



**bloober**  
t e a m

**BLOOBER TEAM S.A.**  
**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI**  
**ZA OKRES 01.01.2017-31.12.2017**

**DATA PUBLIKACJI: 1 CZERWCA 2018**

# Spis treści

---

1.	Wizytówka jednostki	3
2.	Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2017 do 31.12.2017 roku	5
3.	Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2017 roku	8
4.	Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2018 roku	10
5.	Czynniki ryzyka i zagrożeń	10
6.	Personel i świadczenia socjalne	14
7.	Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	14
8.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	15
9.	Nabycie akcji własnych	16
10.	Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)	16
11.	Instrumenty finansowe i prognozy finansowe	16
12.	Zasady ładu korporacyjnego	17
13.	Wskaźniki finansowe i niefinansowe	17

# 1. Wizytówka jednostki

Bloober Team SA to niezależny producent gier wideo specjalizujący się w realizacji projektów z zakresu horroru psychologicznego. Członkowie zarządu Bloober Team SA – Piotr Babieno i Konrad Rekić – należą do grona najbardziej rozpoznawalnych zarządzających w branży gier wideo na Zachodzie. Mają ponad 10-letnie doświadczenie, a na koncie ponad 30 zrealizowanych projektów. Zespół Bloober Team składa się z blisko 100 osób mających wieloletnie doświadczenie w produkowaniu gier. Spółka jest zaliczana przez partnerów biznesowych do grona 3 najlepszych zespołów tworzących gry z gatunku horror.

Bloober Team jest reprezentowany na świecie przez United Talent Agency - wiodącą hollywoodzką agencję zajmującą się reprezentowaniem artystów i własności intelektualnych (IP).

Bloober Team skupia się na tworzeniu mrocznych thrillerów i horrorów, skierowanych do wymagającego odbiorcy. Tworzy tytuły charakteryzujące się wyrazistymi bohaterami, dojrzałą historią i unikalnym światem. To produkcje, które wciągają gracza nie tylko oryginalnym scenariuszem i wyjątkowymi sceneriami, ale przede wszystkim niesza- blonowymi rozwiązaniami w samej rozgrywce.

<b>Firma</b>	Bloober Team spółka akcyjna
<b>Skrót firmy</b>	Bloober Team S.A.
<b>Podstawowa działalność</b>	62.01.Z – działalność związana z oprogramowaniem
<b>Siedziba</b>	Kraków
<b>Adres siedziby</b>	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
<b>Telefon</b>	+ 12 35 38 555
<b>Faks</b>	+ 12 35 93 934
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	ir@blooberteam.com, biuro@blooberteam.com
<b>Strona internetowa</b>	blooberteam.com
<b>NIP</b>	676-238-58-17
<b>REGON</b>	120794317
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000380757
<b>Kapitał zakładowy</b>	Kapitał zakładowy wynosi 176.729,90 zł i dzieli się na: a) 1.020.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda; b) 88.789 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda; c) 222.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 0,10 zł każda. d) 436.510 akcji zwykłych na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł każda

## 1.1. ORGANY SPÓŁKI

Stan na 31 grudnia 2017 r.

<b>Zarząd</b>	Piotr Babieno	– Prezes Zarządu
	Konrad Rekieć	– Członek Zarządu
<b>Rada Nadzorcza</b>	Maciej Niewiadomski	– Przewodniczący i Sekretarz Rady Nadzorczej
	Łukasz Rosiński	– Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Rafał Małek	– Członek Rady Nadzorczej
	Marcin Borek	– Członek Rady Nadzorczej
	Andrzej Zyguła	– Członek Rady Nadzorczej

Na dzień 1 stycznia 2017 roku w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby: Piotr Babieno, Konrad Rekieć i Piotr Bielatowicz. W dniu 6 czerwca do Spółki wpłynęła rezygnacja Wiceprezesa Zarządu – Piotra Bielatowicza. Zarówno na dzień 31 grudnia 2017 roku jak i na dzień sporządzania niniejszego Sprawozdania, w skład Zarządu Spółki wchodzi: Piotr Babieno i Konrad Rekieć.

Na dzień 1 stycznia 2017 r. w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodziły następujące osoby: Łukasz Rosiński, Przemysław Bielatowicz, Radosław Solan oraz Jowita Babieno. Z dniem 7 marca 2017 r. do Spółki wpłynęła rezygnacja Jowity Babieno z zasiadania w Radzie Nadzorczej. W dniu 5 maja 2017 r. w skład Rady Nadzorczej zostali wybrani nowi członkowie w osobach: Rafała Małka, Marcina Borka i Andrzeja Zyguły. Wobec upływu kadencji Rady Nadzorczej, w dniu 17 lipca 2017 r. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy dokonało wyboru Członków

Rady Nadzorczej nowej 3-letniej kadencji 2017 – 2020 w składzie: Maciej Niewiadomski, Łukasz Rosiński, Rafał Małek, Marcin Borek i Andrzej Zyguła. Rada Nadzorcza ze swojego składu wyłoniła Przewodniczącego i Sekretarza Rady Nadzorczej w osobie Macieja Niewiadomskiego oraz Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej w osobie Łukasza Rosińskiego.

Na dzień 1 stycznia 2018 r. w skład Rady Nadzorczej Emitenta wchodziły następujące osoby: Maciej Niewiadomski, Łukasz Rosiński, Rafał Małek, Marcin Borek i Andrzej Zyguła. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki w dniu 6 marca 2018 r. dokonało wyboru nowego Członka Rady Nadzorczej w osobie Piotra Jędrasa.

W związku z powyższym, na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania, skład organów Spółki prezentuje się następująco:

<b>Zarząd</b>	Piotr Babieno	– Prezes Zarządu
	Konrad Rekieć	– Członek Zarządu
<b>Rada Nadzorcza</b>	Maciej Niewiadomski	– Przewodniczący i Sekretarz Rady Nadzorczej
	Łukasz Rosiński	– Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Rafał Małek	– Członek Rady Nadzorczej
	Marcin Borek	– Członek Rady Nadzorczej
	Andrzej Zyguła	– Członek Rady Nadzorczej
	Piotr Jędras	– Członek Rady Nadzorczej

## 1.2. STRUKTURA AKCJONARIATU

Stan na 31 maja 2018r.

Informację o strukturze akcjonariatu Emitenta, z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, co najmniej 5% głosów

na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, sporządzono w oparciu o zawiadomienia przekazane Emitentowi na podstawie ustawy o ofercie i rozporządzenia MAR

LP.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	200.000	11,32	200.000	11,32
2	Trigon TFI	164.035	9,28	164.035	9,28
3	MetLife TFI S.A.	140.703	7,96	140.703	7,96
4	TFI PZU S.A.	148.145	8,38	148.145	8,38
5	Millenium TFI S.A.	96.364	5,45	96.364	5,45
6	Pozostali	1.018.052	57,61	1.018.052	57,61

## 2. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2017 do 31.12.2017 roku

Przez cały rok 2017 Spółka podejmowała działania ukierunkowane na budowanie swojej wartości i zgodnie z przedstawioną strategią dążyła do tego by stać się najważniejszym producentem psychologicznych horrorów. Najistotniejszym wydarzeniem w 2017 r. była premiera gry „>observer”. Gra została bardzo pozytywnie oceniona przez rynek i graczy zdobywając liczne nagrody w Polsce i za granicą ale nie osiągnęła jeszcze zakładanych przychodów finansowych. Spółka wraz z partnerami podejmuje działania, które mają pomóc w jak najlepszym jej monetyzowaniu, ale już dzisiaj można stwierdzić, że „>observer\_” otworzył spółce wiele dotychczas zamkniętych drzwi, dzięki czemu Bloober Team SA jest obecnie jednym z najbardziej liczących się i zapraszanych do współpracy producentów w swym segmencie rynku.

### I KWARTAŁ:

Dla Emitenta I kwartał 2017 r. to przede wszystkim zintensyfikowane prace nad grą „>observer\_”. W lutym 2017 r. opublikowano teaser trailer gry, który wzbudził duże zainteresowanie wśród graczy i mediów branżowych, które uznają >observer\_ za tytuł jeszcze ciekawszy niż dotychczasowy największy sukces krakowskiego studia – Layers of Fear. Spółka, we współpracy z wydawcą- firmą Aspyr – podejmuje intensywne działania promujące grę,

prezentując ją na najważniejszych imprezach branżowych, zarówno o charakterze B2B jak i B2C.

### II KWARTAŁ:

Dla Emitenta II kwartał 2017 r. to przede wszystkim zintensyfikowane prace nad grą „>observer\_”. W jedną z głównych postaci gry wcielił się polski aktor Arkadiusz Jakubik. Ponadto do prac nad postacią tytułowego observer\_a – neuronowego detektywa zaangażowano ikonę cyberpunku lat 80 – aktora Rutgera Hauera. Publikowane w sieci materiały, teasery oraz trailer gry, jak również udostępniane wyselekcjonowanym graczom, dziennikarzom i influencerom wzbudziły duże zainteresowanie, szczególnie wśród graczy i mediów branżowych, które uznają „>observer\_” za tytuł jeszcze ciekawszy niż dotychczasowy największy sukces krakowskiego studia – „Layers of Fear”.

Spółka, we współpracy z wydawcą- firmą Aspyr – podejmuje intensywne działania promujące grę, prezentując ją na najważniejszych imprezach branżowych, zarówno o charakterze B2B jak i B2C. W II kwartale 2017 r. gra „>observer\_” była promowana na targach m.in. E3 w Los Angeles (Kalifornia, USA), a w lipcu 2017 r. gra ta pojawiła się na targach RTX w Austin (Teksas, USA) i na ComicCon w San Diego (Kalifornia, USA).



W dniu 23 maja 2017 r. Emitent podpisał list intencyjny ze spółką Qubic Games S.A. dotyczący wydania przez tę spółkę gry Emitenta pt. „BRAWL” na platformie Nintendo Switch.

### III KWARTAŁ:

W lipcu odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, które powzięło uchwały w przedmiocie zmian przyjęcia Regulaminu Walnego Zgromadzenia Spółki, zmiany Regulaminu Rady Nadzorczej, zmiany Statutu Spółki, przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego dla Pracowników i Menedżerów Spółki i upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków i trybu przekazania akcji Spółki nabytych na podstawie art. 362 § 1 pkt 8 Kodeksu Spółek Handlowych, powołania członków Rady Nadzorczej nowej kadencji oraz przeznaczenia zysku za rok obrotowy 2016 oraz zatwierdzenia zysku z lat ubiegłych. W skład Rady Nadzorczej nowej kadencji zostali wybrani: Pan Andrzej Zyguła, Pan Marcin Borek, Pan Rafał Małek, Pan Łukasz Rosiński i Pan Maciej Niewiadomski.

W III kwartale 2017 r. premierę miała najnowsza gra Spółki – „>observer\_”. Premiera gry na konsole: PlayStation 4 i Xbox One, oraz na komputery działające pod systemami Windows na platformach Steam i GOG.com, jak również na platformie Twitch Commerce miała miejsce 15

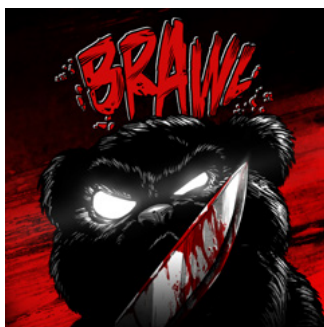
sierpnia 2017 r. Gra wydana została przez wydawcę Aspyt Media Inc. Od tego momentu gra pozostaje w ciągłej dystrybucji. Również w sierpniu 2017 r. gra Spółki pt. „Layers of Fear: Masterpiece Edition” ukazała się w Korei Południowej na platformach PlayStation 4 i PC.

We wrześniu 2017 r. Spółka podjęła decyzję o przekonwertowaniu gry „Layers of Fear” na kolejną platformę – Nintendo Switch. Decyzja ta spowodowała rozpoczęcie prac nad realizacją projektu, a pierwsza publiczna prezentacja grywalnej wersji tej gry miała miejsce podczas targów Tokyo Game Show 2017 na stoisku Spółki.

### IV KWARTAŁ:

Chronologicznie spółka w dniu 4 października 2017 roku, powzięła informację o rejestracji w dniu 25 września 2017 roku, przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, Wydział XI Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego następujących zmian Statutu Spółki: zmieniono §6 ust. 1, § 7 ust. 4, § 15, § 18, § 19, § 20, § 21, § 22, §26, dodano §7 ust. 6, § 14 ust. 4, § 27, oraz usunięto § 28.

W dniu 5 października 2017 r. Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę w przedmiocie wyboru firmy audytorskiej do zbadania przekształconego sprawozdania finansowego Spółki za lata 2015 i 2016 według Międzynarodowych Standardów Sprawoz-





dawczości Finansowej (MSSF). Wybraną firmą audytorską jest spółka PRO-AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie. Przeprowadzenie badania przekształconego sprawozdania finansowego za lata 2015 i 2016 związane jest z przygotowaniem dokumentacji dla umożliwienia przejścia Spółki na parkiet główny Giełdy Papierów Wartościowych S.A. w Warszawie. Ponadto na tym samym posiedzeniu Rada Nadzorcza wybrała ze swojego grona Sekretarza Rady w osobie p. Macieja Niewiadomskiego, który pełni równocześnie funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej.

Następnie, w dniu 16 października 2017 r. doszło do zawarcia umowy pomiędzy Emitentem a Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości w przedmiocie dofinansowania projektu pn. „Promocja produktów firmy Bloober Team S. A. na rynkach zagranicznych wsparcie promocji oraz internacjonalizacji innowacyjnych przedsiębiorstw”. Maksymalna wartość dofinansowania wynosi 633 120,00 złotych, a całkowita wartość projektu: 860 444,00 złotych. Umowa została podpisana w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój, Poddziałanie 3.3.3 Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych – Go to Brand.



Emitent w dniu 15 listopada 2017 r. zawarł ze spółką Qubic Games S.A istotną umowę licencyjno-wydawniczą, udzielając licencji wyłącznej na wprowadzenie gry „BRAWL”, na platformę Nintendo Switch.

W dniu 15 listopada 2017 r. Emitent powziął od wydawcy - Aspyr Media Inc. informacje, iż gra Emitenta pt. „>observer\_” będzie dystrybuowana w wersji na Playstation 4 na terytorium Japonii i pozostałych rynkach azjatyckich.

Następnie, w dniu 16 listopada 2017 roku Emitent podpisał umowę-memo z DJ2 Entertainment Inc., na podstawie której DJ2 Entertainment Inc. będzie podejmować działania producenckie w celu stworzenia produktów franczyzowych związanych z grą „Layers of Fear”, takich

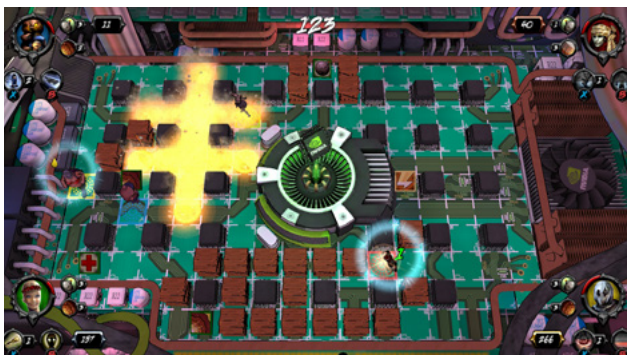
jak komiksy, audiobooki, gry planszowe, ubrania i inne akcesoria podlegające sprzedaży. W dniu 20 listopada 2017 roku Emitent podpisał kolejną umowę-memo z DJ2 Entertainment Inc., na podstawie której spółka ta będzie podejmować działania producenckie w celu stworzenia produktów franczyzowych związanych z grą „>observer\_”, takich jak komiksy, audiobooki, gry planszowe, ubrania i inne akcesoria podlegające sprzedaży. Zasady współpracy pomiędzy Emitentem a DJ2 Entertainment Inc. zawarte w obu umowach nie odbiegają od warunków rynkowych. Pierwsze efekty tej współpracy powinny być widoczne już w pierwszym półroczu 2018 roku.

W dniu 7 grudnia 2017r. nastąpiło rozwiązanie umowy wydawniczej dotyczącej wydania, marketingu i dystrybucji gry „Layers of Fear: Legacy” na platformę Nintendo zawarta pomiędzy Bloober Team S.A. a Aspyr Media Inc., za porozumieniem i zgodą obu stron.

Kolejnym istotnym zdarzeniem w IV kwartale 2017 roku było w dniu 18 grudnia 2017 r. zaktualizowanie harmonogramu wydawniczego kluczowych produkcji Spółki na lata 2018-2019. We wskazanym okresie Spółka zamierza wydać 4 gry. Dla każdego z tytułów Emitent planuje unikalne działania promocyjne.

Ponadto, również w dniu 18 grudnia 2017 r. Zarząd Spółki przyjął nową Strategię Biznesową Spółki na lata 2018-2020. Strategia ta dotyczy następujących obszarów:

1. Działalność wydawnicza: Zgodnie z założeniami przyjętej Strategii, Emitent w dalszym ciągu zamierza tworzyć wyłącznie gry z gatunku horror psychologiczny, wydając docelowo 2 gry rocznie w przedziale cenowym między 19,99 a 39,99 USD/EURO. W latach 2018-2019 Spółka planuje przeprowadzić 4 premiery swoich gier.
2. Skup akcji własnych: Emitent nie dokonał skupu akcji własnych w ramach przyjętego w 2017 roku Programu Motywacyjnego, jednakże założenia Nowego Planu Motywacyjnego zostaną przedstawione przez Spółkę na początku roku 2018.



*Brawl*

3. Rozwój posiadanych brandów: W latach 2018 – 2019 Emitent planuje rozwijać swoje posiadane brandy na różnych polach eksploatacji. Spółka w dalszym ciągu zamierza prowadzić prace badawczo – rozwojowe, których zadaniem będzie pomoc w osiągnięciu przez Emitenta pozycji lidera w wybranej przez siebie specjalizacji.
4. Rozwój Grupy Kapitałowej: Emitent zamierza w 2018 rozwinąć działalność swojej spółki zależnej Bloober Team NA w Kalifornii, USA. Działalność amerykańskiej spółki ma dotyczyć przede wszystkim sprzedaży i promocji tytułów Emitenta na rynku amerykańskim i światowym. Ponadto Spółka planuje w 2018 roku przejść na parkiet główny Giełdy Papierów Wartościowych S.A. w Warszawie. Prace nad dokumentem informacyjnym są w znacznym stadium zaawansowania i Spółka planuje złożyć go do Komisji Nadzoru Finansowego w ciągu najbliższych tygodni.



*Layers of Fear: Legacy*

Emitent rozważa również wstępnie możliwość dokonania potencjalnego przejścia innej spółki z branży gier komputerowych.

W dniu 18 grudnia 2017 r. Emitent zawarł istotną umowę z Circle Entertainment Limited z siedzibą w Chinach na wydanie, marketing i dystrybucję gry: Layers of Fear: Legacy w wersji na platformę Nintendo: Switch na rynku azjatyckim. W ocenie Emitenta warunki umowy są korzystniejsze od standardów rynkowych.

W tym samym dniu Spółka zawarła istotną umowę ze spółką Zero Gravity z siedzibą w Los Angeles, dotyczącą produkcji filmu opartego na grze Emitenta o nazwie „>observer\_”. Zasady współpracy pomiędzy Emitentem a spółką Zero Gravity nie odbiegają od warunków rynkowych. Spółka powinna przedstawić więcej szczegółów na temat tego projektu również w pierwszym półroczu 2018 roku.

### 3. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2017 roku

Dla Spółki początek 2018 roku jest historycznie najlepszym okresem i początkiem roku dla Bloober Team SA. Szereg podjętych przez Zarząd Spółki działań w poprzednich kwartałach daje ich pierwsze efekty. Należy tu podkreślić, że działania te byłyby niemożliwe do realizacji gdyby nie bardzo dobry odbiór przez rynek i specjalistów dwóch ostatnich produkcji firmy. Wyniki finansowe Spółki są tylko jednym z elementów jej wartości - Bloober Team SA wchodzi w 10 rok swego istnienia nie tylko z bardzo dobrymi wynikami finansowymi, ale przede wszystkim z ugruntowaną pozycją znakomitego twórcy horroru psychologicznego, a co ważniejsze - z blisko setką pracowników i współpracowników, którzy stanowią jeden

z najlepszych zespołów developerów na rynku. To ich pasja, zaangażowanie i kreatywność pozwala osiągać założone cele. To wartość, która pozwoli Spółce budować nową jakość w nadchodzących latach.

W dniu 23 stycznia 2018 r. Emitent zawarł ze spółką Limited Run Games Inc. z siedzibą w Raleigh, Stany Zjednoczone, umowę na wydanie, marketing i dystrybucję gry: Layers of Fear: Legacy w limitowanej wersji pudełkowej na platformę Nintendo: Switch. Licencja na wydanie tej gry została udzielona bez ograniczeń terytorialnych.





>observer\_

W dniu 21 lutego 2018r. gra Emitenta pt. „Layers of Fear: Legacy” miała swoją premierę na platformie Nintendo Switch, na terytorium Europy, Ameryki Północnej, Afryki Południowej i Australii. Cena tej gry została ustalona na wyjściowym poziomie 19,99 EURO/USD, jednakże na różnych terenach gra ta może mieć inne ceny.

W dniu 28 lutego 2018r. Emitent otrzymał od wydawcy: spółki Circle Entertainment Limited z siedzibą w Chinach, informację o zakończeniu procesu certyfikacji gry Emitenta pt. „Layers of Fear: Legacy” na platformie Nintendo Switch na terytorium Azji. Premiera tej gry na rynku azjatyckim w wersji na platformie Nintendo Switch miała miejsce w dniu 29 marca 2018r.



W dniu 6 marca 2018r. rozpoczęło swoje obrady Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta. Zgromadzenie podjęło podczas obrad decyzję o ogłoszeniu przerwy i kontynuowaniu swoich obrad w dniu 15 marca 2018r. Do przerwy podjęto uchwały w przedmiocie: ustalenia zasad kształtowania wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej, sporządzania przez Spółkę sprawozdań finansowych zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej /Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej /Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, ubiegania się o dopuszczenie akcji serii A, B, C i D do obrotu na rynku



>observer\_

regulowanym, powołania Pana Piotra Janasa na Członka Rady Nadzorczej Spółki Bloober Team S.A., zmiany Regulaminu Rady Nadzorczej wraz z upoważnieniem Rady Nadzorczej do przyjęcia tekstu jednolitego Regulaminu Rady Nadzorczej oraz ogłoszenia przerwy. Następnie w dniu 15 marca Zgromadzenie wznowiło swoje obrady i podjęło uchwały w przedmiocie: zmiany Uchwały nr 9 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 4 maja 2017 roku w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, wyrażenia zgody na nabywanie przez Spółę akcji własnych w trybie art. 362 §1 pkt 8) Kodeksu spółek handlowych, upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, uchwalenia warunków oraz określenia zasad nabywania akcji własnych, przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego dla Pracowników i Menedżerów Spółki i Upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków i trybu przekazania akcji Spółki nabytych na podstawie art. 362 § 1 pkt 8 Kodeksu Spółek Handlowych oraz utworzenia kapitału rezerwowego dla sfinansowania nabycia przez Spółkę akcji własnych.

W dniu 6 marca 2018 r. Emitent zawarł ze spółką Gun Media Holdings Inc. z siedzibą w Lexington, Stany Zjednoczone umowę dotyczącą produkcji i wydania nowej, jeszcze nieanonsowanej gry Emitenta. Umowa określa ramy współpracy pomiędzy Spółką a wydawcą tej gry, dotyczące produkcji, wydania, dystrybucji oraz jej marketingu na terytorium całego świata. Na mocy umowy Emitent ma otrzymać tego wydawcy wynagrodzenie typu „advance” po spełnieniu ustalonych kamieni milowych, oraz w postaci tantiem, które będą wypłacane Emitentowi już od pierwszej sprzedanej sztuki gry. Emitent pozostanie w posiadaniu pełni praw własności intelektualnej do gry. Spółka Gun Media Holdings jest wydawcą m.in. gry „Friday’s 13th”, która odniosła sukces wydawniczy na całym świecie. Zawarcie tej umowy będzie miało istotny wpływ na wyniki finansowe Spółki za rok 2018 oraz lata następne.

## 4. Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2018 roku

Spółka Bloober Team docelowo chce osiągnąć znaczącą pozycję na rynku jako kluczowego podmiotu na rynku gier, specjalizującego się w gatunku horror psychologiczny. W bieżącym roku Bloober Team S.A. będzie się skupiać na wytwarzaniu nowych i sprzedaży posiadanych tytułów z gatunku hidden-horror. Spółka szykuje premiery 3 znaczących tytułów z gatunku horror psychologiczny do końca 2019 roku.

## 5. Czynniki ryzyka i zagrożeń

Wśród głównych czynników ryzyka i zagrożeń wskazać należy:

### Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Emitenta

W związku z tym, że Spółka 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 Emitenta. Znaczący wpływ na wysokość osiąganych przychodów przez Emitenta mają niezależne od Emitenta czynniki, takie jak: tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, a także poziomy wydatków inwestycyjnych przedsiębiorstw, w szczególności wydatków na rozwój strategii marketingowych i sprzedażowych. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na polskim i globalnym rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, w szczególności na zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane rynkowi tzw. domowej rozrywki. Ewentualne spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym może wynikać także z nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne. Pogorszenie się sytuacji finansowej na rynku światowym oraz polskim może negatywnie wpłynąć na zakładaną przez Emitenta rentowność oraz planowaną dynamikę rozwoju, a także perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Emitenta.

### Ryzyko konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji

Emitent działa w silnie konkurencyjnej i zmieniającej się branży, charakteryzującej się ogólnosiątkowym zasięgiem oraz wciąż znacznym rozdrobnieniem. Zarówno wśród

producentów, jak i wydawców/dystrybutorów gier przeznaczonych na komputery lub konsole można obserwować tendencję do konsolidacji, szczególnie w efekcie kryzysu światowego. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry. Procesy konsolidacyjne w branży mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej większych producentów i wydawców oraz dalsze umocnienie pozycji największych, autoryzowanych dystrybutorów. Nasiloną koncentracją może spowodować trudności w dostępie do rynku dla podmiotów takich jak Emitent lub zmniejszenie zainteresowania oferowanymi przez niego produktami. Z kolei zwiększenie liczby podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy dystrybucji może spowodować zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcję gier dla określonej platformy, a także wzrost utrudnień związanych z dotarciem do odbiorców Emitenta. Powyższe czynniki mogą mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Emitenta i Grupy Kapitałowej.

### Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry komputerowe należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta ani wydawcy, bezpośrednio np. w handlu bazarowym lub za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie pozbawia uprawnionych dystrybutorów przychodów, a co za tym idzie, producenta gry. W przeciwieństwie do komputerów PC, gry na poszczególne konsole, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Gry dystrybuowane za pośrednictwem platformy Steam również posiadają zabezpieczenia antypirackie zapewniane przez operatora platformy. W pozostałym zakresie Spółka nie stosuje jednak dodatkowych zabezpieczeń gier w wersji PC, ponieważ obecnie stosowane metody są uciążliwe dla graczy - wymagają

m.in. stałego połączenia z Internetem. Gry nieposiadające takich zabezpieczeń są lepiej postrzegane przez odbiorców (graczy). Opisany czynnik może mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Emitenta.

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

Uregulowania prawne w Polsce są niestabilne, co zwiększa ryzyko związane z ich stosowaniem. Przepisy prawne związane z działalnością gospodarczą Emitenta to przede wszystkim: prawo podatkowe, prawo pracy i ubezpieczeń społecznych, prawo handlowe, uregulowania dotyczące podmiotów gospodarczych, prawo autorskie i prawo własności przemysłowej, przepisy celne oraz prawa z zakresu papierów wartościowych. Emitent, tak jak i inne podmioty gospodarcze, narażony jest na nieprecyzyjne zapisy w uregulowaniach prawnopodatkowych. Szczególnie częste są zmiany interpretacyjne przepisów podatkowych. Brak jest jednolitości w praktyce organów skarbowych i orzecznictwie sądowym w sferze stosowania ustaw podatkowych. Przyjęcie przez organy podatkowe lub orzecznictwo sądowe interpretacji prawa podatkowego innej niż przyjęta przez Spółkę może mieć negatywny wpływ na jego sytuację finansową, a w efekcie ujemnie wpłynąć na osiągane wyniki i perspektywy rozwoju. Może wystąpić również ryzyko zmian obowiązujących przepisów oraz ich interpretacji w taki sposób, że nowe regulacje okażą się mniej korzystne dla Emitenta, jego dostawców lub klientów, co może mieć wpływ na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Dodatkowo przepisy prawa polskiego na bieżąco implementują ewentualne zmiany prawa Unii Europejskiej i zmiany te mogą mieć wpływ na otoczenie prawne związane z działalnością gospodarczą Emitenta. Na działalność gospodarczą Emitenta mogą mieć wpływ także inne systemy prawne, w szczególności gdy umowy zawierane są wg prawa siedziby zagranicznego partnera handlowego (np. firm Sony Corporation, Microsoft, Nintendo Co., Ltd., Apple Inc.). Co więcej, gry przeznaczone na rynek amerykański muszą odpowiadać restrykcyjnym zapisom prawa autorskiego i patentowego USA. Nie można wykluczyć ryzyka, iż obsługa prawna umów i gier okaże się bardziej skomplikowana i kosztowna, niż to zakłada Emitent. Istnieje także ryzyko, że rozwiązania zawarte w umowach Emitenta w obcym porządku prawnym okażą się mniej korzystne niż podobne zawierane na gruncie prawa polskiego. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Emitenta. Ryzyko zmienności kursów walutowych Grupa ponosi koszty

wytworzenia produktów w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w walutach obcych – zatem Grupa jest eksporterem netto. Emitent nie stosuje przy tym zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym. Zgodnie z założeniami strategicznymi Zarządu w następnych okresach dominującym kierunkiem sprzedaży pozostaną rynki zagraniczne (kraje Ameryki Południowej i Europy Zachodniej), a głównymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych będą USD oraz EUR, co powoduje, że Spółka narażona będzie na ryzyko zmienności kursów walutowych. Korzystne warunki dla Spółki występują w przypadku okresów:

- wysokiego poziomu wymiany polskiej waluty na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Spółkę (słaby PLN);
- w okresach utrzymywania się stałego poziomu wymiany waluty w dłuższym okresie (co pozwala lepiej prognozować wpływy w kolejnych okresach).

Emitent prowadzi rachunki także w walutach obcych, a podczas dokonywania płatności za usługi, licencje i sprzęt z kontrahentami zagranicznymi rozlicza się także w walucie obcej, obniżając ekspozycję netto na ryzyko walutowe, niemniej występowanie tendencji odwrotnych do przedstawionych powyżej może powodować obniżenie lub zmienność generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na PLN.

### **Ryzyko zmiany preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki**

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

konkurować z innymi formami domowej rozrywki, co będzie miało negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Emitenta.

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

Branża informatyczna, w tym branża gier, w której prowadzi działalność Emitent, cechuje się zaciną dynamiką wprowa-



dzania nowości oraz bardzo szybkim rozwojem wykorzystywanych technologii i rozwiązań informatycznych. Dla producenta gier dynamiczny rozwój nowych technologii wymusza m.in. nieustanne dostosowywanie tzw. silnika gry, elementów graficznych itp. oraz innych używanych przez Emitenta narzędzi do nowego oprogramowania i innych wymogów rynku. Dlatego też rozwój działalności Emitenta jest związany w istotnej mierze z koniecznością monitorowania i analizowania nowych zjawisk rynkowych oraz aktualizowania posiadanej bazy technicznej i technologicznej. Ponadto wymaga umiejętności sprawnego dostosowywania technologii do nowych trendów, a także inwestowania w nowe produkty i technologie. W szczególności Emitent musi monitorować i uwzględniać wszelkie zmiany technologiczne wdrażane przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Emitenta, gdyż mogą one mieć wpływ na metody dostarczania gier użytkownikom końcowym. Z kolei wprowadzenie nowej platformy sprzętowej stwarza szanse poszerzenia rynku zbytu, nie można jednak zagwarantować powodzenia takiej platformy i rozpoczęcie dystrybucji gier wśród ostatecznych odbiorców za jej pośrednictwem może nie spełnić oczekiwań producenta i zakładanych przez niego celów. Ponadto, poza rozwojem nowych, innowacyjnych technologii i usług, koniunktura w branży gier wideo uzależniona jest również od innych czynników, na które Emitent nie ma wpływu albo ma jedynie marginalny wpływ, w tym od zamożności społeczeństw oraz poziomu ich konsumpcji, tempa oraz kierunków rozwoju szeroko pojętego rynku informatycznego, oraz panującej na nim konkurencji. Istnieje ryzyko, iż gry zaproponowane przez Emitenta nie będą spełniały nowych oczekiwań klientów, związanych z najnowszymi dostępnymi im technologiami. Ewentualne niedostosowanie działalności Emitenta do najnowszych rozwiązań technologicznych lub zmian wprowadzonych przez główne platformy sprzętowe lub kanały dystrybucji produktów Emitenta, a także do zmian innych czynników wpływających na rozwój branży, może spowodować zmniejszenie popytu na gry realizowane przez Emitenta i może mieć istotny negatywny wpływ na jego działalność operacyjną i wyniki finansowe.

### **Ryzyko uzależnienie od kluczowych dystrybutorów**

Gry Emitenta dystrybuowane są za pośrednictwem platform dystrybucyjnych, wśród których 3 kluczowe stanowią konsole Xbox oraz PlayStation, a także portal Steam. Dystrybutorami odpowiadającymi te platformy są Microsoft Corporation, Sony Interactive Entertainment oraz Valve Corporation, którzy są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie oraz podmiotami

o ugruntowanej pozycji rynkowej i finansowej. Produkcja gier na konsole wideo wymaga uzyskania licencji od producenta konkretnej platformy sprzętowej oraz zakupienia specjalistycznego oprogramowania, odrębnego dla każdej platformy. Emitent uzyskał status licencjonowanego dewelopera (producenta) dla wszystkich platform, na które produkuje gry. Stosunki handlowe ze wskazanymi dystrybutorami mają charakter ciągły, dzięki czemu Emitent ma zapewnioną stałą dystrybucję jej produktów. Emitent zawiera z tymi podmiotami umowy bezpośrednio, natomiast w zakresie, w jakim powierza dystrybucję gier wydawcom, takie umowy zawierane są przez wydawców. Największe produkcje Emitenta tj. Layers of Fear oraz Observer dystrybuowane są przy wykorzystaniu wskazanych platform dystrybucyjnych za pośrednictwem wydawcy Aspyr Media Inc. Przychody z tytułu dystrybucji gier za pośrednictwem wskazanych powyżej platform dystrybucyjnych stanowią zdecydowaną większość przychodów ze sprzedaży generowanych przez Grupę kapitałową Emitenta. Współpraca z tego rodzaju kanałami dystrybucji ma również duże znaczenie dla promocji produktów Grupy. Relacje handlowe z kluczowymi dystrybutorami należy więc uznać za strategiczne z punktu widzenia działalności Spółki. Nie można wykluczyć ryzyka naruszenia warunków licencji lub utraty przez Emitenta licencji producenckiej na jedną lub wiele platform sprzętowych. Dodatkowo niekorzystne zmiany warunków współpracy z dystrybutorami (w tym jednostronne zmiany regulaminów umów dystrybucyjnych przez dystrybutorów), jej ewentualne ograniczenie na skutek naruszenia przez Spółkę lub jej wydawcę warunków współpracy, a także chociażby czasowy brak możliwości prowadzenia dystrybucji gier Emitenta za pośrednictwem platform, czy to z przyczyn technicznych, prawnych, czy też z jakiegokolwiek innego powodu, mogą niekorzystnie wpłynąć na wyniki sprzedaży, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Pomimo opierania się przez operatorów platform przy selekcji tytułów określonymi regułami udostępnianymi producentom gier, istnieje ryzyko nie przyjęcia przez kontrahenta produktu Emitenta do dystrybucji, co może ograniczyć wynik finansowy Emitenta realizowany na sprzedaży danego produktu. Z realizacją dystrybucji gier Emitenta za pośrednictwem ograniczonej liczby kluczowych platform związane jest także ryzyko niewywiązywania się lub nienależytego wywiązania się z warunków umów, co może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów. W dotychczasowej działalności Emitenta, nie wystąpiło zdarzenie aktualizujące opisywany czynnik ryzyka. Należy również wziąć pod uwagę możliwość ewentualnych ataków hackerskich na powyższe platformy, co może przyczynić się do ograniczenia dostępności



lub nieprawidłowego funkcjonowania platform, czy też awarii sprzętu technicznego wykorzystywanego przez ich operatorów. W konsekwencji spółki Grupy mogą zostać pozbawione możliwości sprzedaży swoich tytułów. Nie można również wykluczyć, że w ekstremalnym przypadku Emitent utraci wpływ na oferowaną przez siebie treść. Powyższe może spowodować pogorszenie reputacji Spółki lub konieczność poniesienia przez Spółkę dodatkowych kosztów, co może negatywnie wpłynąć na przychody i wyniki finansowe Emitenta.

### **Ryzyko związane z finansowaniem pochodzącym z dotacji i środków unijnych**

Emitent korzysta z dofinansowań podmiotów takich jak: Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego i Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości, Małopolskie Centrum Przedsiębiorczości, Education, Audiovisual and Culture Executive Agency. Przykładowo, w ramach projektu pt. „MEDIUM przełomowa i unikatowa gra storytellingowa oparta o koncepcję symultanicznej rozgrywki na dwóch ekranach” znalazł się na liście projektów rekomendowanych do dofinansowania w ramach poddziałania 1.1.1 „Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa” - Emitenta otrzymał dofinansowanie w wysokości 5.027.728,66 zł, zaś w ramach projektu „Opracowanie samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym w grach z gatunku horror, w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza” w wysokości 10.220.540,98 zł. Nie można wykluczyć ryzyka, iż zmiana prawa lub odmienna interpretacja przepisów prawa (a także różnego rodzaju wytycznych, procedur i podręczników beneficjenta w jednym lub wielu programach pomocowych) może wpłynąć na możliwość otrzymania uzgodnionego wcześniej dofinansowania. Nie można wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Emitenta wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z zapisami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać konieczność braku refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu określonej części dofinansowania. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywę rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Emitenta.

### **Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnych Spółki**

Emitent w procesie produkcji gry komputerowej korzysta z szeregu rozwiązań w zakresie oprogramowania, fabuły i oprawy artystycznej, które mogą podlegać ochronie

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

### **Ryzyko związane z rejestracją znaków towarowych Emitenta**

Działania promocyjne dotyczące gier Emitenta rozpoczynają się jeszcze przed ukończeniem prac nad produktem oraz przed rejestracją jego tytułu jako znaku towarowego.

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

#### **Ryzyko związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność**

Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność, takie jak koniunktura gospodarcza, zmiana preferencji ostatecznych odbiorców produktów Spółki, czy związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii

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

#### **Ryzyko zmiany kursów walutowych**

Spółka minimalizuje to ryzyko poprzez posiadanie rachunków w walutach obcych i dokonywanie przewalutowań środków wyłącznie po korzystnym dla nas kursie.

## **6. Personel i świadczenia socjalne**

Na dzień 31 grudnia 2017 roku zatrudnienie w Spółce wynosiło 26 osób. Średnioroczne zatrudnienie w 2017 roku wyniosło 25,5 osób. Wszyscy pracownicy spółki zatrudnieni byli na stanowiskach nierobotniczych. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

## **7. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa**

### **Sytuacja majątkowa**

W trakcie 2017 roku Spółka nabyła między innymi następujące aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne:

- ♦ licencje i oprogramowanie o wartości 14.574,76 złotych,
- ♦ zestawy komputerowe, specjalistyczne urządzenia i akcesoria o wartości 266.712,40 złotych,
- ♦ adaptacja i modernizacja wynajmowanych pomieszczeń biurowych o wartości 50.160,00 złotych,

W 2017 roku Spółka rozpoczęła użytkowanie na podstawie umowy leasingu operacyjnego samochodu osobowego wartości 351.115,73 złotych. W bieżącym roku Spółka dokonała cesji zawartej w 2016 roku umowy leasingu operacyjnego samochodu osobowego o wartości 242.082,93 złotych.

### **Sytuacja finansowa**

W 2017 roku głównymi źródłami finansowania działalności spółki były:

- ♦ Bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość sprzedaży spółki w 2017 roku wyniosła 5.106.751,65 zł,
- ♦ Wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Spółkę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 5.227.511,47 złotych.

#### **Dane na 31 grudnia 2017 roku:**

kapitały własne	21.974.428,98 zł
kapitał zakładowy	176.729,90 zł
suma bilansowa	32.543.107,13 zł
strata netto	1.886.839,56 zł
przychody ze sprzedaży produktów	5.106.751,65 zł

### **Sytuacja dochodowa**

W 2017 roku Spółka zrealizowała stratę netto w wysokości 1.887 tys. złotych.

Spółka zrealizowała wysoką marżę na sprzedaży gier w wysokości 2.893 tys. złotych, w ujęciu procentowym było to 57%. Gry, które miały wpływ na realizację powyższej marży to: Layers of Fear i Obsever, których łączna sprzedaż wyniosła 5.044 tys. zł. Koszty stałe Spółki za 2017 rok wyniosły 1.280 tys. zł, co wpłynęło na zrealizowanie zysku ze sprzedaży w wysokości 1.613 tys. złotych.

Główny wpływ na realizację straty netto za 2017 rok miały utworzone odpisy aktualizujące wartość wypro-

dukowanych w przeszłości gier, które nie przyniosły spodziewanych korzyści ekonomicznych. Wartość utworzonych z tego tytułu odpisów wyniosła 3.317 tys. zł.

### Przewidywana sytuacja finansowa

W 2018 r. sytuacja finansowa Spółki uzależniona jest w głównej mierze od poziomu sprzedaży zarówno dotychczasowych produkcji, jak i projektów nad którymi obecnie Spółka pracuje.

## 8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2017 r. Spółka kontynuowała prace badawcze mające na celu opracowanie innowacyjnego w skali świata workflow technologii jednoczesnej rozgrywki na dwóch lub więcej ekranach, która nie została jeszcze opracowana przez żadnego producenta gier w historii. Innowacja ta ma przełomowy charakter w światowej branży gier wideo. Obecnie nie ma na rynku gier, które zawierałyby rozwiązanie opracowywane przez Spółkę, czego jednoznacznie dowiodło badanie stanu techniki wykonane przez rzeczownika patentowego.

W dniu 13 stycznia 2017 r. zostało dokonane zgłoszenie krajowe w Urzędzie Patentowym USA (USPTO - United States Patent and Trademark Office) w ramach rozpoczęcia fazy krajowej PCT w USA. Numer nadany zgłoszeniu amerykańskiemu to 15326389 "Method of simultaneous playing in single player video games". W dniu 5 października 2017 r. zgłoszenie wynalazku zostało opublikowane przez Biuro Międzynarodowe WIPO w oficjalnym publikatorze pod numerem WO 2017/171567 – dostępne na stronie internetowej:

<https://patentscope.wipo.int/search/en/detail.jsf?docId=WO2017171567&redirectedID=true>.

Międzynarodowi eksperci branży gier z „Educational, Audio-visual & Culture Executive Agency” oceniając pomysł Spółki na stworzenie gry wykorzystującej możliwość równoczesnej rozgrywki przez jednego gracza na dwóch lub więcej ekranach stwierdzili, że projekt ten ma ogromny potencjał na odniesienie rynkowego sukcesu a technologia opracowana przez Bloober Team pozwala mieć nadzieję, na stworzenie zupełnie nowego konceptu rozgrywki, który zapoczątkuje nowy trend w branży. Opinia ta poświadcza unikatowość, innowacyjność i potencjał wdrożeniowy projektu, wskazuje także na przełomowy dla branży charakter projektu. Funk-

cjonalność rezultatu prac badawczych w postaci możliwości jednoczesnej rozgrywki na dwóch lub więcej ekranach dla pojedynczego gracza ma przełomowy charakter dla branży gier, a tym samym dla gospodarki, gdyż stworzone zostanie rozwiązanie nieznane i niedostępne dotychczas dla twórców gier. Wynalazek Spółki może zapoczątkować zupełnie nowy trend w światowym przemyśle gier. Jest to niezwykle perspektywiczna gałąź zarówno krajowej, jak i światowej gospodarki.

W 2017 r. Spółka rozpoczęła badania w zakresie opracowania samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym w grach z gatunku horror, w oparciu o interpretacje reakcji i psychologii gracza. System ten będzie opracowany pod kątem wykorzystania go w produkcji własnych gier wideo z gatunku horror, opierających swoją funkcjonalność o możliwość generowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki, w oparciu o zdefiniowaną pulę taktyk straszenia, będących wypadkową analizy reakcji graczy. Wszelkie interakcje (słowa, ruchy, gesty), które zachodzą będą w odpowiedzi na sposób prowadzenia rozgrywki, zostaną pobrane za pomocą modułów interpretera treści niewerbalnych, mowy oraz sygnałów z urządzeń VR i będą w prostej linii przekładać się na dalszy jej przebieg, tworząc nieskończoną ilość wariantów jej ponownego poprowadzenia. System będzie innowacją technologiczną na skalę światową. Nigdzie na świecie nie występuje bowiem rozwiązanie, które charakteryzowałoby się podobnymi właściwościami jak projektowany system, który poprzez samouczenie oraz pobieranie danych z różnorodnych modułów, będzie w stanie kreować spersonalizowane warianty rozgrywki w odpowiedzi na reakcję gracza, a przy zachowaniu intuicyjnego formatu opisu reguł działania, z zachowaniem interaktywności, będzie stanowił doskonałe narzędzie dla producentów gier wideo.

## 9. Nabycie akcji własnych

W 2017 roku Bloober Team Spółka Akcyjna nie dokonywała nabycia akcji własnych.

## 10. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna, ponieważ Spółka ta w całym 2017 i obecnie nie posiada oddziałów (zakładów).

## 11. Instrumenty finansowe i prognozy finansowe

Na dzień 31.12.2017 r. Spółka udzieliła następujących pożyczek:

Pożyczkobiorca	Wysokość pożyczki wraz z odsetkami [PLN]	Wysokość oprocentowania
Digital Games Services Sp.zo.o.	27 562,67	12%
Neuro-Code Sp.zo.o.	110 963,62	10%
Freeky Games Sp.zo.o.	5 580,85	7%
Feardemic Sp.zo.o.	469 858,06	6%

Na dzień 31.12.2017 r. Spółka posiadała udziały w następujących podmiotach:

Spółka zależna	Wartość % udziałów	Wartość księgowa udziałów [zł]
iFun4all S.A.	50,6	828 499,00
Digital Games Services Sp. z o.o.	100	0,00
Feardemic Sp. z o.o.	100	255 000,00
iPlacement Sp. z o.o.	100	0,00
Neuro – Code Sp. z o.o.	100	0,00
Freeky Games Sp. z o.o.	25,1	0,00
Bloober Team NA Inc.	100	39 391,69

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

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

W perspektywie roku, licząc od dnia sporządzenia sprawozdania z działalności nie istnieje ryzyko istotnych



zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej.

Spółka ogranicza ryzyko zmiany cen w związku z podpisywanymi kontraktami sprzedaży poprzez weryfikację

stosowanych na rynku cen podobnych produktów oraz okresu życia podobnych produktów.

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

## 12. Zasady ładu korporacyjnego

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

## 13. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

### Wskaźnik rentowności kapitału własnego

Rentowność netto kapitału własnego	19,14%%	26,55%	-8,59%
	ROK 2015	ROK 2016	ROK 2017

### Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

Wskaźnik zadłużenia	22,65%	18,96%	32,48%
	ROK 2015	ROK 2016	ROK 2017

### Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

Płynność bieżąca	5,72	14,6	22,08
	ROK 2015	ROK 2016	ROK 2017

### Wskaźnik średniego zatrudnienia

Średnie zatrudnienie	16,4	17	25,50
	ROK 2015	ROK 2016	ROK 2017

Kraków, dnia 31 maja 2018 roku



**Piotr Babieno**  
Prezes Zarządu Bloober Team S.A.



**Konrad Rekić**  
Członek Zarządu Bloober Team S.A.

