



**bloober**  
t e a m

AKTUALIZACJA PLANU STRATEGICZNEGO  
**BLOOBER TEAM SA**  
NA LATA 2020-2022

# CEL GŁÓWNY

BLOOBER TEAM  
JAKO ŚWIATOWY  
LIDER HORRORU

## CEL GŁÓWNY

W ciągu ostatnich 5 lat zbudowaliśmy swoją pozycję  
**LIDERA GROWEGO HORRORU PSYCHOLOGICZNEGO.**



**TERAZ ZAMIERZAMY POSZERZYĆ ISTOTNIE  
NASZ KRĄG ODBIORCÓW STAWIAJĄC  
NA CAŁY GATUNEK HORRORU.**

# PRODUKCYJNIE



**BLOOBER TEAM ROZWIJA SIĘ  
W KIERUNKU GIER, W KTÓRYCH  
WCIAŻ DOMINOWAĆ BĘDZIE  
PSYCHOLOGIA, ALE GRY BĘDĄ  
MIAŁY ZNACZNIE WIĘCEJ  
ELEMENTÓW AKCJI.**

Zmiany te są wynikiem odbioru projektów przez rynek, informacji od partnerów handlowych i ciągłych badań rynku.

# PRODUKCYJNIE

**SPÓŁKA ZMIERZA  
W KIERUNKU GIER TPP,  
BARDZO FILMOWEJ  
NARRACJI I ZWIĘKSZENIA  
„REPLAY-VALUE”  
NASZYCH TYTUŁÓW.**

Każda z opracowywanych przez nas obecnie gier (poza innymi edycjami gier już wydanych) jest grą TPP.



# PRODUKCYJNIE

## NIE ODCINAMY SIĘ OD TEGO CO ROBILIŚMY DOTYCHCZAS.

Wykorzystujemy wszystko czego się nauczyliśmy (w tym świadomość popełnionych dotychczas błędów) przy poprzednich produkcjach.



PIERWSZA GRA – 2014

27/100



2019 – ŚREDNIA KOLEJNYCH TYTUŁÓW

76/100

Źródło: <https://www.metacritic.com/>

Obecnie robimy bardzo duży krok do przodu ale całkowicie przemyślany, będący konsekwencją naszych doświadczeń i zwiększenia kompetencji w zespole produkcyjnym (ilościowym i jakościowym).

# WIELKOŚĆ PRODUKCJI



Odchodzimy od gier realizowanych w stosunkowo krótkim okresie czasu, w średniej półce cenowej.

**ZAMIERZAMY REALIZOWAĆ WIĘKSZE PRODUKCJE, OKREŚLANE MIANEM „AAA” (w gatunku horror).**

Ceny naszych „dużych gier” będą wyższe niż te, które publikowaliśmy dotychczas.

To produkty nad którymi spędzamy więcej czasu zarówno w pre-produkcji jak i produkcji, ale tylko w ten sposób nasze unikalne rozwiązania będą zrealizowane w najwyższej jakości i będą miały szanse na walkę o sprzedaż liczone w milionach sztuk.

# WIELKOŚĆ PRODUKCJI

CHCEMY WYDAWAĆ JEDEN DUŻY TYTUŁ NA 1,5-2 LATA.

Będziemy produkować dwa produkty jednocześnie.

Nie zapominamy jednak o mniejszych produkcjach (bazujących na naszych IP) które realizowane są w większości przez naszych outsourcingowych partnerów.

W tym roku spółka wyda **MEDIUM** (working-title) jako tytuł next-gen, ale również projekt bazujący na **IP OBSERVERA**.





# WIELKOŚĆ PRODUKCJI

Spółka podchodzi obecnie bardzo selektywnie do ofert współpracy przy zewnętrznych IP.

Współpracujemy ze wszystkimi znaczącymi Platform Holderami na rynku.

SONY



I INNI

**SPÓŁKA MA JESZCZE (jak zdążyliśmy już do tego przyzwyczaić) NIESPODZIANKĘ NA 2020 ROK.**

2 0 ? 0

## WEWNĄTRZ FIRMY

Mamy już **PONAD 110 PRACOWNIKÓW I STAŁYCH WSPÓŁPRACOWNIKÓW.**



Mamy **ZNAKOMITE ZAPLECZE R&D,** którego wynikiem jest min. patent dla rozwiązań z gry Medium.



Nasz **DZIAŁ ADMINISTRACYJNY** się poszerzył, dzięki czemu kolejne raporty (mamy nadzieję) będą jeszcze bardziej czytelne.

## WEWNĄTRZ FIRMY

Zamierzamy pokazać, że fundamentalne wartości, które udało nam się zbudować w grupie kapitałowej sprawiły, że obecnie **BLOOBER TEAM TO JEDEN Z NAJLEPSZYCH PRZEDSTAWICIELI POLSKIEGO PRZEMYSŁU GIER.**

Dla partnerów biznesowych już jest. Postaramy się aby wynikami i komunikacją z rynkiem pokazać to również naszym obecnym i przyszłym Akcjonariuszom.



## OPCJE STRATEGICZNE



Spółka rozmawia obecnie z domami maklerskimi w celu wyboru partnera do potencjalnego skupu akcji.

Spółka po przeglądzie opcji rozważa obecnie głównie drogę **M&A** lub **PARTNERA BRANŻOWEGO**.

Nie wyklucza to przeniesienia notowań na główny parkiet GPW.

Spółka nie rozważa obecnie pozyskiwania środków z emisji akcji.


## OPCJE STRATEGICZNE

### ZAINTERESOWANIE WSPÓŁPRACĄ Z NASZĄ FIRMĄ WYRAŻAJĄ LICZNI PARTNERZY BRANŻOWI,

natomiast ich potencjalny wybór będzie związany z realizacją strategii długoterminowej (tym elementów takich jak dopasowanie, DNA firmy, wolność kreatywna, wizja), a nie wyłącznie oferty finansowej.



# NAJBLIŻSZE DZIAŁANIA MARKETINGOWE



Spółka nie informuje  
oczywiście o swej strategii  
promocyjnej dotyczącej  
produktów.

Bloober Team SA będzie  
w tym roku obecny na  
licznych imprezach  
branżowych – m.in.:  
**DICE, GDC, E3 i TGS.**



**BLOOBER TEAM S.A.** ◆ Cystersów 9 ◆ 31-553 Kraków ◆ Polska

**[www.blooberteam.com](http://www.blooberteam.com)**