zastosowanych technologii. Tym samym istnieje ryzyko braku realizacji zakładanych przychodów z produktu, co będzie miało wpływ na planowane zyski Spółki. Aby minimalizować ryzyko niepowodzenia wprowadzenia nowego produktu na rynek Emitent wraz z zainteresowanymi podmiotami na bieżąco śledzą trendy panujące w branży, organizują grupy focusowe i focus-testów, jeszcze w procesie powstawania gry, aby na bieżąco zbierać informację odnośnie do przyszłego odbioru gry.

Budowanie zainteresowania grami Grupy Emitenta

Istotnym czynnikiem wpływającym na wysokość przychodów Grupy jest budowanie zainteresowania przedpremierowego grami produkowanymi i wydawanymi przez spółki z Grupy oraz działania promocyjno-marketingowe (w tym wspieranie w tym wydawców), jak również w okresie po wydaniu gier. Poziom sprzedaży gier produkowanych i wydawanych przez Grupę jest powiązany w pewnym zakresie z opiniami graczy, w tym na wyspecjalizowanych portalach recenzujących gry. W opinii Zarządu skuteczność działań podejmowanych w celu budowy zainteresowania produkowanymi i wydawanymi grami nadal będzie mieć istotny wpływ na przyszłe wyniki i rozwój Grupy.

Polityka kadrowa mająca na celu utrzymanie kluczowych pracowników

Na pozycję konkurencyjną Emitenta wpływa zdolność pozyskiwania i utrzymania pracowników oraz współpracowników pracujących nad tworzeniem i rozwijaniem gier. Wysokie umiejętności oraz doświadczenie członków zespołów Grupy przekładają się na jakość gier Grupy oraz zapewniają możliwość dochowania terminów ich produkcji. Chcąc pozyskać i zatrzymać najbardziej utalentowane osoby, Grupa oferuje konkurencyjne wynagrodzenie i warunki zatrudnienia, a także uczestnictwo w programie motywacyjnym. Kluczowe znaczenie dla działalności produkcyjnej Grupy mają deweloperzy posiadający odpowiednie umiejętności i doświadczenie w produkcji gier, zwłaszcza w korzystaniu z najnowszych technologii wykorzystywanych w produkcji gier. Istotną rolę w procesie produkcji gier ma także kadra kierownicza Grupy oraz osoby bezpośrednio kierujące poszczególnymi projektami.

Finansowanie rozwoju nowych produktów oraz pozyskiwanie nowych rynków środkami finansowymi pochodzącymi z dotacji i środków UE

Grupa realizuje projekty współfinansowane ze środków unijnych, a pozyskane środki przeznacza na rozwój nowych produktów, pozyskiwanie nowych rynków i klientów oraz tworzenie nowych rozwiązań technologicznych wykorzystywanych następnie w grach Emitenta i udoskonalania istniejących. Kwoty dofinansowania są zmienne w czasie i nie można założyć, że Emitent będzie je pozyskiwał w przyszłości na z góry określonym poziomie i w oznaczonej perspektywie czasowej. Dzięki pozyskanym środkom z dotacji Emitent ma przede wszystkim wsparcie w finansowaniu prac rozwojowych i badawczych nowych technologii. Stanowi to przewagę konkurencyjną Emitenta nad innymi podmiotami z branży, które takich środków nie pozyskują lub pozyskują je w niższej wysokości.

Finansowanie rozwoju spółek z Grupy

Emitent wspiera rozwój spółek z Grupy i udziela swoim podmiotom z Grupy pożyczek. W celu ograniczenia ryzyka kredytowego stosuje bieżący monitoring sytuacji finansowej spółek, którym udzielił pożyczek oraz na bieżąco monitoruje plany w zakresie sprzedaży i rozwoju spółek zależnych (w tym spotkania z zarządzającymi spółkami zależnymi).

Czynniki mające wpływ na rozwój przedsiębiorstwa Grupy Emitenta mogą mieć również charakter czynników zewnętrznych.

Zachowania konsumentów, preferencje graczy, zmienność rynków

Rynek gier nieustannie się zmienia, a gracze zmieniają preferencje, zainteresowania poszczególnymi gatunkami gier i ich tematyką. Poziom przychodów z poszczególnych gier Emitenta zależy od modelu spędzania wolnego czasu graczy znajdujących się w różnych obszarach kulturowych, umiejscowionych w określonych regionach świata, których zasobność ekonomiczna determinuje zdolność ich mieszkańców (a w konsekwencji graczy) do określonych poziomów konsumpcji (w tym zakupu gier). Tempo wzrostu poszczególnych gospodarek może wpłynąć na zmiany w poziomie zamożności regionów i w konsekwencji na sposób wydatkowania nadwyżek finansowych ich mieszkańców na zakup gier.

Dynamika i zmienność rynku gier, technologii i nośników przechowywania informacji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym – funkcjonuje na nim wiele podmiotów z szeroką i różnorodną ofertą produktową. Emitent na bieżąco monitoruje rynek konkurencyjnych ofert i nowinek technologicznych, planując nowe premiery gier lub współpracując z wydawcami, którzy dysponują odpowiednimi budżetami na produkcję gier. Jeśli w ocenie Emitenta jest to wskazane, podejmuje on działania w celu szybkiego dostosowywania się do zmian technologicznych. Jest także podmiotem, który wprowadza do gier nowe rozwiązania techniczne. Na bieżąco pracuje także nad możliwością dostosowania gier na różne platformy sprzętowe i nośniki w możliwie najkrótszym czasie, przy minimalnym nakładzie kosztów. Emitent skupia też swoje działania na poszerzeniu rynków i zwiększaniu zasięgu dostępności produktów znajdujących się w jego ofercie. Bierze aktywny udział w wydarzeniach branżowych, targach, wystawach organizowanych na całym świecie.

Zmienność kursów walutowych

Grupa ocenia, że zmienność kursów walutowych stanowi wysokie ryzyko dla wyników finansowych Grupy, gdyż ponosi koszty wytworzenia produktów w złotych, natomiast zdecydowana większość wpływów ze sprzedaży denominowana jest w walutach obcych, głównie USD. Korzystne warunki dla Grupy występują w okresie długotrwałej deprecjacji polskiej waluty w stosunku do USD lub w okresach utrzymywania się stałego poziomu kursów walutowych, ponieważ pozwala to lepiej prognozować wpływy w kolejnych okresach. Występowanie tendencji odwrotnych może powodować obniżenie lub zmienność generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na PLN.

Sytuacja polityczna na świecie, zmienność koniunktury gospodarczej

Od rozpoczęcia wojny w Ukrainie, Bloomber Team S.A. zaprzestała sprzedaży produktów znajdujących się w katalogu gier Emitenta dostępnych na terenie Federacji Rosyjskiej oraz Białorusi na wszelkich dostępnych platformach sprzedażowych. Zarząd spodziewa się minimalnego wpływu zamknięcia tych rynków zbytu na przyszłą działalność i wyniki finansowe Emitenta. Spółka jest przekonana, że nie powinno to mieć większego wpływu na jej działalność operacyjną. 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 osiągniętych przychodów ze sprzedaży gier przez Grupę mają także takie czynniki jak: poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń. 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. 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 Rosji na Ukrainę oraz utrzymujący się wzrost cen (inflacji) i okres wysokich stóp procentowych. Należy zaznaczyć, że Emitent prowadzi działalności na całym świecie wobec czego negatywne zmiany w koniunkturze na jednym z obszarów funkcjonowania Emitenta nie muszą negatywnie oddziaływać na inne rejony. W ocenie Emitenta średnioterminowo ogólny niepokój mogą zwiększyć zainteresowanie produktami Emitenta, ponieważ gry typu horror często pozwalają graczowi oswoić się z jego lękami.

2.9. Opis rynku, na którym działa Spółka i Grupa

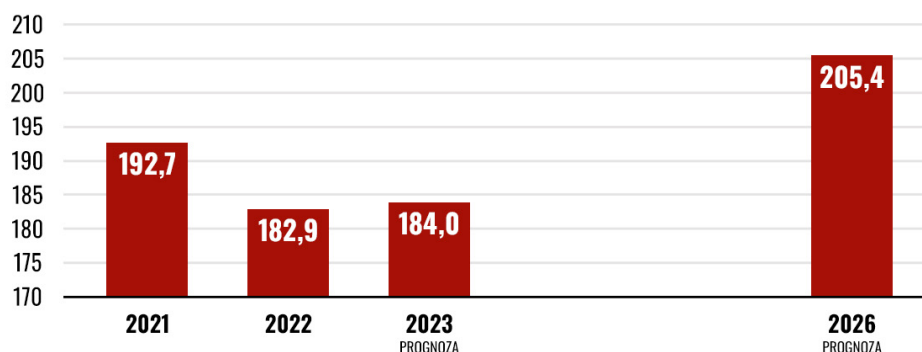
W roku 2023 globalny rynek gier kontynuuje imponujący wzrost, generując coraz większe zyski i przyciągając coraz więcej podmiotów do swojego ekosystemu.

Firma Newzoo, która zajmuje się analizą rynku gier wideo, szacuje że przychody generowane z gier wideo osiągnęły w roku 2023 poziom 184 miliardów dolarów, co stanowi wzrost o 0,6% w porównaniu do poprzedniego roku. Powyższe oznacza, że rynek gier wideo powrócił do trendu wzrostowego po spadku sprzedaży w roku 2022. Newzoo prognozuje, że w kolejnych latach trend wzrostowy utrzyma się, a na koniec roku 2026 całkowita wartość rynku gier wideo wyniesie 205,4 miliarda dolarów. W 2023 roku na platformie Steam zanotowano rekordową liczbę wydanych gier we wszystkich obserwowanych okresach. W porównaniu do 11 389 wydanych w 2021 roku, w 2023 roku wydano 12 562 gry.¹ Ponad 9 miliardów dolarów przychodu z pełnych gier zostało wygenerowanych wyłącznie na platformie Steam, przy sprzedaży 580 milionów kopii gier. Ten niezwykle wzrost jest świadectwem ciągłego zwiększania popularności oraz postępu technologicznego w grach na PC.²

¹ <https://steamdb.info/stats/releases/>

² <https://fungies.io/the-gaming-market-in-2024-a-comprehensive-overview-of-pc-and-mobile-gaming/>

Przychody globalnego rynku gier wideo w miliardach dolarów

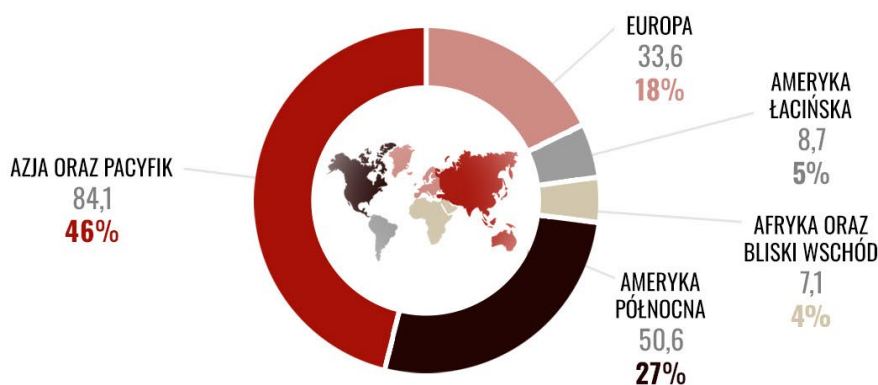


Źródło: Opracowanie własne na podstawie danych z Newzoo

Pomimo spadku przychodów o 1,6%, segment gier mobilnych wciąż ma największy udział w całkowitej sprzedaży gier. Na kolejnych miejscach znajduje się segment gier na konsole wideo z udziałem 29% oraz segment gier na komputery osobiste, którego udział wynosi 21%. W roku 2023 największy wzrost przychodów w stosunku do roku 2022 osiągnął segment gier na komputery osobiste (5,2%). Na kolejnym miejscu biorąc pod uwagę dynamikę sprzedaży uplasował się segment gier na konsole ze wzrostem przychodów na poziomie 1,9%.

Jeśli chodzi o podsumowanie rynku konsol w 2023 roku na szczycie znalazł się Japoński producent Nintendo z handheldem Nintendo Switch, który od momentu swojego debiutu 3 marca 2017 roku, został sprzedany w ponad 132,5 milionach egzemplarzy na całym świecie.³ Rok 2023 był równie udany dla Sony i ich konsoli PS5, które sprzedały się w ilości 50 milionów egzemplarzy.⁴ Dla porównania łączna sprzedaż konsoli Microsoft - Xbox Series to 21 milionów od momentu premiery (stan na czerwiec 2023 wg ID@Xbox).

Przychody w miliardach dolarów oraz udział regionów w sprzedaży całkowitej



Źródło: Opracowanie własne na podstawie danych z Newzoo

Podobnie jak w poprzednich latach, państwami, które generowały największy przychód pozostały USA oraz Chiny. Konsumenci tylko z tych dwóch krajów wygenerowali niemal 50% przychodów całego rynku gier wideo tj. wydali niemal 91 miliardów dolarów na zakup gier wideo. Największym rynkiem gier wideo jeśli chodzi o kontynent pozostaje region Azji oraz Pacyfiku z udziałem na poziomie 46%, najmniejszym rynkiem

³ Video Game Charts, Game Sales, Top Sellers, Game Data - VGChartz

⁴ PS5 Has Outsold Xbox Series X and S 3-to-1 in 2023, New Data Reveals - IGN

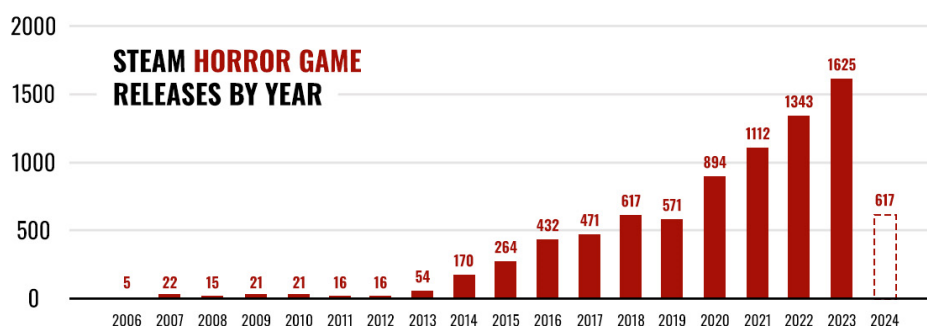
wciąż pozostaje Afryka. Poniższy wykres prezentuje wielkość przychodów rynku gier wideo w podziale na poszczególne regiony oraz udział poszczególnych regionów w przychodach ogółem.⁵

Szacuje się, że na całym świecie, w roku 2023 w gry grało niemal 3,4 miliarda ludzi. Oznacza to wzrost globalnej liczby graczy o 6,3% w stosunku do roku 2022.⁶

Polski rynek gier również utrzymuje tendencję wzrostową. Fakt, że 15 000 osób zatrudnionych jest w produkcji gier w Polsce, potwierdza, że przewyższamy niemiecki sektor pod względem liczby pracowników. W maju 2023 roku działało około 494 producentów i wydawców gier w Polsce.⁷

Warto zauważyć, że rok 2023 był wyjątkowy, zwłaszcza dla fanów gatunku horroru, i zostanie zapamiętany przez wielu ze względu na zapowiedzi kluczowych gier, jak i filmów. Rozmiar rynku filmów i programów telewizyjnych z gatunku horror w 2023 roku wyniósł 100 miliardów dolarów i prognozowany jest wzrost do 140 miliardów dolarów do końca 2030 roku.⁸ Co do rynku gier w gatunku horror w 2023 roku - na szczycie Metacritic aż trzy gry z tego gatunku uzyskały wyniki na poziomie 90+, a dziewięć innych osiągnęło wynik 73 lub wyższy. Na początku roku rynek dostarczył graczom dwa wyjątkowe remake'i: Resident Evil 4 i Dead Space. Oba zdołały wiernie odtworzyć dwa z najważniejszych kamieni milowych tego gatunku, wprowadzając jednocześnie subtelne zmiany w level designie i strukturze fabuły, które gracze docenili.⁹

Według portalu Steam (największej platformy z grami) liczba gier z gatunku horror dostępnych w 2023 roku wzrosła o około 20,8% w porównaniu z rokiem 2022.¹⁰



Źródło: Opracowanie na podstawie danych z <https://steamdb.info/stats/releases/?tagid=1667>

2.10. Informacje o produktach, segmentach operacyjnych oraz rynkach zbytu

W skład Grupy Bloomber Team wchodzi spółki zajmujące się produkcją oraz wydawaniem gier wideo. Spółka dominująca natomiast specjalizuje się w produkcji gier z gatunku horror.

W ramach swojej podstawowej działalności Grupa oferuje usługi produkcji oraz sprzedaży gier. Obecnie Grupa realizuje kilka projektów deweloperskich przy współpracy z firmami wydawniczymi oraz w modelu self-publishingu. W ramach umów wydawniczych Grupa otrzymuje przyręczone wynagrodzenie po realizacji określonego kamienia milowego projektu. Innym znaczącym źródłem przychodów Grupy są

⁵ <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023>

⁶ <https://newzoo.com/resources/blog/video-games-in-2023-the-year-in-numbers>

⁷ The Game Industry of Poland - report 2023, PARP

⁸ Horror Film and TV Show Market Size, Share And Forecast 2030. (verifiedmarketreports.com)

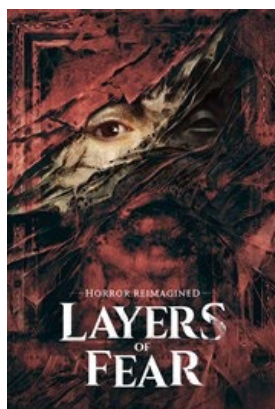
⁹ <https://www.gamespot.com/articles/2023-may-go-down-as-the-best-year-ever-for-horror-games/1100-6520030/>

¹⁰ <https://steamdb.info/stats/releases/?tagid=1667>

przychody w postaci tantiem ze sprzedaży licencji na dystrybucję gier, które zależne są od wielkości sprzedaży produktu w danym okresie sprawozdawczym.

Najbardziej znanymi tytułami stworzonymi dotychczas przez Bloomber Team S.A. są gry:

- Seria Layers of Fear,
- Blair Witch,
- Observer: System Redux,
- The Medium.

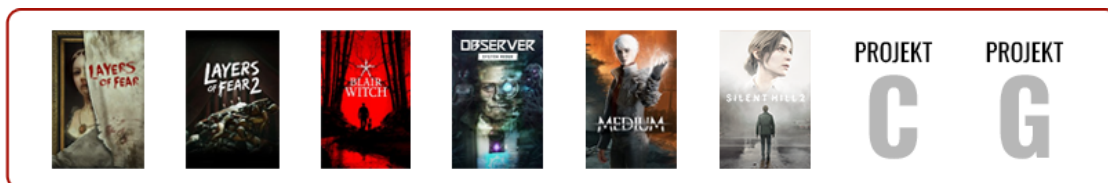


Produkty Grupy są sprzedawane na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej na wszystkich kluczowych platformach dystrybucyjnych, takich jak na przykład Steam, Epic Games Store (dla gier na komputery osobiste), Microsoft Store, PlayStation Store, Nintendo eShop (gry w wersji na konsole), Meta Quest, Oculus Rift, PC VR (gry VR). Ponadto, w roku 2023 niektóre produkty Grupy były oferowane w ramach abonamentów na konsole Xbox oraz PlayStation, a także sprzedawane w formie pudełkowej.

Dane na temat struktury przychodów Grupy wraz z ich strukturą geograficzną znajdują się w notcie 5. Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego oraz w notcie 6. Jednostkowego Sprawozdania Finansowego.

Grupa rozpoznaje przychody ze sprzedaży w ramach trzech segmentów operacyjnych. Podział na segmenty operacyjne dokonywany jest na bazie czynników uwzględniających m.in. rodzaj produktu, model procesów produkcyjnych, alokację zasobów Grupy:

- **Segment I** – projekty wewnętrzne, realizowane produkcyjnie przez Bloomber Team S.A. (przez wewnętrzne zespoły deweloperskie Spółki), wydawane zarówno w formule self-publishing przez Spółkę, jak i w formule współpracy z zewnętrznym wydawcą lub platformholderem, który współfinansuje lub w całości finansuje produkcję danego projektu oraz projekty zrealizowane przed 2021 r. W ramach tego segmentu Grupa kwalifikuje realizacje między innymi następujących projektów: Projekt B, Projekt C, Projekt G, The Medium, Observer System Redux, Blair Witch, Layers of Fear (z 2016 r.), Layers of Fear II.



- **Segment II** – pozostałe projekty deweloperskie Grupy, realizowane produkcyjnie przy współpracy podmiotami zewnętrznymi oraz spółkami zależnymi i stowarzyszonymi Grupy, wydawane zarówno w formule self-publishing przez Spółkę, jak i w formule współpracy z zewnętrznym wydawcą lub

platformholderem, który współfinansuje lub w całości finansuje produkcję danego projektu. Spółka pełni funkcję nadzorczą na danym projektem, zarówno w zakresie kreatywnym, jak i nadzoru nad procesem produkcyjnym projektu. W ramach tego segmentu Grupa kwalifikuje realizacje między innymi następujących projektów: Layers of Fear (z 2023 r.), Projekt E, Projekt F, Projekt I, Projekt M, Projekt R.



- **Segment III** – pozostała działalność Grupy, działalność komplementarna w stosunku do działalności Spółki, w tym projekty, które uzupełniają portfolio produktowe Grupy np. działalność wydawnicza spółki zależnej.

Analizę przychodów i wyników Grupy oraz Emitenta w podziale na poszczególne segmenty operacyjne w roku 2023 zaprezentowane są w nocie 6. Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego oraz w nocie 7. Jednostkowego Sprawozdania Finansowego.

W przychodach Segmentu I Grupa (w tym Spółka) prezentuje w 2023 r. przychody w wysokości 46,32 mln PLN od jednego kontrahenta oraz przychody w wysokości 23,36 mln PLN od drugiego kontrahenta, które wynikały ze sprzedaży do dwóch największych klientów Grupy i Emitenta w danym roku sprawozdawczym. Żaden inny pojedynczy klient nie przyczynił się do udziału 10% lub wyższego w przychodach Grupy oraz Spółki w 2023 r.

Podczas produkcji gier Grupa oraz Spółka korzystają z licznych dostawców, z których żaden nie przyczynił się do udziału 10% lub wyższego w kosztach Grupy.

2.11. Informacje o zawartych umowach znaczących dla działalności Spółki Dominującej i Grupy Kapitałowej, w tym znanych Emitentowi umowach zawartych pomiędzy akcjonariuszami (wspólnikami), umowach ubezpieczenia, współpracy lub kooperacji;

W dniu 3 stycznia 2023 r. Emitent zawarł istotną umowę z Creative Artists Agency z siedzibą w Los Angeles, Kalifornia, Stany Zjednoczone dotyczącą współpracy oraz reprezentacji Emitenta w szczególności w branży filmowej i telewizyjnej. Umowa nie dotyczy reprezentacji Emitenta w zakresie produkcji i wydawania gier komputerowych. Postanowienia Umowy nie odbiegają od przyjętych standardów rynkowych. Spółka poinformowała o tym raportem bieżącym nr 1/2023, wskazując, że w ocenie Emitenta zawarta Umowa będzie miała istotny wpływ na realizację strategii rozwoju Emitenta.

W dniu 10 lutego 2024 r. Emitent rozpoczął we współpracy ze spółką Draw Distance S.A. z siedzibą w Krakowie prace produkcyjne nad nową grą Emitenta o kodowej nazwie M, której premiera planowana jest na 2024 rok, o czym Spółka informowała raportem bieżącym nr 4/2023.

W dniu 29 maja 2023 r. doszło do zawarcia umowy Emitenta z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju w przedmiocie dofinansowania projektu pt. „Prace rozwojowe nad innowacyjnym systemem walki z unikatowymi przeciwnikami, na potrzeby gier TPP, z bogatą warstwą narracyjną psychological-horror stworzonych z wykorzystaniem technologii silnika Unreal Engine 5”, o czym poinformowano raportem bieżącym nr 15/2023. Maksymalna wartość dofinansowania wynosi 4 976 tys. PLN, a całkowita wartość projektu to 9 952 tys. PLN. Umowa została podpisana w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014 – 2020, Poddziałanie 1.1.1 „Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez

przedsiębiorstwa”. o przyznaniu dofinansowania Emitent informował raportem bieżącym nr 42/2022 z dnia 23 grudnia 2022 r.

W dniu 9 sierpnia 2023 r., informując o tym raportem bieżącym nr 21/2023, Emitent nabył 114 udziałów spółki Played with Fire sp. z o.o., stanowiących 53,27% kapitału zakładowego, za łączną cenę nabycia 6 840 tys. PLN. Grupa chcąc osiągnąć swój cel strategiczny, czyli bycie liderem gatunku horror, zdecydowała się na intensyfikację swoich działań w branży VR, poszerzenia swoich kompetencji w tym obszarze, który to pozwala graczom na najbardziej immersyjne doznania. Played With Fire sp. z o.o. to nowoczesne studio gier VR z siedzibą w Krakowie, z dwudziestoosobowym zespołem, który specjalizuje się w stosowaniu nowych mechanik gier i rozwiązań technologicznych tworzących immersyjne wirtualne przestrzenie. Zarząd Emitenta zdecydował o publikacji powyższej informacji z uwagi na fakt, że może mieć ona istotny wpływ na kształtowanie się sytuacji finansowej i majątkowej Emitenta oraz jego Grupy Kapitałowej.

W dniu 21 sierpnia 2023 r. Emitent zawarł umowę z Limited Run Games Inc. z siedzibą w Apex, Stany Zjednoczone, na wydanie i dystrybucję gry Layers of Fear (2023) w wersji pudełkowej na platformę Sony PlayStation 5. Licencja na wydanie Gry została udzielona na okres 5 lat z możliwością jej przedłużenia, bez ograniczeń terytorialnych, z wyłączeniem Federacji Rosyjskiej i Republiki Białoruskiej (zgodnie z decyzją Bloomber Team z 2022 r. o wycofaniu się z tych rynków po inwazji Rosji na Ukrainę). W ocenie Emitenta warunki umowy nie odbiegają od standardów rynkowych. Emitent wskazał również, że zawarcie wskazanej umowy może mieć wpływ na wyniki finansowe Emitenta w 2023 r. i kolejnych okresach.

W dniu 8 września 2023 r. Emitent poinformował raportem bieżącym nr 25/2023 o podpisaniu umowy produkcyjno-wydawniczej z Meta Platforms Technologies LLC z siedzibą Menlo Park, Kalifornia, w USA w celu wsparcia nowego projektu o kodowej nazwie Projekt I (przeznaczony na rynek virtual reality) w zakresie finansowym i marketingowym; data wydania planowana jest na platformie Oculus Quest rok 2025. Tego samego dnia doszło do zawarcia przez Emitenta umowy ze spółką Played With Fire sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie na stworzenie nowego projektu w technologii VR o kodowej nazwie Projekt I, którego premiera planowana jest na 2025 rok. W tym samym dniu Spółka poinformowała o tym raportem bieżącym 26/2023.

W dniu 20 października 2023 r. Spółka poinformowała o rozwiązaniu umowy produkcyjno - wydawniczej z Rogue Games, Inc. z siedzibą w Delaware, Stany Zjednoczone (dalej jako "Rogue") z dnia 26 października 2021 r. (dalej jako "Umowa"), o której zawarciu Emitent informował raportem bieżącym ESPI 108/2021 z dnia 26 października 2021 r. Umowa została rozwiązana za porozumieniem stron w celu przejęcia praw do gry przez Emitenta, a na mocy porozumienia Bloomber Team SA nabył od Rogue wszelkie należące do nich prawa do gry, której dotyczyła umowa (projekt pod nazwą kodową F), w tym prawa wydawnicze, marketingowe oraz dystrybucyjne. W konsekwencji Emitent zamierza wydać Projekt F bez udziału zewnętrznych wydawców. Celem przejęcia praw wydawniczych i wydania tego projektu na zasadzie self-publishingu jest realizacja planu strategicznego Emitenta na lata 2023 - 2027. Spółka poinformowała o tym raportem bieżącym nr 30/2023.

Raportem bieżącym nr 31/2023 Spółka poinformowała o podpisaniu w dniu 23 października 2023 r. umowy licencyjnej na okres do 31 grudnia 2030 r. ze spółką Viacom International Inc., spółką zarejestrowaną w stanie Delaware, USA, na podstawie której Emitentowi udzielona została licencja na stworzenie gry w oparciu o IP posiadane przez Viacom, które zostanie wykorzystane w ramach produkcji Projektu I. Opłata licencyjna na rzecz Viacom określona została jako udział w przychodach Emitenta ze sprzedaży gry.

W dniu 20 grudnia 2023 r. doszło do zawarcia umowy licencyjno-wydawniczej ze spółką Skybound Game Studios, Inc. zarejestrowaną w stanie Delaware, USA ("Skybound"), na podstawie której Emitentowi udzielona została licencja na stworzenie gry w oparciu o IP posiadane przez Skybound, które zostanie wykorzystane w ramach produkcji nowego projektu Emitenta o nazwie kodowej Projekt R. Premiera gry planowana jest na rok 2025. Spółka poinformowała o tym raportem bieżącym nr 34/2023.

W dniu 29 grudnia 2023 r. Emitent zawarł umowę o dofinansowanie nr FENG.01.01-IP.02-0429/23 z Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości w przedmiocie dofinansowania projektu pt. "Stworzenie serii narzędzi i opracowanie procesów produkcyjnych, które pozwolą na tworzenie "otwartych" miast (OWC), inspirowanych specyfiką architektury środkowo- i wschodnio-europejskiej oraz mitologią słowiańską na potrzeby gier komputerowych tworzonych na silniku Unreal Engine 5 oraz frameworku Houdini". Całkowita wartość dofinansowania wynosi 26 881 tys. PLN, natomiast całkowity koszt realizacji Projektu wynosi 58 549 tys. PLN. Umowa została podpisana w ramach i Priorytetu Programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki 2021-2027 (FENG). o przyznaniu dofinansowania Emitent informował raportem bieżącym nr 29/2023 z dnia 19 października 2023 r., zaś o zawarciu umowy raportem nr 37/2023 r. w dniu 29 grudnia 2023 r.

Spółki z Grupy

Raportem bieżącym nr 20/2023 z 5 lipca 2023 r. Zarząd Spółki Bloomber Team S.A. z siedzibą w Krakowie przekazał informację o zawarciu przez swoją spółkę zależną Bloomber Team NA z siedzibą w San Jose, Stany Zjednoczone aneksu przedłużającego do dnia 30 sierpnia 2025 r. czas trwania umowy licencyjno-wydawniczej zawartej ze spółką Lions Gate Entertainment Inc. z siedzibą w Santa Monica, Stany Zjednoczone, o której Emitent informował raportem bieżącym nr 11/2018 z dnia 12 marca 2018 r.

W dniu 4 września 2023 r. Emitent otrzymał informację o zawarciu przez Played With Fire sp. z o.o. umowy z Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych umowy o dofinansowanie zadania realizowanego ze środków pozostających do dyspozycji Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w ramach Programu: Program Wsparcia Gier Wideo 2023. Wartość dofinansowania wynosi 400 tys. PLN, a całkowity planowany koszt realizacji zadania to 500 tys. PLN. W tym samym dniu Spółka poinformowała o tym raportem bieżącym nr 24/2023.

W dniu 26 września 2023 r. Played With Fire sp. z o.o. zawarła umowę wydawniczą z wydawcą Perpetual Europe Ltd z siedzibą w Surrey, Wielka Brytania, na wydanie gry PWF „Mixture” na platformę PlayStation VR2, zarówno w wersji cyfrowej jak i pudełkowej. Umowa została zawarta na okres 5 lat, a premiera Gry planowana jest na przełomie lat 2023/2024. Emitent poinformował o tym raportem bieżącym nr 27/2023.

W dniu 5 stycznia 2023 r. Feardemic sp. z o.o. zawarł istotną umowę z polskim deweloperem HARVESTER GAMES Remigiuszem Michalskim, na wydanie gry „Burnhouse Lane” 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, o której Emitent informował raportem bieżącym nr 2/2023.

W dniu 27 stycznia 2023 r. doszło do zawarcia przez Feardemic sp. z o.o. istotnej umowy z fińskim studium deweloperskim Winterveil Studios Oy, na wydanie gry „Afterdream” na platformę Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4 oraz PlayStation 5. Umowa została zawarta na okres 10 lat od daty wydania gry. Emitent poinformował o tym raportem bieżącym nr 3/2023.

Kolejnym wydarzeniem było zawarcie przez Feardemic sp. z o.o. w dniu 19 maja 2023 r., umowy z hiszpańskim deweloperem Keplerians SL, na wydanie gry „Evil Nun: The Broken Mask” na Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4 oraz PlayStation 5. Umowa została zawarta na okres 10 lat od daty premiery gry, która planowana jest jeszcze w bieżącym roku. W tym samym dniu Spółka poinformowała o tym raportem bieżącym nr 12/2023.

Feardemic sp. z o.o. zawarł w dniu 23 czerwca 2023 r. umowę z deweloperem Burn Visual Illustration CC DBA The Brotherhood, na wydanie gry „Stasis: Bone Totem” na platformy Nintendo Switch, Xbox Series X|S, Xbox One, PlayStation 4 oraz PlayStation 5. Umowa została zawarta na okres 10 lat od daty premiery gry. Premiera zaplanowana jest na początek 2024 roku. Emitent poinformował o tym raportem bieżącym nr 19/2023.

Zgodnie z raportem bieżącym nr 28/2023, Spółka Feardemic sp. z o.o. zawarła w dniu 9 października 2023 r. umowę z duńskim deweloperem Professional Villains, na wydanie gry "Anglerfish" na platformy Nintendo Switch, Xbox Series X|S, Xbox One, PlayStation 4 oraz PlayStation 5. Umowa została zawarta na okres 10 lat od daty premiery Gry, która planowana jest na pierwszy kwartał 2024 roku.

Następnie Feardemic sp. z o.o. zawarła w dniu 30 października 2023 r. umowę z hiszpańskim deweloperem Under the Bed Games s.l. na wydanie gry „Tales from Candleforth” na platformy Nintendo Switch, Xbox Series X|S, Xbox One, PlayStation 4 oraz PlayStation 5. Umowa została zawarta na okres 7 lat od daty premiery tej gry, która planowana jest na pierwszy kwartał 2024 roku. W tym samym dniu Emitent poinformował o tym raportem bieżącym nr 33/2023.

Feardemic sp. z o.o. rozwiązała dnia 22 grudnia 2023 r. za porozumieniem stron umowę wydawniczą z Kings Pleasure sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie dotyczącą gry "COSMIC". W rezultacie Emitent podjął decyzję o rozpoznaniu odpisu aktualizacyjnego na produkcję w toku na kwotę 232 tys. PLN, który zostanie rozpoznany w skonsolidowanych danych finansowych Grupy za 2023 rok, o czym Emitent informował raportem bieżącym nr 35/2023.

2.12. Informacje o transakcjach zawartych przez Emitenta i Grupę Kapitałową lub jednostkę od nich zależną z podmiotami powiązаныmi na innych warunkach niż rynkowe

W 2023 roku oraz na dzień publikacji Jednostkowego Sprawozdania Finansowego raz Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego, ani Spółka ani spółki od niej zależne nie zawarły transakcji z podmiotami powiązаныmi na warunkach innych niż rynkowe. Procedura okresowej oceny transakcji zawartych z podmiotami powiązаныmi na warunkach rynkowych w ramach zwykłej działalności Spółki obowiązuje od chwili dopuszczenia co najmniej jednej akcji w kapitale zakładowym Spółki do obrotu na rynku regulowanym tj. od dnia 10 stycznia 2024 r. Przed tym terminem Emitent jako spółka notowana na rynku NewConnect nie był zobowiązany do posiadania wskazanej procedury.

2.13. Informacje o zaciągniętych i wypowiedzianych w danym roku obrotowym umowach dotyczących kredytów i pożyczek

W 2023 r. Spółka nie zaciągała, ani nie wypowiediała umów dotyczących kredytów i pożyczek.

W 2023 r. spółka Feardemic sp. z o.o. zawarła umowy pożyczki opisane w kolejnym punkcie - Informacje o udzielonych w danym roku obrotowym pożyczkach, w tym udzielonych podmiotom powiązаныm Emitenta. Pozostałe podmioty z Grupy nie zaciągały, ani nie wypowiediały umów dotyczących kredytów i pożyczek.

2.14. Informacje o udzielonych w danym roku obrotowym pożyczkach, w tym udzielonych podmiotom powiązаныm Emitenta

W roku 2023 Spółka udzieliła następujące pożyczki spółkom zależnym oraz stowarzyszonym:

- 1) spółce Draw Distance S.A. – umowa pożyczki z dnia 30 listopada 2023 r. (z późniejszymi aneksami) w wysokości 500 tys. PLN, oprocentowanie zostało ustalone na 8,23% w skali roku, termin zwrotu 31 marca 2025 r.
- 2) spółce Feardemic sp. z o.o. - umowa pożyczki z dnia 05 stycznia 2023 r. w wysokości 365 tys. PLN, oprocentowanie zostało ustalone na 9,40% w skali roku, termin zwrotu 31 grudnia 2024 r.

- 3) spółce Feardemic sp. z o.o. - umowa pożyczki z dnia 9 marca 2023 r. w wysokości 50 tys. PLN, oprocentowanie zostało ustalone na 9,33% w skali roku, termin zwrotu 31 grudnia 2024 r.
- 4) spółce Feardemic sp. z o.o. - umowa pożyczki z dnia 20 marca 2023 r. w wysokości 50 tys. PLN, oprocentowanie zostało ustalone na 9,30% w skali roku, termin zwrotu 20 marca 2025 r.
- 5) spółce Feardemic sp. z o.o. - umowa pożyczki z dnia 23 marca 2023 r. w wysokości 150 tys. PLN, oprocentowanie zostało ustalone na 9,30% w skali roku, termin zwrotu 23 marca 2025 r.
- 6) spółce Feardemic sp. z o.o. - umowa pożyczki z dnia 13 kwietnia 2023 r. w wysokości 250 tys. PLN, oprocentowanie zostało ustalone na 9,30% w skali roku, termin zwrotu 30 kwietnia 2025 r.
- 7) spółce Feardemic sp. z o.o. - umowa pożyczki z dnia 5 maja 2023 r. w wysokości 250 tys. PLN, oprocentowanie zostało ustalone na 9,30% w skali roku, termin zwrotu 30 kwietnia 2025 r.
- 8) spółce Feardemic sp. z o.o. - umowa pożyczki z dnia 26 lipca 2023 r. w wysokości 350 tys. PLN, oprocentowanie zostało ustalone na 9,13% w skali roku, termin zwrotu 26 lipca 2025 r.
- 9) spółce Feardemic sp. z o.o. - umowa pożyczki z dnia 16 listopada 2023 r. w wysokości 150 tys. PLN, oprocentowanie zostało ustalone na 8,21% w skali roku, termin zwrotu 30 czerwca 2025 r.
- 10) spółce Fearful Entertainment S.A. – umowa pożyczki z dnia 16 maja 2023 r. (z późniejszymi aneksami) w wysokości 20 tys. PLN, oprocentowanie zostało ustalone na 9,3% w skali roku, termin zwrotu 31 grudnia 2024 r.

Pozostałe spółki z Grupy Emitenta nie udzielały pożyczek.

2.15. Informacje o udzielonych i otrzymanych w danym roku obrotowym poręczeniach i gwarancjach, w tym udzielonych podmiotom powiązanym Emitenta

Emitent oraz spółki zależne nie udzielały, ani nie otrzymały poręczeń, ani gwarancji w okresie objętym sprawozdaniem.

2.16. Istotne postępowania Emitenta i Grupy

Ani Spółka, ani żadna ze spółek należących do Grupy Kapitałowej, nie są przedmiotem ani stroną istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej dotyczących zobowiązań oraz wiarygodności Emitenta lub jego jednostki zależnej.

2.17. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem Emitenta i jego Grupą Kapitałową

Emitent nie wprowadził w roku 2023 żadnych zmian do podstawowych zasad zarządzania przedsiębiorstwem i Grupą Emitenta.



3. Stan majątkowy i sytuacja finansowa

3.1. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych

Skonsolidowane sprawozdanie z zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów (Grupa Kapitałowa)

	01.01.2023 - 31.12.2023	01.01.2022 - 31.12.2022	Zmiana	Zmiana %
Przychody ze sprzedaży	94 009 833	61 122 252	32 887 581	54%
Koszt własny sprzedaży	80 991 627	45 285 261	35 706 366	79%
Zysk/(Strata) brutto ze sprzedaży	13 018 206	15 836 991	(2 818 785)	(18%)
Koszty ogólnego zarządu	22 284 221	17 743 784	4 540 437	26%
Pozostałe przychody operacyjne	15 276 501	4 366 179	10 910 322	250%
Pozostałe koszty operacyjne	825 600	151 090	674 510	446%
Zyski/ (straty) z oczekiwanych strat kredytowych	(125 559)	(79 576)	(45 983)	(58%)
Udział w wynikach jednostek wycenianych metodą praw własności	(257 218)	(433 369)	176 151	41%
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	4 802 109	1 795 351	3 006 758	167%
Przychody finansowe	1 353 660	2 560 807	(1 207 147)	(47%)
Koszty finansowe	2 641 064	684 411	1 956 653	286%
Zysk/(Strata) przed opodatkowaniem	3 514 705	3 671 747	(157 042)	(4%)
Podatek dochodowy	812 160	1 703 929	(891 769)	(52%)
Zysk/(Strata) netto z działalności kontynuowanej	2 702 545	1 967 818	734 727	37%

Grupa w 2023 r. wykazuje wzrost przychodów netto ze sprzedaży w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego z poziomu 61 122 tys. PLN do poziomu 94 010 tys. PLN tj. o 54%. Prezentowany przez Grupę wysoki poziom przychodów związany jest przede wszystkim z realizacją umów z globalnymi wydawcami w Spółce oraz utrzymywaniem się wysokiego poziomu sprzedaży poszczególnych gier.

W ramach Kosztów własnych sprzedaży Grupa prezentuje głównie koszty zespołu deweloperskiego, koszty usług związanych z produkcją gier świadczone przez podmioty trzecie (podwykonawstwo) oraz amortyzację nakładów na prace rozwojowe. Koszty ogólnego zarządu to przede wszystkim koszty wynagrodzeń pracowników i współpracowników Grupy, niezaangażowanych bezpośrednio w produkcję gier, koszty rozliczenia programu motywacyjnego oraz pozostałe koszty usług obcych niezwiązanych z produkcją gier. Wzrost powyższych kosztów związany jest głównie ze zwiększeniem skali działalności Grupy, realizacją nowych projektów deweloperskich w ramach rozwoju 2nd Party (Segment II).

W danym okresie Grupa rozpoznaje dodatkowo w wyniku finansowym 15 277 tys. PLN Pozostałego przychodu operacyjnego, w głównej mierze z tytułu otrzymanych dotacji. W ramach pozycji Pozostałe koszty operacyjne Grupa rozpoznaje przede wszystkim wartość odpisów Wartości niematerialnych oraz Należności z tytułu odstaw i usług oraz z tytułu podatków.

Zyski/ (straty) z oczekiwanych strat kredytowych prezentują aktualizacje wartości należności oraz pożyczek z zastosowaniem modelu ECL.

Udział w wynikach jednostek wycenianych metodą praw własności to wynik wyceny jednostek stowarzyszonych tj. Draw Distance S.A., Satus Games sp. z o.o. –alternatywna spółka inwestycyjna–sp.k. oraz Fearful Entertainment S.A. metodą praw własności z uwzględnieniem korekty z tytułu niezrealizowanej marży.

W ramach Przychodów i Kosztów finansowych Grupa rozpoznaje przede wszystkim nadwyżkę ujemnych lub dodatnich różnic kursowych, odsetki od leasingów, odsetki kredytowe, odsetki od udzielonych pożyczek.

Na wartość Podatku dochodowego składały się następujące pozycje: bieżący podatek dochodowy, korekty dotyczące lat ubiegłych, premia inwestycyjna, podatek odroczony.

Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej (Grupa Kapitałowa)

	31.12.2023	31.12.2022	Zmiana	Zmiana %
Aktywa trwałe	93 951 713	77 481 653	16 470 060	21%
Wartość firmy	5 906 694	-	5 906 694	100%
Wartości niematerialne	60 774 625	55 339 560	5 435 065	10%
Rzeczowe aktywa trwałe	6 053 056	4 286 573	1 766 483	41%
Aktywa z tytułu praw do użytkowania	9 388 854	3 406 844	5 982 010	176%
Należności długoterminowe	652 473	655 906	(3 433)	(1%)
Inwestycje wyceniane metodą praw własności	2 970 659	3 227 877	(257 218)	(8%)
Inwestycje w aktywa finansowe	8 205 352	10 564 893	(2 359 541)	(22%)
Aktywa obrotowe	43 217 568	48 503 670	(5 286 102)	(11%)
Inwestycje w aktywa finansowe	1 741 901	716 376	1 025 525	143%
Aktywa z tytułu wykonania umów	7 753 489	9 959 354	(2 205 865)	(22%)
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	17 493 415	7 112 255	10 381 160	146%
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 831 466	1 762 850	2 068 616	117%
Środki pieniężne	12 397 297	28 952 835	(16 555 538)	(57%)
Aktywa razem	137 169 281	125 985 323	11 183 958	9%

W 2023 r. w ramach konsolidacji Grupy (metodą pełną) zostaje po raz pierwszy ujęta spółka Played With Fire sp. z o.o., której to 53,27% udziałów zostało nabyte przez Spółkę w sierpniu 2023 r. W związku z wymienioną transakcją Grupa na koniec 2023 r. rozpoznaje w aktywach 5 907 tys. PLN Wartości firmy.

W 2023 r. Grupa wykazuje wzrost Aktywów z tytułu prawa do użytkowania do kwoty 9 389 tys. PLN (wzrost z poziomu 3 407 tys. PLN), przede wszystkim w związku z rozpoznaniem w ramach tej kategorii w 2023 r. nowej umowy najmu powierzchni biurowej dla siedziby Spółki.

	31.12.2023	31.12.2022	Zmiana	Zmiana %
Kapitał własny				
Kapitał podstawowy	193 093	193 093	-	0%
Kapitał zapasowy	69 885 239	49 360 473	20 524 766	42%
Pozostałe kapitały rezerwowe	28 328 761	25 154 594	3 174 167	13%
Akcje własne	(71 148)	(48 281)	(22 867)	47%
Różnice kursowe z przeliczenia jednostki zagranicznej	103 703	334 854	(231 151)	(69%)
Zyski zatrzymane	(3 643 512)	11 451 009	(15 094 521)	(132%)
Kapitał własny przypadający właścicielom jednostki dominującej	94 796 136	86 445 742	8 350 394	10%
Udziały niekontrolujące	1 075 103	141 251	933 852	661%
Kapitał własny ogółem	95 871 239	86 586 993	9 284 246	11%
Zobowiązania długoterminowe	18 611 828	15 930 842	2 680 986	17%
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 146 338	1 772 057	(625 719)	-35%
Pozostałe zobowiązania finansowe	-	1 320 540	(1 320 540)	(100%)
Przychody przyszłych okresów, w tym dotacje rządowe	10 002 907	10 156 987	(154 080)	(2%)
Zobowiązania z tytułu leasingu	7 462 583	2 681 258	4 781 325	178%
Zobowiązania krótkoterminowe	22 686 214	23 467 488	(781 274)	(3%)
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	5 117 936	8 755 737	(3 637 801)	(42%)
Bieżące zobowiązania z tytułu podatków	1 691 432	3 195 373	(1 503 941)	(47%)
Zobowiązania z tytułu leasingu	1 925 213	861 818	1 063 395	123%
Kredyty i pożyczki	1 602 129	878 290	723 839	82%
Pozostałe zobowiązania finansowe	5 404 929	5 370 193	34 736	1%
Pozostałe rezerwy	479 182	442 056	37 126	8%
Przychody przyszłych okresów, w tym dotacje rządowe	6 465 393	2 003 774	4 461 619	223%
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	-	1 960 247	(1 960 247)	(100%)
Zobowiązania razem	41 298 042	39 398 330	1 899 712	5%
Pasywa razem	137 169 281	125 985 323	11 183 958	9%

Grupa w 2023 r. wykazuje spadek zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz bieżących zobowiązań z tytułu podatków oraz pozostałych zobowiązań finansowych o wartość 5 107 tys. PLN, przy jednoczesnym wzroście należności z tytułu dostaw i usług o łączną kwotę 10 381 tys. PLN.

Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych (Grupa Kapitałowa)

	01.01.2023 - 31.12.2023	01.01.2022 - 31.12.2022	Zmiana	Zmiana %
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	11 420 589	32 890 816	(21 470 227)	(65%)
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(26 537 695)	(38 890 723)	12 353 028	(32%)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	(1 438 432)	9 885 335	(11 323 767)	(115%)
Wzrost/(spadek) netto stanu środków pieniężnych	(16 555 538)	3 885 428	(20 440 966)	(526%)
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	12 397 297	28 952 835	(16 555 538)	(57%)

Uzyskane wyniki finansowe pozwoliły Grupie utrzymać wysoki poziom środków pieniężnych na koniec 2023 r. w wysokości 12 397 tys. PLN, pomimo poniesionych wysokich wydatków na działalność inwestycyjną w wartości 26 538 tys. PLN. Grupa wykazuje dodatnie przepływy pieniężne netto

z działalności operacyjnej na poziomie 11 421 tys. PLN oraz ujemne przepływy pieniężne z działalności finansowej w wysokości 1 438 tys. PLN.

Sprawozdanie z zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów (Blobber Team S.A.)

	01.01.2023 - 31.12.2023	01.01.2022 - 31.12.2022 dane przekształcone	Zmiana	Zmiana %
Przychody ze sprzedaży	89 397 892	58 221 326	31 176 566	54%
Koszt własny sprzedaży	78 056 331	42 287 318	35 769 013	85%
Zysk/(Strata) brutto ze sprzedaży	11 341 561	15 934 008	(4 592 447)	(29%)
Koszty ogólnego zarządu	19 572 705	16 622 711	2 949 994	18%
Pozostałe przychody operacyjne	14 757 135	4 177 648	10 579 487	253%
Pozostałe koszty operacyjne	433 724	12 075	421 649	3492%
Zyski/ (straty) z oczekiwanych strat kredytowych	53 261	(353 656)	406 917	(115%)
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	6 145 528	3 123 214	3 022 314	97%
Przychody finansowe	1 165 975	2 495 963	(1 329 988)	(53%)
Koszty finansowe	2 292 738	487 136	1 805 602	371%
Zysk/(Strata) przed opodatkowaniem	5 018 765	5 132 041	(113 276)	(2%)
Podatek dochodowy	702 794	1 778 223	(1 075 429)	(60%)
Zysk/(Strata) netto z działalności kontynuowanej	4 315 971	3 353 818	962 153	29%

Spółka w 2023 r. wykazuje wzrost przychodów netto ze sprzedaży w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego z poziomu 58 221 tys. PLN do poziomu 89 398 tys. PLN tj. o 54%. Prezentowany przez Spółkę wysoki poziom przychodów związany jest przede wszystkim z realizacją umów z globalnymi wydawcami oraz utrzymywaniem się wysokiego poziomu sprzedaży poszczególnych gier.

W ramach Kosztów własnych sprzedaży Spółka prezentuje głównie koszty zespołu deweloperskiego, koszty usług związanych z produkcją gier świadczone przez podmioty trzecie (podwykonawstwo) oraz amortyzację nakładów na prace rozwojowe. Koszty ogólnego Zarządu to przede wszystkim koszty wynagrodzeń pracowników i współpracowników Spółki, niezaangażowanych bezpośrednio w produkcję gier, koszty rozliczenia programu motywacyjnego oraz pozostałe koszty usług obcych niezwiązanych z produkcją gier. Wzrost powyższych kosztów związany jest głównie ze zwiększeniem skali działalności Spółki, w tym realizacją nowych projektów deweloperskich w ramach rozwoju 2nd Party (Segment II).

W danym okresie Spółka rozpoznaje dodatkowo w wyniku finansowym 14 757 tys. PLN Pozostałego przychodu operacyjnego, w głównej mierze z tytułu otrzymanych dotacji. W ramach pozycji Pozostałe koszty operacyjne Spółka rozpoznaje przede wszystkim wartość odpisu Należności z tytułu odstaw i usług oraz z tytułu podatków.

Zyski/ (straty) z oczekiwanych strat kredytowych prezentują aktualizacje wartości należności oraz pożyczek z zastosowaniem modelu ECL.

W ramach Przychodów i Kosztów finansowych Spółka rozpoznaje przede wszystkim nadwyżkę ujemnych lub dodatnich różnic kursowych, odsetki od leasingów, odsetki kredytowe, odsetki od udzielonych pożyczek.

Na wartość Podatku dochodowego Spółki składały się następujące pozycje: bieżący podatek dochodowy, korekty dotyczące lat ubiegłych, premia inwestycyjna, podatek odroczony.

Sprawozdanie z sytuacji finansowej (Blobber Team S.A.)

	31.12.2023	31.12.2022 dane przekształcone	Zmiana	Zmiana %
Aktywa				
Aktywa trwałe	100 412 667	80 767 161	19 645 506	24%
Wartości niematerialne	58 716 720	52 990 402	5 726 318	11%
Rzeczowe aktywa trwałe	6 048 903	4 275 883	1 773 020	41%
Aktywa z tytułu praw do użytkowania	9 388 855	3 406 844	5 982 011	176%
Należności długoterminowe	652 473	652 473	-	0%
Inwestycje w jednostkach podporządkowanych	15 093 108	8 253 108	6 840 000	83%
Inwestycje w aktywa finansowe	10 512 608	11 188 451	(675 843)	(6%)
Aktywa obrotowe	38 938 291	46 372 156	(7 433 865)	(16%)
Inwestycje w aktywa finansowe	3 118 758	1 702 602	1 416 156	83%
Aktywa z tytułu wykonania umów	7 753 489	9 959 354	(2 205 865)	(22%)
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	16 944 629	6 336 620	10 608 009	167%
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 806 299	1 761 013	2 045 286	116%
Środki pieniężne	7 315 116	26 612 567	(19 297 451)	(73%)
Aktywa razem	139 350 958	127 139 317	12 211 641	10%

W 2023 r. Spółka nabyła 53,27% udziałów spółki Played With Fire sp. z o.o., w związku z czym wartość Inwestycji w jednostkach podporządkowanych wzrosła o kwotę 6 840 tys. PLN.

W 2023 r. Spółka wykazuje wzrost Aktywów z tytułu prawa do użytkowania do kwoty 9 389 tys. PLN (wzrost z poziomu 3 407 tys. PLN), przede wszystkim w związku z rozpoznaniem w ramach tej kategorii w 2023 r. nowej umowy najmu powierzchni biurowej dla siedziby Spółki.

	31.12.2023	31.12.2022 dane przekształcone	Zmiana	Zmiana %
Pasywa				
Kapitał własny				
Kapitał podstawowy	193 093	193 093	-	-
Kapitał zapasowy	69 885 239	49 360 473	20 524 766	42%
Pozostałe kapitały rezerwowe	28 328 761	25 154 594	3 174 167	13%
Akcje własne	(71 148)	(48 281)	(22 867)	47%
Zyski zatrzymane	1 517 905	14 883 871	(13 365 966)	(90%)
Kapitał własny ogółem	99 853 850	89 543 750	10 310 100	12%
Zobowiązania długoterminowe				
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	767 574	1 410 013	(642 439)	(46%)
Pozostałe zobowiązania finansowe	-	1 320 540	(1 320 540)	(100%)
Przychody przyszłych okresów, w tym dotacje rządowe	10 002 907	10 156 987	(154 080)	(2%)
Zobowiązania z tytułu leasingu	7 462 583	2 681 258	4 781 325	178%
Zobowiązania krótkoterminowe	21 264 044	22 026 769	(762 725)	(3%)
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	4 493 343	7 888 133	(3 394 790)	(43%)
Bieżące zobowiązania z tytułu podatków	1 399 418	3 087 005	(1 687 587)	(55%)
Zobowiązania z tytułu leasingu	1 925 213	861 818	1 063 395	123%
Kredyty i pożyczki	1 602 129	878 245	723 884	82%
Pozostałe zobowiązania finansowe	5 261 806	4 905 491	356 315	7%
Pozostałe rezerwy	479 182	442 056	37 126	8%
Przychody przyszłych okresów, w tym dotacje rządowe	6 102 953	2 003 774	4 099 179	205%
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	-	1 960 247	(1 960 247)	(100%)
Zobowiązania razem	39 497 108	37 595 567	1 901 541	5%
Pasywa razem	139 350 958	127 139 317	12 211 641	10%

Spółka Bloober Team S.A. w 2023 r. wykazuje spadek zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz bieżących zobowiązań z tytułu podatków oraz pozostałych zobowiązań finansowych o kwotę 4 726 tys. PLN, przy jednoczesnym wzroście należności z tytułu dostaw i usług o łączną kwotę 10 608 tys. PLN.

Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (Bloober Team S.A.)

	01.01.2023 - 31.12.2023	01.01.2022 - 31.12.2022 dane przekształcone	Zmiana	Zmiana %
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	13 046 477	33 260 544	(20 214 067)	(61%)
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(30 906 951)	(39 604 396)	8 697 445	(22%)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	(1 436 977)	9 885 635	(11 322 612)	(115%)
Wzrost/(spadek) netto stanu środków pieniężnych	(19 297 451)	3 541 783	(22 839 234)	(645%)
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	7 315 116	26 612 567	(19 297 451)	(73%)

Uzyskane wyniki finansowe pozwoliły Spółce utrzymać poziom środków pieniężnych na koniec 2023 r. w wysokości 7 315 tys. PLN, pomimo poniesionych znaczących wydatków na działalność inwestycyjną w wartości 30 907 tys. PLN. Spółka wykazuje wysokie, dodatnie przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej na poziomie 13 047 tys. PLN oraz ujemne przepływy z działalności finansowej w wysokości 1 437 tys. PLN.

3.2. Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Emitenta i Grupy za rok obrotowy, z określeniem stopnia wpływu tych czynników lub nietypowych zdarzeń na osiągnięty wynik

Nietypowymi zdarzeniami mającymi istotny wpływ na wyniki, aktywa, pasywa oraz przepływy środków pieniężnych Grupy były:

- Zwiększenie kapitału rezerwowego o wartość 1 200 tys. PLN i zmniejszenie o wartość 4 043 tys. PLN - zmiany związane z programem motywacyjnym.
- Zmniejszenie kapitału rezerwowego o wartość rozliczonych kosztów programu motywacyjnego 6 480 tys. PLN- wartość kapitału rezerwowego na dzień 31 grudnia 2023 r. wynosi 28 329 tys. PLN.
- Wykazanie w związku z programem motywacyjnym w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym oraz Jednostkowym sprawozdaniu finansowym w ramach Kosztów działalności operacyjnej kwoty 6 017 tys. PLN kosztów programu motywacyjnego.
- Rozpoznanie w wyniku finansowym roku 2023 pozostałego przychodu operacyjny z tytułu dotacji w wartości 13 166 tys. PLN w Skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym (12 649 tys. PLN w Jednostkowym sprawozdaniu finansowym) równocześnie zmniejszenia pozycji Przychodów przyszłych okresów, w tym dotacje rządowe o wskazaną wartość oraz zwiększając tą pozycję o kwotę 16 834 tys. PLN wpływów z dotacji (Spółka 16 434 tys. PLN).
- W 2023 r. Grupa rozpoznała bezpośrednio w wyniku finansowym 14 072 tys. PLN nakładów na prace rozwojowe (technologię), które nie spełniły kryteriów kapitalizacji na aktywach niematerialnych.

3.3. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Emitenta i Grupy

Grupa w 2023 r. prowadzi rentowną działalność operacyjną i generuje dodatnie przepływy pieniężne z tej działalności. Grupa pracuje równocześnie nad kilkoma projektami/grami zarówno w ramach Segmentu I, jak i Segmentu II. Dodatkowo Grupa realizuje prace badawczo – rozwojowe, rozwijając własne technologie.

Zgodnie z ogłoszoną w 2023 r. strategią Grupy, jej działania skupiają się na długoterminowym rozwoju i osiągnięciu pozycji światowego lidera horroru. Spółka szerzej opisuje rozwój Spółki i Grupy oraz strategię Emitenta w punkcie 2.3. oraz 2.4. niniejszego sprawozdania.

3.4. Informacje o instrumentach finansowych Emitenta i Grupy

Instrumenty finansowe oraz ryzyko walutowe, ryzyko związane z poziomem stóp procentowych, ryzyko płynności i kredytowe zostały szczegółowo opisane w notach 41. i 42. Jednostkowego Sprawozdania Finansowego oraz w notach 41. i 42. Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego.

Zarówno Grupa, jak i Spółka rozpoznają następujące instrumenty finansowe: środki pieniężne, należności z tytułu dostaw i usług, kredyty i pożyczki o zmiennej i stałej stopie procentowej, zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania, zobowiązania z tytułu leasingu.

Ani Spółka ani Grupa, nie zawierały w 2023 r. transakcji pochodnych zabezpieczających poziom kursów walutowych, czy stóp procentowych.

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń.

3.5. Różnice pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami Emitenta i Grupy

Zarząd Spółki nie publikował prognoz wyników finansowych na 2023 rok dla Emitenta lub Grupy.

3.6. Ocena, wraz z jej uzasadnieniem, zarządzania zasobami finansowymi z uwzględnieniem zdolności wywiązywania się z zaciągniętych zobowiązań oraz określenie ewentualnych zagrożeń i działań, jakie Emitent i Grupa podjął lub zamierza podjąć w celu przeciwdziałania tym zagrożeniom

Ryzyko płynności zostało szczegółowo opisane w nocie 42. Jednostkowego Sprawozdania Finansowego oraz w nocie 42. Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego.

Aby minimalizować ryzyko opóźnienia w pokrywaniu zobowiązań Grupa prowadzi działania produkcyjne nowych tytułów, aktywnie śledzi bieżące trendy i w oparciu o nie dokonuje rozwoju swoich dotychczasowych produktów. Dodatkowo Grupa prowadzi intensywne działania handlowe w celu nawiązania nowych kontaktów i nawiązania wartościowej współpracy. W celu zmniejszenia niniejszego ryzyka Grupa na bieżąco weryfikuje krótkoterminowe i długoterminowe przepływy pieniężne. W celu określenia ryzyka płynności Grupa prognozuje harmonogram prac z wydawcami, za które otrzymuje wynagrodzenie. Jednym z filarów zarządzania ryzykiem płynności dla Grupy jest również utrzymywanie własnych rezerw finansowych.

3.7. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych, w tym inwestycji kapitałowych, w porównaniu do wielkości posiadanych środków, z uwzględnieniem możliwych zmian w strukturze finansowania tej działalności

Grupa finansuje działalność inwestycyjną środkami wygenerowanymi w ramach działalności operacyjnej oraz w niewielkim stopniu finansowaniem dłużnym (kredyt bankowy). Spółka w ramach finansowania prac badawczo- rozwojowych korzysta również z finansowania w postaci dotacji. Grupa dostosowuje wielkość działań inwestycyjnych do posiadanych środków finansowanych, uwzględniając potencjalne przyszłe wpływy z działalności operacyjnej i rozliczeń dotowanych prac oraz możliwości zwiększenia finansowania kredytowego.

3.8. Charakterystyka struktury aktywów i pasywów skonsolidowanego bilansu, w tym z punktu widzenia płynności Grupy Kapitałowej Emitenta

Charakterystyk struktury aktywów i pasywów bilansu została opisana w pkt. 3.1 sprawozdania - Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno-finansowych.

Zarówno Grupa, jak i Spółka na dzień 31 grudnia 2023 r. posiadają środki pieniężne oraz należności z tytułu dostaw i usług, których suma przewyższa wartość zobowiązań z tytułu dostaw i usług, kredytów bankowych oraz zobowiązań z tytułu leasingu wymagalnych w okresie do 12 miesięcy.

	31.12.2023 Grupa	31.12.2023 Spółka
Środki pieniężne na dzień bilansowy	12 397 297	7 315 116
Należności z tytułu dostaw i usług	12 745 538	12 471 273
Krótkoterminowe zobowiązania z tytułu dostaw i usług, kredytów bankowych, leasingu	(15 741 639)	(12 292 279)
Nadwyżka	9 401 196	7 494 110

3.9. Opis struktury głównych lokat kapitałowych lub głównych inwestycji kapitałowych dokonanych w ramach grupy kapitałowej emitenta w danym roku obrotowym

W dniu 9 sierpnia 2023 r. Spółka dokonała transakcji nabycia udziałów spółki Played With Fire sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie (studio deweloperskie gier VR, dalej jako „PWF”). Bloomber Team S.A. w ramach realizacji działań strategicznych Grupy nabył 114 udziałów PWF stanowiących 53,27% kapitału zakładowego PWF, za łączną cenę nabycia 6 840 tys. PLN.

Spółka udzielała pożyczek spółkom zależnym i stowarzyszonym, które zostały szerzej opisane w punkcie 2.13 niniejszego sprawozdania.

3.10. Opis istotnych pozycji pozabilansowych w ujęciu podmiotowym, przedmiotowym i wartościowym Emitenta i Grupy

Zarówno Spółka, jak i Grupa nie wykazują istotnych pozycji pozabilansowych.

3.11. Emisja papierów wartościowych – wykorzystanie wpływów z emisji papierów wartościowych Emitenta i Grupy

W 2023 roku oraz do dnia publikacji Jednostkowego Sprawozdania Finansowego oraz Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Emitent oraz podmioty z Grupy Emitenta nie dokonywały emisji papierów wartościowych.

3.12. Kluczowe finansowe wskaźniki efektywności związane z działalnością Emitenta i Grupy

W poniższych tabelach zaprezentowano niektóre wskaźniki finansowe dla Grupy oraz Spółki dla roku 2023.

Wskaźniki rentowności

Nazwa wskaźnika	Wartość wskaźnika dla Grupy	Wartość wskaźnika dla Spółki	Sposób wyliczenia wskaźnika
Marża na sprzedaży	14%	13%	Zysk brutto ze sprzedaży / Przychody ze sprzedaży
EBITDA	26 206 007 PLN	27 302 915 PLN	Zysk operacyjny + Amortyzacja
Marża EBITDA	28%	31%	EBITDA / Przychody ze sprzedaży
EBITDA skorygowana o koszt programu motywacyjnego	32 223 003 PLN	33 319 911 PLN	Zysk operacyjny + Amortyzacja + Koszt programu motywacyjnego
Marża EBITDA skorygowana o koszt programu motywacyjnego	34%	37%	EBITDA skorygowana o koszt programu motywacyjnego / Przychody ze sprzedaży
Marża zysku (straty) netto	3%	5%	Zysk netto / Przychody ze sprzedaży

Wskaźniki płynności

Nazwa wskaźnika	Wartość wskaźnika dla Grupy	Wartość wskaźnika dla Spółki	Sposób wyliczenia wskaźnika
Wskaźnik płynności bieżącej	1,91	1,83	Aktywa obrotowe / Zobowiązania krótkoterminowe
Wskaźnik płynności szybkiej	1,91	1,83	(Aktywa obrotowe - Zapasy) / Zobowiązania krótkoterminowe
Wskaźnik natychmiastowej płynności	0,55	0,34	Środki pieniężne / Zobowiązania krótkoterminowe

Wskaźniki zadłużenia

Nazwa wskaźnika	Wartość wskaźnika dla Grupy	Wartość wskaźnika dla Spółki	Sposób wyliczenia wskaźnika
Wskaźnik kapitału własnego do źródeł finansowania	90%	90%	Kapitał własny / (Kapitał własny + Kredyty + Pożyczki + Zobowiązania leasingowe)
Wskaźnik zobowiązań do kapitału własnego	24%	22%	(Kredyty + Pożyczki + Zobowiązania leasingowe + Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania + Zobowiązania podatkowe + Zobowiązania z tytułu umów z klientami) / Kapitał własny
Wskaźnik długu netto do EBITDA	(5%)	13%	(Zobowiązania oprocentowane - Środki pieniężne) / EBITDA

3.13. Kluczowe niefinansowe wskaźniki efektywności związane z działalnością jednostki oraz informacje dotyczące zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Fluktuacja kadr (pracowników) Spółki w 2023 roku wyniosła 11,91%. Fluktuacja kadr (pracowników) Feardemic sp. z o.o. w 2023 r. wyniosła 6,00%, a w Played With Fire sp. z o.o. wyniosła 11,42%.

Przeciętne zatrudnienie w Spółce w 2023 r. na podstawie umów o pracę w 2023 r. wyniosło 44 etaty.

Przeciętne zatrudnienie w Feardemic sp. z o.o. na podstawie umów o pracę w 2023 r. wyniosło 6 etatów. Przeciętne zatrudnienie w Played with Fire sp. z o.o. w okresie od 1 sierpnia do 31 grudnia 2023 r. wyniosło 13 etatów.

Przeciętne zatrudnienie Grupy w 2023 roku wyniosło 63 etaty.

Zakres i skala prowadzonej przez Grupy działalności w ocenie Emitenta charakteryzuje się niewielkim wpływem na środowisko. Emitent dokłada starań, by wprowadzać w swojej działalności rozwiązania przyjazne środowisku, w szczególności:

- ograniczenie prowadzenia dokumentacji w postaci papierowej na rzecz dokumentacji elektronicznej,
- podpisywanie dokumentów w formie elektronicznej zamiast w formie papierowej,
- segregacja śmieci w biurach Emitenta,
- używanie nowoczesnych sprzętów elektronicznych, których praca jest wydajniejsza, co pozwala na mniejsze zużycie energii elektrycznej,

- wprowadzenie zasady reuse (używaj ponownie) zużytego sprzętu komputerowego wykorzystywanego w Spółce poprzez wprowadzenie procesu przygotowania do ponownego użycia, polegającego na sprawdzeniu i ew. naprawie sprzętu, w ramach którego produkty lub części produktów są przygotowane do tego, aby mogły być ponownie wykorzystywane,
- zmiana lokalu biurowego na biurowiec klasy A, który posiada certyfikat BREEAM EXCELLENT, który wyznacza standardy w projektowaniu zrównoważonego, ekologicznego budownictwa, w tym zrównoważonego zagospodarowania terenu, oszczędności zasobów wody, efektywności energetycznej, wyboru materiałów oraz jakości środowiska wewnątrz budynku.

3.14. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych

Od dnia 6 listopada 2019 r. do dnia 31 grudnia 2022 r. w Emitencie obowiązywał program motywacyjny. Niniejszy program motywacyjny został przyjęty uchwałą nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 6 listopada 2019 r. w sprawie przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego w Spółce, upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków Programu Motywacyjnego w części pozostawionej do dyspozycji tego organu przez Walne Zgromadzenie i trybu wejścia przez te osoby w posiadanie akcji Spółki, zmienionej uchwałą nr 5 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 8 grudnia 2020 r., w sprawie zmiany uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 6 listopada 2019 r. 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, a następnie zmienionej uchwałą nr 4 i 5 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 19 października 2021 r. w sprawie zmiany uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 6 listopada 2019 r. 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. Program dotyczył nabycia i objęcia akcji Spółki, zgodnie z regulaminem zatwierdzonym przez uchwały podjęte przez organy Spółki. Spółka przeprowadziła Program w trzech rundach: w grudniu 2020 r., we wrześniu 2021 r. i w marcu 2022 r. Realizacja Programu opierała się na skupionych przez Spółkę akcjach własnych oraz emisji akcji serii E.

Osoby uprawnione, które nabyły lub objęły akcje Emitenta, zawarły ze Spółką oraz Trigon Dom Maklerski S.A. stosowne umowy ograniczające zbywalność posiadanych przez daną osobę uprawnioną akcji Spółki w okresie 24 lub 36 miesięcy, w zależności od ustaleń poczynionych w uchwale Walnego Zgromadzenia dla danej tury, w której nabywały lub obejmowały one akcje, od dnia nabycia lub objęcia akcji Spółki w ramach programu motywacyjnego (umowy lock-up) oraz umów lojalnościowych. Nad prawidłową realizacją obowiązujących jeszcze umów lock-up kontrolę sprawuje bezpośrednio Zarząd Spółki.

4. Ład korporacyjny

4.1. Akcjonariat Emitenta

Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio znaczne pakiety akcji na dzień publikacji Raportu:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu
Piotr Babieno	2 735 667	14,17%	2 735 667	14,17%
Bezpośrednio: Serene Century Limited	3 881 885	20,10%	3 881 885	20,10%
Pośrednio: Tencent Holdings Limited				
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%
ESALIENS TFI S.A. (Esaliens Digital Entertainment Fundusz Inwestycyjny Zamknięty, Esaliens Parasol Fundusz Inwestycyjny Otwarty, Esaliens Senior Fundusz Inwestycyjny Otwarty)	974 654	5,05%	974 654	5,05%

Każda Akcja uprawnia do wykonywania jednego głosu na Walnym Zgromadzeniu Emitenta. Akcjonariusze Emitenta nie posiadają odmiennego prawa głosu lub ograniczeń odnośnie wykonywania prawa głosu.

Akcjonariusz Spółki Piotr Babieno posiada osobiste uprawnienie do powoływania i odwoływania 1 (jednego) Członka Rady Nadzorczej, oświadczeniem kierowanym do Spółki. Powyższe uprawnienie przysługuje Piotrowi Babieno, o ile posiada on co najmniej 10% akcji w kapitale zakładowym Spółki.

Osoby, które nabyły lub objęły akcje Emitenta w ramach programu motywacyjnego obowiązującego w Emitencie w okresie od dnia 6 listopada 2019 r. do 31 grudnia 2022 r. zawarły ze Spółką umowy ograniczające zbywalność posiadanych przez daną osobę akcji Spółki w okresie 24 lub 36 miesięcy od dnia zawarcia umów lock-up w ramach tego programu motywacyjnego (umowy lock-up).

4.2. Informacje o znanych Emitentowi umowach, w tym zawartych po dniu bilansowym, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy

Zgodnie z najlepszą wiedzą Emitenta nie istnieją umowy, których realizacja może spowodować zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy Emitenta.

Zgodnie z porozumieniem z dnia 9 sierpnia 2023 r. oraz późniejszym aneksem zawartym pomiędzy Bartłomiejem Szydło, Prezesem Zarządu Podmiotu Zależnego Emitenta Played with Fire sp. z o.o. oraz Emitentem strony postanowiły, że doprowadzą do zawarcia przez Played with Fire sp. z o.o. oraz Bartłomieja Szydło do końca maja 2024 r. umowy przyznającej Bartłomiejowi Szydło stopniowe zwiększenie liczby posiadanych przez Bartłomieja Szydło udziałów w Played with Fire sp. z o.o. w zależności od spełnienia warunków określonych przez strony tej umowy, w tym w zależności od czasu pozostawania przez Bartłomieja Szydło na stanowisku Prezesa Zarządu Played with Fire sp. z o.o., z zastrzeżeniem, że finalna liczba udziałów posiadanych przez Bartłomieja Szydło nie będzie przekraczać 51% kapitału zakładowego Played with Fire sp. z o.o. (program motywacyjny).

4.3. Skład organów zarządzających, nadzorujących oraz ich komitetów wraz z opisem ich działania

Zarząd Spółki

- Piotr Babieno – Prezes Zarządu
- Karolina Nowak – Wiceprezes Zarządu
- Mateusz Lenart – Członek Zarządu
- Konrad Rekieć – Członek Zarządu

W 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu rocznego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za rok 2023 r. nie miały miejsca zmiany w składzie Zarządu Spółki.

Zgodnie z art. 368 KSH oraz §17 Statutu Spółki Zarząd Spółki prowadzi sprawy Spółki i ją reprezentuje. Zarząd Emitenta liczy od jednego do pięciu członków. Członków Zarządu powołuje i odwołuje Rada Nadzorcza. Do Zarządu Emitenta mogą być powołane osoby spośród akcjonariuszy lub spoza ich grona. Kadencja Zarządu wynosi 4 (cztery) lata. Członkowie Zarządu powoływani są na wspólną kadencję. Członek Zarządu powołany do niego w trakcie trwania kadencji jest powoływany na okres do końca trwającej kadencji. Kadencję oblicza się w pełnych latach obrotowych.

Każdy z Członków Zarządu jest uprawniony i zobowiązany do prowadzenia spraw Emitenta. Zarząd podejmuje samodzielne decyzje dotyczące Emitenta we wszelkich kwestiach niezastrzeżonych przez Statut Emitenta i przepisy prawa do kompetencji Rady Nadzorczej lub Walnego Zgromadzenia. Uchwały Zarządu zapadają bezwzględną większością głosów. W razie równości głosów decyduje głos Prezesa Zarządu.

Jeżeli Zarząd jest wieloosobowy, do reprezentowania Spółki uprawnieni są Prezes Zarządu Spółki lub Wiceprezes Zarządu Spółki działający samodzielnie albo dwaj Członkowie Zarządu Spółki działający łącznie lub Członek Zarządu Spółki działający łącznie z prokurentem.

Rada Nadzorcza Spółki

- 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 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu rocznego oraz skonsolidowanego raportu rocznego za rok 2023 r. nie miały miejsca zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki.

Zadaniem Rady Nadzorczej jest sprawowanie stałego nadzoru nad działalnością spółki we wszystkich aspektach jej działalności.

Zgodnie z §21 Statutu Emitenta, Rada Nadzorcza Emitenta składa się z od 5 (pięciu) do 7 (siedmiu) członków. Członkowie Rady Nadzorczej są powoływani i odwoływani przez Walne Zgromadzenie z zastrzeżeniem, że jeżeli Piotr Babieno pozostaje akcjonariuszem Spółki i posiada co najmniej 10% akcji w kapitale zakładowym Spółki, to posiada on osobiste uprawnienie do powoływania i odwoływania 1 (jednego) Członka Rady Nadzorczej, w drodze oświadczenia kierowanego do Spółki.

Członkowie Rady Nadzorczej powoływani są na wspólną kadencję, która trwa 3 (trzy) lata. Członek Rady Nadzorczej powołany w trakcie trwania kadencji jest powoływany na okres do końca trwającej kadencji.

W przypadku, gdy liczba Członków Rady spadnie poniżej 5 (pięciu), albo innej minimalnej liczby ustalonej w uchwale Walnego Zgromadzenia, z innych przyczyn niż okoliczności określone w art. 369 §4 KSH lub odwołanie oraz jeżeli wakat nie został uzupełniony w trybie osobistego uprawnienia do powołania członka Rady Nadzorczej, Rada Nadzorcza ma prawo uzupełnienia swojego składu do wymaganej liczby w drodze kooptacji. W każdym momencie nie więcej niż 50% (pięćdziesiąt procent) Członków Rady Nadzorczej piastujących funkcję może być powołanych w drodze kooptacji. Po powołaniu Członka Rady Nadzorczej w drodze kooptacji Rada Nadzorcza niezwłocznie zwołuje Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie, w którego porządku obrad zamieszcza zatwierdzenie powołania nowego Członka Rady Nadzorczej.

Posiedzenia Rady Nadzorczej odbywają się w miarę potrzeby, nie rzadziej jednak niż 1 (jeden) raz w każdym kwartale roku obrotowego. Uchwały Rady Nadzorczej mogą zapaść bez formalnego zwołania, jeżeli wszyscy jej Członkowie są obecni i nikt nie zgłosi sprzeciwu co do odbycia posiedzenia Rady, ani co do porządku obrad. Członkowie Rady Nadzorczej mogą brać udział w podejmowaniu uchwał Rady oddając swój głos na piśmie, za pośrednictwem innego członka Rady z wyłączeniem spraw wprowadzonych do porządku obrad na posiedzeniu Rady Nadzorczej. Uchwały mogą być podejmowane przez Radę Nadzorczą w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość, jeżeli wszyscy członkowie Rady zostali powiadomieni o treści projektu uchwały oraz co najmniej połowa członków Rady wzięła udział w podejmowaniu uchwały.

Komitet Audytu

Wymóg niezależności, o którym mowa w art. 129 ust. 3 Ustawy o Biegłych Rewidentach spełniają wszyscy Członkowie Komitetu Audytu: Paweł Duda – Przewodniczący Komitetu Audytu, Tomasz Muchalski oraz Jakub Chruściel.

Wymóg posiadania wiedzy i umiejętności z zakresu rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych spełnia dwóch Członków Komitetu Audytu, Paweł Duda – Przewodniczący Komitetu Audytu oraz Jakub Chruściel.

Wymóg posiadania wiedzy i umiejętności w zakresie branży, w której działa Spółka spełniają wszyscy Członkowie Komitetu Audytu: Paweł Duda – Przewodniczący Komitetu Audytu, Tomasz Muchalski oraz Jakub Chruściel.

Komitet Audytu Spółki powołany został uchwałą Rady Nadzorczej w dniu 3 stycznia 2024 r. – od tego czasu Komitet Audytu odbył trzy posiedzenia.

4.4. Opis zasad dotyczących powoływania i odwoływania osób zarządzających oraz ich uprawnień, w szczególności prawo do podjęcia decyzji o emisji lub wykupie akcji

Zgodnie z art. 368 KSH oraz §17 Statutu Spółki Zarząd Spółki prowadzi sprawy Spółki i ją reprezentuje. Zarząd Emitenta liczy od jednego do pięciu członków. Członków Zarządu powołuje i odwołuje Rada Nadzorcza. Do Zarządu Emitenta mogą być powołane osoby spośród akcjonariuszy lub spoza ich grona. Kadencja Zarządu wynosi 4 (cztery) lata. Członkowie Zarządu powoływani są na wspólną kadencję. Członek

Zarządu powołany do niego w trakcie trwania kadencji jest powoływany na okres do końca trwającej kadencji. Kadencję oblicza się w pełnych latach obrotowych. Mandaty Członków Zarządu wygasają najpóźniej z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni pełny rok obrotowy pełnienia przez nich funkcji Członków Zarządu. Zgodnie z Regulaminem Zarządu, mandat Członka Zarządu wygasa również w wyniku złożenia rezygnacji przez Członka Zarządu, w wyniku odwołania Członka Zarządu przez Radę Nadzorczą lub Walne Zgromadzenie, w wyniku prawomocnego skazania za przestępstwo określone w art. 18 §2 KSH, w wyniku prawomocnego orzeczenia o zakazie zajmowania stanowiska Członka Zarządu na podstawie art. 41 Kodeksu Karnego, w wyniku prawomocnego orzeczenia pozbawienia prawa pełnienia funkcji Członka Zarządu na podstawie art. 373 Prawa Upadłościowego, w czasie, gdy papiery wartościowe Spółki notowane są na rynku regulowanym, w wyniku prawomocnej decyzji o zakazie pełnienia funkcji Członka Zarządu jednostki zainteresowania publicznego na podstawie art. 193 ust. 1 pkt 2 w zw. z art. 192 ust. 1 Ustawy o Biegłych Rewidentach, w wyniku śmierci Członka Zarządu oraz w wyniku prawomocnego postanowienia o uznaniu Członka Zarządu za zmarłego zgodnie z art. 29 - 30 Kodeksu Cywilnego.

Każdy z Członków Zarządu jest uprawniony i zobowiązany do prowadzenia spraw Emitenta. Zarząd podejmuje samodzielne decyzje dotyczące Emitenta we wszelkich kwestiach niezastrzeżonych przez Statut Emitenta i przepisy prawa do kompetencji Rady Nadzorczej lub Walnego Zgromadzenia. Uchwały Zarządu zapadają bezwzględną większością głosów. W razie równości głosów decyduje głos Prezesa Zarządu. Prawo Członka Zarządu do reprezentowania Emitenta dotyczy wszystkich czynności sądowych i pozasądowych Emitenta, przy czym jego praw do reprezentowania Spółki nie można ograniczyć ze skutkiem prawnym wobec osób trzecich. Zarząd jest organem uprawnionym do zwoływania Walnego Zgromadzenia Emitenta.

Zarząd Spółki nie posiada uprawnień do podjęcia decyzji o emisji akcji Emitenta. Uchwałą nr 12 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 17 marca 2022 roku udzielone zostało Zarządowi Spółki upoważnienie do nabywania akcji własnych Spółki. Maksymalna liczba akcji własnych, która może zostać nabyta przez Spółkę wynosi 176 729 akcji, za cenę nie niższą niż 0,01 zł (jeden grosz) i nie wyższą niż 6,70 zł (sześć złotych 70/100). Upoważnienie zostało udzielone do dnia 31.12.2025 r. Przedmiotem nabycia akcji własnych Spółki mogą być wyłącznie akcje posiadane przez osoby uprawnione, które nabyły bądź objęły akcje Spółki w ramach programu motywacyjnego (został przyjęty uchwałą nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 6 listopada 2019 roku), z którymi to osobami uprawnionymi doszło do ustania zatrudnienia w Spółce w terminach wskazanych w programie motywacyjnym.

4.5. Opis zasad zmiany statutu Emitenta

Zmiana Statutu Emitenta wymaga zgodnie z przepisami Kodeksu Spółek Handlowych (dalej również jako "KSH") uchwały Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki oraz wpisu do krajowego rejestru sądowego. Spółka w ogłoszeniu o zwołaniu Walnego Zgromadzenia, w którego porządku obrad przewidywana jest zmiana treści Statutu Spółki, wskazuje odpowiednio postanowienia Statutu, które podlegają zmianie wraz z proponowaną nową treścią.

4.6. Sposób działania walnego zgromadzenia i jego zasadnicze uprawnienia oraz opis praw akcjonariuszy i sposobu ich wykonywania, w szczególności zasady wynikające z regulaminu walnego zgromadzenia, jeżeli taki regulamin został uchwalony, o ile informacje w tym zakresie nie wynikają wprost z przepisów prawa

Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki działa w sposób określony w Kodeksie Spółek Handlowych, Statucie Spółki oraz Regulaminie Walnego Zgromadzenia Spółki.

Emitent posiada również Regulamin Określający Szczegółowe Zasady Udziału w Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy przy Wykorzystaniu Środków Komunikacji Elektronicznej. Postanowienia niniejszego regulaminu mają zastosowanie w przypadku, gdy Emitent poinformuje Akcjonariuszy o możliwości wykorzystania środków komunikacji elektronicznej w ogłoszeniu o Walnym Zgromadzeniu. W zakresie nieuregulowanym powyższym regulaminem mają zastosowanie postanowienia Regulaminu Walnego Zgromadzenia Emitenta oraz przepisy prawa.

Prawa i obowiązki akcjonariuszy Spółki określone są w przepisach Kodeksu Spółek Handlowych oraz Statucie Spółki, przy czym zgodnie z art. 354 KSH statut spółki akcyjnej może przyznać indywidualnie oznaczonemu akcjonariuszowi osobiste uprawnienia. Zgodnie z §21 ust. 3 Statutu Emitenta, jeżeli akcjonariuszem Emitenta jest Pan Piotr Babieno i posiada co najmniej 10% akcji w kapitale zakładowym Emitenta, to posiada on osobiste uprawnienie do powoływania i odwoływania 1 (jednego) członka Rady Nadzorczej, oświadczeniem kierowanym do Emitenta. W okresie, gdy nie będzie możliwe powołanie lub odwołanie członka Rady Nadzorczej w sposób określony powyżej, wówczas członka Rady Nadzorczej Emitenta, który nie może być powołany lub odwołany w sposób określony powyżej, powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie.

Kompetencje Walnego Zgromadzenia Emitenta wynikają zarówno z przepisów prawa, w szczególności Kodeksu Spółek Handlowych, jak i Statutu Emitenta. W szczególności art. 393 KSH wskazuje, które kwestie wymagają uchwały walnego zgromadzenia spółki akcyjnej. Zgodnie ze Statutem Emitenta, uchwały Walnego Zgromadzenia Emitenta wymaga: tworzenie kapitałów celowych w Spółce, ustalanie wysokości wynagrodzenia członków Rady Nadzorczej, odwoływanie i zawieszanie w czynnościach członków Zarządu zgodnie z art. 368 §4 zd. 2 KSH, uchwalanie Regulaminu Rady Nadzorczej, uchwalanie Regulaminu Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy.

4.7. Umowy z osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska

Na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na datę publikacji jednostkowego raportu rocznego Emitenta za rok 2023 oraz skonsolidowanego raportu rocznego Grupy Emitenta za rok 2023 nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska osób wchodzących w skład Zarządu Spółki oraz w ramach Grupy Kapitałowej.

4.8. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści, w tym wynikających z programów motywacyjnych lub premiovych opartych na kapitale Emitenta, odrębnie dla każdej z osób zarządzających oraz nadzorujących Emitenta

Wynagrodzenie Członków Zarządu Spółki w 2023 r.:

Imię i Nazwisko	Stanowisko	Wynagrodzenie/Usługi	Koszt Spółki
Piotr Babieno	Prezes Zarządu	5 367 717	41 110
Karolina Nowak	Wiceprezes Zarządu	456 571	35 409
Mateusz Lenart	Członek Zarządu	492 577	-
Konrad Rekić	Członek Zarządu	399 714	29 789
łącznie:		6 716 579	106 308

Wynagrodzenie Członków Rady Nadzorczej Spółki w 2023 r.:

Imię i Nazwisko	Stanowisko	Wynagrodzenie/Usługi	Koszt Spółki
Paweł Duda	Przewodniczący Rady Nadzorczej	12 500	2 339
Piotr Jędras	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	10 500	1 707
Jakub Chruściel	Członek Rady Nadzorczej	9 400	1 553
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej	11 000	2 058
Marcin Kosela	Członek Rady Nadzorczej	10 000	1 871
łącznie:		53 400	9 528

Informacje dotyczące wynagrodzeń Zarządu i Rady Nadzorczej przedstawione zostały także w nocie 44. Jednostkowego Sprawozdania Finansowego Emitenta oraz w nocie 44. Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego.

4.9. Informacje o wszelkich zobowiązaniach wynikających z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu

Na dzień 31 grudnia 2023 r. nie istniały zobowiązania wynikające z emerytur lub świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących w ramach Spółki oraz Grupy Kapitałowej, nie istniały również jakiegokolwiek zobowiązania zaciągnięte w związku z tymi emeryturami.

4.10. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

Na dzień 24 kwietnia 2024 r. kapitał Spółki 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

Na dzień publikacji raportu spośród członków organów zarządzających i nadzorczych akcje Spółki posiadają:

Imię i nazwisko	Pełniona funkcja	Liczba akcji na dzień przekazywania raportu	Liczba akcji na dzień 31.12.2023 r.	Liczba akcji na dzień 01.01.2023 r.
Piotr Babieno	Prezes Zarządu	2 735 667	2 735 667	2 735 667
Karolina Nowak	Wiceprezes Zarządu	204 961	204 961	204 961
Konrad Łukasz Rekieć	Członek Zarządu	208 922	208 922	208 922
Mateusz Lenart	Członek Zarządu	211 272	211 272	211 272
Piotr Jędras	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	26 210	26 210	26 210
Jakub Chruściel	Członek Rady Nadzorczej (Sekretarz)	15 000	15 000	15 000
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej	2 150	3 150	4 000

Zgodnie z wiedzą Spółki, Pan Paweł Duda (Przewodniczący Rady Nadzorczej) oraz Pan Marcin Kosela (Członek Rady Nadzorczej) nie posiadają akcji Bloober Team S.A.

W okresie sprawozdawczym nie miały miejsca zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające Bloober Team S.A. W okresie sprawozdawczym miały miejsce zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby nadzorujące Spółki.

Po okresie sprawozdawczym nie miały miejsca zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające. Po okresie sprawozdawczym miały miejsca zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby nadzorujące Spółkę.

Osoby zarządzające i nadzorujące Bloober Team S.A. nie posiadają bezpośrednio żadnych udziałów lub akcji w jednostkach powiązanych Bloober Team S.A.

4.11. Opis głównych cech stosowanych w przedsiębiorstwie Emitenta i Grupy systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem w odniesieniu do procesu sporządzania sprawozdań finansowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych

Spółka nie posiada wyodrębnionej funkcji audytu wewnętrznego, ani nie wyznaczyła osób odpowiedzialnych w Spółce za audyt wewnętrzny. Emitent stosuje procedury i procesy wewnętrzne w zakresie kontroli wewnętrznej, nadzoru zgodności z prawem (compliance), a także zarządzania ryzykiem.

Zarząd Spółki odpowiada za system kontroli wewnętrznej w procesie sporządzania sprawozdań finansowych Emitenta i Grupy. Nadzór nad procesem sprawozdawczości finansowej realizowany jest bezpośrednio przez Wiceprezes Zarządu/CFO. Jednostkowe Sprawozdanie Finansowe oraz Skonsolidowane Sprawozdania Finansowe przygotowywane są przez Bloober Team S.A. w ramach działu finansowego oraz księgowości Spółki z udziałem Zarządu Emitenta.

Roczne jednostkowe oraz skonsolidowane sprawozdania finansowe podlegają badaniu przez niezależnego biegłego rewidenta. Do obowiązków biegłego rewidenta należy również dokonywanie przeglądu półrocznych jednostkowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych.

Rada Nadzorcza Emitenta dokonuje oceny sprawozdań finansowych, jednostkowych oraz skonsolidowanych, w zakresie zgodności z księgami, dokumentami oraz stanem faktycznym.

Komitet Audytu Emitenta monitoruje proces sprawozdawczości finansowej Emitenta, kontroluje i monitoruje niezależność biegłego rewidenta i firmy audytorskiej, która dokonuje badania sprawozdań

finansowych Spółki oraz może przedkładać zalecenia mające na celu zapewnienie rzetelności procesu sprawozdawczości finansowej w Spółce.

4.12. Audytorzy

Biegłym rewidentem dokonującym badania rocznego Jednostkowego Sprawozdania Finansowego i Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego za rok obrotowy 2023 jest PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie (30-305), przy ul. E. Wasilewskiego 20. Podmiot ten wpisany jest na listę firm audytorskich prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem 2696 i spełnia wymogi niezależności wynikające z przepisów prawa, jak i standardów obowiązujących firmy audytorskie i biegłych rewidentów. W imieniu PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów sp. z o.o. działał Krzysztof Gmur, Biegły Rewident wpisany na listę biegłych rewidentów pod numerem 10141. PRO AUDIT przeprowadził badanie sprawozdania finansowego Emitenta oraz Grupy Kapitałowej w poprzednich okresach sprawozdawczych.

Zgodnie z §22 ust. 1 pkt 2 Statutu Spółki oraz z §10 ust. 1 Regulaminu Rady Nadzorczej Spółki wybór firmy audytorskiej należy do kompetencji Rady Nadzorczej. Na podstawie uchwały nr 3 Rady Nadzorczej z dnia 6 marca 2023 r. PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie została wybrana jako firma audytorska odpowiedzialna za zbadanie sprawozdań finansowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych za lata 2023 i 2024, a ponadto do przeprowadzenia przeglądu śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego Spółki oraz przeprowadzenia przeglądu śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego grupy kapitałowej Spółki za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 r.

Informacje dotyczące wynagrodzenia dla podmiotu dokonującego badania sprawozdań finansowych Spółki zostały zawarte w nocie 46. Jednostkowego Sprawozdania Finansowego oraz nocie 46. Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego.

Na podstawie uchwały nr 2 Rady Nadzorczej z dnia 3 stycznia 2024 r. Rada Nadzorcza utworzyła Komitet Audytu Bloober Team S.A. Komitet Audytu na podstawie uchwały nr 3 Komitetu Audytu z dnia 3 stycznia 2024 r. przyjął Politykę i procedurę wyboru firmy audytorskiej oraz na podstawie uchwały nr 4 Komitetu Audytu z dnia 3 stycznia 2024 r. przyjął Politykę świadczenia przez firmę audytorską, podmiot powiązany z tą firmą audytorską lub przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem. Rada Nadzorcza zatwierdziła Politykę i procedurę wyboru firmy audytorskiej uchwałą nr 8 Rady Nadzorczej z dnia 3 stycznia 2024 r. oraz zatwierdziła Politykę świadczenia przez firmę audytorską, podmiot powiązany z tą firmą audytorską lub przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem uchwałą nr 9 z dnia 3 stycznia 2024 r.

Główne założenia polityki wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania:

- Wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzenia badania jednostkowych sprawozdań finansowych Spółki i skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy Kapitałowej Spółki dokonuje w drodze uchwały Rada Nadzorcza, działając na podstawie przedstawionej jej przez Komitet Audytu rekomendacji;
- Firma audytorska oraz kluczowy biegły rewident muszą spełniać wymogi niezależności, o których mowa w art. 69 ustawy o biegłych rewidentach, muszą być niezależni od Spółki i nie mogą brać udziału w procesie podejmowania decyzji przez Spółkę co najmniej w okresie objętym badanym sprawozdaniem finansowym oraz w okresie przeprowadzenia badania;
- Przy dokonywaniu wyboru firmy audytorskiej przez Radę Nadzorczą oraz sporządzaniu rekomendacji przez Komitet Audytu, organy te biorą pod uwagę ustalenia oraz wnioski zawarte w rocznym sprawozdaniu, o którym mowa w art. 90 ust. 5 ustawy o biegłych rewidentach;

- Maksymalny okres otrzymanego przez danego biegłego rewidenta lub firmę audytorską pierwszego zlecenia lub pierwszego zlecenia łącznie z wszelkimi odnowionymi zleceniami nie może trwać dłużej niż 10 lat. Kluczowy biegły rewident nie może przeprowadzać badania ustawowego w Spółce przez okres dłuższy niż 5 lat;
- Wszczęcie procedury wyboru firmy audytorskiej poprzedzone jest uchwałą podjętą przez Komitet Audytu w tej sprawie, następnie Zarząd zaprasza wybrane firmy audytorskie do składania ofert w sprawie świadczenia usługi badania ustawowego, w tym uwzględniając wskazania firm przez Komitet Audytu i Radę Nadzorczą. Oceny złożonych ofert dokonuje Komitet Audytu. Kierując się następującymi kryteriami oceny: (a) doświadczenie w badaniu sprawozdań finansowych spółek publicznych, (b) ocena kompetencji zespołu dedykowanego do współpracy, (c) znajomość branży, w której działa Spółka, (d) pozycja Biegłego Rewidenta na rynku usług audytorskich, (e) zawartość i prezentacja oferty, (f) cena. Po zapoznaniu się z rekomendacją Komitetu Audytu Rada Nadzorcza Spółki dokonuje wyboru podmiotu uprawnionego do badania sprawozdania finansowego Spółki oraz skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej, oraz upoważnia Zarząd do zawarcia umowy z podmiotem uprawnionym do badania.

Główne założenia polityki świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem:

- W celu zapewnienia niezależności i obiektywizmu firmy audytorskiej przeprowadzającej badania sprawozdań finansowych Spółki oraz podmiotów powiązanych z firmą audytorską, Spółka co do zasady nie powierza innych usług rewizji finansowej firmie audytorskiej (odpowiedzialnej za przeglądy oraz badania jednostkowego sprawozdania finansowego Spółki oraz skonsolidowanego sprawozdania grupy kapitałowej Spółki) lub podmiotom z nią powiązanych;
- Polityka zawiera katalog dozwolonych usług rewizji finansowej, które Spółka może powierzyć tej samej firmie audytorskiej lub podmiotom z nią powiązanych, w tym m.in. są to usługi badania historycznych informacji finansowych do prospektu Spółki, usługi przeprowadzenia procedur należytej staranności (due dilligence) w zakresie kondycji ekonomiczno-finansowej;
- Biegły rewident może świadczyć usługi dozwolone na rzecz Spółki lub spółek z jej Grupy Kapitałowej wyłącznie w przypadku, gdy jest to uzasadnione interesem Spółki lub jednostek przez nią kontrolowanych, ponadto odbywa się to zgodnie z wymogami niezależności określonymi odpowiednio dla takich usług w zasadach etyki zawodowej oraz standardach wykonywania takich usług. Usługi dozwolone będą mogły być świadczone za zgodą Komitetu Audytu Spółki, pod warunkiem uprzedniego przeprowadzenia przez Komitet Audytu Spółki oceny zagrożeń i zabezpieczeń niezależności, o której mowa w art. 69-73 ustawy o biegłych rewidentach;
- Polityka zawiera również katalog niedozwolonych usług dla firmy audytorskiej przeprowadzającej badania oraz podmiotów z nią powiązanych, w tym m.in. świadczenie usług podatkowych, usługi obejmujące jakikolwiek udział w zarządzaniu lub w procesie decyzyjnym badanej jednostki.

Aktualne wersje Polityki wyboru firmy audytorskiej oraz Polityki świadczenia przez firmę audytorską dozwolonych usług niebędących badaniem, są dostępne na stronie internetowej relacji inwestorskich Spółki.

Na rzecz Spółki były świadczone przez firmę audytorską badającą sprawozdanie finansowe Spółki dozwolone usługi niebędące badaniem zgodnie z art. 136 ust. 2 pkt 4) i 9) ustawy o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym. PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów sp. z o.o. świadczyła usługi badania historycznych informacji finansowych do prospektu, o którym mowa w rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 czerwca 2017 r. w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym, oraz uchylecia dyrektywy 2003/71/WE oraz usługę weryfikacji zgodności rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego sporządzonego

w jednolitym elektronicznym formacie raportowania z wymogami Rozporządzenia ESEF w zakresie standardów technicznych i oznakowania znacznikami w technologii Inline XBRL za rok obrotowy 2023. W związku z powyższym dokonano oceny niezależności firmy audytorskiej PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów sp. z o.o. i nie stwierdzono okoliczności mających wpływ na niezależność i bezstronność firmy audytorskiej. Na powyżej wymienione usługi Rada Nadzorcza wyraziła zgodę uchwałą nr 3 z dnia 6 marca 2023 r., a także uchwałą nr 4 z dnia 6 marca 2023 zmienioną uchwałą nr 12 Rady Nadzorczej z dnia 24 maja 2023 r.

Komitet Audytu nie sporządził rekomendacji dotyczącej wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzenia badania co do spełniania obowiązujących warunków. W podanym okresie Spółka nie była notowana na rynku głównym GPW, w związku z czym nie była zobowiązana do utworzenia Komitetu Audytu, który sporządziłby rekomendację. Spółka informuje, że wybór firmy audytorskiej do przeprowadzenia badania spełniał obowiązujące warunki.

4.13. Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego

Spółka, od chwili dopuszczenia co najmniej jednej akcji w kapitale zakładowym Spółki do obrotu na rynku regulowanym tj. od dnia 10 stycznia 2024 r. podlega zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021” (dalej „Dobre Praktyki”), przyjęte Uchwałą Rady Giełdy Nr 13/1834/2021 z dnia 29 marca 2021 r. Tekst zbioru zasad, o którym mowa powyżej, jest dostępny na stronie internetowej: <https://www.gpw.pl/dobre-praktyki2021>.

W dniu 10 stycznia 2024 r. Spółka przekazała raportem bieżącym nr 1/2024 informacje o stanie stosowania Dobrych Praktyk.

4.14. Zakres w jakim spółka odstąpiła od postanowień zbioru zasad ładu korporacyjnego Dobre Praktyki

Według aktualnego stanu stosowania Dobrych Praktyk Spółka nie stosuje 19 zasad: 1.3.1., 1.4., 1.4.1., 1.4.2., 1.5., 2.1., 2.2., 2.7., 2.9., 2.11.5., 2.11.6., 3.1., 3.4., 3.6., 3.9., 4.3., 4.8., 4.9.1., 4.14.

1.3. w swojej strategii biznesowej spółka uwzględni również tematykę ESG, w szczególności obejmującą:

1.3.1. zagadnienia środowiskowe, zawierające mierniki i ryzyka związane ze zmianami klimatu i zagadnienia zrównoważonego rozwoju;

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Zakres i skala prowadzonej przez Emitenta działalności w jego ocenie w niewielki sposób wpływa na kwestie dotyczące ochrony środowiska, niemniej Emitent dokłada starań, by wprowadzać w swojej działalności rozwiązania przyjazne środowisku, w szczególności: ograniczenie prowadzenia dokumentacji w postaci papierowej na rzecz dokumentacji elektronicznej, podpisywanie dokumentów w formie elektronicznej zamiast w formie papierowej, segregacja śmieci w biurach Emitenta, używanie nowoczesnych sprzętów elektronicznych, których praca jest wydajniejsza, co pozwala na mniejsze zużycie energii elektrycznej, wprowadzenie zasady reuse (używaj ponownie) użytego sprzętu komputerowego wykorzystywanego w Spółce poprzez wprowadzenie procesu przygotowania do ponownego użycia, polegającego na sprawdzeniu i ew. naprawie sprzętu, w ramach którego produkty lub części produktów są przygotowane do tego, aby mogły być ponownie wykorzystywane, zmiana lokalu biurowego na biurowiec klasy A, który posiada certyfikat BREEAM EXCELLENT, który wyznacza standardy w projektowaniu zrównoważonego, ekologicznego budownictwa, w tym zrównoważonego

zagosparowania terenu, oszczędności zasobów wody, efektywności energetycznej, wyboru materiałów oraz jakości środowiska wewnątrz budynku.

1.4. w celu zapewnienia należytej komunikacji z interesariuszami, w zakresie przyjętej strategii biznesowej spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej informacje na temat założeń posiadanej strategii, mierzalnych celów, w tym zwłaszcza celów długoterminowych, planowanych działań oraz postępów w jej realizacji, określonych za pomocą mierników, finansowych i niefinansowych. Informacje na temat strategii w obszarze ESG powinny m.in.:

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Zasada nie jest stosowana. Spółka stosuje niniejszą zasadę częściowo, poprzez umieszczenie na swojej stronie internetowej w zakładce Relacje Inwestorskie informacji dotyczących głównych założeń realizowanej strategii. Opublikowana na stronie internetowej Emitenta strategia nie zawiera natomiast mierzalnych celów określonych za pomocą mierników finansowych ani postępów ich realizacji.

1.4.1. objaśnić, w jaki sposób w procesach decyzyjnych w spółce i podmiotach z jej grupy uwzględniane są kwestie związane ze zmianą klimatu, wskazując na wynikające z tego ryzyka;

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Spółka nie posiada dokumentu korporacyjnego określającego politykę Emitenta w obszarze ESG. Informacje w obszarze przyjętej przez Spółkę strategii biznesowej prezentowane na jej stronie internetowej częściowo uwzględniają tematykę ESG w zakresie spraw pracowniczych.

1.4.2. przedstawiać wartość wskaźnika równości wynagrodzeń wypłacanych jej pracownikom, obliczanego jako procentowa różnica pomiędzy średnim miesięcznym wynagrodzeniem (z uwzględnieniem premii, nagród i innych dodatków) kobiet i mężczyzn za ostatni rok, oraz przedstawiać informacje o działaniach podjętych w celu likwidacji ewentualnych nierówności w tym zakresie, wraz z prezentacją ryzyk z tym związanych oraz horyzontem czasowym, w którym planowane jest doprowadzenie do równości.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Najistotniejszym kryterium mającym wpływ na wysokość poszczególnych wynagrodzeń są posiadane przez pracownika kwalifikacje, doświadczenie, rodzaj wykonywanych obowiązków oraz zajmowane stanowisko. Spółka nie udostępnia na swojej stronie internetowej informacji o wartości wskaźnika równości wynagrodzeń wypłacanych jej pracownikom, ponieważ ich zróżnicowanie wynika z charakteru zajmowanego stanowiska, doświadczenia zawodowego oraz poziomu płac w branży produkcji gier komputerowych.

1.5. Co najmniej raz w roku spółka ujawnia wydatki ponoszone przez nią i jej grupę na wspieranie kultury, sportu, instytucji charytatywnych, mediów, organizacji społecznych, związków zawodowych itp. Jeżeli w roku objętym sprawozdaniem spółka lub jej grupa ponosiły wydatki na tego rodzaju cele, informacja zawiera zestawienie tych wydatków.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Jednym z przyjętych przez Spółkę założeń kierujących jej działaniami w zakresie wsparcia działalności charytatywnej i społecznej jest to, aby nie stanowiły one jej działalności promocyjnej/PRowej. Stąd Spółka decyduje się na niepublikowanie informacji o poniesionych na wskazane cele wydatkach.

2.1. Spółka powinna posiadać politykę różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej, przyjętą odpowiednio przez radę nadzorczą lub walne zgromadzenie. Polityka różnorodności określa cele i kryteria różnorodności m.in. w takich obszarach jak płeć, kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, wiek oraz doświadczenie zawodowe, a także wskazuje termin i sposób monitorowania realizacji tych celów. W zakresie zróżnicowania pod względem płci warunkiem zapewnienia różnorodności organów spółki jest udział mniejszości w danym organie na poziomie nie niższym niż 30%.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Spółka nie wprowadziła dotychczas polityki różnorodności wobec Zarządu oraz Rady Nadzorczej. Spółka nawiązuje współpracę oraz zatrudnia osoby posiadające odpowiednie kwalifikacje i doświadczenie zawodowe nie różnicując ich wieku lub płci. Przy wyborze kandydatów na członków Zarządu i Rady Nadzorczej, organy do tego uprawnione kierują się interesem Spółki, biorąc pod uwagę przede wszystkim odpowiednie kwalifikacje kandydatów, ich umiejętności, wiedzę i doświadczenie.

2.2. Osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej spółki powinny zapewnić wszechstronność tych organów poprzez wybór do ich składu osób zapewniających różnorodność, umożliwiając m.in. osiągnięcie docelowego wskaźnika minimalnego udziału mniejszości określonego na poziomie nie niższym niż 30%, zgodnie z celami określonymi w przyjętej polityce różnorodności, o której mowa w zasadzie 2.1.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Przy wyborze kandydatów na członków Zarządu i Rady Nadzorczej, organy do tego uprawnione kierują się interesem Spółki, biorąc pod uwagę przede wszystkim odpowiednie kwalifikacje kandydatów, ich umiejętności, wiedzę i doświadczenie. Wypełnienie wskazanej zasady uzależnione jest również od przedłożonych odpowiednim organom kandydatur i sposobu głosowania przez nie w przedmiocie wyboru członków Zarządu i Rady Nadzorczej.

2.7. Pełnienie przez członków zarządu spółki funkcji w organach podmiotów spoza grupy spółki wymaga zgody rady nadzorczej.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Zgodnie z dokumentami korporacyjnymi obowiązującymi w Spółce nie jest wymagana zgoda Rady Nadzorczej na pełnienie przez członków Zarządu Spółki funkcji w organach podmiotów spoza Grupy. §7 ust. 6 Regulaminu Zarządu przewiduje uzyskanie zgody Rady Nadzorczej w przypadku uczestnictwa członka Zarządu Spółki w spółce konkurencyjnej.

2.9. Przewodniczący rady nadzorczej nie powinien łączyć swojej funkcji z kierowaniem pracami komitetu audytu działającego w ramach rady.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: W obecnej kadencji Rady Nadzorczej Przewodniczący Rady Nadzorczej Emitenta pełni również funkcję Przewodniczącego Komitetu Audytu.

2.11. Poza czynnościami wynikającymi z przepisów prawa raz w roku rada nadzorcza sporządza i przedstawia zwyczajnemu walnemu zgromadzeniu do zatwierdzenia roczne sprawozdanie. Sprawozdanie, o którym mowa powyżej, zawiera co najmniej:

2.11.5. ocenę zasadności wydatków, o których mowa w zasadzie 1.5;

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: W związku z wyjaśnieniem odnoszącym się do zasady z pkt 1.5, Spółka nie raportuje wydatków, o których mowa w zasadzie 1.5.

2.11.6. informację na temat stopnia realizacji polityki różnorodności w odniesieniu do zarządu i rady nadzorczej, w tym realizacji celów, o których mowa w zasadzie 2.1.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: W związku z wyjaśnieniem odnoszącym się do zasady z pkt 2.1, Emitent nie przyjął polityki różnorodności wobec Zarządu i Rady Nadzorczej. Wobec powyższego Emitent częściowo nie stosuje niniejszej zasady poprzez nieuwzględnienie wskazanych obszarów w rocznym sprawozdaniu Rady Nadzorczej Emitenta.

3.1. Spółka giełdowa utrzymuje skuteczne systemy: kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem oraz nadzoru zgodności działalności z prawem (compliance), a także skuteczną funkcję audytu wewnętrznego, odpowiednie do wielkości spółki i rodzaju oraz skali prowadzonej działalności, za działanie których odpowiada zarząd.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Spółka nie stosuje powyższej zasady częściowo, tj. nie posiada wyodrębnionej funkcji audytu wewnętrznego ani nie wyznaczyła osób odpowiedzialnych w Spółce za audyt wewnętrzny. Emitent stosuje procedury i procesy wewnętrzne w zakresie kontroli wewnętrznej, nadzoru zgodności z prawem (compliance), a także zarządzania ryzykiem. Za skuteczność i prawidłowość ich funkcjonowania odpowiadają odpowiednio dyrektorzy zarządzający danym obszarem działalności/managerowie/właściciele ryzyk, odpowiadający za dane obszary działalności. Wspomniane procesy i działania realizowane są w ramach istniejącej struktury Spółki - dział prawny, księgowości, controllingu, IT oraz zespoły produkcji.

3.4. Wynagrodzenie osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance oraz kierującego audytem wewnętrznym powinno być uzależnione od realizacji wyznaczonych zadań, a nie od krótkoterminowych wyników spółki.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Zasada jest stosowana częściowo z uwagi na fakt, że w Spółce nie powołano audytora wewnętrznego w formie odrębnej komórki organizacyjnej, jak również nie wyznaczono w Spółce osób odpowiedzialnych za audyt wewnętrzny. Jednocześnie wynagrodzenie osób odpowiedzialnych za pozostałe obszary (zarządzanie ryzykiem i compliance) jest stałe – nie jest ono uzależnione od wyników finansowych Spółki.

3.6. Kierujący audytem wewnętrznym podlega organizacyjnie prezesowi zarządu, a funkcjonalnie przewodniczącemu komitetu audytu lub przewodniczącemu rady nadzorczej, jeżeli rada pełni funkcję komitetu audytu.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Zgodnie z wyjaśnieniem dot. niestosowania zasady z pkt 3.1, w Emitencie nie została powołana wyodrębniona komórka organizacyjna pełniąca funkcję audytu wewnętrznego, jak również nie wyznaczono w Spółce osób odpowiedzialnych za audyt wewnętrzny.

3.9. Rada nadzorcza monitoruje skuteczność systemów i funkcji, o których mowa w zasadzie 3.1, w oparciu między innymi o sprawozdania okresowo dostarczane jej bezpośrednio przez osoby odpowiedzialne za te funkcje oraz zarząd spółki, jak również dokonuje rocznej oceny skuteczności funkcjonowania tych systemów i funkcji, zgodnie z zasadą 2.11.3. w przypadku gdy w spółce działa komitet audytu, monitoruje on skuteczność systemów i funkcji, o których mowa w zasadzie 3.1, jednakże nie zwalnia to rady nadzorczej z dokonania rocznej oceny skuteczności funkcjonowania tych systemów i funkcji.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Rada Nadzorcza Spółki nie monitoruje w sposób sformalizowany skuteczności systemów i funkcji, o których mowa w zasadzie 3.1. Zarząd dotychczas nie przedstawiał Radzie Nadzorczej pisemnego sprawozdania obejmującego ocenę skuteczności funkcjonowania w Spółce systemów i funkcji, o których mowa w zasadzie 3.1. Rada Nadzorcza monitoruje skuteczność systemów i funkcji wewnętrznych poprzez uzyskiwanie odpowiednich informacji od zarządu Spółki (w tym również odpowiedzi Spółki na bieżące pytania członków Rady Nadzorczej, w tym na posiedzeniach Rady Nadzorczej Emitenta). W konsekwencji Rada Nadzorcza ma możliwość oceny i wnoszenia zastrzeżeń co do skuteczności systemów i funkcji wewnętrznych.

3.10. Co najmniej raz na pięć lat w spółce należącej do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 dokonywany jest, przez niezależnego audytora wybranego przy udziale komitetu audytu, przegląd funkcji audytu wewnętrznego.

Zasada nie dotyczy spółki.

Komentarz Spółki: Zasada nie dotyczy Spółki z uwagi na to, że Spółka nie należy do indeksów mWIG20, mWIG40 lub sWIG80.

4.3. Spółka zapewnia powszechnie dostępną transmisję obrad walnego zgromadzenia w czasie rzeczywistym.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Emitent nie zapewnia powszechnie dostępnej transmisji obrad Walnego Zgromadzenia przez Internet, jednak planuje wdrożyć tę zasadę na najbliższym Walnym Zgromadzeniu.

4.6. w celu ułatwienia akcjonariuszom biorącym udział w walnym zgromadzeniu głosowania nad uchwałami z należyтым rozeznaniem, projekty uchwał walnego zgromadzenia dotyczących spraw i rozstrzygnięć innych niż o charakterze porządkowym powinny zawierać uzasadnienie, chyba że wynika ono z dokumentacji przedstawianej walnemu zgromadzeniu. W przypadku gdy umieszczenie danej sprawy w porządku obrad walnego zgromadzenia następuje na żądanie akcjonariusza lub akcjonariuszy, zarząd zwraca się o przedstawienie uzasadnienia proponowanej uchwały, o ile nie zostało ono uprzednio przedstawione przez akcjonariusza lub akcjonariuszy.

Zasada jest stosowana.

Komentarz Spółki: Emitent stosuje niniejszą zasadę w sytuacji zgłaszania uchwał Walnego Zgromadzenia przez akcjonariuszy, jeżeli do takiego zgłoszenia nie zostanie dołączony projekt zgłaszanej uchwały. Emitent nie stosuje tej zasady w pozostałym zakresie. Emitent planuje wdrożyć tę zasadę. Poczynając od pierwszego Walnego Zgromadzenia Spółki zwołanego po dopuszczeniu akcji Spółki do obrotu na rynku regulowanym GPW (a więc na najbliższym Walnym Zgromadzeniu) Emitent będzie umieszczał uzasadnienia pod projektami uchwał dotyczących spraw i rozstrzygnięć innych niż o charakterze porządkowym.

4.8. Projekty uchwał walnego zgromadzenia do spraw wprowadzonych do porządku obrad walnego zgromadzenia powinny zostać zgłoszone przez akcjonariuszy najpóźniej na 3 dni przed walnym zgromadzeniem.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Emitent nie stosuje niniejszej zasady - zgodnie z art. 401 §5 KSH każdy z Akcjonariuszy Emitenta może podczas Walnego Zgromadzenia zgłaszać projekty uchwał dotyczące spraw wprowadzonych do porządku obrad. Emitent planuje wdrożyć zasadę poczynając od pierwszego Walnego Zgromadzenia Spółki po dopuszczeniu akcji Spółki do obrotu na rynku regulowanym GPW i będzie umieszczać w ogłoszeniach o zwołaniu Walnych Zgromadzeń Spółki zastrzeżenie o terminie zgłoszenia projektów uchwał do spraw wprowadzonych do porządku obrad.

4.9. w przypadku gdy przedmiotem obrad walnego zgromadzenia ma być powołanie do rady nadzorczej lub powołanie rady nadzorczej nowej kadencji:

4.9.1. kandydatury na członków rady powinny zostać zgłoszone w terminie umożliwiającym podjęcie przez akcjonariuszy obecnych na walnym zgromadzeniu decyzji z należyтым rozeznaniem, lecz nie później niż na 3 dni przed walnym zgromadzeniem; kandydatury, wraz z kompletem materiałów ich dotyczących, powinny zostać niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej spółki;

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Emitent nie stosuje powyższej zasady. Kandydatury na członków Rady Nadzorczej Emitenta mogą być zgłaszane również na Walnym Zgromadzeniu. Emitent planuje wdrożyć zasadę po dopuszczeniu akcji Spółki do obrotu na rynku regulowanym GPW. Poczynając od pierwszego Walnego Zgromadzenia Spółki po dopuszczeniu (a więc na najbliższym Walnym Zgromadzeniu), Emitent będzie umieszczać w ogłoszeniach o zwołaniu Walnych Zgromadzeń Spółki zastrzeżenie o terminie zgłaszania kandydatur na członków Rady Nadzorczej.

4.14. Spółka powinna dążyć do podziału zysku poprzez wypłatę dywidendy. Pozostawienie całości zysku w spółce jest możliwe, jeżeli zachodzi którakolwiek z poniższych przyczyn:

- a) wysokość tego zysku jest minimalna, a w konsekwencji dywidenda byłaby nieistotna w relacji do wartości akcji;
- b) spółka wykazuje niepokryte straty z lat ubiegłych, a zysk przeznaczony jest na ich zmniejszenie;
- c) spółka uzasadni, że przeznaczenie zysku na inwestycje przyniesie akcjonariuszom wymierne korzyści;
- d) spółka nie wygenerowała środków pieniężnych umożliwiających wypłatę dywidendy;
- e) wypłata dywidendy istotnie zwiększyłaby ryzyko naruszenia kowenantów wynikających z wiążących spółkę umów kredytowych lub warunków emisji obligacji;
- f) pozostawienie zysku w spółce jest zgodne z rekomendacją instytucji sprawującej nadzór nad spółką z racji prowadzenia przez nią określonego rodzaju działalności.

Zasada nie jest stosowana.

Komentarz Spółki: Spółka nie posiada formalnie przyjętej polityki dywidendowej. Zarząd Emitenta stawia nacisk przede wszystkim na wzrost wartości Spółki, między innymi poprzez reinwestowanie wypracowanych zysków. Intencją Zarządu Emitenta jest w pierwszej kolejności przeznaczanie nadwyżek finansowych Spółki na realizację jej strategii, określonej w Planie Strategicznym na lata 2023-2027. W każdym przypadku wypłata dywidendy oraz określenie wysokości wypłacanej dywidendy zależy ostatecznie od decyzji akcjonariuszy na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu. Zarząd przedstawia Walnemu Zgromadzeniu odpowiedni wniosek w przedmiocie przeznaczenia zysku za dany rok obrotowy wraz z uzasadnieniem, który podlega ocenie Rady Nadzorczej.

Kraków, dnia 24 kwietnia 2024 r.

Piotr Babieno
Prezes Zarządu

Karolina Nowak
Wiceprezes Zarządu

Mateusz Lenart
Członek Zarządu

Konrad Rekić
Członek Zarządu



Bloober Team S.A.

Aleja Pokoju 18b,
31-564 Kraków

mail: ir@blooberteam.com