



bloober
t e a m

BLOOBER TEAM S.A.
SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
ZA OKRES 01.01.2019-31.12.2019

DATA PUBLIKACJI: 5 CZERWCA 2020

Spis treści

1.	Informacje ogólne o Spółce Dominującej	3
2.	Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team	5
3.	Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność oraz wyniki finansowe grupy kapitałowej, jakie nastąpiły w okresie 01.01.2019–31.12.2019	9
4.	Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2019 roku	25
5.	Przewidywany rozwój grupy kapitałowej	31
6.	Czynniki ryzyka i zagrożeń	31
7.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	33
8.	Personel i świadczenia socjalne	34
9.	Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	35
10.	ONabycie udziałów (akcji) własnych	35
11.	Posiadane przez podmioty wchodzące w skład grupy kapitałowej oddziały (zakłady)	35
12.	Stosowanie zasad ładu korporacyjnego	35
13.	Instrumenty finansowe	36
14.	Wskaźniki finansowe i niefinansowe	37

1. Informacje ogólne o Spółce Dominującej

Firma	Bloober Team Spółka Akcyjna
Skrót firmy	Bloober Team S.A.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 12 34 15 842
Adres poczty elektronicznej	ir@blooberteam.com, biuro@blooberteam.com
Strona internetowa	blooberteam.com
NIP	676-238-58-17
REGON	120794317
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000380757
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy 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 Dominującej

Stan na dzień sporządzenia sprawozdania

Zarząd	Piotr Babieno	– Prezes Zarządu
	Konrad Rekieć	– Członek Zarządu
	Mateusz Lenart	– Członek Zarządu
Rada Nadzorcza	Paweł Duda	– Przewodniczący Rady Nadzorczej
	Marcin Borek	– Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Jakub Chruściel	– Sekretarz Rady Nadzorczej
	Rafał Małek	– Członek Rady Nadzorczej
	Tomasz Muchalski	– Członek Rady Nadzorczej
	Piotr Jędras	– Członek Rady Nadzorczej

W dniu 22 lipca 2019r. rozpoczęła się nowa kadencja Zarządu Spółki Dominującej, a w skład tego organu dołączył Mateusz Lenart, powołany do pełnienia funkcji Członka Zarządu.

W 2019 r. w skład Rady Nadzorczej Spółki Dominującej wchodziły następujące osoby: Maciej Niewiadomski, Łukasz Rosiński, Rafał Małek, Marcin Borek, Andrzej Zyguła i Piotr Jędras. Następnie skład Rady Nadzorczej uległ zmianie ze

względu na złożone rezygnacje przez przewodniczącego Macieja Niewiadomskiego i wiceprzewodniczącego Łukasza Rosińskiego w dniu 6 listopada 2019 r. oraz odwołanie Andrzeja Zyguły ze składu Rady Nadzorczej i powołanie nowych członków Rady Nadzorczej w osobach: Jakuba Chruściela, Pawła Dudy oraz Tomasza Muchalskiego przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki Dominującej w dniu 6 listopada 2019 r.

1.2. Struktura akcjonariatu Spółki Dominującej

Informację o strukturze akcjonariatu Spółki Dominującej, z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających, na dzień sporządzenia niniejszego raportu, co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, sporządzono

w oparciu o zawiadomienia przekazane Spółce Dominującej na podstawie ustawy o ofercie i rozporządzenia MAR.

Stan na 31 grudnia 2019r.

Lp.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	200.000	11,32%	200.000	11,32%
2	Rockbridge TFI S.A.	333.071	18,85%	333.071	18,85%
3	Pozostali	1.234.228	69,83%	1.234.228	69,83%
	Razem	1.767.299	100	1.767.299	100

Stan na 5 czerwca 2020 r.

Lp.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	200.000	11,32	200.000	11,32
2	Rockbridge TFI S.A. (w tym Rockbridge Fundusz Inwestycyjny Zamknięty Alpha Hedge)	423.983 (88.000)	23,99 (5,76)	423.983 (88.000)	23,99 (5,76)
3	Pozostali	1.143.316	64,69	1.143.316	64,69
	Razem	1.767.299	100	1.767.299	100

1.3. Przedmiot działalności Spółki Dominującej

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

działalność związana w oprogramowaniem (62.01 Z)

Bloober Team SA to niezależny producent gier wideo specjalizujący się w realizacji projektów z zakresu horroru psychologicznego. Członkowie zarządu Bloober Team SA – Piotr Babieno, Konrad Rekieć i Mateusz Lenart – 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 ponad 100 osób mających wieloletnie doświadczenie w produkowaniu gier. Spółka jest zaliczana przez partnerów biznesowych do grona 3 najlepszych zespołów tworzących gry z gatunku horror.

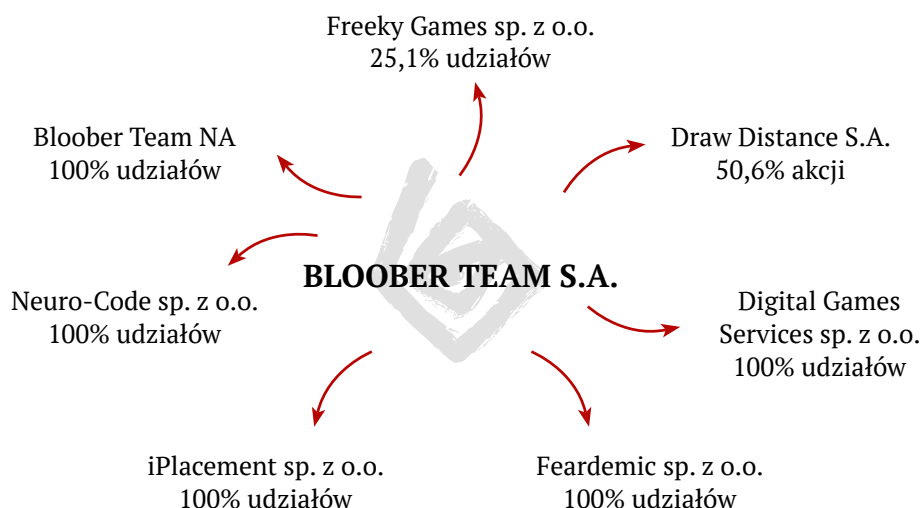
Bloober Team jest reprezentowany na świecie przez United Talent Agency - wiodącą hollywoodzką agencję zajmującą się reprezentowaniem artystów i własności intelektualnych (IP).

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 nieszablonowymi rozwiązaniami w samej rozgrywce. Bloober Team

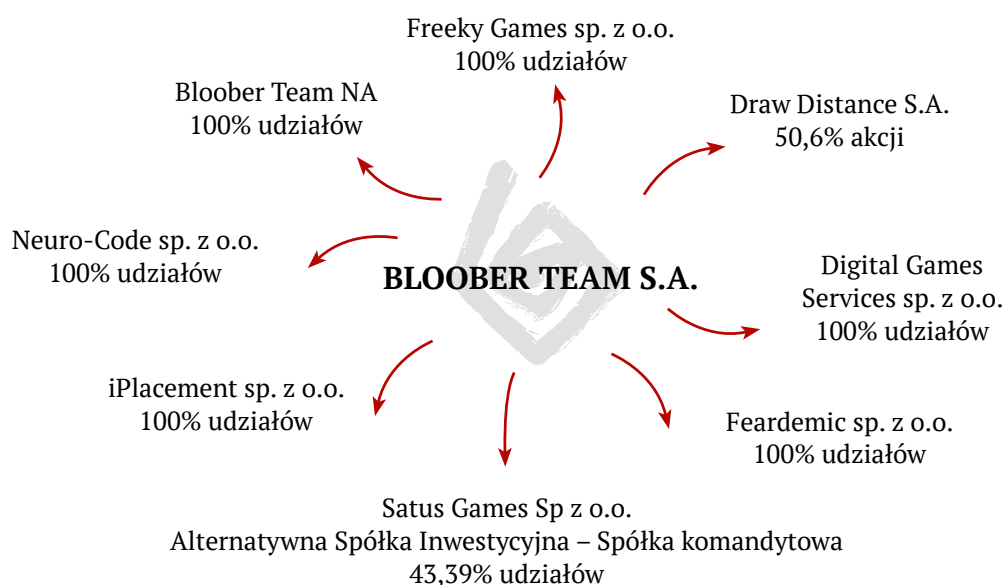
skupia się na tworzeniu mrocznych thrillerów i horrorów, skierowanych do wymagającego odbiorcy. Tworzy tytuły charakteryzujące się wyrazistymi bohaterami, dojrzałą historią i unikalnym światem. To produkcje, które wciągają gracza nie tylko oryginalnym scenariuszem i wyjątkowymi sceneriami, ale przede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

2. Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team

Stan na dzień 31.12.2019 r.



Stan na dzień 05.06.2020 r.



2.1. Dane podmiotów powiązanych

Firma	Draw Distance Spółka Akcyjna
Skrót firmy	Draw Distance S.A.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 20A, 31-553 Kraków
Zarząd	Michał Mielcarek - Prezes Zarządu
Telefon	+ 12 346 11 41
Faks	-
Adres poczty elektronicznej	contact@drawdistance.dev
Strona internetowa	https://drawdistance.dev/
NIP	7123162844
REGON	060475890
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000615245
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 1.311.200,00 zł i dzieli się na 13 112 000 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej po 0,10 złotych każda, w tym: a) 10.912.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A b) 2.200.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B

Firma	Digital Games Services Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	Digital Games Services Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Babieno – Prezes Zarządu
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	-
NIP	676239361
REGON	120856395
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000323224
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 1 088 000zł i dzieli się na 21 760 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Firma	iPlacement Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	iPlacement Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Bielatowicz – Członek Zarządu
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	-
NIP	6751449873
REGON	121483298
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000381083
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 760 050 zł i dzieli się na 15 201 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Firma	Neuro – Code Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	Neuro – Code Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Piotr Bielatowicz – Członek Zarządu
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	-
NIP	6751455112
REGON	121545852
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000388737
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 100 000zł, podzielony na 2 000 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team

Firma	Feardemic Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Skrót firmy	Feardemic Sp. z o.o.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Zarząd	Rafał Basaj – Prezes Zarządu
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 48 12 35 93 934
Adres poczty elektronicznej	biuro@feardemic-games.com
Strona internetowa	www.feardemic-games.com
NIP	6751429942
REGON	121208072
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa ☒ Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000354722
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 254 000zł i dzieli się na 2 540 udziałów o wartości nominalnej po 100 złotych każdy.

Firma	Bloober Team NA
Skrót firmy	Bloober Team NA Inc.
Siedziba	Palo Alto
Adres siedziby	630 Hansen Way, Palo Alto, CA 94304
Zarząd	Piotr Babieno – President/ Chief Executive Officer
Telefon, Faks	-
Adres poczty elektronicznej	btna@blooberteam.com
Strona internetowa	-
EIN	38-3931075
REGON	n/a
Sąd rejestrowy	n/a
KRS	n/a
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy dzieli się na 1 000 000 akcji o wartości nominalnej 0,01USD każda, o łącznej wartości nominalnej 10 000 USD.

2.2. Opis zmian w organizacji grupy kapitałowej Spółki Dominującej

W roku 2019 nie zaszły żadne zmiany w organizacji grupy kapitałowej Spółki Dominującej.

2.3. Wskazanie jednostek podlegających konsolidacji

Konsolidacji metodą pełną podlegają następujące spółki: Spółka Freeky Games Sp. z o.o. jako jednostka stowarzyszona została wyceniona metodą praw własności i następnie objęta odpisem z tytułu utraty wartości.
Bloober Team S.A., Digital Games Services Sp. z o.o., Draw Distance S.A., Feardemic Sp. z o.o., Neuro- Code Sp. z o.o., iPlacement sp. z o.o. oraz Bloober Team NA.

2.4. Przyjęte zasady polityki rachunkowości

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

3. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność oraz wyniki finansowe grupy kapitałowej, jakie nastąpiły w okresie 01.01.2019–31.12.2019

3.1. Bloober Team S.A.

Blair Witch

Niewątpliwie jednym z najważniejszych wydarzeń 2019 r. była premiera w dniu 30 sierpnia 2019 r. gry „Blair Witch”, ukrywanego przez długi czas tytułu realizowanego na licencji wytwórni filmowej Lions Gate, wydanego przez spółkę zależną Bloober Team NA z siedzibą w Palo Alto. Grę zaprezentowano po raz pierwszy oficjalnie na największej w tym roku konferencji firmy Microsoft w trakcie targów E3 Expo w dniu 9 czerwca 2019 r.

To także pierwszy projekt, którego marketing poprowadził nowy zespół marketingowy Spółki, a szeroka kampania promocyjna - pierwsza tej wielkości w historii Spółki. Powstanie silnego działu zajmującego się sprzedażą i marketingiem produktów Emitenta jest ściśle powiązane z planami rozwojowymi Spółki, koncentracją na self-publishingu oraz dalszą profesjonalizacją działań. Oficjalna prezentacja Blair Witch była niezwykle starannie przygotowaną operacją marketingową, a utrzymanie przygotowań w całkowitej tajemnicy jest dowodem na profesjonalne podejście do takich działań przez całą firmę. Plan promocji oraz jakość przygotowanych do niej materiałów okazały się dla Microsoft tak atrakcyjne, że Emitent

został zaproszony do prezentacji na głównej scenie Xbox podczas Targów E3. Dowodem na doskonałą ocenę jakości naszej gry niech będzie (przyjęta przez Spółkę) propozycja czasowej wyłączności dystrybucji Blair Witch na platformę sprzętową Xbox (obok komputerów PC). Zwiastun Blair Witch zaprezentowany na Targach E3 ze sceny Microsoft Xbox został przyjęty z wielkim entuzjazmem. W efekcie Targów E3 zwiastun gry obejrzano około 27 milionów razy a grze poświęcono ponad 300 publikacji medialnych.

W dniu 29 lipca 2019 r. Bloober Team zaprezentował drugi z oficjalnych uderzeń komunikacyjnych - „Official Gameplay Trailer”, w wyniku którego Bullet, psi towarzysz bohatera rozgrywki. stał się bodaj najbardziej rozpoznawalnym elementem gry, niejako jej ambasadorem, co zaowocowało kolejną serią publikacji na temat gry z wyraźnym uwzględnieniem roli Buleta w rozgrywce. Zrealizowana 15 sierpnia prezentacja trailera technologicznego - czyli „A 4K Tour Through the Woods” była fragmentem szerszej, realizowanej we współpracy z firmami Alienware i Corsair kampanii prezentującej walory technologiczne gry - wsparcie dla rozdzielczości 4K (nowoczesne konsole i komputery growe) oraz implementacja pogłębiającej immersję



Blair Witch

(Bloober Team)

technologii iCue (sterowane grą efekty wizualne na komponentach komputerów od marki Corsair). O tym jak bardzo Blair Witch potrafi oddziaływać na gracza można się było przekonać podczas targów Gamescom i PAX West bezpośrednio poprzedzających premierę. Gamescom - największe w Europie targi growe (Kolonia) były wielkim sukcesem marketingowym. Po raz drugi gra była gwiazdą prezentacji Xbox, tym razem Insanity Trailer był materiałem otwierającym pokaz. W efekcie Gamescom zaowocował blisko 50 spotkaniami biznesowymi oraz blisko 190 publikacjami medialnymi. Organizowany tuż przed premierą gry, Pax West w Seattle był okazją do finalnego pokazu marketingowego - skutkowało 10 wywiadami prasowymi oraz łącznie 302 informacjami medialnymi w których pojawiła się marka Blair Witch. W dniu 13 sierpnia 2019 r. zarząd Emitenta raportem bieżącym poinformował, że gra Blair Witch będzie dostępna na platformę PC w wersji Delux Edition dla zamówień przedpremierowych oraz będzie obejmowała poza grą ścieżkę dźwiękową i muzykę z gry oraz tzw. "artbook" przygotowany specjalnie dla gry. Wskazał ponadto, że Gra będzie dostępna w wersji na konsole Xbox One oraz na komputery PC na terytorium całego świata, w cenie 29,99 USD/EUR, a wersja Delux Edition po premierze Gry w cenie 34,99 USD/EUR, natomiast w przedsprzedaży cena zestawu będzie wynosić 29,99 USD/EUR. Blair Witch trafił do oficjalnej elektronicznej dystrybucji wsparty znakomitymi ocenami branżowymi. Recenzje takich gigantów jak IGN (8.8/10), God is a geek

(9/10), Trusted Reviews (4/5), Gamereactor (8/10), czy Comicbook (5/5) dały grze solidne wsparcie PRowe.

Niestety w chwili premiery okazało się, że gracze natrafili na istotne problemy techniczne. Problemem okazał się szeroki wachlarz konfiguracji sprzętowych na których grano w grę od dnia premiery. Mówimy tu o setkach różnego rodzaju komputerów i konfiguracji sterowników - na części z nich pojawił się niewykryty wcześniej błąd poważnie utrudniający rozgrywkę i czerpanie z gry przyjemności. To z kolei zaowocowało rosnącą liczbą negatywnych opinii konsumenckich. Problem ten spółka zidentyfikowała bardzo szybko i dostarczyła pierwszą poprawkę w przeciągu 5 godzin od momentu premiery. W trakcie pierwszej doby od premiery gry - nie tylko zidentyfikowano najpoważniejsze problemy z którymi borykali się gracze, ale także rozpoczęto publikację patchy, które kolejno je eliminowały. Zespół zarządzający społecznością zindeksował wszystkie komentarze i oceny, które pojawiły się w serwisach Steam i Windows Store oraz bezpośrednio skontaktował się z ich autorami. W bezpośredniej komunikacji każdy tego rodzaju klient otrzymał rekompensatę w postaci dostępu do filmu Blair Witch 2016 oraz gry Brawl oraz kompletną informację na temat rozwiązania problemów, z którymi się borykał. Był to ogromny wysiłek, jednak jak się okazało działania te w wielu przypadkach spowodowały zmiany oceny gry na wyższą. Do 6 września team developerski reagując na sugestie graczy wdrożył kolejno: patche poprawiające elementy rozgrywki, patch językowy (Chiński i Japoński), dwa

patche technologiczne oraz patch odnoszący wydajność gry. Identyczne działania podjęto także dla użytkowników konsol Xbox. W efekcie w ciągu 6 dni od daty premiery problemy zostały rozwiązane, a oceny gry ustabilizowały się. Warto podkreślić, że niejako niezależnie od tego - w tym samym czasie Blair Witch pokonał granicę miliona minut łącznego czasu odtworzeń gameplaya w serwisie Twitch. To wynik właściwie zarezerwowany dla największych produkcji growych. 13 września opublikowano materiał prezentujący Eduardo Sancheza reżysera filmu Blair Witch (oryginalny pierwszy film z 1999 r.) grającego w Blair Witch. W trakcie 4 miesięcy intensywnej kampanii Blair Witch opublikowano łącznie 7 trailerów będących filarami kolejnych uderzeń komunikacyjnych. Łącznie zgromadziły one ponad 34 miliony odtworzeń w serwisie You Tube i stały się przyczynkiem do 1458 publikacji medialnych i społecznościowych w sieci Internet. Bullet stał się jedną z ikonicznych postaci w grach, w jednym szeregu stawiany z m.in. Dogmeatem z serii Fallout.

W dniu 16 października 2019 r. spółka Bloober Team NA podpisała umowę licencyjno – dystrybucyjną z austriacką spółką Koch Media GmbH na dystrybucję gry Blair Witch w wersji pudełkowej na platformę PC oraz konsole. Wyznaczono także obszar dystrybucji na terytorium Ameryki Północnej, Ameryki Środkowej, państw EMEA, Australii i Nowej Zelandii.

Znaczącym elementem kampanii promocyjnej Blair Witch były wyróżnienia produkcji, w tym przede wszystkim muzyki skomponowanej przez Arkadiusza Reikowskiego. 18 października zaprezentowano ją m.in. podczas Game Music Festival. W tym samym czasie serwis Gamerant uznał Blair Witch za jeden z 10 najlepszych horrorów obecnej generacji. Ponadto, 26 października skumulowane działania promocyjne Blair Witch przyniosły założony efekt - ocena gry w serwisie Steam przekroczyła próg 70 % ocen pozy-

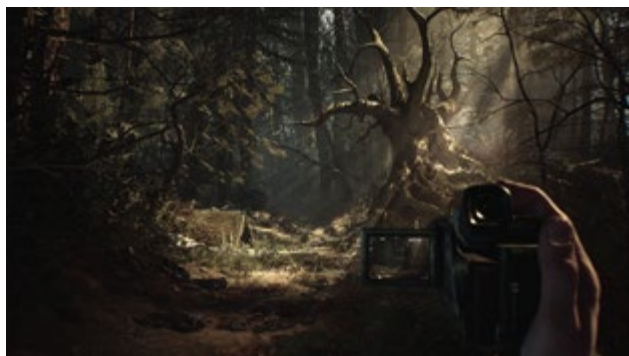
tywnych. Pierwszą jesienną wyprzedaż Blair Witch, czyli Halloween Sale marketing Emitenta przeprowadził z przeceną 33 proc. Dla zwiększenia efektu grę zaktualizowano wprowadzając kilka dodatkowych elementów, takich jak nowa szata graficzna dla Buleta, ikonicznej postaci gry. Promocje utrzymywano podczas kolejnych akcji: 11.11 Guanggun Jiea (Singles Day) i Wyprzedaży Jesiennej.

W listopadzie Bloober Team podjął bodaj najbardziej wyczekiwaną przez środowiska graczy konsolowych decyzję - 19 listopada zapowiedziano wydanie gry Blair Witch w wersji na Playstation 4. Trailer zapowiadający zaprezentowanie gry na firmowych platformach social media obejrzało ponad pół miliona odbiorców. Gra trafiła do sprzedaży 3 grudnia i została odebrana z bardzo dobrymi ocenami - osiągając ocenę 4,5/5 na szeregu rynków, łącznie z największym - Playstation Store USA.

W dniu 29 listopada Zarząd Emitenta przekazał do publicznej wiadomości informację o planowanym rozpoczęciu w dniu 31 stycznia 2020 r. dystrybucji gry „Blair Witch” w wersji pudełkowej na platformę PC oraz konsole PlayStation 4 i Xbox One na terytorium państw EMEA. Rok 2019 spółka kończyła wyprzedażą zimową. W jej efekcie ocena Blair Witch w serwisie Steam sięgnęła rekordowych 82 procent ocen pozytywnych (segment - oceny z ostatnich 30 dni) ugruntowując i stabilizując całkowitą ocenę produkcji. 29 grudnia serwis Game Rant zaliczył grę Blair Witch obok „Layers of Fear 2” do 10 najlepszych horrorów 2019 r., a serwis Steam wyróżnił ją tytułem Top Steam Releases.

The Medium

Zarząd Emitenta podjął w dniu 31 maja 2019r. decyzję o zaktualizowaniu daty premiery swojej gry „The Medium”, informując że gra ta zadebiutuje w sprzedaży w roku 2020. Premiera Gry jest bezpośrednio powiązana z premierami



Blair Witch

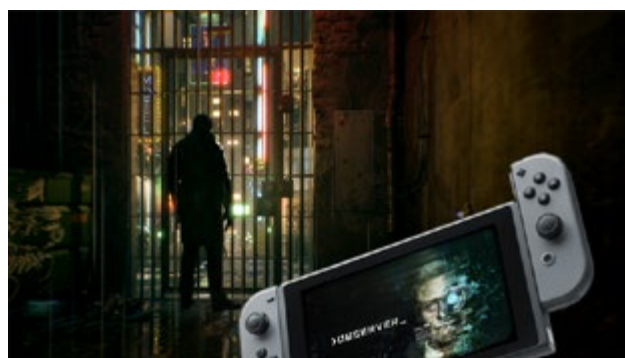
(Bloober Team)





The Medium

(Bloober Team)



>observer_

(Bloober Team)

konsol nowej generacji, na które gra jest projektowana i finalnie nastąpi pod koniec roku 2020 r.

Niezwykle ważnym dla Spółki wydarzeniem, było otrzymanie w dniu 24 czerwca 2019 r. informacji o uzyskaniu dokumentu „Notice of Allowance” wydanego przez Urząd Patentowy Stanów Zjednoczonych („USPTO”) potwierdzający zakończenie badania merytorycznego złożonego przez Emitenta zgłoszenia patentowego na udzielenie patentu na wynalazek Spółki pt. „Method of simultaneous playing in single--player video games” nr 15/326,389. Uzyskanie przez Emitenta tego dokumentu oznacza zgodę USPTO na udzielenie ochrony patentowej zgłoszonego Wynalazku.

>observer_

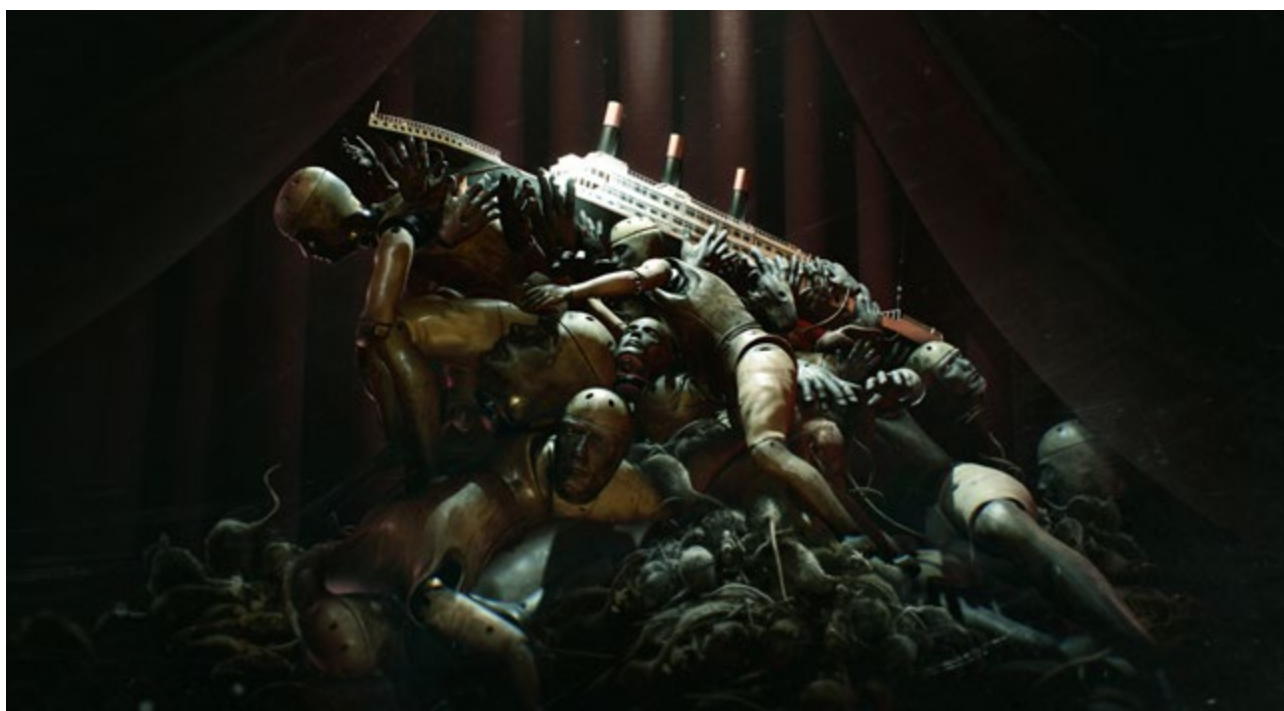
W 2019 r. Emitent konsekwentnie poszerzał ofertę sprzedażową dla już wydanych gier – gra >observer_ ukazała się na platformie sprzętowej Nintendo Switch i prezentacji tego wydarzenia poświęcona była część uczestnictwa Spółki w targach SXSW w Teksasie. Gra ta zadebiutowała na terytoriach Europy i Ameryki w dniu 7 lutego 2019 roku, natomiast zapowiedziano, że na terytorium Azji będzie mieć swoją premierę w terminie późniejszym. To kolejny etap zaplanowanej na 2019 r. ekspansji na tę platformę sprzętową i pozyskanie nowych klientów. Wydanie wersji na platformę Switch zwiększyło również zainteresowanie wersjami na inne platformy jak również pozwoliło na zdynamizowanie prac nad innymi polami eksploatacji dla marki „>observer_”.

Istotnym wydarzeniem dla Emitenta było zawarcie w dniu 17 lipca 2019 r. umowy z Circle Entertainment Limited z siedzibą w Chinach na wydanie, marketing i dystrybucję gry: >observer_ w wersji na platformę Nintendo Switch na rynku azjatyckim, w ocenie Emitenta na warunkach korzystniejszych od standardów rynkowych.

Emitent zawarł w dniu 7 marca 2019 r. ze spółką Limited Run Games Inc. z siedzibą w Raleigh, Stany Zjednoczone, umowę na wydanie, marketing i dystrybucję gry: >observer_ w limitowanej wersji pudełkowej na platformę Nintendo: Switch. Licencja na wydanie tej gry została udzielona bez ograniczeń terytorialnych. Spółka planuje być mocno obecna na nadchodzących targach - E3 Expo w Los Angeles.

Gra Layers of Fear 2

Pierwszy kwartał 2019 roku w Spółce Bloober Team zdominowały czynności związane z przygotowaniem do wydania gry Layers of Fear 2, kontynuacji sztandarowej produkcji Emitenta. Nasze zespoły marketingowe uczestniczyły w targach PAX South oraz SXSW w Teksasie – koncentrując się zarówno na spotkaniach biznesowych, public relations, jak i bezpośredniej komunikacji z potencjalnymi użytkownikami gry. Ukoronowaniem tych działań było uczestnictwo Emitenta w targach PAX East w marcu 2019, gdzie po raz pierwszy zaprezentowano grywalną wersję gry Layers of Fear 2. Odnotowaliśmy bardzo entuzjastyczne reakcje – także pośród influencerów branży, a nasze działania znalazły odzwierciedlenie w szeregu publikacjach w portalach branżowych. Elementy takie jak inspiracje kinem początku XX wieku, udział w produkcji Tony Todda – aktora wręcz ikonicznego dla branży horrorów (w Layers of Fear 2 użycza głosu postaci mającej kluczowe znaczenie dla fabuły) oraz dbałość o detale wystroju wnętrza (staje się to naszą wizytówką) na zaprezentowanych grafikach z gry – to wszystko sprawiło, że zadeklarowani fani gatunku horrorów z zaintrygowaniem oczekiwali ogłoszenia daty premiery Layers of Fear 2. Gra ta miała swoją premierę w dniu 28 maja 2019r. w wersjach na platformy: PlayStation 4, Xbox One, oraz komputery PC. Cena Gry została ustalona na wyjściowym poziomie 29,99 EURO/USD.



Layers of Fear 2

(Bloober Team)

Zgodnie z otrzymanymi przez Emitenta informacjami, w pierwszych 7 dniach sprzedaży gry „Layers of Fear 2” ilość sprzedanych sztuk przekroczyła 50 tyś. egzemplarzy. Akcją marketingową dla Layers of Fear 2 kierował wydawca gry, Gun Media. W kwestiach promocyjnych projektu Emitent przyjął rolę wspierającą organizowane przez nich działania. Negatywnie Spółka ocenia jednak działania związane z wprowadzeniem do sprzedaży gry Layers of Fear 2. Jakkolwiek jako zespół jesteśmy zadowoleni z jakości produkcji (jej ocena może być kwestią wielu polemik), o tyle nie możemy być zadowoleni z działań promocyjno-sprzedażowych dotyczących gry. Niestety nie mieliśmy wpływu jako firma na egzekucję planu promocyjnego - w przyszłości będziemy starać się unikać tego typu ograniczeń, a pozyskanie niezwykle doświadczonego zespołu marketingowo-wydawniczego jest pierwszym, ale bardzo znaczącym krokiem w tym kierunku.

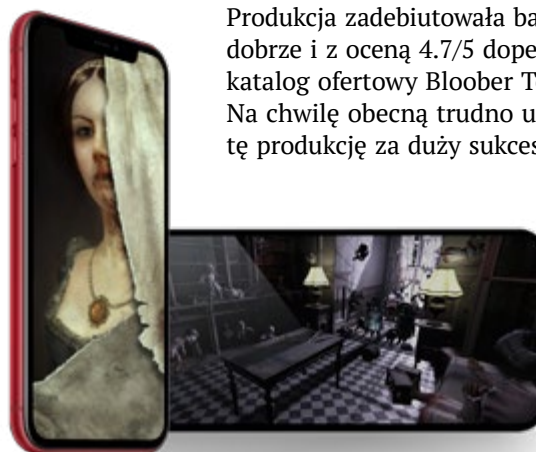
29 grudnia serwis Game Rant zaliczył grę „Layers of Fear 2” do 10 najlepszych horrorów 2019 r., a serwis Steam wyróżnił ją tytułem Top Steam Releases.

Layers of Fear

We wrześniu 2019 r. Emitent poinformował raportem bieżącym o ukończeniu gry „Layers of Fear” w wersji iOS (smartfony i tablety). Kolejnym istotnym wydarzeniem

trzeciego kwartału 2019 r. było zawarcie przez Emitenta w dniu 6 września 2019 r. istotnej umowy z DDM GAMES Limited z siedzibą w Tokio, Japonia na wydanie, marketing i dystrybucję gry: „Layers of Fear” w wersji na smartfony i tablety operujące na systemie IOS, na platformie App Store firmy Apple na rynku japońskim.

W dniu 26 października Bloober Team wydał przeznaczoną na system operacyjny iOS wersję Layers of Fear, jednego ze swoich sztandarowych produktów. Produkcja zadebiutowała bardzo dobrze i z oceną 4.7/5 dopełniła katalog ofertowy Bloober Team. Na chwilę obecną trudno uznać tę produkcję za duży sukces, ale



Layers of Fear (iOS)

(Bloober Team)

niskie koszty powstania tej wersji powodują, że zwrot z inwestycji jest kwestią czasu. Spółka zamierza kontynuować eksperymenty związane z monetyzacją tego produktu. W dniu 29 października Zarząd Emitenta poinformował o ukończeniu prac nad realizacją gry „Layers of Fear VR” w wersji beta oraz planowanym wydaniu gry na następujących platformach: Oculus Rift, Oculus Quest i PC VR. 31 października rozpoczęto kampanię promocyjną dla Layers of Fear w wersji VR dla zestawów Oculus i HTC Vive. Zapowiedź spotkała się z dużym zainteresowaniem ze strony fanów tej formy wirtualnej rozrywki. Następnie 10 grudnia do sprzedaży trafiła zapowiadana gra Layers of Fear VR. W późniejszym okresie rozpoczęto sukcesywne rozszerzanie kręgu odbiorców gry poprzez dostępność gry dla kolejnych rodzajów wirtualnego osprzętu, m.in. Valve Index. Zapowiedziano także wersje gry dla Oculus Quest. Do końca roku działania marketingowe gry skoncentrowały się na stabilizowaniu jej oceny, komunikacji z graczami i realizacji usprawnień gry według ich wskazówek. 27 grudnia sprzedaż gry Layers of Fear VR według szacunków Emitenta osiągnęła poziom, który pokrył koszty produkcji i marketingu wersji VR.

Przegląd opcji strategicznych

Pierwszy kwartał 2019 roku stał dla Bloober Team pod znakiem udoskonalania nadchodzących produkcji, a także odbywania wielu spotkań w ramach przeglądu opcji strategicznych. W dniu 25 stycznia 2019 r. Zarząd Emitenta podjął decyzję o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych wspierających dalszy rozwój działalności Emitenta, który ma na celu wybór najkorzystniejszego sposobu realizacji długoterminowego celu Spółki, którym jest wzrost jej wartości poprzez zbudowanie wiodącej pozycji rynkowej na świecie w zakresie produkcji gier z gatunku horroru psychologicznego. W dniu 30 czerwca Zarząd Spółki podjął decyzję o zakończeniu przeglądu opcji strategicznych, który rozpoczął się 25 stycznia 2019 roku. Emitent poinformował, że nie jest w stanie przewidzieć co przyniesie przyszłość, ale na chwilę obecną nie przewiduje potrzeby rozważania Akcjonariuszy. Stąd w ramach przeglądu kilka bardziej „agresywnych” propozycji zostało już na początku, natomiast w jego trakcie skupiono się nad tym, aby plan działania Emitenta był wspierany przez potencjalnego nowego partnera. Przez okres przeglądu prowadzone były rozmowy z wieloma potencjalnymi partnerami min. Funduszami VC, Funduszami PE, zagranicznymi bankami inwestycyjnymi czy inwestorami branżowymi. Rozważano również opcję przejścia na główny parkiet Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, przeniesienie notowań Spółki za granicę, wykup akcji przez inwestorów finansowych i branżowych. Każde z tych rozwiązań ma swoje zalety, a niektóre (szczególnie w krótkim okresie czasu) mogłyby być

przyjęte przez Akcjonariuszy Emitenta niezwykle pozytywnie. Zdecydowana większość rozmów toczyła się z olbrzymim szacunkiem i wiarą w sukces po obu stronach. Przy wszystkich tych rozważaniach kluczowe dla Spółki było jednak to, aby pozostała ona niezależna i posiadała pełną autonomię działań. Ten właśnie element stał się powodem dla czego zdecydowano się zrezygnować z procedowaniem ofert od inwestorów finansowych, którzy w procesach due-dilligence ocenili Spółkę pozytywnie i byli skłonni ze swej strony do wielu ustępstw by móc stać się częścią przyszłych planów Emitenta. Mimo licznych zachęt zarówno przy przejściu na główny parkiet Giełdy jak i przy przeniesieniu notowań akcji Emitenta na jeden z największych rynków giełdowych na świecie postanowiono zrezygnować z przenoszenia notowań. Koszty związane z przenosinami, przy założeniu wyłącznie technicznego przeniesienia bez dokonywania nowej emisji akcji w praktyce nie dają Spółce większych perspektyw niż te, które posiada obecnie. Spółka jest jednak przygotowana do przeniesienia, gdyby sytuacja uległa zmianie.

Przyznanie nowych dofinansowań

W I kwartale 2019 r. Emitentowi przyznano dofinansowania na dwa projekty w ramach programu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego 2019 – Rozwój sektorów kreatywnych. Pierwsze dofinansowanie do wysokości 41.250,00 złotych zostało udzielone na realizację projektu pn. „Rozwój firmy Bloober Team S. A. poprzez wprowadzenie na rynek nowego produktu – gry z gatunku hidden horror”. Drugie dofinansowanie do wysokości 53.020,00 złotych przeznaczone jest na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S. A. poprzez działalność eksportową na rynku amerykańskim”.

Emitent powziął wiadomość o przyznaniu mu w konkursie nr RPMP.03.03. 02-IP.01-12-042/18 w ramach 3 Osi Priorytetowej „Przedsiębiorcza Małopolska”, Działanie 3.3 „Umiejscowienie małopolskiej gospodarki”, Poddziałanie 3.4.4 „Aktywność międzynarodowa małopolskich MŚP”, dofinansowania do wysokości 74.980,00 złotych na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności spółki Bloober Team poprzez aktywność na rynku japońskim i rosyjskim. Całkowita wartość projektu wynosi 151.869,00 złotych brutto.

O przyznaniu dofinansowania w ramach 1 Osi Priorytetowej „Gospodarka Wiedzy”, Działanie 1.2. „Badania i innowacje w przedsiębiorstwach”, Poddziałanie 1.2.1 „Projekty badawczo-rozwojowe przedsiębiorstw”, Emitent powziął wiadomość 31 lipca 2019r. Jest to dofinansowanie do wysokości 20.160.500,00 złotych na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S. A.

na rynku światowym dzięki opracowaniu innowacyjnej technologii niezbędnej do tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller”.

W dniu 20 sierpnia 2019r. Emitent powziął wiadomość o przyznaniu mu w ramach programu Education, Audiovisual and Culture Executive Agency Creative Europe – MEDIA, dofinansowania do wysokości 150.000,00 Euro na realizację projektu pod kodową nazwą „Black”. Przedmiotem projektu jest opracowanie prototypu nowej gry realizowanej przez zespół Bloober Team.

Następnie w dniu 6 listopada 2019 r. zarząd Emitenta powziął wiadomość o przyznaniu mu w konkursie nr RPMP.01.02.02-IP.01-12-013/19 w ramach 1 Osi Priorytetowej „Gospodarka Wiedzy”, Działanie 1.2 „Badania i innowacje w przedsiębiorstwach”, Poddziałanie 1.2.2 „Infrastruktura badawczo-rozwojowa przedsiębiorstw”, Typ projektu A. „Projekty obejmujące utworzenie lub rozwój infrastruktury laboratoriów, działów badawczo-rozwojowych lub centrów badawczo-rozwojowych w przedsiębiorstwie”, dofinansowania do wysokości 711 975,00 złotych na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą przeprowadzenie prac badawczych w zakresie opracowania innowacyjnych rozwiązań technologicznych”. Całkowita wartość projektu wynosi 1 592 235,00 złotych brutto.

Odpis aktualizacyjny

W dniu 2 czerwca 2020r. Zarząd Emitenta podjął decyzję o rozpoznaniu odpisu aktualizacyjnego wynikającego z utraty wartości należności (w tym głównie należności podatkowej) na kwotę 515.806,98 złotych w jednostkowym sprawozdaniu finansowym na dzień 31 grudnia 2019 r. Dokonanie odpisów motywowane jest transparentnością działań w stosunku do Akcjonariuszy Spółki. Szczegółowe informacje dot. sposobu ujawnienia w/w odpisów ujawnione zostaną zgodnie z obowiązującymi Emitenta zasadami rachunkowości w przygotowywanym raporcie rocznym, którego publikacja przypada na dzień 5 czerwca 2020 r. Dokonanie w/w odpisów nie ma wpływu na bieżącą płynność finansową Spółki i Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A.

Inne

Również w lipcu Zarząd Emitenta przekazał do publicznej wiadomości, że dnia 26 lipca 2019 r. doszło do zawarcia listu intencyjnego pomiędzy Emitentem a spółką Into the Unknown sp. z o.o. w przedmiocie udzielenia przez Emitenta licencji spółce Into the Unknown sp. z o.o. na

stworzenie, promowanie, wydanie i dystrybucję gry planszowej opartej na IP należącym do Emitenta.

Wydarzenia korporacyjne w 2019 r.

Roczne sprawozdania finansowe jednostkowe oraz skonsolidowane te zostały opublikowane przez Emitenta 31 maja 2019r., a następnie Emitent wypełnił obowiązek zwołania i przeprowadzenia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy. Zgromadzenie zostało zwołane prawidłowo na dzień 28 czerwca 2019r. Wraz ze zwołaniem, Emitent opublikował projekty uchwał oraz inne dokumenty, w tym wykaz planowanych zmian Statutu Spółki oraz tekst jednolity Statutu Spółki w brzmieniu obejmującym planowaną zmianę brzmienia § 6 ust. 1 Statutu Spółki. W dniu 18 czerwca 2019 r. odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej Emitenta, na którym Rada powołała do zarządu Emitenta na okres kolejnej kadencji rozpoczynającej się w dniu 22 lipca 2019 r.: Piotra Babieno - do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu, Konrada Rekiecia - do pełnienia funkcji Członka Zarządu oraz Mateusza Lenarta - do pełnienia funkcji Członka Zarządu. Równocześnie Rada przyjęła sprawozdanie ze swojej działalności w roku obrotowym 2018 oraz podjęła uchwały m.in. w przedmiocie oceny sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2018, sprawozdania Zarządu z działalności Spółki w roku 2018, sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Spółki za rok obrotowy 2018, sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej w roku 2018, wnosząc o ich zatwierdzenie przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, zwołane na dzień 28 czerwca 2019 r. (dalej jako „WZA”). Rada dokonała również oceny wniosku Zarządu co do przeznaczenia zysku netto za rok obrotowy 2018, uznając go za uzasadniony oraz wniosła o jego przeznaczenie w sposób przedstawiony przez Zarząd przez WZA. Ponadto, Rada Nadzorcza zarekomendowała WZA udzielenie absolutorium członkom Zarządu Emitenta z wykonania przez nich obowiązków w zarządzie Spółki w roku 2018. Równocześnie Rada Nadzorcza Spółki skorzystała ze swojego statutowego uprawnienia i wyraziła opinię o uchwałach, które miały być przedmiotem obrad WZA. W dniu 28 czerwca 2019 r. odbyło się coroczne Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta. Zgromadzenie podjęło uchwały w przedmiocie rozpatrzenia i zatwierdzenia sprawozdania z działalności w 2018 roku Emitenta, sprawozdania finansowego, skonsolidowanego sprawozdania finansowego, udzielenia absolutorium członkom organów Emitenta z wykonywania obowiązków w 2018 roku, a także przeznaczenia zysku osiągniętego w 2018 roku. Zgromadzenie podjęło również uchwałę w sprawie zmiany § 6 ust. 1 Statutu Spółki, poprzez dodanie do przedmiotu działalności Spółki dwóch nowych pozycji, wymaganych przez prawo w związku z re-

zygnacją z posiadania zewnętrznej księgowości i przejścia na wewnętrzną księgowość dla całej grupy kapitałowej Bloober Team. O podjęciu uchwał Emitent poinformował Akcjonariuszy za pomocą raportu bieżącego. Wszystkie dokumenty zostały złożone zgodnie z wymogami prawnymi, do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego. Spółka powzięła informację o rejestracji w dniu 5 sierpnia 2019 roku przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, Wydział XI Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zmiany § 6 ust. 1 Statutu Spółki, o czym Emitent poinformował Akcjonariuszy za pomocą raportu bieżącego.

Ponadto, w dniu 16 września 2019 r. do Spółki wpłynęło żądanie Rockbridge Towarzystwa Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie, działającego jako organ zarządzający i reprezentujący fundusze inwestycyjne będące akcjonariuszami Emitenta posiadające łącznie co najmniej 5 proc. kapitału zakładowego Emitenta, dotyczące zwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta i umieszczenia w porządku obrad tego zgromadzenia m.in. powzięcia uchwał w przedmiocie zmiany w składzie Rady Nadzorczej. Zgromadzenie zostało zwołane prawidłowo w dniu 30 września 2019 r. na dzień 6 listopada 2019 r. Wraz ze zwołaniem, Emitent opublikował projekty uchwał oraz inne wymagane dokumenty. W dniu 24 września 2019 r. odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej Emitenta, na którym Rada przede wszystkim omówiła bieżącą sytuację Emitenta, podjęła uchwałę w sprawie przyjęcia tekstu jednolitego Statutu Emitenta oraz w sprawie wyboru PRO Audit Kancelaria Biegłych Rewidentów sp. z o.o. jako firmy audytorskiej odpowiedzialnej za zbadanie sprawozdań finansowych i skonsolidowanych sprawozdań finansowych za lata obrotowe 2019 i 2020.

W dniu 16 października wpłynęły równolegle do Spółki od Rockbridge Towarzystwa Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie, działającego jako organ zarządzający i reprezentujący fundusze inwestycyjne będące akcjonariuszami Emitenta posiadające łącznie co najmniej 5 proc. kapitału zakładowego Emitenta, oraz akcjonariusza Piotra Babieno - żądania umieszczenia w porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki określonych spraw, które zostały następnie uwzględnione w porządku obrad. Następnie w dniu 4 listopada Rockbridge Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. oraz Piotr Babieno zgłosili Emitentowi projekty uchwał dotyczących spraw wprowadzonych do porządku obrad NWZA. W dniu 6 listopada 2019 r. do Emitenta wpłynęły rezygnacje Pana Macieja Niewiadomskiego oraz Pana Łukasza Rosińskiego z pełnienia funkcji członków Rady Nadzorczej Emitenta. Tego samego dnia odbyło się Nadzwyczajne Walne

Zgromadzenie, które podjęło m.in. następujące uchwały: • w sprawie ustalenia ilości członków Rady Nadzorczej Emitenta na sześć osób, odwołania Andrzeja Zyguły ze składu Rady Nadzorczej oraz powołania do składu Rady Nadzorczej Pana Jakuba Chruściela, Pana Pawła Dudę oraz Pana Tomasza Muchalskiego; • w sprawie: ustalenia zasad kształtowania wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej; • 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; • w sprawie zmiany Uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2018 roku w sprawie: zmiany Uchwały nr 9 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 4 maja 2017 roku w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, wyrażenia zgody na nabywanie przez 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; • w sprawie utworzenia kapitału rezerwowego dla sfinansowania nabycia przez Spółkę akcji własnych; • 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, uchwalenia warunków oraz określenia zasad nabywania akcji własnych. O podjęciu uchwał przez Zgromadzenie Emitent poinformował Akcjonariuszy za pomocą raportu bieżącego. Odpowiednie dokumenty zostały złożone zgodnie z wymogami prawnymi do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego.

W dniu 21 listopada 2019 r. Spółka zawarła umowę z biegłym rewidentem w przedmiocie zbadania sprawozdań finansowych Spółki oraz skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy Kapitałowej Spółki za lata obrotowe 2019 i 2020. Umowa zawarta została z PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, wpisaną na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych pod numerem 2696.

W dniu 17 grudnia 2019 r. odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej Emitenta z udziałem nowych członków, na którym Rada przede wszystkim omówiła bieżącą sytuację Emitenta, podjęła uchwałę w sprawie przyjęcia tekstu jednolitego Statutu Emitenta, a także powołała do pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej - Pana Pawła Dudę, Zastępcy Przewodniczącego Rady Nadzorczej - Pana Marcina Borka oraz Sekretarza Rady Nadzorczej Pana Jakuba Chruściela.

3.2. DrawDistance S.A.

W 2019 roku spółka Draw Distance S.A. skupiała się na prowadzeniu intensywnych prac produkcyjnych nad nowymi projektami – grami „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” oraz „Ritual: Crown of Horns”, które swoje premiery miały w drugiej połowie 2019 r. Spółka kontynuowała także działania dystrybucyjne w zakresie dotychczasowych produkcji, w tym umocnieniu jej pozycji jako dewelopera sprzyjała dalsza dynamiczna sprzedaż gry „Serial Cleaner”, jak też wzrost liczby jej użytkowników. Jednocześnie spółka w 2019 r. zakończyła podjęte w latach ubiegłych prace badawczo-rozwojowe nad technologią Real World Data.

„Vampire: The Masquerade – Coteries of New York”

Umowa licencyjna z Paradox Interactive

W 2019 r. zdecydowanie najistotniejsza dla Draw Distance okazała się współpraca ze światowym producentem i wydawcą gier – Paradox Interactive (dalej: „Paradox”). Na podstawie umowy licencyjnej zawartej w maju 2019 r. Spółka nabyła od Paradoxu licencję na stworzenie i dystrybucję gry bazującej na IP „Vampire: The Masquerade”, osadzonej w uniwersum Świata Mroku. Licencja została udzielona spółce na platformy PC i Nintendo Switch na okres trzech lat, odpłatnie, przy czym spółce udało się wynegocjować korzystne warunki rozliczenia opłaty licencyjnej.

Produkcja ukazała się pod tytułem „Vampire: The Masquerade - Coteries of New York”. Prace nad nią prowadzone były już od końca I kwartału 2019 r. (prace koncepcyjne), a zakończone zostały w grudniu 2019 r. Pierwszy trailer gry ukazał się już w dniu 4 czerwca 2019 r.

„Vampire: The Masquerade: Coteries of New York” jest grą narracyjną, której fabuła osadzona jest w świecie „Vampire: The Masquerade 5th Edition”. Gracze wcielają się w jednego z trzech wampirów, trafiających w sam środek zawilej rozgrywki personalnej i frakcyjnej, koncentrującej się wokół walki o władzę w Nowym Jorku.

Premiera gry

Gra swoją premierę miała na platformie PC w dniu 11 grudnia 2019 r. Dystrybucja prowadzona jest przez platformy dystrybucyjne Steam, GOG.com (w wersji DRM-free), jak też inne sklepy cyfrowe na całym świecie, w tym m.in. Last

Best Offer, GreenManGaming, Direct2Drive, GamesPlanet, Fanatical, IndieGala, Humble Store.

Premiera okazała się dla Draw Distance sukcesem, bowiem pierwszy raz w historii spółki w ciągu niecałego jednego tygodnia wysokość sprzedaży premierowej gry osiągnęła próg oznaczający zwrot kosztów produkcji przedmiotowego tytułu na platformie PC. W dniu premiery gra osiągnęła siódme miejsce na liście globalnych bestsellerów sklepu Steam. Co istotne, „Vampire: The Masquerade - Coteries of New York” promowana była na głównej stronie sklepu Steam, a dzięki współpracy z Valve Corporation spółce udało się wydłużyć okres trwania promocji premierowej (10% dla nowych użytkowników i 30% dla posiadaczy gry „Serial Cleaner”), co pozwoliło na udział gry w niezwykle popularnej wśród użytkowników zimowej wyprzedaży sklepu Steam.

„Vampire: The Masquerade: Coteries of New York” została pozytywnie przyjęta przez recenzentów. Średnia ocen w serwisie Metacritic wynosi 70 punktów. Gracze na Steam również głównie pozytywnie przyjęli grę, a krytyka skupiała się wokół drobnych błędów oraz tego, że produkcja nie ukazała się w wersji dla systemów operacyjnych Mac OS i Linux. Aktualizacja pozwalająca na użytkowanie gry na przedmiotowych systemach operacyjnych ukazała się już w styczniu 2020 r., co zostało przyjęte pozytywnie przez graczy i odbiło się na zwiększeniu liczby pozytywnych recenzji.

Współpraca ze światowym gigantem miała znaczący wpływ na marketing i promocję tytułu. Równocześnie z produkcją gry spółki, powstawały inne gry osadzone w tym samym uniwersum, które razem tworzyć miały spójną i uzupełniającą się całość. Tym samym „Vampire: The Masquerade - Coteries of New York” stanowi część globalnego planu licencjodawcy dla marki „Vampire: The Masquerade”, co w konsekwencji prowadzi do uzyskania jego wsparcia w działaniach promocyjnych.

Dalsza strategia dystrybucyjna

W listopadzie 2019 r. Draw Distance zawarła z Paradoxem aneks do umowy licencyjnej, na mocy którego uzyskała prawo do rozszerzenia dystrybucji „Vampire: The Masquerade - Coteries of New York” na konsole PlayStation 4 i Xbox One, a także na konsole nowej generacji – PlayStation 5 i Xbox Series X.



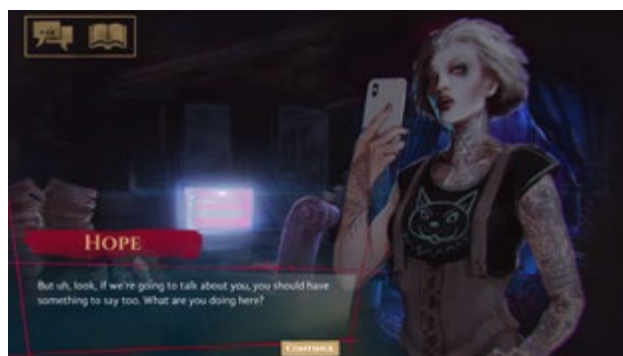
Vampire: The Masquerade – CONY (Draw Distance)

Premiera „Vampire: The Masquerade - Coteries of New York” na konsolach miała miejsce już w 2020r. 24 marca na Nintendo Switch, 25 marca na PlayStation 4 i 15 kwietnia na Xbox One.

Gra pierwotnie ukazała się w angielskiej wersji językowej, jednak w planach spółki na rok 2020 jest wprowadzenie jej do dystrybucji również w innych wersjach językowych, w tym w języku japońskim.

„Ritual: Crown of Horns”

Drugim projektem, nad którego realizacją Draw Distance koncentrowała się w 2019 r. była autorska gra spółki – „Ritual: Crown of Horns”. Jest to mroczna gra akcji 3D w perspektywie top-down osadzona w pełnym niebezpieczeństwie świecie zainspirowanym przez Weird West. Historia opowiada o losach młodego łowcy nagród, który otrzymuje zadanie odeskortowania ekscentrycznej dziewczyny do rodzinnego domu. Prosta misja zmienia się w niekończącą się wólcę po coraz bardziej groteskowych miejscach, które co noc oblegają monstra z innego świata. Bohater musi bronić dziewczyny przed hordami wrogów, nie wiedząc, czy jest ona jedyną drogą ucieczki z trudnej sytuacji, czy też przyczyną, dla której się w niej znalazł. Oprócz rozmaitych rodzajów broni do dyspozycji gracza zostaną oddane pułapki, napoje wspomagające bohatera, barykady oraz amunicja, które sam będzie musiał wytworzyć, wykorzystując otoczenie i odnalezione przedmioty. Do zwycięstwa nie wystarczy jednak sama umiejętność strzelania, koniecznym będzie podejmowanie taktycznych decyzji oraz umiejętne zarządzanie dostępnymi surowcami. Gra korzystać będzie z technologii Real World Data (RWD), która będzie kształtować rozgrywkę w unikalny sposób.

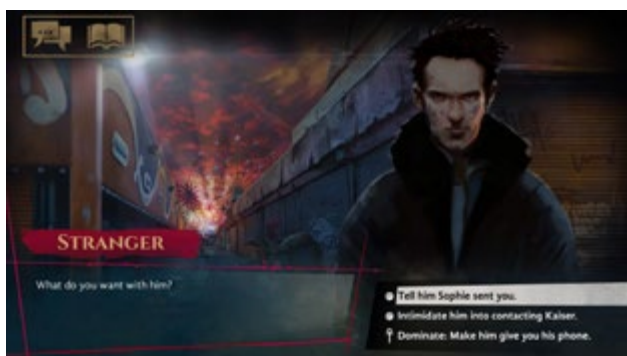


Vampire: The Masquerade – CONY (Draw Distance)

„Ritual: Crown of Horns” tworzona była w oparciu o koncepcję tzw. open-developmentu i marketingu 3.0., która zakłada że kluczowym w aktualnej sytuacji rynkowej jest wyjście do gracza i budowanie społeczności produktu. Z tego względu spółka zdecydowała się na udostępnienie gry w wersji Steam Early Access – premiera miała miejsce w połowie maja 2019 r. W ten sposób Draw Distance zaprosiła graczy do czynnego uczestnictwa w procesie powstawania gry. W ramach przedmiotowej akcji graczom udostępniane były materiały graficzne oraz wideo, a nawet – w celach testowania - niektóre z nieukończonych jeszcze elementów docelowej wersji gry, np. nieukończone wersje poziomów, tak by gracze mogli wypowiadać się w zakresie przedmiotowych materiałów i dzięki temu zaangażować się w produkt i jego tworzenie. Dzięki tym działaniom część zaangażowanych graczy nadal angażuje się w dyskusje na platformie społecznościowej Discord, na kanale poświęconym grom Draw Distance. Tych użytkowników spółka aktywizuje do zakupu innych tytułów, zarówno nowowydanych, jak i starszych, obecnych na promocjach. Budowanie społeczności (w tym również ambasadorów) skupionych wokół Draw Distance jest jednym z najważniejszych zadań marketingowych spółki.

Umowa wydawnicza

Wydawcą „Ritual: Crown of Horns” została Feardemic Sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie (grupa kapitałowa Bloober Team S.A.), z którą Draw Distance zawarła umowę wydawniczą w dniu 10 września 2019 r. Na mocy przedmiotowej umowy spółka udzieliła Feardemic Sp. z o. o. licencji wyłącznej na wydanie, dystrybucję, marketing i promocję „Ritual: Crown of Horns” na platformach PC i konsolach. Zgodnie z postanowieniami umowy Spółka otrzymała od wydawcy wynagrodzenie stałe, które po wprowadzeniu gry na rynek uzupełniają wpływy z tantiemów z jej sprzedaży gry. Zgodnie z ustaleniami



Vampire: The Masquerade – CONY (Draw Distance)



Ritual: Crown of Horns (Draw Distance)

początkowo spółce przypadać ma mniejsza część udziału w tantiemach, jednak proporcja ta ulegnie zmianie po pokryciu przez przychody ze sprzedaży gry kosztów wydawcy. Umowa została zawarta na okres 5 lat, bez ograniczeń terytorialnych.

Premiera gry i strategia dystrybucyjna

Premiera gry miała miejsce dnia 7 listopada 2019 r. i obejmowała dwie platformy dystrybucyjne – PC (gra sprzedawana jest m.in. w sklepach Steam, IndieGala, GamesPlanet, GreenManGaming, które posiadają silną i ustabilizowaną pozycję na rynku) i Nintendo Switch. Z perspektywy Zarządu Draw Distance konsola Nintendo jest kluczową platformą pod kątem sprzedażowym dla przedmiotowej gry i zakłada się, że jej popularność będzie wciąż rosła. Wnioski te popiera popularność gry „Serial Cleaner” na tej platformie, która pomimo ponad dwuletniej obecności na rynku na przełomie stycznia i lutego 2020 r. trafiła do top 3 najlepiej sprzedających się gier w Europie oraz top 15 w Ameryce Północnej.

Już w pierwszym kwartale 2020 r. gra została wprowadzona na kolejne platformy - konsole PlayStation 4 i Xbox One. Prace wdrożeniowe w tym zakresie zostały zakończone w połowie lutego 2020 r., zostały one połączone z pracami polegającymi na zbalansowaniu poziomu rozgrywki (gra okazała się dla niektórych graczy zbyt trudna).

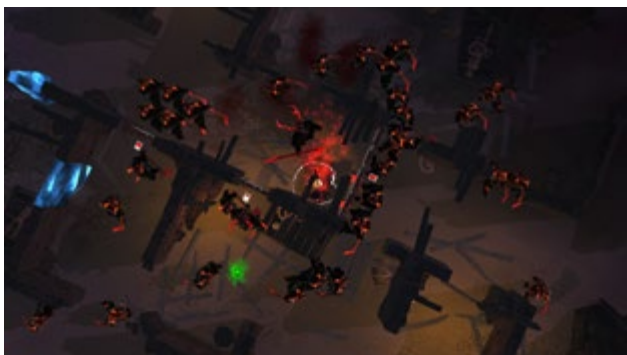
„Serial Cleaner”

Jako istotne należy również ocenić działania związane z dalszą promocją starszej produkcji spółki – gry „Serial Cleaner”, której światowa premiera miała miejsce w połowie 2017 r.

„Serial Cleaner” to gra akcji, z elementami skradanki, utrzymanej w klimacie Ameryki lat 70. XX wieku. Tym, co w szczególności wyróżnia grę spośród innych tytułów jest wykorzystanie Real World Data, czyli informacji zaczerpniętych ze świata rzeczywistego i zaimplementowanie ich do rozgrywki.

Umowa z Legendary Television Productions

Przed wszystkim kontynuowane były działania podjęte w poprzednich latach, które miały na celu wykorzystanie potencjału gry w przemyśle rozrywkowym. W ślad za podpisaną w sierpniu 2017 r. umową producencką z amerykańskim partnerem – DJ2 Entertainment Inc., w marcu 2019 r. Spółka Draw Distance zawarła kolejną umowę zmierzającą do zwiększenia szans na wykorzystanie tytułu w tym zakresie, tj. umowę z Agency for the Performing Arts, Inc., znaną pod skróconą nazwą „APA”. Współpraca przewiduje reprezentację spółki przez Agencję APA jako agenta w przemyśle filmowym i telewizyjnym w zakresie gry „Serial Cleaner”, w tym pomoc w negocjacjach z potencjalnymi producentami. W konsekwencji spółka pod koniec maja 2019 r. podpisała kolejną umowę, tym razem z Legendary Television Productions, LLC (dalej: „Legendary”), na podstawie której udzieliła Legendary na okres 12 miesięcy wyłącznego prawa opcji do nabycia autorskich praw majątkowych do gry „Serial Cleaner”. W przypadku skorzystania z przedmiotowego uprawnienia Legendary nabyte autorskie prawa majątkowe do gry „Serial Cleaner” w całości z wyłączeniem zachowanych przez spółkę praw do dalszej dystrybucji i sprzedaży gry, jej promowania i reklamowania, transmisji radiowych odczytów z jej ekstraktów, jak również wydania, sprzedaży i dystrybucji dalszych wersji gry, tj. sequele i/lub prequeli. Zawarcie przedmiotowej umowy, w przypadku wykorzystania prawa opcji przez Legendary i realizacji serialu opartego na grze, potencjalnie daje możliwość uzyskania



Ritual: Crown of Horns

(Draw Distance)



Serial Cleaner

(Draw Distance)

przez spółkę przychodów finansowych, a także miałyby zdecydowany wpływ na wzrost rozpoznawalności marki Draw Distance, jak też promocję jej produkcji.

Umowa z East2West

Jeszcze w 2018 r. – w połowie listopada spółka Draw Distance podpisała umowę na dystrybucję gry „Serial Cleaner” na zasadzie wyłączności na platformie iOS na terenie Chin (z wyłączeniem Hong Kongu, Tajwanu i Makau) z chińskim kontrahentem – East2West Network Tech. Co. Ltd. Następnie, w lutym 2019 r. podpisana została uzupełniająca umowa na terytorium świata z wyłączeniem terytorium Chin kontynentalnych na zasadzie wyłączności z East2West USA LLC. Spowodowało to, że grupa kapitałowa East2West stała się globalnym wydawcą gry „Serial Cleaner” na platformie iOS. Wydawca odpowiedzialny był za opracowanie chińskiej wersji językowej gry, gdzie położono nacisk, by wersja ta była w pełni zgodna kulturowo z rynkiem dystrybucji, jak również by uwzględniała specyfikę języka stosowanego w mowie potocznej. Globalna premiera gry na platformie iOS miała miejsce 20 czerwca 2019 r.

Dalsze działania sprzedażowe

Pomimo, iż premiera gry „Serial Cleaner” miała miejsce w 2017 r. jej popularność cały czas wzrasta, co przekłada się nie tylko na uzyskiwane przychody, ale również na wzrost rozpoznawalności marki i produkcji spółki Draw Distance. Dzięki prowadzonym regularnie działaniom promocyjnym, m.in. takim, jak obecność gry w abonamentach Humble Monthly czy Twitch Prime, jak też organizowanie wyprzedaży, gra awansowała w zestawieniu najchętniej kupowanych pozycji w Nintendo eShop - pod koniec sierpnia br. zajęła pierwsze miejsce w Europie wśród gier sprzedawanych wyłącznie cyfrowo i drugie w kategorii

All Games, natomiast na rynku amerykańskim – kolejno siódme i siedemnaste.

Do końca 2019 r. gra trafiła do abonamentu Twitch Prime dwukrotnie, a także przez trzy dni była rozdawana za darmo w ramach promocji w Humble Store. Zaowocowało to gwałtownym zwiększeniem liczby posiadaczy gry i przełożyło się na jej popularność. W listopadzie 2019 r. jednocześnie zagrało poprzez Steam w przedmiotową grę ponad 11 tysięcy osób. Nie był to jednorazowy przypadek. Również na początku stycznia 2020 podczas weekendu zagrało 10 tysięcy osób.

Ponadto dzięki działaniom wydawcy Curve Digital gra ukazała się w limitowanej pudełkowej wersji na konsolę PlayStation 4. Przygotowany przez Limited Run Games nakład 1500 sztuk rozszedł się w niecałe 24 godziny.

Dodatkowym pozytywnym skutkiem działania wydawcy jest przekroczenie poziomu przychodów ze sprzedaży gry progu powodującego zmianę proporcji rozdziału tantiemów ze sprzedaży – obecnie spółka otrzymuje większość przychodów ze sprzedaży gier na platformach PC, Mac, PS4 i Xbox One, a także zdecydowaną większość w przypadku Nintendo Switch. Opisane tendencje powodują, że Zarząd przewiduje dalsze utrzymanie popularności gry „Serial Cleaner” w 2020 r. (czego dowodem miejsce w top 3 na wyprzedaży w europejskim eShop na przełomie stycznia i lutego 2020).

Działalność wydawnicza i usługowa w zakresie portów

Spółka Draw Distance w roku 2019 kontynuowała działania w zakresie specjalizacji w dziedzinie portowania gier innych studiów deweloperskich na nowe platformy dystrybucyjne.

Konsekwencją tych działań było podpisanie w maju 2019 r. globalnej umowy wydawniczej z Impulse Game Studios Ltd., na mocy której spółka stała się wydawcą gry kontrahenta „Midnight Evil” na platformie Nintendo Switch. Umowa została zawarta na trzy lata. Na jej podstawie spółka Draw Distance jako wydawca dokonała implementacji przedmiotowej gry na platformę docelową (z wersji na PC), a także odpowiada za jej marketing i promocję oraz dystrybucję w ramach Nintendo Switch. Wynagrodzenie zostało ustalone jako udział w przychodach ze sprzedaży produkcji. Premiera gry miała miejsce w październiku 2019 r. Koszty prac produkcyjnych i wydawniczych ze strony spółki w zakresie przedmiotowego projektu plasowały się na niewielkim poziomie, zaś wprowadzenie gry na rynek konsoli Nintendo umożliwiło dalsze powiększenie grupy odbiorców gier spółki.

Spółka Draw Distance wykonywała również usługi porcingowe na rzecz spółki Robot Gentleman Sp. z o. o. z siedzibą w Poznaniu, w ramach których Spółka dokonała implementacji gry „60 Parsecs!” na platformy dystrybucyjne iOS i Android.

Aktualnie Zarząd spółki Draw Distance podjął decyzję o ograniczeniu działalności wydawniczej i usługowej w zakresie portów na rzecz podmiotów trzecich i skoncentrowanie działań na produkcjach własnych. Należy jednak wskazać, że dzięki prowadzonym w tym zakresie działaniom zespół spółki zdobył niezbędne know-how, które pozwala mu na wykonywanie przedmiotowych prac dla własnych potrzeb spółki, co pozwala na ograniczenie kosztów zewnętrznych, jak też usprawnia proces rozszerzania dystrybucji gier własnych.

„Halls of Horror” – gra planszowa

Jeszcze w 2018 roku spółka Draw Distance podjęła się nowatorskiego dla swojej działalności projektu - stworzenia gry planszowej na bazie swojej produkcji cyfrowej „Halls of Horror”. W 2019 r., po uzyskaniu w 2018 r. prototypu gry i poddaniu go pierwszym testom przez graczy, od 5 stycznia 2019 r. spółka przystąpiła do działań promocyjno-marketingowych mających przygotować grę do rozpoczęcia kampanii na portalu Kickstarter w celu pozyskania funduszy na jej produkcję.

Kampania miała miejsce w II kwartale 2019 r., jednak nie udało się uzyskać zaplanowanego progu finansowania, co spowodowało że projekt aktualnie nie jest realizowany. Spółka nie wyklucza jednak ponownych działań w tym zakresie.

„Far Peak”

W 2019 r. spółka Draw Distance informowała o planowanym wydłużeniu prac produkcyjnych nad autorskim projektem spółki – grą „Far Peak” ze względu na jej duży potencjał gry w zakresie akcji, wizualistów, jak też fabuły, a także zainteresowanie jakie projekt wzbudzał po prezentacjach. W celu pozyskania funduszy na realizację projektu spółka planowała pozyskać dofinansowanie z programu Kreatywna Europa. Z uwagi na brak jego uzyskania (zabrakło jednego punktu), produkcja gry została przesunięta w czasie, jednak spółka nie wyklucza podjęcia dalszych działań w tym zakresie. Z pewnością na przyspieszenie podjęcia tych prac mogą mieć wpływ działania podjęte przez spółkę już w 2020 r. w zakresie rozszerzenia kadry o kolejnych wysoce wykwalifikowanych pracowników, jak też podjęcie prac nad kolejnym projektem badawczym, którego przedmiotem jest opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity. Projekt ten jest dofinansowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój – program sektorowy GameINN.

Działania innowacyjne

Technologia Real World Data

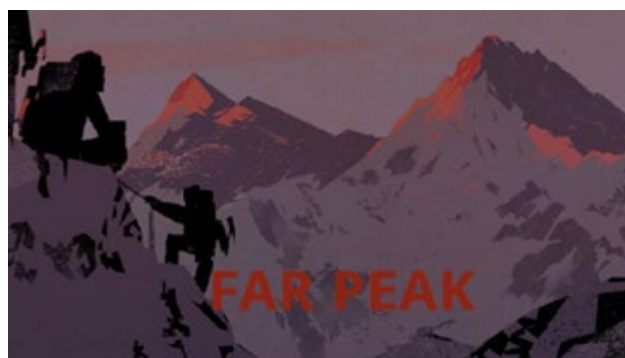
W 2019 roku spółka zakończyła realizację prac badawczo-rozwojowych w przedmiocie opracowania innowacyjnej technologii za zakresu Real World Data. Prace te były realizowane począwszy od kwietnia 2017 r. w ramach projektu pn. „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki” dofinansowanego w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój – program sektorowy GameINN. W wyniku realizacji projektu spółka opracowała technologię, która pozwala na zautomatyzowanie balansowania rozgrywki oraz daje możliwość modelowania rozgrywki w czasie rzeczywistym, m.in. poprzez użycie inteligentnego agenta testującego. Działanie systemu opiera się o platformę, która pobiera informacje z zewnętrznych źródeł danych, a następnie dostarcza je do środowiska gry. Pod ich wpływem dochodzi do zmodyfikowania scenariusza gry. Opracowana technologia jest wykorzystywana w procesie produkcji gier wideo stworzonych przez spółkę (dotychczas w grach „Serial Cleaner” i „Ritual: Crown of Horns”), co pozwala na zautomatyzowanie





Halls of Horror

(Draw Distance)



Far Peak

(Draw Distance)

części pracy programistów, a odbiorcom finalnym dostarcza gry cechujące się bardziej rozbudowaną warstwą fabularną oraz większym realizmem niż dotychczasowe produkcje.

Technologia systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity

We wrześniu 2019 r. spółka Draw Distance powzięła informację o przyznaniu jej dofinansowania na realizację kolejnego innowacyjnego projektu pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”. Dofinansowanie pozyskane zostało z Programu sektorowego GameINN, finansowanego ze środków Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014- 2020 działanie 1.2 „Sektorowe programy

B+R” POIR 2014-2020. Wartość dofinansowania wynosi 5.274.900,00 zł, przy całkowitym koszcie projektu w wysokości 7.941.750,00 zł.

Prace nad przedmiotowym projektem badawczym podjęte zostały już w 2020 r. Tworzone rozwiązanie jest opracowywane pod kątem wykorzystania go w produkcji własnych gier wideo. Docelowo technologia pozwoli na znaczne skrócenie czasu produkcji gry poprzez automatyzację procesów nad kreowaniem scenariuszy rozgrywki. Jednocześnie, z punktu widzenia gracza, możliwość kompleksowego kreowania scenariuszy rozgrywki spowoduje spotęgowanie efektu immersji, zwiększenie atrakcyjności gry dla użytkownika oraz zwiększenie wiarygodności świata gry.

3.3. Feardemic sp. z o.o.

Feardemic Sp. z o.o. w 2019 roku przeszedł metamorfozę, która rozpoczęła się od zmian kadrowych: Marcin Kawa ustąpił ze stanowiska prezesa zarządu, zaś na jego miejsce powołany został Rafał Basaj, który wcześniej był członkiem zarządu spółki.

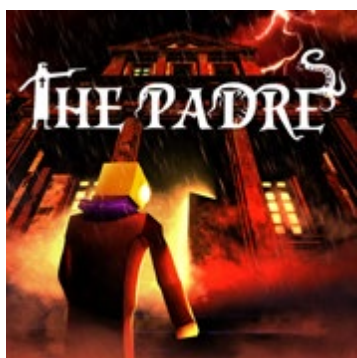
Spółka dopracowała wizję na swoją działalność w kolejnych latach, skupiającą się na procesie wydawniczym gier opartych o konwencję horroru. Istotnym jest jednak, że spółka nie traktuje horroru jako gatunku, ale jako element kulturowy, który można znaleźć na przestrzeni różnych typów gier, dostosowanych do konsumenta w każdym wieku. Dzięki objęciu takiej filozofii, spółka poszerzy swoje możliwości względem budowanego portfolio, oferując niespotykaną do tej pory na rynku ofertę skierowaną do partnerów biznesowych zajmujących się dystrybucją gier na świecie, równocześnie budując markę Feardemic, jako miejsca gdzie fani odnajdą wysokiej jakości horror dla każdego.

Jednocześnie, ów działania kontynuować będą popularyzację horroru, który już dziś uchodzi za ‘Mainstream niszą’.

The Padre

Gra stworzona przez Shotgun with Glitters debiutowała na platformie Steam oraz Nintendo Switch 18 kwietnia 2019 roku. Pomimo szeroko zakrojonej kampanii marketingowej gra nie odniosła sukcesu finansowego, jednak pozytywne recenzje dziennikarzy oraz oszałamiający dobry odzew graczy (do dnia dzisiejszego The Padre posiada 100%! pozytywnych recenzji w serwisie Steam) nastrajają optymistycznie na przyszłą sprzedaż tej gry.

Dostrzegając problem w postaci niskiej świadomości graczy o istnieniu tego projektu, spółka Feardemic zdecydowała się rozpocząć bardziej niekonwencjonalne działania marketingowe wraz z premierą gry na platformy Xbox One oraz PlayStation 4, tworząc serię filmów i działań skupionych wokół postaci tytu-



The Padre

(Feardemic)



The Padre

(Feardemic)

na została wówczas na pozostałe platformy.

Gry w pierwszych tygodniach sprzedaży nie można było uznać za sukces finansowy, jednak wprowadzone działania balansujące rozgrywkę oraz przedłużony okres promocyjny związany z przesuniętą premierą gry na platformy Xbox One oraz PlayStation 4 po-

winny przełożyć się na zwiększoną sprzedaż w 2020 roku.

łowego Padre, który między innymi zdał prześmiewczą relację z imprezy E3 2019, czy czytał korespondencję fanów w serwisie YouTube, komentując ich problemy w swoim klasycznym, cynicznym humorze. Tym samym spółka otworzyła się na nowych konsumentów, którzy wcześniej nie mieli styczności z grą.

Spółka skupiła się również na rozwinięciu dystrybucji gry na świecie, podpisując szereg umów z największymi dystrybutorami gier, debiutując m.in. w Humble Store, czy Greenman Gaming.

Czwarty kwartał 2019 roku rozpoczął się pod znakiem wyprzedzaży i promocji gry, które narosną w roku 2020 wpływając na wyniki sprzedażowe spółki Feardemic.

Dostrzegając potencjał drzemący w developerze, spółka podpisała umowę wydawniczą na przyszły projekt Shotgun with Glitters – „One Shell Straight to Hell”, który ukaże się w 2020 roku. Gra położy nacisk na rozgrywkę skupioną na akcji, jednak nie zabraknie w niej czarnego humoru oraz elementów horroru.

Ritual: Crown of Horns

Wyprodukowany przez spółkę Draw Distance S.A. Ritual: Crown of Horns zadebiutował na platformach Steam oraz Nintendo Switch w dniu 7 listopada 2019 roku, zbierając dobre recenzje od prasy oraz graczy, którzy chwalili klimat gry oraz unikatowe rozwiązania wprowadzone do rozgrywki, sugerując jednak zbyt wysoki poziom trudności. Słuchając opinii publicznej, razem z Draw Distance S.A. spółka Feardemic postanowiła wprowadzić do gry łatkę balansującą wyzwanie, tworząc tytuł bardziej przystępny dla wszystkich graczy. Poprawka debiutowała wraz premierą gry na PlayStation 4 28. lutego 2020. Dwa tygodnie później, 13 marca 2019 r., gra ukazała się na platformie Xbox One, zaś poprawka balansująca rozgrywkę wyda-

Przygotowana została również kreatywna kampania promocyjna gry, która uwzględniła uczestnictwo brytyjskiej gwiazdy alternatywnego rocka Pana Okandi, znanego z twórczości w zespole The O'Children, w celu wyprodukowania utworu muzycznego promującego grę. Utwór bazujący na oryginalnej ścieżce dźwiękowej stworzonej na potrzeby gry zadebiutował na początku 2020 roku.

Wraz z premierą gry na platformie Steam, debiutowała również Oryginalna Ścieżka Dźwiękowa (OST) do Ritual: Crown of Horns, którą można kupić w zestawie z grą lub samodzielnie. Spółka nie liczy na wysoką sprzedaż i przychody z dystrybucji OST, nastawia się jednak na zwiększenie zainteresowania graczy produktem oraz zwiększenie jej sprzedaży poprzez popularyzację muzyki z niej w 2020 roku.

W roku 2019 spółka Feardemic otworzyła również swój własny sklep i środek dystrybucji w postaci strony internetowej feardemic.store, gdzie, bezpośrednio od spółki, można zakupić jej gry w wersji cyfrowej na platformę



Ritual

(Feardemic)

Steam. Sklep powstał przy współpracy z firmą Xsolla, która pracuje z największymi gigantami tej branży włącznie z Wizards of the Coast, czy PUBG Corporation.

Wraz z końcem roku, spółka Feardemic rozpoczęła przygotowania harmonogramu przecen i promocji dla swoich produktów w 2020 roku, w celu zwiększenia przychodów w oparciu o oficjalne programy promocyjne dystrybutorów, jak i własne działania.

3.4. Bloober Team NA

Niewątpliwie jednym z najważniejszych wydarzeń 2019 r. dla Grupy była premiera w dniu 30 sierpnia 2019 r. gry „Blair Witch”, ukrywanego przez długi czas tytułu realizowanego na licencji wytwórni filmowej Lions Gate, wydanego przez spółkę Bloober Team NA z siedzibą w Palo Alto.

W 2019 r. spółka Bloober Team NA prowadziła aktywną działalność związaną z grą „Blair Witch”. Szczegółowy opis działań dotyczących Blair Witch został umieszczony w 3.1 niniejszego sprawozdania.

W drugim kwartale 2019r. podejmowana była aktywna działalność pozyskania partnera wydawniczego dla gry „Blair Witch”. W czerwcu 2019r. spółka zawarła istotną umowę z Microsoft Corporation z siedzibą w Washington, Stany Zjednoczone, mającą za przedmiot samodzielne wydanie nowej gry na platformach spółki Microsoft w specjalnym programie. Premiera tej gry została wyznaczona na dzień

30 sierpnia 2019 r. i miała miejsce na platformach: Xbox i PC. Jeszcze w sierpniu Bloober Team SA poinformowała, że gra „Blair Witch” będzie dostępna na platformę PC w wersji Delux Edition dla zamówień przedpremierowych. Wersja ta będzie obejmowała ścieżkę dźwiękową i muzykę z gry oraz tzw. “artbook” przygotowany specjalnie dla gry.

W dniu 27 września 2019 r. spółka Bloober Team NA zawarła umowę licencyjną ze spółką CDP sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie na wydanie, marketing i dystrybucję gry „Blair Witch” w wersji pudełkowej na platformę PC na terytorium Polski. W zakresie istotnych umów - w dniu 16 października 2019 r. spółka Bloober Team NA podpisała umowę licencyjno – dystrybucyjną z austriacką spółką Koch Media GmbH na dystrybucję gry Blair Witch w wersji pudełkowej na platformę PC oraz konsole, obejmująca obszar dystrybucji na terytorium Ameryki Północnej, Ameryki Środkowej, państw EMEA, Australii i Nowej Zelandii.

3.5. iPlacement sp. z o.o.

W 2019 roku spółka iPlacement sp. z o.o. nie prowadziła działalności operacyjnej.

3.6. Digital Games Services sp. z o.o.

W 2019 roku spółka Digital Game Services sp. z o.o. nie prowadziła działalności operacyjnej.

3.7. Neuro Code sp. z o.o.

W 2019 roku spółka Neuro-Code sp. z o.o. nie prowadziła działalności operacyjnej.

4. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2019 roku

4.1. Bloober Team S.A.

Gry

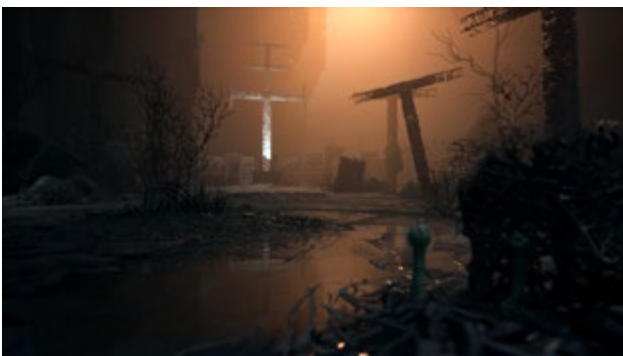
Z początkiem 2020 r. kontynuowane działania marketingowe Emitenta zostały skanalizowane w dwa podstawowe nurty: Blair Witch oraz Layers of Fear w wersji VR. W przypadku pierwszego tytułu oznaczało to wsparcie dla promocji sprzedażowych na platformach elektronicznych Microsoft Store i Steam oraz pozyskiwaniu kolejnych fanów marki (działania w strategii lejka sprzedażowego). W komunikacji w mediach społecznościowych skoncentrowaliśmy się na maksymalnym wykorzystaniu atutów gry. W działaniach tych przydatnymi były wyróżnienia, jak tytuł Top Steam Releases, czy seria Orderów przyznawanych przez redakcję serwisu Graczpospolita (wyróżnienia w kategorii gra roku, historia, oprawa wizualna, oprawa audio oraz studio roku). Na przełomie stycznia i lutego Blair Witch trafił do kolejnej akcji promocyjnej organizowanej przez serwis Steam (okazją dla tzw. Lunar Sale był chiński Nowy Rok). Równoległe działania promocyjne dla Layers of Fear w wersji VR skoncentrowane były na pozyskiwaniu informacji od użytkowników i wykorzystywaniu ich do dalszego usprawniania gry (w ramach darmowych aktualizacji) oraz pozyskiwaniu nowych potencjalnych klientów dla tytułu. W tym okresie oceny gry ustabilizowały się na poziomie ok. 70 procent opinii pozytywnych.

Od początku roku zespół intensywnie przygotowywał się do wprowadzania nowych produktów do oferty: kolejnej platformy sprzętowej dla Layers of Fear VR - zestawu Oculus Quest, kolejnej platformy sprzętowej dla Blair

Witch - konsoli Nintendo Switch, zaktualizowanej i rozszerzonej wersji gry Observer oraz najważniejszego tytułu w portfolio, czyli The Medium.

W dniu 12 lutego 2019 r. Emitent poinformował o zawarciu przez Bloober Team NA w dniu 11 lutego 2020 r. istotnej umowy licencyjno – dystrybucyjnej ze spółką NA Publishing Inc. z siedzibą w Tokio, Japonia, na dystrybucję gry „Blair Witch” w wersji cyfrowej oraz pudełkowej na platformę PlayStation 4 na terytorium Japonii

„Zremasterowany” Observer został po raz pierwszy zasygnalizowany fanom 23 stycznia. W tym dniu fani odebrali pierwszy komunikat tzw. „Incoming Call” zwiastujący produkcję, jednak serwowany w sposób zawoalowany - bez podania jakichkolwiek szczegółów. Efekty akcji potwierdziły słuszność przyjętych założeń - fani gatunku cyberpunk trafnie rozpozнали dyskretne sygnały w przygotowanym teaserze. Materiał był bardzo szeroko komentowany w mediach społecznościowych, jego publikację zauważyły i skomentowały najważniejsze portale grom w Stanach Zjednoczonych i Europie. Spekulacje na temat ukrytych informacji zintensyfikowały zasięg informacji i przygotowały społeczność na przyjęcie szczegółów informacji o nadchodzącym tytule. Kolejnym impulsem był materiał „Observer System Redux Teaser” wprowadzający



The Medium

(Bloober Team)



Observer System Redux

(Bloober Team)

społeczność na wyższy poziom dostępu do informacji o produkcji: jej tytule, założeniach i idei przyświecające publikacji. Ukoronowaniem procesu była zrealizowana 16 kwietnia publikacja oficjalnej zapowiedzi gry. Materiał prezentował wszystkie jej zaprojektowane na nowo atuty: zmodernizowaną grafikę, informacje o dodatkowej zawartości oraz - co najbardziej istotne - platformę sprzętową. Tym samym „Observer System Redux” stał się pierwszą, oficjalnie zapowiedzianą polską produkcją na konsole następnej generacji, której premiera nastąpi w ostatnim kwartale 2020 r. W wyniku wspomnianych działań marketingowych informacja o grze publikowana w ramach należących do Bloober Team platform społecznościowych dotarła do ponad 4 mln osób. Dodatkowo wsparła ją kampania zrealizowana przez zewnętrzną firmę PR, Evolve PR.

Kolejnym projektem, nad którym Bloober Team pracował na początku 2020 r. była wersja Blair Switch przeznaczona do działania na konsolach Nintendo Switch. Plany ten został obwieszony fanom 17 marca na Nintendo Indie World Showcase za pomocą specjalnie przygotowanego materiału promocyjnego publikowanego w media społecznościowych spółki oraz kolportowanego jako komunikat PR. Społeczność fanów mobilnej konsoli zareagowała bardzo entuzjastycznie - a miarą może być potoczne, fanowskie określenie projektu jako „Blair Switch”. Nazwę wykorzystujemy obecnie w swoich działaniach marketingowych, jako jej swoisty wyróżnik. W maju kampania Blair Switch została znacząco zintensyfikowana - przygotowujemy fanów do publikacji dwóch najbardziej istotnych informacji: oficjalnej daty premiery i co za tym idzie rozpoczęcia kampanii zakupów preorderowych oraz wprowadzenia na rynek. Działaniom tym będą towarzyszyły dodatkowe działania reklamowe (płatne) - których celem będzie nie tylko zwiększenie zasięgu informacji ale przede wszystkim kampanie zachęcające do zakupów przedpremierowych i popremierowych.

5 marca Emitent poinformował o rozszerzeniu współpracy ze spółką NA Publishing Inc. z siedzibą w Tokio, Japonia poprzez zawarcie w dniu 5 marca 2020 r. kolejnej istotnej umowy licencyjno - dystrybucyjnej na dystrybucję gry „Blair Witch” na dodatkową platformę na terytorium Japonii. 5 maja Zarząd Spółki przekazał do publicznej wiadomości, że gra „Blair Witch” wydawana przez Spółkę będzie mieć swoją premierę w dniu 25 czerwca 2020 r. na platformie Nintendo Switch na terytorium Japonii. Cena Gry została ustalona na wyjściowym poziomie 4800 JPY.

Najważniejszym projektem realizowanym przez Bloober Team w 2020 nieodmiennie pozostaje The Medium, którego premiera planowana jest na IV kwartał 2020 r.

Przygotowania do kampanii promocyjnej czynione były już w 2019 r. w kwestiach obejmujących przygotowanie logotypu, podstawowej grafiki promocyjnej (tzw. arta gry) oraz pozyskania partnerów strategicznych. Do pracy nad projektem zaproszono jednego z najsłynniejszych kompozytorów muzyki w historii gier komputerowych, Akirę Yamaokę. Wysokie wymagania sprzętowe The Medium (konieczność jednoczesnego renderowania dwóch, odmiennych światów rozgrywki - czyli de facto uruchomienia dwóch gier o wysokiej liczbie detali jednocześnie na jednej platformie) wymagały pozyskania do współpracy znaczącego partnera technologicznego. Udało się takiego znaleźć w postaci Microsoft Corporation, z którym to podmiotem została zawarta w dniu 7 maja umowa z Microsoft mająca za przedmiot wydanie gry na platformach PC oraz Xbox Series X, w specjalnym programie. Prawa autorskie do gry pozostaną przy Emitencie, a premiera Gry nastąpi pod koniec roku 2020 r.

Warto podkreślić, że zarówno The Medium, jak i Observer System Redux są w portfolio przyszłej konsoli Xbox series X (next-gen) bardzo ważnymi pozycjami. Mimo pandemii COVID-19 i związanych z nią obostrzeń wszystkie obecnie realizowane projekty Bloober Team udaje się realizować terminowo. Dlatego też oficjalna prezentacja The Medium odbyła się podczas ekskluzywnej imprezy Microsoft, InsideXbox, po raz pierwszy organizowanej w systemie wyłącznie on-line. Mimo, że The Medium zaprezentowano pośród wielu uznanych produkcji, z wieloletnią tradycją i wypracowaną marką - to właśnie produkcja Bloober Team została przez komentatorów i dziennikarzy niemal jednogłośnie określona jako „objawienie konferencji” i jej przysłowiowy gwóźdź programowy. Prezentację The Medium oparto na trzech filarach: klimacie klasycznych horrorów, wspaniałej muzyce Akiry Yamaoki oraz wyjątkowym dualistycznym ujęciu świata rozgrywki. Filary te były wynikiem długich prac analitycznych całego zespołu jednak żywiołowa reakcja społeczności nawet dla nas była zaskoczeniem. W ciągu pierwszych 5 dni tylko na należących do Bloober Team platformach społecznościowych zwiastun obejrzano ponad 5 mln razy. Uznajemy to za najlepszą rekomendację dla przyszłości projektu. Warto zaznaczyć, że w kwestiach produkcyjnych The Medium współpracujemy także ze spółką Platige Image, cenioną jako jeden z najlepszych twórców animacji 3D i cyfrowych efektów specjalnych dla świata reklamy, filmu, sztuki, edukacji i rozrywki. Na przełomie maja i czerwca Bloober Team przystąpił do regularnej komunikacji marketingowej na temat wszystkich produkcji przygotowywanych do wydania w 2020 r oraz rozpoczął przygotowania do kampanii preorderowych dla Observer System Redux i The Medium.

30 stycznia 2019 r. Spółce został doręczony finalnie dokument patentu nr US,10,500,488 B2 na wynalazek Spółki pt. „Method of simultaneous playing in single-player video games” udzielony przez Urząd Patentów i Znaków Towarowych Stanów Zjednoczonych w dniu 9 grudnia 2019 r. Patentowane rozwiązanie będzie implementowane w grach tworzonych przez Spółkę, w tym po raz pierwszy w grze The Medium.

Pozostałe działania

W dniu 7 kwietnia 2020 r. Zarząd Spółki poinformował, iż zawarł istotną umowę z globalnym wydawcą, jednym ze światowych liderów branży gier, dotyczącą produkcji gry, w oparciu o jeden z brandów posiadanych przez wydawcę. Zgodnie z umową Emitent otrzyma m. in. wynagrodzenie typu „advance” po spełnieniu ustalonych kamieni milowych, a wartość całego budżetu developerskiego przekracza kapitały własne Emitenta. Zarząd Emitenta przekazuje niniejszą informację ze względu na fakt, że zawarcie umowy będzie miało istotny wpływ na wyniki finansowe Emitenta za rok 2020 oraz lata następne.

Ponadto, 20 kwietnia Emitent przekazał do publicznej wiadomości informację o zawarciu w dniu 19 kwietnia 2020 r. istotnej umowy ze spółką Project Nerd Boss LLC. z siedzibą w Los Angeles, dotyczącej produkcji i pozyskania finansowania filmu opartego na grze Emitenta „Layers of Fear”, jako rezultat trwającej ostatnie 2 lata preprodukcji.

Inne

W dniu 2 czerwca 2020 r. Zarząd Spółki Bloober Team S.A. poinformował, że w ramach działalności inwestycyjnej przystąpił jako komandytariusz do alternatywnej spółki inwestycyjnej – Satus Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Alternatywna Spółka Inwestycyjna Spółka komandytowa z siedzibą w Krakowie (dalej jako „ASI”), w wyniku uprzednio

udzielonej akceptacji Emitenta przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju jako inwestora w ASI. ASI jest powołana w ramach funduszu realizującego projekt grantowy „Alfa Games- B+R+- Games” i będzie realizowała swój cel inwestycyjny poprzez lokowanie zgromadzonych aktywów w prawa uczestnictwa spółek, prowadzących prace badawczo-rozwojowe, w branży gier, platform lub narzędzi dla branży gier.

Korporacyjne

W dniu 12 marca 2020 r. Emitent otrzymał zawiadomienia od akcjonariusza Spółki - Rockbridge Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie, działającego w imieniu i na rzecz zarządzanych funduszy inwestycyjnych z informacją, że fundusze łącznie przekroczyły próg 20 % głosów w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta. Następnie w dniu 24 marca Emitent otrzymał zawiadomienia od akcjonariusza Spółki - Rockbridge Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie, działającego w imieniu i na rzecz zarządzanych funduszy inwestycyjnych o przekroczeniu przez Rockbridge Fundusz Inwestycyjny Zamknięty Alpha Hedge progu 5% głosów w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki.

Dofinansowania

W dniu 4 maja Zarząd Emitenta powziął informację o przyznaniu mu w konkursie nr RPMP.03.03.02-IP.01-12-037/19 w ramach 3 Osi Priorytetowej „Przedsiębiorcza Małopolska”, Działanie 3.3 „Umiejdzynarodowienie małopolskiej gospodarki”, Poddziałanie 3.3.2 „Aktywność międzynarodowa małopolskich MŚP”, dofinansowania do wysokości 200 000 złotych na realizację projektu pn. „Budowanie przewagi konkurencyjnej Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynku amerykańskim i niemieckim”. Całkowita wartość projektu wynosi 404 163 złotych brutto.

4.2. Draw Distance S.A.

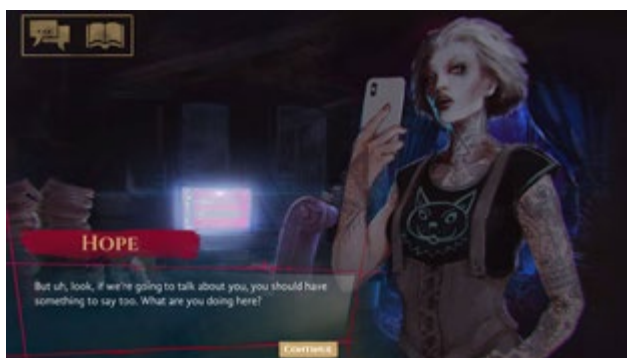
„Vampire: The Masquerade – Coteries of New York”

Gra „Vampire: The Masquerade - Coteries of New York” swoją premierę na pierwszej platformie dystrybucyjnej - PC miała pod koniec 2019 r. Już 23 stycznia 2020 r. udostępniona została aktualizacja obejmująca kompleksowe wsparcie obsługi gry dla systemów operacyjnych Linux i Mac OS, dzięki czemu otworzony został kolejny kanał dystrybucji. Aktualizacja była kompleksowa i obejmowała wersję gry z zabezpieczeniem DRM, jak również wersję DRM-free.

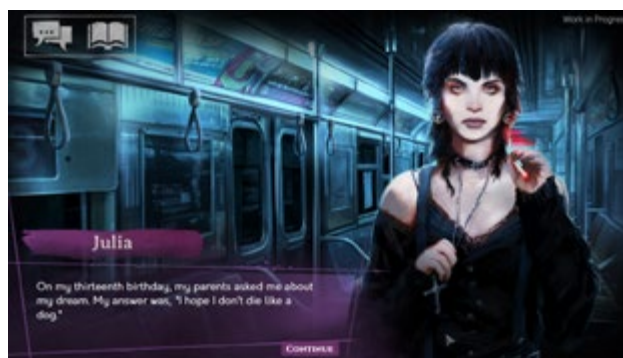
Również już w 2020 r. gra ukazała się na kolejnych konsolach, na Nintendo Switch 24 marca 2020 r., na PlayStation 4 25 marca 2020 r., zaś na Xbox One 15 kwietnia 2020 r.

Co istotne, gra ukazała się początkowo wyłącznie w angielskiej wersji językowej. Spółka Draw Distance planuje w 2020 r. prowadzić działania mające na celu wprowadzenie na rynek gry w kolejnych wersjach językowych, co będzie miało wpływ na wyniki sprzedaży.

Już 22 kwietnia 2020 r. do Draw Distance wpłynęła informacja o finalizacji umowy wydawniczej gry na rynek



Vampire: The Masquerade – CONY (Draw Distance)



Vampire: The Masquerade – SONY (Draw Distance)

japoński. Na jej podstawie, wydawca – DMM Games przygotuje japońską wersję językową gry, a także będzie prowadzić jej marketing i promocję na przedmiotowym rynku. Umowa obejmuje dystrybucję przez wydawcę na platformach: PC (w wersji cyfrowej przez należący do wydawcy kanał dystrybucji), Switch (w wersji cyfrowej) i PlayStation 4 (w wersji cyfrowej oraz w sprzedaży detalicznej).

Ponadto, spółka planuje prowadzenie aktywnej polityki sprzedażowej, w tym sprzedaży promocyjnej, która powinna wpływać na wyniki sprzedaży, jak też na wzmocnienie rozpoznawalności gry i jej rozpoznanie wśród użytkowników.

W dniu premiery gry na Nintendo Switch spółka Draw Distance wprowadziła również do obrotu oficjalną ścieżkę dźwiękową oraz tzw. artbook gry, jak również grę w wersji deluxe, co także miało pozytywny wpływ na wyniki finansowe produkcji.

„Vampire: The Masquerade – Shadows of New York”

Na początku kwietnia 2020 r. została zapowiedziana nowa produkcja spółki Draw Distance – samodzielny dodatek do gry „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York”, który ukaże się pod tytułem „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York”.

Spółka zakończyła fazę koncepcyjną nowego projektu i skierowała go do fazy produkcyjnej, jednocześnie rozpoczęła się jej oficjalna kampania promocyjno-marketingowa.

„Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” jest produkcją z gatunku visual novel, osadzoną w bogatym uniwersum „Vampire: The Masquerade”. Gra jest zwięzłym, samodzielnym dodatkiem, pozwalającym wcielić się

w nową protagonistkę i spojrzeć na wydarzenia fabularne zaprezentowane w podstawowej wersji gry z zupełnie nowej perspektywy.

Draw Distance planuje wydanie Dodatku w wersjach na platformy dystrybucyjne PC (Windows, Mac OS, Linux), Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One. Premiera na wszystkich platformach planowana jest jeszcze w 2020 r. Należy przypuszczać, że premiera tego tytułu będzie miała wpływ na wyniki finansowe spółki za 2020 r.

„Ritual: Crown of Horns”

Również już w 2020 r. miało miejsce rozszerzenie dystrybucji gry „Ritual: Crown of horns”, która od 28 lutego 2020 r. dostępna jest na konsoli PlayStation 4, a od 13 marca 2020 r. również na Xbox One.

Legendary Television Productions

Sprawą otwartą pozostaje możliwość zrealizowania przez Legendary Television Productions prawa opcji do nabycia praw do nabycia autorskich praw majątkowych do gry „Serial Cleaner”, ewentualnie przedłużenia prawa opcji na kolejny okres roczny. Wskazania wymaga, że istotne znaczenie dla decyzji w tym zakresie ma światowa pandemia koronawirusa COVID-19, który wpływa spowalniająco na cały proces.

Dofinansowanie nowego projektu z programu sektorowego GameINN

Na działalność spółki Draw Distance w 2020 r. istotnie wpływa podpisanie umowy i rozpoczęcie realizacji kolejnego innowacyjnego projektu pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”. Z uwagi na wysokość pozyskanego dofinansowania spółka ma możliwość dynamicznego



Serial Cleaner

(Draw Distance)

rozwoju, w tym zatrudnienia wykwalifikowanej kadry, która odpowiedzialna będzie za realizację przedmiotowego projektu, jak też wesprze dotychczasowy zespół produkcyjny spółki. W 2020 r. zespół spółki Draw Distance powiększył się o personel z doświadczeniem pozyskanym w uznanych firmach z branży gier, w zakresie programowania, grafiki, produkcji, jak też testowania. Spółka planuje dalsze rozszerzenie personelu w kolejnych dziedzinach istotnych dla działalności spółki, takich jak level designer, narrative designer, community manager. Rozbudowana kadra niewątpliwie spowoduje przyspieszenie procesów produkcyjnych nad aktualnymi projektami spółki.

Co istotne, technologia, którą Draw Distance będzie opracowywać w ramach realizacji projektu ma niezwykle istotne znaczenie dla usprawnienia procesu przyszłych produkcji, ponieważ docelowo ma pozwolić na znaczne skrócenie czasu produkcji gier poprzez automatyzację procesów nad kreowaniem scenariuszy rozgrywki.

Uchwała Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia o emisji akcji serii C

Jako istotne zdarzenie, które miało miejsce już w 2020 r. należy wskazać powzięcie przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy spółki Draw Distance (dalej: „NWZ”) uchwały z dnia 27 lutego 2020 r. w sprawie: podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii C w drodze subskrypcji otwartej, pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru w całości, zmiany Statutu spółki Draw Distance, wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect oraz upoważnienia do zawarcia umowy o rejestrację akcji w depozycie.

Na podstawie przedmiotowej uchwały NWZ podwyższyło kapitał zakładowy spółki o kwotę nie mniejszą niż 0,10 zł (dziesięć groszy) oraz nie większą niż 300.000,00 zł (trzysta

tysięcy złotych), tj. z kwoty 1.311.200,00 zł (jeden milion trzysta jedenaście tysięcy dwieście złotych) do kwoty nie mniejszej niż 1.311.200,10 zł (jeden milion trzysta jedenaście tysięcy dwieście złotych dziesięć groszy) i nie większej niż 1.611.200,00 zł (jeden milion sześćset jedenaście tysięcy dwieście złotych). Podwyższenie kapitału zakładowego spółki ma zostać dokonane przez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii C w liczbie nie mniejszej niż 1 (jedna) i nie większej niż 3.000.000 (trzy miliony), o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda.

Zgodnie z założeniami uchwały akcje nowej emisji mają zostać pokryte w całości wkładami pieniężnymi. Ich emisja nastąpi w drodze subskrypcji otwartej w rozumieniu art. 431 § 2 pkt 3 Kodeksu spółek handlowych, przeprowadzonej w drodze oferty publicznej, co do której mają zastosowanie przepisy zawarte w art. 1 ust. 3 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 lutego 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 art. 37a ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych, tj. co do której nie jest wymagane sporządzenie prospektu emisyjnego ani memorandum informacyjnego.

Do podjęcia działań niezbędnych do wykonania uchwały NWZ, w tym do ustalenia ceny emisyjnej, upoważniony został Zarząd Draw Distance. Akcje podlegać będą dematerializacji i powinny zostać zarejestrowane w Krajowym Depozycie Papierów Wartościowych. Akcje serii C mają być również przedmiotem ubiegania się o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect.

Emisja będzie odbywać się z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy.

Wskazać należy, że wpływ na harmonogram emisji ma pandemia koronawirusa COVID-19, która w sposób widoczny wpływa na rynek branży gier, w tym na ceny akcji spółek gamingowych. Jednocześnie koronawirus spowolnia gospodarkę, co nie pozostaje bez wpływu na nastroje potencjalnych inwestorów. Z tych względów Zarząd monitoruje panującą sytuację i będzie podejmować działania adekwatne do możliwości i istniejących tendencji, mając na względzie uzyskanie rozwiązań najkorzystniejszych dla spółki Draw Distance.

4.3. Feardemic sp. z o.o.

W pierwszym kwartale 2020 spółka Feardemic sp. z o.o. rozpoczęła sprzedaż gry Ritual: Crown of Horns na platformach PlayStation 4 (28 lutego) oraz Xbox One (13 marca). Debiut gry na nowych platformach poprzedziła przedłużona kampania promocyjna, w której spółka zapoczątkowała swoją nową serię promocyjną – ‘Feardemic Orchestra’, gdzie promować będzie swoje produkty poprzez muzykę. Spółka zaangażowała do utworu Pana Okandi, popularną gwiazdę alternatywnego rocka z Wielkiej Brytanii, znanego przede wszystkim z twórczości swego zespołu The O’Children. Utwór promowany był również poprzez samego artystę.



Okandi – Crown of Horns (Feardemic)

Ritual: Crown of Horns nie spełniło oczekiwań finansowych Spółki w pierwszym miesiącu sprzedaży, przygotowany został zatem plan zwiększenia przychodów poprzez opracowanie harmonogramu przecen i promocji, który będzie systematycznie rozwijany przez cały rok. Spółka aktywnie również współpracuje z dystrybutorami z całego świata, by gra była jak najczęściej widoczna we wszystkich liczących się na rynku cyfrowych, niezależnych sklepów z grami wideo, w tym m.in. w Humble Store, czy Greenman Gaming, by zwiększyć sprzedaż gry w nadchodzących miesiącach.

Po pierwszych tygodniach sprzedaży gry na platformach PC oraz Nintendo Switch (premiera odbyła w końcu 2019 roku) i informacji spływających do spółki zarówno od strony mediów, jak i graczy, aspekt zawyżonego poziomu trudności był najczęściej wymienianą wadą produkcji. W celu zwiększenia przystępności gry i tym samym potencjalnych przychodów w przyszłości, spółka wespół z Draw Distance S.A., producentem gry, podjęła decyzję o wprowadzeniu łatki ba-

lansującej rozgrywkę. Łatka debiutowała wraz z premierą gry na PlayStation 4 i natychmiast została wprowadzona do wszystkich pozostałych wersji produkcji.



Opracowany harmonogram promocji objął również pozostałe produkcje spółki; ich częstotliwość oraz inkluzja w oficjalne wyprzedaże platform dystrybucyjnych powinny zwiększyć przychód w nadchodzących miesiącach. Spółka nieustannie kontynuuje również poszukiwanie kolejnych gier do wydania.

4.4. Bloober Team NA

Spółka BTNA w 2020 r. kontynuowała aktywną działalność związaną z grą „Blair Witch”. Szczegółowy opis działań dotyczących Blair Witch i zawartych przez spółkę umów został umieszczony w 4.1 niniejszego sprawozdania w części dotyczącej Bloober Team S.A.

4.5. Pozostałe spółki z grupy kapitałowej

Pozostałe spółki z grupy kapitałowej po zakończeniu roku 2019 nie prowadziły istotnej działalności operacyjnej.

5. Przewidywany rozwój grupy kapitałowej

Spółka Bloober Team S.A. w ciągu ostatnich 5 lat zbudowała swoją pozycję lidera gatunku horroru psychologicznego. W kolejnych latach Bloober Team S.A. zamierza poszerzyć istotnie krąg odbiorców stawiając na cały gatunek horroru. Ponadto, spółka rozwija się w kierunku gier, w których wciąż 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. Spółka zamierza realizować większe produkcje, określane mianem „AAA” (w gatunku horror).

Draw Distance S.A. dąży do tworzenia gier z gatunku action-adventure, łączące w sobie elementy obecne w dotychczasowych projektach spółki, tj. rozbudowane fabuły, dynamiczną rozgrywkę, elementy rozwoju postaci i ekwipunku itp. Spółka będzie podejmować dalsze działania skierowane na pogłębienie swojej specjalizacji w tym zakresie, jak też uzyskanie przewagi konkurencyjnej, którą może uzyskać dzięki stosowanej technologii „Real World Data”, dzięki której dane pobierane ze świata rzeczywistego używane są do modyfikowania rozgrywki. Spółka w 2020 r. będzie skupiać się na działaniach dystrybucyjnych swoich najnowszych projektów, jak też na pracach produkcyjnych nad nowymi tytułami, a także będzie prowadzić prace nad nowym projektem badawczym pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”.

Feardemic sp. z o.o. planuje, zgodnie ze swoją filozofią, kontynuować działalność wydawniczą gier skupionych na horrorze, nieustannie poszukując kolejnych gier do publikacji. Kładąc nacisk nie na gatunku, ale na uczuciach i atmosferze strachu, tajemnicy oraz zagrożenia. Dzięki temu spółka będzie mogła szerzej rozwinąć swoje portfolio o szereg produkcji na przestrzeni wszelkich klasyfikacji gatunkowych, jak i wiekowych, otwierając się na liczniejsze grono odbiorców docelowych. Spółka nie zapomina również o produkcjach już wydanych i planuje wzmocnić działania promocyjno-wyprzedażowe w roku 2020, systematycznie działając w celu zwiększenia swych przychodów. Wychodząc naprzeciw trudnościom rynku: jego przesycenia, rosnącym kosztom tradycyjnej promocji produktów, spółka Feardemic planuje kontynuować kreatywne działania marketingowe rozpoczęte inicjatywą ‘Feardemic’s Orchestra’ i poszerzać je o kolejne nietuzinkowe akcje, w celu zwiększenia zainteresowania konsumentów spółką oraz jej produktami.

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

Grupa planuje również dokonać przeglądu posiadanych zasobów w innych spółkach i, albo zakończyć działalność niektórych z nich, albo optymalnie przekształcić w podmioty służące dalszemu rozwojowi grupy Bloober Team jako lidera horrorów psychologicznych.

6. Czynniki ryzyka i zagrożeń

Wśród głównych czynników ryzyka i zagrożeń wskazać należy:

1. Ryzyko/zagrożenie związane z epidemią koronawirusa COVID-19.

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

Zgodnie z aktualną oceną można się spodziewać, że skutki koronawirusa COVID-19 będą miały wpływ na działalność i przyszłe wyniki Grupy, aczkolwiek jego rozmiar

niemożliwy jest do oszacowania na dzień opublikowania niniejszego sprawozdania. Grupa podejmuje obecnie przede wszystkim czynności mające na celu zminimalizowanie zagrożenia dla swoich pracowników w związku z rozprzestrzenianiem się pandemii, w tym pracownicy spółek grupy realizują swoje obowiązki w formie pracy zdalnej. Praca zdalna, wyzwania związane z logistyką, a także niewiadome dotyczące kondycji finansowej kontrahentów oraz podmiotów zarządzających platformami dystrybucyjnymi, na których mają się ukazać gry grupy, powodują, że rozmiar wpływu skutków koronawirusa COVID-19 na sytuację gospodarczą Grupy jest obecnie niemożliwy do określenia.

Największym wyzwaniem organizacyjnym jest praca zdalna i sytuacja, w której niektórzy pracownicy przebywają na zasiłkach opiekuńczych, co powoduje, że niektóre z procesów zarówno administracyjnych, jak i produkcyjnych się wydłużają albo są bardziej czasochłonne. Wpływ tej sytuacji grupa zapewne będzie mogła oszacować dopiero w dłuższej perspektywie czasu. W związku z tym, iż z wieloma firmami zewnętrznymi Bloober Team S.A. współpracuje, niektóre planowane zlecenia spółka zdecydowała się podzielić na kilka podmiotów, ze względu na to, iż ich realizacja nie była możliwa w pierwotnie zakładanej przez spółkę formie współpracy. Zatem obecna sytuacja wymaga od spółki dodatkowego działania i nakładów pracy na ich organizacje.

Istnieje również zagrożenie zachorowania kadry lub jej części na koronawirusa COVID-19, co wpłynęłoby na efektywność zespołu jako całości, jeżeli problemy zdrowotne kadry miałyby miejsce jednocześnie lub w zbliżonym czasie. Do tej pory nie odnotowano jednak przypadku zachorowania w kadrze Bloober Team.

Dla całej branży, w tym również dla grupy kapitałowej Bloober Team również, na pewno istotnym jest fakt, iż nie odbędą się znaczące eventy np. E3 albo odbędą się w zmienionej formie – onlinowej.

Istotnym czynnikiem na który epidemia koronawirusa COVID-19 może mieć wpływ w kontekście działań Spółki jest wpływ na wysokość popytu na produkty grupy. Bloober Team S.A. spodziewa się, że zachowania konsumentów, w szczególności okoliczność pozostawanie w domu, w sektorze gier będą zwiększały zainteresowanie produktami, tym bardziej że realizowany gatunek (horror psychologiczny) pomaga oswajać się graczom z nieznanym. Trudno jednak na dzień publikacji raportu rocznego przewidzieć, czy ten trend będzie się utrzymywał, biorąc pod uwagę również takie aspekty jak możliwe trudności finansowe konsumentów związane ze spowolnieniem gospodarczym i zagrożeniem miejsc pracy. W takim przypadku dotychczasowi potencjalni klienci mogą przeznaczyć środki finansowe na zakup podstawowych produktów, z jednoczesnym ograniczeniem wydatków na rozrywkę.

W ocenie spółki dominującej nie są obecnie możliwe do precyzyjnego przewidzenia ewentualne skutki obecnej sytuacji oraz ile ona potrwa. Jest to uzależnione od wielu dynamicznych i zewnętrznych czynników pozostających poza wpływem Grupy.

Trwający obecnie stan pandemii COVID-19, a przede wszystkim wprowadzone obostrzenia w przemieszczaniu

się pracowników spółki dominującej dla ich bezpieczeństwa, konieczność pracy zdalnej oraz utrudnieniami w komunikowaniu się i w zakresie przepływu dokumentów ma również wpływ na publikację raportów okresowych i spowodowało przesuwanie się terminów ich publikacji w grupie kapitałowej.

W ocenie Bloober Team S.A. minimalne jest zagrożenie administracyjnego ograniczenia działalności podmiotów Grupy przez władze państwowe. W odróżnieniu od branż, których działalność została ograniczona w związku z rozprzestrzenieniem się epidemii, grupa nie prowadzi obsługi klientów z bezpośrednim kontaktem fizycznym, jak też może wykonywać działalność w formie pracy zdalnej, czy innej formie ograniczającej ryzyko zarażenia się pracowników koronawirusem w miejscu pracy.

Nie jest również spodziewane, by sprzedaż produktów grupy miała być zagrożona przez ewentualne zamknięcie rynków zbytu, czy też utrudnienia w transporcie i logistyce, ponieważ gry sprzedawane są głównie w formie cyfrowej.

Pandemia nie wpływa znacznie na bieżące funkcjonowanie również spółki Draw Distance S.A. Spółka także zdecydowała o wprowadzeniu pracy zdalnej dla wszystkich pracowników firmy. Spółka realizuje wszystkie założone prace produkcyjne, jak też powzięte plany dystrybucyjne, w tym wprowadzenie produktów na nowe platformy dystrybucyjne, bez opóźnień. Spółka w swojej działalności nie polega ani nie jest uzależniona od dostaw podmiotów trzecich. W związku z powyższym Draw Distance S.A. nie dostrzega obecnie zagrożenia związanego z zakłóceniem łańcucha dostaw towarów do Spółki. Nie wystąpiły również żadne problemy w komunikacji z platform-holderami (producentami konsol). Do czasu sporządzenia sprawozdania nie został zarejestrowany istotny wpływ epidemii na sprzedaż gier spółki Draw Distance S.A., nie można jednak aktualnie przewidzieć jak popyt będzie kształtował się w kolejnych okresach. Oferowane przez spółkę gry stanowią produkcje ze średniej półki cenowej, co powoduje że ich atrakcyjność powinna być zachowana nawet przy ograniczonym budżecie domowym. Epidemia koronawirusa COVID-19 ma wpływ na przesunięcie terminów realizacji planów Draw Distance S.A., związanych z emisją akcji zgodnie z uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 27 lutego 2020 roku. Wszelkie działania w tym zakresie podejmowane będą po ustabilizowaniu się sytuacji związanej z rozprzestrzenieniem się koronawirusa COVID-19, w związku z zauważalnym wpływem koronawirusa na funkcjonowanie rynków instrumentów finansowych obejmujących segment działalności Spółki.

Spółka Feardemic sp. z o.o. w czasie pandemii Covid-19 nie odnotowała spadku produktywności, jednak utrudniony został kontakt z częścią większych partnerów biznesowych, w których proces organizacji pracy zdalnej był bardziej skomplikowany i przebiegał wolniej. Spowodowało to codzienną działalność spółki oraz wydłużyło procesy wydawnicze i promocyjne. Okres pandemii Covid-19 to czas wzmożonej aktywności graczy, którzy zamknięci w domach poświęcają więcej czasu rozrywce elektronicznej. Ten sprzyjający Spółce trend jest jednak tylko potencjalny. Przy ogromnej saturacji rynku, gracze chętniej sięgają po zaległe produkcje z półki AAA lub, wraz ze wzrostem „dostępności” przyjaciół, gry wieloosobowe, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki sprzedażowe Spółki.

Epidemia koronawirusa COVID-19 może mieć wpływ na kształtowanie się pozostałych wskazanych w sprawozdaniu ryzyk/zagrożeń i możliwości ich zaistnienia.

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

Spółki wchodzące w skład Grupy podejmują niezbędne działania celem zapobieżenia negatywnym skutkom oddziaływania wskazanych czynników, m.in. poprzez prowadzenie działalności na całym świecie (negatywne zmiany w koniunkturze na jednym z obszarów nie muszą oddziaływać na inne rejony), opracowywanie gier na różne platformy oraz dla grup odbiorców o zróżnicowanym profilu demograficznym, czy stosowanie technologii umożliwia-

jącej przeniesienie gier na nowe platformy w możliwie najkrótszym czasie, przy minimalnym nakładzie kosztów.

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

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

7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2019 r. Bloober Team S.A. finalizowała prace badawcze mające na celu opracowanie samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozrywki w czasie rzeczywistym, w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza. Rozwiązanie to będzie wykorzystane w grach z gatunku horror tworzonych przez spółkę.

Zespół produkcyjny firmy Bloober Team kontynuował również prace nad grą „The MEDIUM”, w której imple-

mentowana jest innowacyjna technologia w zakresie symultanicznej rozrywki na dwóch ekranach. Technologia ta objęta jest ochroną patentową nr US,10,500,488 B2 udzieloną przez Urząd Patentów i Znaków Towarowych Stanów Zjednoczonych w grudniu 2019 r. (wynalazek Spółki pt. „Method of simultaneous playing in single-player video games” nr 15/326,389).

Zespół badawczy Bloober Team przygotowywał się również do rozpoczęcia prac nad nową technologią

Personel i świadczenia socjalne

w zakresie tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller, termin rozpoczęcia realizacji prac badawczych to styczeń 2020 r.

W 2019 roku spółka Draw Distance S.A. zakończyła realizację prac badawczo - rozwojowych w przedmiocie opracowania innowacyjnej technologii z zakresu Real World Data. Prace te były realizowane począwszy od kwietnia 2017 r. w ramach projektu pn. „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki” dofinansowanego w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój – program sektorowy GameINN. W wyniku realizacji projektu spółka opracowała technologię, która pozwala na zautomatyzowanie balansowania rozgrywki oraz daje możliwość modelowania rozgrywki w czasie rzeczywistym, m.in. poprzez użycie inteligentnego agenta testującego. Działanie systemu opiera się o platformę, która pobiera informacje z zewnętrznych źródeł danych, a następnie dostarcza je do środowiska gry. Pod ich wpływem dochodzi do

zmodyfikowania scenariusza gry. Opracowana technologia jest wykorzystywana w procesie produkcji gier wideo stworzonych przez spółkę, co pozwala na zautomatyzowanie części pracy programistów, a odbiorcom finalnym dostarcza gry cechujące się bardziej rozbudowaną warstwą fabularną oraz większym realizmem niż dotychczasowe produkcje.

Spółka Draw Distance S.A. rozpoczęła prace nad kolejnym projektem badawczym, którego przedmiotem jest opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity. Projekt ten jest również dofinansowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój – program sektorowy GameINN. Tworzone rozwiązanie jest opracowywane pod kątem wykorzystania go w produkcji własnych gier wideo. Docelowo technologia pozwoli na znaczne skrócenie czasu produkcji gry poprzez automatyzację procesów nad kreowaniem scenariuszy rozgrywki. Jednocześnie, z punktu widzenia gracza, możliwość kompleksowego kreowania scenariuszy rozgrywki spowoduje spotęgowanie efektu immersji, zwiększenie atrakcyjności gry dla użytkownika oraz zwiększenie wiarygodności świata gry.

8. Personel i świadczenia socjalne

W 2019 r. średnioroczne przeciętne zatrudnienie w grupie Bloober Team kształtowało następująco:

	Bloober Team S.A.	Draw Distance S.A.	Feardemic Sp. z o.o.	Digital Games Services Sp. z o.o.	Neuro-Code Sp. z o.o.	iPlacement Sp. z o.o.	Bloober Team NA
STYCZEŃ – GRUDZIEŃ 2019	27,96	14,5	2,13	0	0	0	0

Wszyscy pracownicy grupy kapitałowej w roku 2019 zatrudnieni byli na stanowiskach nierobotniczych. Żadna ze Spółek należących do grupy kapitałowej Bloober Team, z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

9. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

Sytuacja majątkowa

W trakcie 2019 roku grupa Bloober Team S.A. nabyła między innymi następujące aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne:

- ♦ prawa autorskie o wartości 1.514.876,66 złotych,
- ♦ licencje i oprogramowanie o wartości 295.942,41 złotych,
- ♦ zestawy komputerowe, specjalistyczne urządzenia i akcesoria o wartości 246.887,03 złotych,
- ♦ adaptacja i modernizacja wynajmowanych pomieszczeń biurowych o wartości 71.558,49 złotych,

Sytuacja finansowa

Dane na 31 grudnia 2019 roku:

♦ kapitały własne	27.565.262,95 zł,
♦ suma aktywów	61.163.458,95 zł,
♦ zysk netto	3.103.441,99 zł,
♦ przychody netto ze sprzedaży produktów	19.178.501,00 zł.

W 2019 roku głównymi źródłami finansowania działalności Grupy były:

- ♦ Bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość sprzedaży Grupy w 2019 roku wyniosła 19.178.501,00 zł,
- ♦ Wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Grupę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 11.592.832,46 złotych.
- ♦ Kredyty bankowe, których wpływ w 2019 r. wyniósł 2.876.784,21 zł.

Sytuacja dochodowa

W 2019 roku Grupa zrealizowała zysk netto w wysokości 3.103 tys. złotych. Spółka generuje przychody ze sprzedaży gier. Istotnym elementem wyników Spółki jest również prezentacja zmiany stanu produktów, która jest odzwierciedleniem nakładów ponoszonych na produkcje gier. W ramach pozostałej działalności operacyjnej Spółka prezentuje przede wszystkim rozliczne w RZiS otrzymane dotacje oraz ewentualne odpisy aktualizacyjne.

10. 0Nabycie udziałów (akcji) własnych

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

11. Posiadane przez podmioty wchodzące w skład grupy kapitałowej oddziały (zakłady)

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

12. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego

Spośród spółek należących do grupy kapitałowej, na dzień 31.12.2019 r. jedynie Bloober Team S.A. oraz Draw Distance S.A. były spółkami publicznymi, notowanymi na rynku New Connect, który nie jest rynkiem regulowanym. Zarówno Bloober Team S.A., jak i Draw Distance S.A., stosują Dobre Praktyki przyjęte na rynku New Connect przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie.

13. Instrumenty finansowe

Na dzień 31.12.2019 r. Spółka Dominująca Bloober Team S.A. wykazuje następującej saldo pożyczek udzielonych spółkom zależnym:

Pożyczkobiorca	Wysokość pożyczki wraz z odsetkami [PLN]	Wysokość oprocentowania
Draw Distance S.A.	101.357,81	4,72%
Bloober Team NA	275.555,88	oprocentowanie zmienne (APR applicable federal rate for mid- term loans)
Feardemic Sp.z o.o.	1.997.574,51	4,7% i 6%

Na dzień 31.12.2019 r. Spółka Dominująca posiadała udziały w następujących podmiotach:

Spółka zależna	Wartość % udziałów	Wartość księgowa udziałów [zł]
Draw Distance S.A.	50,6	828.499,00
Digital Games Services Sp. z o.o.	100	0
Feardemic Sp. z o.o.	100	255.000,00
iPlacement Sp. z o.o.	100	0
Neuro – Code Sp. z o.o.	100	0
Freeky Games Sp. z o.o.	25,1	0
Bloober Team NA	100	39.391,69

Na dzień 31.12.2019 r. Grupa wykazuje następujące zobowiązania kredytowe:

Spółka zależna	Wartość % udziałów	Wartość księgowa udziałów [zł]
Alior Bank SA	kredyt w rachunku bieżącym	1.310.967,59
Alior Bank SA	nieodnawialny na finansowanie bieżącej działalności	200.000,00
Alior Bank SA	nieodnawialny na finansowanie bieżącej działalności	200.000,00
Alior Bank SA	nieodnawialny na finansowanie bieżącej działalności	450.000,00
Bank Handlowy w Warszawie SA	kredyt odnawialny	1.210.000,00
Alior Bank SA	kredyt w rachunku bieżącym	284.784,21
Alior Bank SA	karta kredytowa	81.107,26

Ryzyko kredytowe

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

- ♦ bieżący monitoring sytuacji finansowej spółek zależnych, którym udzielono pożyczek poprzez otrzymywanie 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.

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń.

Ryzyko istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej

Zagrożenie utraty płynności finansowej istnieje w związku z wahaniami koniunktury, zmianami w popycie na produkty Spółki oraz długimi terminami rozliczenia sprzedaży i płatności przez kontrahentów charakterystycznymi na rynku gier. Aby zagrożenie to zminimalizować Grupa prowadzi działania produkcyjne nowych tytułów, ak-

tywnie śledzi bieżące trendy i w oparciu o nie dokonuje rozwoju swoich dotychczasowych produktów, np. poprzez ich implementację na nowe platformy dystrybucyjne, które zapewniają dodatkowe przychody ze sprzedaży, a także wpływają na przedłużenie żywotności istniejących produktów. Dodatkowo Grupa prowadzi intensywne działania handlowe w celu nawiązania nowych kontaktów i nawiązania wartościowej współpracy.

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

Ryzyko zmiany cen

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

Ryzyko zmiany kursów walutowych

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

14. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności kapitału własnego

Rentowność netto kapitału własnego	-12,19 %	14,90%	11,26%
	Rok 2017	Rok 2018	Rok 2019

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

Płynność bieżąca	15,86	7,11	4,36
	Rok 2017	Rok 2018	Rok 2019

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem z wyłączeniem rozliczeń międzyokresowych do sumy aktywów)

Wskaźnik zadłużenia	7,66%	17,47%	18,06%
	Rok 2017	Rok 2018	Rok 2019

Wskaźnik średniego zatrudnienia

Średnie zatrudnienie	42	45	45
	Rok 2017	Rok 2018	Rok 2019

Kraków, dnia 5 czerwca 2020 roku

Piotr Babieno
Prezes Zarządu
Bloober Team S.A.

Konrad Rekić
Członek Zarządu
Bloober Team S.A.

Mateusz Lenart
Członek Zarządu
Bloober Team S.A.

