



**bloober**  
t e a m

**BLOOBER TEAM S.A.**  
**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI**  
**ZA OKRES 01.01.2021-31.12.2021**

**DATA PUBLIKACJI: 18 MARCA 2022**

## Spis treści

---

1.	<b>Wizytówka jednostki</b>	<b>3</b>
2.	<b>Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2021 do 31.12.2021 roku</b>	<b>7</b>
3.	<b>Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2021 roku</b>	<b>16</b>
4.	<b>Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2022 roku</b>	<b>19</b>
5.	<b>Czynniki ryzyka i zagrożeń</b>	<b>20</b>
6.	<b>Personel i świadczenia socjalne</b>	<b>26</b>
7.	<b>Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa</b>	<b>26</b>
8.	<b>Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju</b>	<b>27</b>
9.	<b>Nabycie akcji własnych</b>	<b>27</b>
10.	<b>Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)</b>	<b>29</b>
11.	<b>Instrumenty Finansowe</b>	<b>29</b>
12.	<b>Prognozy finansowe</b>	<b>30</b>
13.	<b>Przyjęte zasady polityki rachunkowości</b>	<b>30</b>
14.	<b>Zasady ładu korporacyjnego</b>	<b>30</b>
15.	<b>Wskaźniki finansowe i niefinansowe</b>	<b>30</b>

# 1. Wizytówka jednostki

Bloober Team S.A. (dalej również jako „Spółka” lub „Emitent”) to niezależny producent gier wideo specjalizujący się w realizacji projektów z zakresu horroru psychologicznego. Członkowie zarządu Bloober Team S.A. – należą do grona najbardziej rozpoznawalnych zarządzających w branży gier wideo na Zachodzie. Mają kilkunastoletnie doświadczenie, a na koncie ponad 30 zrealizowanych projektów. W 2021 r. do zarządu dołączyła Karolina Nowak. Zespół Bloober Team składa się z blisko 200 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 skupia się na tworzeniu mrocznych thrillerów i horrorów, skierowanych do wymagającego odbiorcy. Tworzy tytuły charakteryzujące się wyrazistymi bohaterami, dojrzałą historią i unikalnym światem. To produkcje, które wciągają gracza nie tylko oryginalnym scenariuszem i wyjątkowymi sceneriami, ale przede wszystkim niesza- blonowymi rozwiązaniami w samej rozgrywce.

<b>Firma</b>	<b>Bloober Team spółka akcyjna</b>
<b>Skrót firmy</b>	Bloober Team S.A.
<b>Podstawowa działalność</b>	62.01.Z – działalność związana z oprogramowaniem
<b>Siedziba</b>	Kraków
<b>Adres siedziby</b>	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
<b>Telefon</b>	+ 12 35 38 555
<b>Faks</b>	+ 12 34 15 842
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	ir@blooberteam.com, biuro@blooberteam.com
<b>Strona internetowa</b>	blooberteam.com
<b>NIP</b>	676-238-58-17
<b>REGON</b>	120794317
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000380757
<b>Kapitał zakładowy</b>	Kapitał zakładowy wynosi 176 729,90 zł i dzieli się na: a) 10 200 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,01 zł każda, b) 887 890 akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,01 zł każda, c) 2 220 000 akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,01 zł każda, d) 4 365 100 akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,01 zł każda.

## 1.1. ORGANY SPÓŁKI

Stan na 31 grudnia 2021 r.

<b>Zarząd</b>	Piotr Babieno	– Prezes Zarządu
	Karolina Nowak	– Wiceprezes Zarządu
	Konrad Rekieć	– Członek Zarządu
	Mateusz Lenart	– Członek Zarządu
<b>Rada Nadzorcza</b>	Paweł Duda	– Przewodniczący Rady Nadzorczej
	Piotr Jędras	– Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Jakub Chruściel	– Sekretarz Rady Nadzorczej
	Tomasz Muchalski	– Członek Rady Nadzorczej
	Marcin Kosela	– Członek Rady Nadzorczej

W 2021 r. skład Zarządu Spółki poszerzył się - Rada Nadzorcza powołała z dniem 1 grudnia 2021 roku Karolinę Nowak do pełnienia funkcji Wiceprezesa Zarządu Spółki.

W 2021 r. skład Rady Nadzorczej Spółki nie uległ zmianie.

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

## 1.2. STRUKTURA AKCJONARIATU

Informację o strukturze akcjonariatu Emitenta, z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, sporządzono w oparciu o zawiadomienia

przekazane Emitentowi na podstawie ustawy o ofercie i rozporządzenia MAR.

Stan na 31 grudnia 2021 r.

LP.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	2 000 000	11,32%	2 000 000	11,32%
2	Tencent Holding Limited za pośrednictwem spółki zależnej Serene Century Limited	3 881 885	21,97%	3 881 885	21,97%
3	Porozumienie Akcjonariuszy z dnia 17 grudnia 2020 r.: Zbigniew Kuc, Stanisław Kowalczyk, Dariusz Wazia, Paweł Molis, Daniel Guzik, Rafał Gaj, Krzysztof Mielczarek, Marzena Ulman, Jarosław Pietrzak	1 581 250	8,95%	1 581 250	8,95%
4	Pozostali	10 209 855	57,76%	10 209 855	57,76%
	<b>Razem</b>	<b>17 672 990</b>			

W dniu 18 marca 2021 r. doszło do zmniejszenia wartości nominalnej akcji Bloober Team S.A. przy jednoczesnym zwiększeniu ich liczby (split), co nastąpiło zgodnie z uchwałą nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Bloober Team S.A. z dnia 8 grudnia 2020 r. Rejestracja

zmian Statutu Bloober Team S.A. w związku ze splitem akcji nastąpiła w dniu 18 lutego 2021 r. Oświadczeniem nr 438/2021 z dnia 12 marca 2021 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. wyznaczył 18 marca 2021 r. jako dzień podziału 1 767 299 (milion siedemset sześćdziesiąt

siedem tysięcy dwieście dziewięćdziesiąt dziewięć) akcji Emitenta o wartości nominalnej 0,10 zł każda na 17 672 990 (siedemnaście milionów sześćset siedemdziesiąt dwa tysiące dziewięćset dziewięćdziesiąt) akcji o wartości nominalnej 0,01 zł każda.

Ostatnie zawiadomienie o nabyciu akcji Spółki i przekroczeniu progu 20% ogólnej liczby głosów w Spółce zostało zgłoszone w dniu 8 października 2021 r., o czym Emitent poinformował w tym samym dniu raportem bieżącym ESPI nr 103/2021. Zarząd Spółki poinformował o otrzymaniu zawiadomień od Serene Century Limited, spółki utworzonej i działającej zgodnie z prawem Brytyjskich Wysp Dziewiczych (dalej „Serene Century”) działającej na podstawie art.

69 ustawy z dnia 29 lipca 2005 roku o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (Dz. U. nr 184, poz. 1539 ze zm.) (dalej „Ustawa”) o nabyciu akcji Spółki i przekroczeniu bezpośrednio progu 20% ogólnej liczby głosów w Spółce oraz od Tencent Holdings Limited spółki utworzonej i działającej zgodnie z prawem Kajmanów (dalej „Tencent”) działającej na podstawie art. 69 i Art. 69a Ustawy o przekroczeniu pośrednio, za pośrednictwem spółki zależnej Serene Century, progu 20% ogólnej liczby głosów w Spółce.

Stan na 18 marca 2022 r. (bez zmian)

LP.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	2 000 000	11,32%	2 000 000	11,32%
2	Tencent Holding Limited za pośrednictwem spółki zależnej Serene Century Limited	3 881 885	21,97%	3 881 885	21,97%
3	Porozumienie Akcjonariuszy z dnia 17 grudnia 2020 r.: Zbigniew Kuc, Stanisław Kowalczyk, Dariusz Wazia, Paweł Molis, Daniel Guzik, Rafał Gaj, Krzysztof Mielczarek, Marzena Ulman, Jarosław Pietrzak	1 581 250	8,95%	1 581 250	8,95%
4	Pozostali	10 209 855	57,76%	10 209 855	57,76%
	<b>Razem</b>	<b>17 672 990</b>			





## 2. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2021 do 31.12.2021 roku

Rok 2021 był dla Bloober Team intensywnym oraz najważniejszym okresem w historii Spółki. Premiera najistotniejszego dotychczas tytułu Spółki, ekspansja na nowe konsole Sony i Microsoft oraz konsekwentna rozbudowa portfolio wypełniły pierwszy kwartał roku. W kolejnym kwartale prace te kontynuowano: w ofercie pojawiły się nowe wersje platformowe gier. Niezwykle istotnym wydarzeniem, które pokazuje aktualną pozycję Spółki i niejako wieńczy okres budowy fundamentalnej wartości Bloober Team było podpisanie strategicznej umowy z jedną z najbardziej zasłużonych firm w historii branży gier - Konami.

### The Medium

Początek roku 2021 był najważniejszym okresem w historii Spółki w związku z premierą „The Medium”. Rozpoczął się intensywny okres w związku z szeroką kampanią promocyjną gry, która na początku roku weszła w decydującą fazę – m.in. Bloober Team zaprezentował Live Action Trailer, efekt współpracy z Platige Image, jednym z najlepszych twórców animacji 3D i cyfrowych efektów specjalnych dla świata reklamy, filmu, sztuki, edukacji i rozrywki. Materiał reżyserowany przez Pawła Maślone objęty został opieką producencką przez Tomasza Bagińskiego i został uhonorowany główną nagrodą w kategorii Best Video Game Cinematic podczas prestiżowego Animayo International Film Festiwal.

W dniu 28 stycznia finalnie „The Medium” trafiło do rąk graczy. Premiera odbyła się na wszystkich rynkach świata jednocześnie, a jej ilustracją był zwiastun premierowy akompaniowany specjalnie skomponowanym przez duet Reikowski - Yamaoka utworem „Voices”, w którym zaśpiewała Mary Elizabeth McGlynn, uwielbiana przez graczy piosenkarka uczestnicząca w pracach nad grami z serii „Silent Hill”, „Resident Evil”, „Devil May Cry” i wielu innych. Wprowadzenie „The Medium” na rynek przebiegło zgodnie z ustaleniami. Grę udostępniono

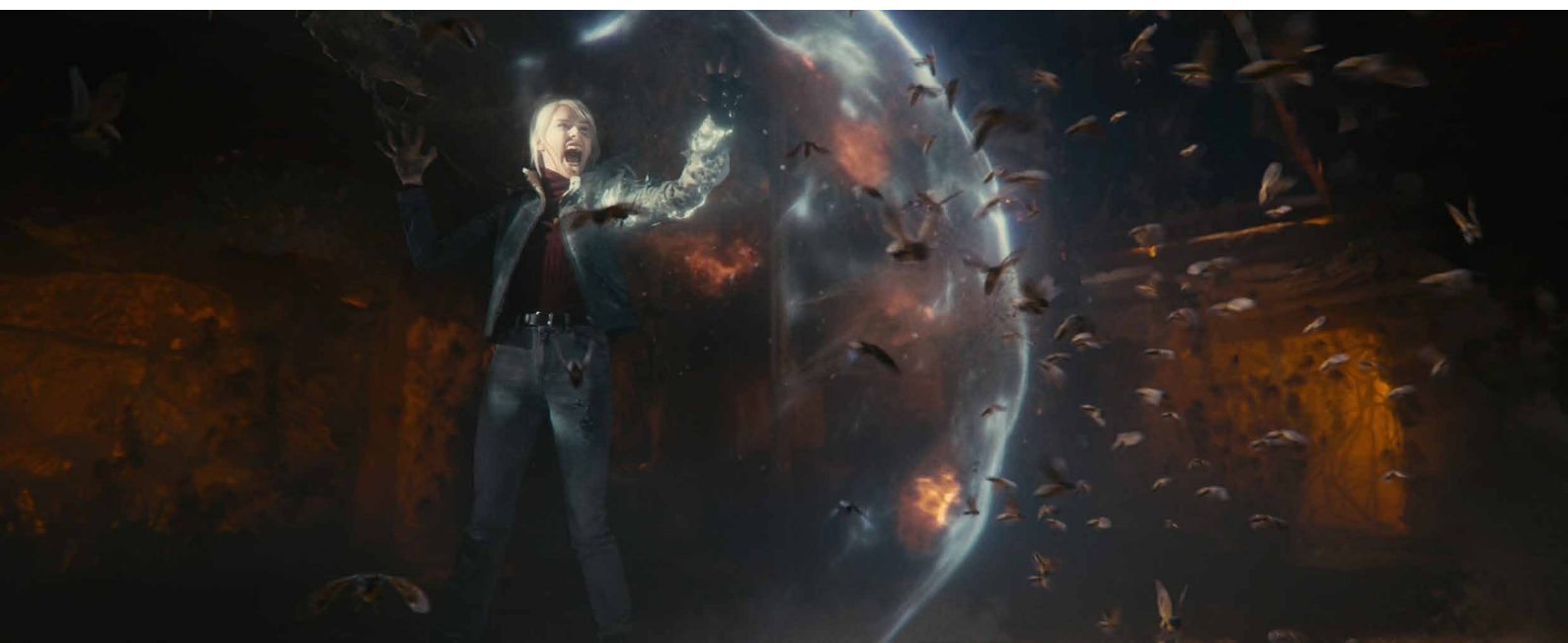
przede wszystkim w ofercie abonamentowej Microsoft - Game Pass. Ofertę na platformę PC oraz konsole Xbox next-gen uzupełniły także oferty umożliwiające grę w streamingu jak NVIDIA GeForce Now. Już w dniu 29 stycznia Spółka w raporcie bieżącym poinformowała o zwrocie kosztów produkcji i marketingu „The Medium”. W ciągu 2 miesięcy od daty premiery gra została oceniona i zrecenzowana ponad 75 tysięcy razy - uzyskując globalne 88% ocen pozytywnych w serwisie STEAM (ranga: bardzo pozytywne) oraz 4,5/5 w serwisie Microsoft/Xbox. 11 lutego w specjalnie przygotowanym materiale Accolade zespół Spółki podziękował graczom i dziennikarzom za wszystkie opinie na temat gry. Trailer zilustrował kolejny specjalny utwór z oficjalnego soundtracka gry, „Fade” duetu Reikowski i Yamaoka zaśpiewany przez Mary Elizabeth McGlynn oraz Troya Bakera (w grze użyczającego głosu postaci The Maw). Popularność „The Medium” oraz liczne zapytania ze strony fanów utwierdziły Emitenta w przekonaniu o potrzebie rozwijania projektu. W dniu 12 lutego 2021 r. Spółka poinformowała raportem bieżącym o zawarciu umowy z Koch Media GmbH na obsługę wydawniczą pudełkowych edycji gier „The Medium” (oraz „Observer: System Redux”).

*Początek roku 2021 był najważniejszym okresem w historii Spółki w związku z premierą „The Medium”.*

Sukces gry stał się podłożem do publikacji jednego z ważniejszych komunikatów półroczna - 16 czerwca Emitent poinformował, że trwają prace nad upragnionym przez fanów PlayStation 5 portem gry „The Medium”. Warto podkreślić, że gra została przygotowywana ze szczególnym uwzględnieniem systemowych atutów konsoli, m.in. pełnym wsparciem dla multisensorycznego kontrolera DualSense. Dodatkową informacją była zapowiedź wprowadzenia na rynek

pełnej oferty wersji pudełkowych gry z ekskluzywnym wydaniem premium włącznie. W trzecim kwartale 2021 tempo pracy zespołu Spółki nie spadło, a głównym celem były premiery jej sztandarowych projektów na kolejne platformy – „The Medium” na Playstation 5 oraz „Observer: System Redux” dla Xbox One i Playstation 4.





#### *The Medium - Live Action trailer*

Przygotowania wydawnicze „The Medium” na platformę PlayStation 5 prowadzone były we współpracy ze spółką Koch Media. Premiera była przeprowadzona w podwójnej formie: cyfrowej oraz fizycznej. Dodatkowo w ofercie pojawiły się też limitowane zestawy kolekcjonerskie z dodatkami. Tego rodzaju ofertę Koch Media zrealizował dla sklepów z obszaru Europy, Azji, Bliskiego Wschodu, Australii i Nowej Zelandii. Zestawy pudełkowe były dostępne także w ofercie globalnych sklepów wysyłkowych. Gra została wydana również w wersji pudełkowej na platformach PC, Xbox Series X|S oraz PlayStation 5 przez spółkę Koch Media GmbH na terytorium całego świata - w dniu 3 września 2021, natomiast w Japonii na platformach PC oraz Play

Station 5 w wersji pudełkowej, oraz Play Station 5 w wersji cyfrowej w dniu 10 marca 2022 r. (co zostało przez Emitenta zapowiedziane na początku listopada 2021 r.). Kilka dni po premierze Spółka otrzymała informację o nominacji twórców ścieżki dźwiękowej do „The Medium” - Arkadiusza Reikowskiego oraz Akira Yamaoki do jednego z najbardziej prestiżowych wyróżnień - Hollywood Music in Media Awards.

Pod koniec lipca Spółka ogłosiła podpisanie umowy ze spółką Three Headed Monster Inc. z siedzibą w Delaware, Stany Zjednoczone, której celem jest przygotowanie, wykonanie i komercjalizacja gry planszowej opartej o uniwersum gry Emitenta „The Medium”, o czym



*The Medium*

*(Bloober Team)*



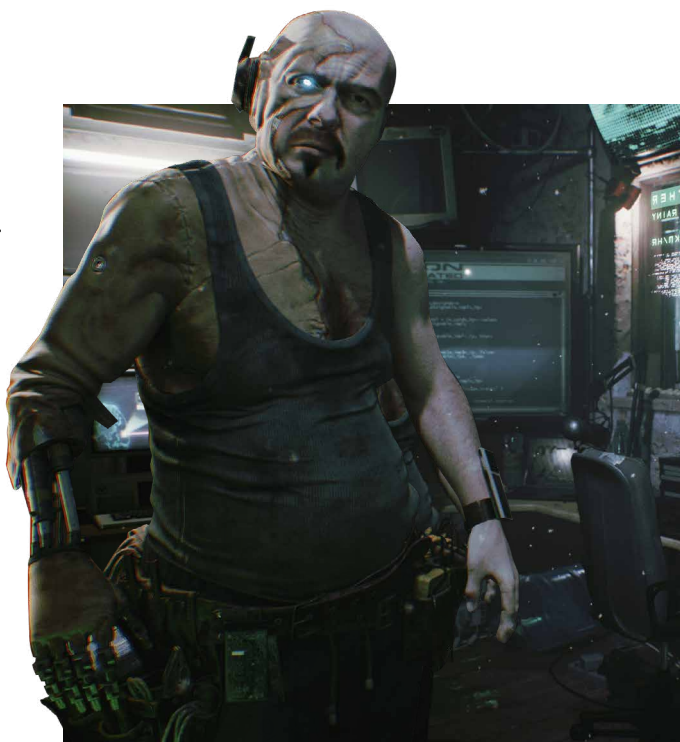
*The Medium*

*(Bloober Team)*



spółka informowała raportem bieżącym w dniu 29 lipca 2021 roku. Wskazana umowa została zawarta na okres 5 lat. To pierwsza tego rodzaju umowa dotycząca gier Spółki i wyjście poza rynek gier komputerowych.

Następnie 6 sierpnia 2021 roku Spółka przedstawiła fanom efekty współpracy z wydawnictwem Black Screen Records - prezentując unikalne wydanie ścieżki dźwiękowej z gry „The Medium” w wersji na płyty CD oraz kolekcjonerskie płyty winylowe. W tym samym dniu wydawnictwo rozpoczęło oficjalną sprzedaż płyt. 4 sierpnia 2021 roku Spółka zawarła umowę z CE-Asia Hong Kong Limited z siedzibą w Hongkongu, na mocy której udzieliła niewyłącznych licencji na dystrybucję gry „The Medium” w wersji cyfrowej na terytorium Chin kontynentalnych, Hongkongu, Tajwanu, Tajlandii, Indonezji, Malezji, Singapuru, Wietnamu i Filipin, o czym Emitent informował raportem bieżącym



*Observer: System Redux*

*(Bloober Team)*

W dniu 8 października 2021 r. przedstawiciele Spółki uczestniczyli w organizowanym w Warszawie konwencie producentów gier PIXEL. Heaven 2021 Games Festival & More, połączonym z galą PIXEL AWARDS EUROPE 2021. W plebiscycie tym „The Medium” nominowane było w aż czterech kategoriach, ostatecznie zwyciężając w dwóch z nich: Best Story oraz Big Fish Grand Prix.

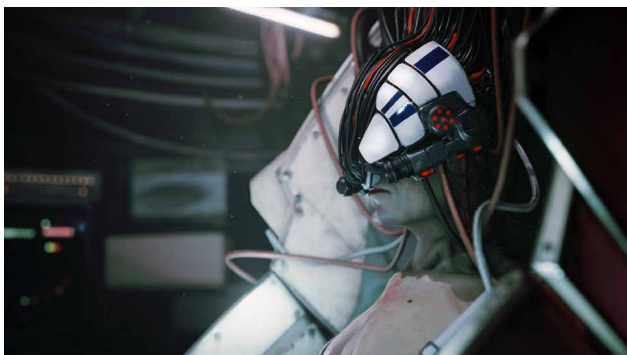
Ostatni kwartał roku to w branży gier komputerowych okres intensywnej wyprzedaży. Uczestniczyły w niej wszystkie produkty Spółki, wystawiane w ramach wszystkich akcji sprzedawców, począwszy od Halloween Sale na platformie Steam poprzez akcje na platformach konsolowych i PC, wyprzedaże Black Friday, Cyber Monday, aż po zimową wyprzedaż.

### **Observer: System Redux**

Popularność i bardzo dobre opinie tytułu „Observer: System Redux” zachęciły Spółkę do rozszerzenia dostępności gry. W marcu 2021 r. Observer pojawił się w ofercie platformy streamingowej Luna należącej do Amazon, o czym Emitent poinformował raportem bieżącym. „Observer System Redux” został włączony do oferty gier okresowo dostępnych za darmo, w ramach abonamentu Prime Gaming Channel (1 marca 2022 r.). To początek współpracy z amerykańskim gigantem, a spółka poza aspektem finansowym pozyskuje też nowe, unikalne know-how. W dniu 16 marca Emitent poinformował także o pracach nad grą „Observer: System Redux” w wersji dla konsol Playstation 4 oraz Xbox One (w tym przygotowywaniu także wersji pu-

dełkowej). Warte podkreślenia jest, że gra ukazała się 10 listopada 2020 r. jako jeden z pierwszych na świecie tytułów stricte dla konsol następnej generacji, czyli PlayStation 5 i Xbox Series X. Analiza rynku ujawniła jednak, że gry na poprzednią generację wciąż są bardzo atrakcyjną ofertą. W maju rynek został poinformowany o kolejnym, realizowanym projekcie - wydaniu gry na konsole PlayStation 4 i Xbox One, o czym Emitent poinformował raportem bieżącym w dniu 5 maja 2021 r. Premiera gry, wyznaczona na 16 lipca, miała być jednocześnie premierą przygotowywanej w partnerstwie z Koch Media GmbH wersji pudełkowej dla wszystkich edycji gry „Observer: System Redux”. Ostatecznie gra „Observer: System Redux” w wersji Playstation 4 i Xbox One trafiła na rynek w dniu 23 lipca, o czym Emitent poinformował raportem bieżącym 30 czerwca.

Przygotowania wydawnicze „Observer: System Redux” podobnie jak dla „The Medium” prowadzone były we współpracy ze spółką Koch Media. Premiera została bowiem przeprowadzona w podwójnej formie: cyfrowej oraz fizycznej. Dodatkowo w ofercie pojawiły się też limitowane zestawy kolekcjonerskie z dodatkami. Tego rodzaju ofertę Koch Media zrealizował dla sklepów z obszaru Europy, Azji, Bliskiego Wschodu, Australii i Nowej Zelandii. Zestawy pudełkowe były dostępne także w ofercie globalnych sklepów wysyłkowych. Równoległe Spółka prowadziła intensywne działania na rzecz rozszerzenia zasięgu dostępności swojej oferty.



*Observer: System Redux*

*(Bloober Team)*

W efekcie tych prac - 4 sierpnia 2021 roku Spółka zawarła umowę z CE-Asia Hong Kong Limited z siedzibą w Hongkongu, na mocy której udzieliła niewyłącznych licencji na dystrybucję gry „Observer: System Redux” w wersji cyfrowej na terytorium Chin kontynentalnych, Hongkongu, Tajwanu, Tajlandii, Indonezji, Malezji, Singapuru, Wietnamu i Filipin.

### **Layers of Fear**

Po niezwykle udanym wprowadzeniu na rynek „The Medium”, zespół Spółki szybko skoncentrował się na realizacji również innych projektów. Po raz kolejny Emitent przystąpił do rozszerzania dostępności gier - z początkiem kwietnia poinformował o przygotowaniach do premiery gry „Layers of Fear” w wersji na gogle rzeczywistości wirtualnej PlayStation czyli PSVR. To pierwsza gra Spółki na tej platformie sprzętowej - gra podobnie jak jej odpowiednik dla Oculus Rift i Quest została specjalnie przygotowana do obsługi w warunkach wirtualnej rzeczywistości. Tytuł mimo upływu lat cieszy się dużą popularnością i jest w ocenie Spółki dobrym testem dla potencjalnego rozwoju i kolejnych premier na platformie wirtualnej Sony. Raportem bieżącym z dnia 9 lutego 2021 r. Spółka poinformowała o planowanym rozpoczęciu dystrybucji gry „Layers of Fear VR” w wersji Sony PlayStation VR na pierwszy kwartał 2021 r. Premierę dzienną gry „Layers of Fear VR” ustalono na dzień 29 kwietnia, o czym Emitent poinformował raportem bieżącym w dniu 7 kwietnia. Cena Gry została ustalona na wyjściowym poziomie 19,90 USD/EUR. Warto podkreślić, że tak jak w przypadku wersji gier przygotowywanych dla platformy Oculus, gra „Layers of Fear” przeszła gruntowną adaptację do standardu obsługi urządzeń wirtualnych dzięki m.in. wprowadzeniu dodatkowych mechanik dla kontrolerów VR.



*Layers of Fear VR*

*(Bloober Team)*

W dniu 29 kwietnia do sprzedaży trafiła gra „Layers of Fear” w wersji PSVR. Z tej okazji Spółka zaprezentowała przygotowany specjalnie na tę okazję Live Action Trailer. Kolejnym zapowiedzianym projektem była premiera „Layers of Fear 2” w wersji na mobilne konsole Nintendo Switch. Emitent poinformował o premierze raportem bieżącym w dniu 12 maja 2021 r. Grę z powodzeniem wprowadzono na rynek 20 maja, a jej premierę tak, jak w przypadku wcześniejszych produkcji także podkreślono przygotowaniem zwiastuna typu live action trailer. Cena Gry została ustalona na wyjściowym poziomie 29,99 Euro/USD. „Layers of Fear 2” na Nintendo Switch szczególnie ciepło powitała europejska prasa branżowa. W dniu 21 czerwca Bloober Team podpisał istotną umowę licencyjno - dystrybucyjną ze spółką NA Publishing Inc. z siedzibą w Tokio, na dystrybucję gry „Layers of Fear 2” w wersji cyfrowej oraz pudełkowej na platformę Nintendo Switch na terytorium Japonii.

Ostatnie miesiące 2021 r. upłynęły w Bloober Team pod znakiem intensywnych działań sprzedażowych. Spółka prowadziła też szerokie działania rekrutacyjne dla realizowanych projektów. Pretekstem zapowiedzi jednego z nich było organizowane na początku października Targi Tokyo Game Show. To właśnie tam Spółka ogłosiła, że wraca do korzeni, czyli pracuje nad projektem osadzonym w uniwersum „Layers of Fear”, o czym Spółka informowała raportem bieżącym z dnia 29 września 2021 r. To bodaj najbardziej rozpoznawalny projekt Spółki - od dnia premiery do graczy trafiło około 12 mln egzemplarzy gry na wszystkich platformach sprzętowych i sprzedażowych.

### **Skup akcji własnych oraz program motywacyjny Spółki w 2021 roku**

Spółka kontynuowała w pierwszym kwartale realizację programu skupu akcji własnych. Następnie, w oparciu

o treść uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego w Spółce, upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków Programu Motywacyjnego w części pozostawionej do dyspozycji tego organu przez Walne Zgromadzenie i trybu wejścia przez te osoby w posiadanie akcji Spółki, zmienionej uchwałą nr 5 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 8 grudnia 2020 roku, w sprawie zmiany uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia 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 oraz przyjętego na jej podstawie Regulaminu Programu Motywacyjnego spółki Bloober Team Spółka Akcyjna obowiązującego w okresie od 1 lipca 2019 roku do 31 grudnia 2022 roku („Program”) - w związku ze spełnieniem przesłanki pomyślnego ukończenia procesów certyfikacji gier „The Medium” i „Observer: System Redux” na konsolę Microsoft Xbox przewidzianej w Programie (o czym Spółka informowała raportami bieżącymi nr 75 z dnia 3 listopada 2020 r. oraz nr 112 z dnia 15 grudnia 2020 r.), Spółka złożyła w dniu 15 marca 2021 r. dyspozycję sprzedaży oraz sprzedała 300 akcji własnych Spółki osobie uprawnionej wchodzącej w skład kluczowych pracowników Spółki, w ramach transakcji OTC, tj. poza alternatywnym systemem obrotu, po cenie określonej zgodnie z regulaminem Programu, za łączną kwotę 1 572 zł.

Spółka w drugim kwartale nie kontynuowała realizacji programu skupu akcji własnych, natomiast realizowała go ponownie w trzecim kwartale, informując o przedłużeniu programu raportem bieżącym nr 31/2021 z dnia 12 lipca 2021 r. W ramach skupu akcji własnych akcje nabywane były za pośrednictwem Trigon Dom Maklerski S.A. z siedzibą w Krakowie, w transzach. Skup Akcji własnych został przedłużony do dnia 30 września 2021 r. [łącznie z tym dniem], chyba że wcześniej nabyte zostaną wszystkie akcje przeznaczone do nabycia lub środki przeznaczone na nabycie akcji zostaną w całości wyczerpane. Emitent zamierzał nabyć nie więcej niż 2% (słownie: dwa procent) akcji w kapitale zakładowym, a więc liczba planowanego nabycia akcji w ramach Skupu Akcji własnych nie została zwiększona w stosunku do pierwotnej uchwały Zarządu Spółki nr 1/10/2020 z dnia 13 października 2020 r. W związku z powyższym na dzień 28 września 2021 r. w wyniku przeprowadzonych transakcji w ramach skupu akcji własnych Emitent nabył łącznie 353 459 akcji własnych

Spółki, stanowiących ok. 2% jej kapitału zakładowego oraz ok. 2% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.

Następnie w ramach programu motywacyjnego Spółka sprzedała w dniu 12 października 2021 r. 48 385 akcji własnych Spółki osobom uprawnionym wchodzącym w skład kluczowych pracowników Spółki, w ramach transakcji OTC, tj. poza alternatywnym systemem obrotu, po cenie określonej zgodnie z regulaminem Programu, za łączną kwotę 26 601,09 zł. Spółka do tej pory, z uwzględnieniem dokonanego „splitu” akcji (opisanego poniżej), sprzedała osobom uprawnionym łącznie 225 345 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 1,28% kapitału zakładowego Spółki, za łączną kwotę 67 663,88 zł. Emitent posiada obecnie 131 024 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 0,74% jej kapitału zakładowego oraz ok. 0,74% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.

### Split akcji Spółki

W dniu 18 lutego 2021 r. Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował zmianę Statutu Spółki przyjętą uchwałą nr 4 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 8 grudnia 2020 r. o czym Emitent informował raportem bieżącym. Zmiany w Krajowym Rejestrze Sądowym obejmowały podział (split) wszystkich akcji Spółki polegający na obniżeniu wartości nominalnej każdej akcji w stosunku 1:10 w ten sposób, że dotychczasową wartość nominalną akcji w wysokości 0,10 zł (dziesięć groszy) ustalono na kwotę 0,01 zł (jeden grosz) dla każdej akcji oraz zwiększono liczbę akcji Spółki tworzących kapitał zakładowy Spółki z 1 767 299 (jeden milion siedemset sześćdziesiąt siedem tysięcy dwieście dziewięćdziesiąt dziewięć) akcji Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda do 17 672 990 (siedemnaście milionów sześćset siedemdziesiąt dwa tysiące dziewięćset dziewięćdziesiąt) akcji o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda. W wyniku zmiany wartości nominalnej akcji, każdą z dotychczas wyemitowanych w Spółce akcji serii A, B, C i D o dotychczasowej wartości nominalnej po 0,10 zł wymienia się na 10 (dziesięć) akcji odpowiednich serii A, B, C i D o wartości nominalnej po 0,01 zł każda akcja. Kolejno, w dniu 12 marca 2021 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. postanowił na wniosek Emitenta dokonać wymiany (podziału) akcji Emitenta. Na mocy Oświadczenia nr 438/2021 z dnia 12 marca 2021 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. wyznaczył 18 marca 2021 r. jako dzień podziału 1 767



299 (milion siedemset sześćdziesiąt siedem tysięcy dwieście dziewięćdziesiąt dziewięć) akcji Emitenta o wartości nominalnej 0,10 zł każda na 17 672 990 (siedemnaście milionów sześćset siedemdziesiąt dwa tysiące dziewięćset dziewięćdziesiąt) akcji o wartości nominalnej 0,01 zł każda. Wskazane Oświadczenie Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. zostało podjęte na wniosek Emitenta w związku z uchwalonym zmniejszeniem wartości nominalnej akcji Emitenta przy jednoczesnym zwiększeniu ich ilości (split) przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta w dniu 8 grudnia 2020 r. uchwałą nr 4. Spółka informowała o oświadczeniu Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. raportem bieżącym z dnia 12 marca 2021 r. W dniu 18 marca 2021 r. doszło do podziału akcji Spółki we wskazany powyżej sposób.

### Przeгляд opcji strategicznych

W dniu 29 stycznia 2021 r. Spółka poinformowała o przedłużeniu procesu przeglądu opcji strategicznych do 31 marca 2021 r. Finalnie w dniu 29 marca 2021 r. Spółka poinformowała o dotychczasowych wynikach przeglądu opcji strategicznych. W ramach przeglądu opcji strategicznych Emitent [w okresie od 17 sierpnia 2020 roku do 29 marca 2021 roku] dokonał wraz ze swoimi doradcami, Juno Capital Partners LLC, Trigon Investment Banking spółka z ograniczoną odpowiedzialnością & wspólnicy spółka komandytowa, Trigon Dom Maklerski S.A. oraz kancelarią Domański Zakrzewski Palinka sp.k., przeglądu możliwych scenariuszy realizacji celu Emitenta. W trakcie przeglądu opcji strategicznych Emitent i jego doradcy prowadzili rozmowy z potencjalnymi partnerami zarówno branżowymi jak i finansowymi z Polski oraz z zagranicy, którzy wyrazili niewiążące zainteresowanie przejęciem części akcji lub inwestycją w Spółkę. Zdecydowana większość tych podmiotów pochodziła z zagranicy. Po szczegółowej analizie dostępnych możliwości Zarząd Spółki postanowił podjąć decyzje, które pozwolą na utrzymanie głównego celu strategicznego Spółki przy jednoczesnym zachowaniu własnej autonomii. Po pierwsze Spółka zdecydowała się nie kontynuować rozmów z potencjalnymi inwestorami finansowymi i branżowymi zainteresowanymi przejęciem większościowego pakietu akcji Spółki ze względu na duże ryzyko utraty jej nadrzędnych celów strategicznych. Na obecnym etapie byłoby to niezgodne z kulturą organizacji, jak również ograniczałoby w sposób istotny potencjał wzrostu wartości Spółki w kolejnych latach, szczególnie biorąc pod uwagę realizowane i planowane przez nią projekty. Zarząd Spółki nie może jednak wykluczyć rozważenia takiej opcji w przyszłości. Po

drugie w celu wzmocnienia swojej pozycji na rynkach międzynarodowych Emitent zdecydował o podjęciu na zasadzie czasowej wyłączności rozmów dotyczących strategicznej współpracy z jednym z podmiotów branżowych, który w ramach przeglądu opcji strategicznych okazał się mieć największą wartość dodaną dla Spółki. Emitent przewidywał, że ewentualna współpraca ze wskazanym podmiotem powinna być sformalizowana w drugim kwartale bieżącego roku. Po trzecie Spółka podkreśliła, że nie rozważała, ani nie rozważa konieczności pozyskania finansowania w drodze nowej emisji akcji w bliskiej przyszłości. Co więcej, Spółka posiadając wolne środki finansowe ma możliwość dokonywania inwestycji mających na celu wzrost jej wartości fundamentalnej. W związku z tym Zarząd Spółki rozważa podejmowanie inwestycji w spółki komplementarne do działań Emitenta w celu wzrostu jego możliwości produkcyjnych i sprzedażowych. Po czwarte Zarząd Spółki podjął także decyzję o rekomendowaniu akcjonariuszom przeniesienia notowań Spółki na główny parkiet Giełdy Papierów Wartościowych w terminie umożliwiającym pierwsze notowanie w roku 2022.

### Inne istotne zdarzenia

W dniu 5 maja 2021 roku Spółka zawarła istotną umowę ze spółką L.Inc sp. z o.o., o czym informowała raportem bieżącym. Umowa dotyczy realizacji przez L.Inc na rzecz Spółki gry w oparciu o IP należące do Spółki. W dniu 30 czerwca Spółka poinformowała o olbrzymim sukcesie biznesowym i percepcyjnym - o rozpoczęciu strategicznej współpracy z jednym z największych na świecie wydawców gier, spółką Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Zgodnie z treścią opublikowanego raportu bieżącego działania obejmą wspólne opracowywanie wybranych treści i wymianę know-how. O trwających rozmowach z potencjalnym partnerem strategicznym Emitent informował raportem ESPI nr 16/2021 z dnia 29 marca 2021 r. dotyczącym wyniku przeglądu opcji strategicznych.

Wraz z końcem trzeciego kwartału, Spółka zrealizowała swoje założenia wydawnicze. Nigdy wcześniej gry Bloober Team nie były dostępne w tak szerokiej gamie wersji sprzętowych. To niezwykle ważny etap w historii Bloober Team, ale też moment, by ujawnić że działania Spółki nie koncentrowały się wyłącznie na tych czynnościach - trwają już prace nad zupełnie nowymi projektami. 29 września 2021 roku Spółka poinformowała, za pośrednictwem raportu bieżącego, o podpisaniu umowy wydawniczej z Take-Two Interactive, Inc. z siedzibą w Nowym Jorku, Stany Zjed-



noczone. Jej celem jest wydanie przez Take-Two pod marką wydawniczą Private Division nowej gry Bloober Team, opartej o autorskie IP Spółki, na konsole oraz PC. Całkowita wartość umowy potencjalnie przekracza wartość kapitałów własnych Spółki i będzie mieć istotny wpływ na jej wyniki finansowe. Podczas organizowanych z początkiem października targi Tokyo Game Show Spółka ujawniła kolejny projekt. Opublikowany podczas oficjalnej relacji specjalny trailer zdradził, że Spółka pracuje nad projektem osadzonym w jej najstarszym i najbardziej rozpoznawalnym uniwersum - Layers of Fear. Spółka przekazała informację o nowym produkcie w marce Layers of Fear w dniu 29 września 2021 roku.

W dniu 26 października Spółka oficjalnie poinformowała o podpisaniu istotnej umowy produkcyjno – wydawniczej ze spółką Rogue Games, Inc. z siedzibą w Delaware, Stany Zjednoczone. Porozumienie dotyczy realizacji niezapowiedzianej jeszcze gry.

Również w październiku Bloober Team świętował symboliczne 13-lecie istnienia. Z tej okazji pracownicy Spółki zostali zaproszeni na uroczyste spotkanie do jednego z hoteli na Półwyspie Helskim. W jego trakcie Zarząd Spółki podsumował dotychczasowe działania oraz zaprezentował kierunki działań i rozwoju na najbliższe lata.

Z punktu widzenia fundamentalnej wartości produkcjom Spółki towarzyszą intensywne działania rekrutacyjne. W listopadzie do zespołu dołączył na stanowisku Head of Production Kacper Michalski legitymujący się blisko 20-letnim doświadczeniem w realizacji projektów growych. Należy tutaj dodać, że spółka stała się jednym z najciekawszych miejsc pracy w branży gier video w tej części Świata, pozyskując najlepszych pracowników na dane stanowiska. W okresie olbrzymich trudności HRowych w branży jest to szczególnie istotne dla Spółki dla jej przyszłości.

## Sprawy Korporacyjne

W dniu 28 kwietnia 2021 roku Spółka podjęła decyzję o rozpoznaniu odpisu aktualizacyjnego wynikającego z uraty wartości należności na kwotę 611 579,03 złotych, w tym głównie należności podatkowej, w jednostkowym sprawozdaniu finansowym na dzień 31 grudnia 2020 r. Spółka dokonała również odpisu aktualizacyjnego na wyroby gotowe w kwocie 75 117,00 zł (odpis nakładów na grę „Brawl”). Dokonanie odpisów motywowane jest transparentnością działań w stosunku do Akcjonariuszy Spółki. Szczegółowe informacje dot. sposobu

ujawnienia w/w odpisów ujawnione zostały zgodnie z obowiązującymi Emitenta zasadami rachunkowości w przygotowywanym raporcie rocznym, którego publikacja przypadła na dzień 28 kwietnia 2021 r. Spółka informowała o rozpoznaniu wskazanego odpisu aktualizacyjnego raportem bieżącym w dniu 28 kwietnia 2021 r.

W dniu 25 maja 2021 roku Spółka przekazała informację o zwołaniu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki na dzień 21 czerwca 2021 roku wyłącznie za pośrednictwem i przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej. Wraz ze zwołaniem Spółka opublikowała projekty uchwał oraz inne wymagane dokumenty. Walne Zgromadzenie w dniu 21 czerwca 2021 roku za pośrednictwem i przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej podjęło następujące uchwały:

- ♦ w przedmiocie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2020
- ♦ w przedmiocie zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2020
- ♦ w przedmiocie przeznaczenia zysku za rok obrotowy 2020
- ♦ w przedmiocie zatwierdzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej za rok obrotowy 2020
- ♦ w przedmiocie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej za rok obrotowy 2020
- ♦ w przedmiocie udzielenia absolutorium członkom Zarządu z wykonania przez nich obowiązków w roku obrotowym 2020
- ♦ w przedmiocie zatwierdzenia sprawozdania z działalności Rady Nadzorczej Spółki za rok 2020
- ♦ w przedmiocie udzielenia absolutorium członkom Rady Nadzorczej z wykonania przez nich obowiązków w roku obrotowym 2020

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

W dniu 30 lipca 2021 roku zgromadzenie wspólników spółki zależnej Emitenta - Feardemic sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie podjęło uchwałę w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego Feardemic poprzez ustanowienie 1 449 nowych udziałów Feardemic, w ramach którego Emitent objął 1 000 udziałów Feardemic za kwotę 4 900 000 zł, o czym Spółka informowała raportem bieżącym. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego Feardemic zmieni się struktura własności

spółki, a Emitent będzie posiadał 3 540 udziałów Fear-demic, które będą stanowić 88,74% udziałów Feardemic.

W dniu 17 września 2021 roku Spółka otrzymała na podstawie art. 400 §1 kodeksu spółek handlowych żądanie od Rockbridge Towarzystwa Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie, reprezentującej fundusze inwestycyjne będące akcjonariuszami Emitenta posiadające łącznie co najmniej 5 procent kapitału zakładowego Emitenta, dotyczące zwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Emitenta i umieszczenia w porządku obrad tego zgromadzenia konkretnych spraw.

Następnie, 17 września 2021 roku Spółka zwołała Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki na dzień 19 października 2021 r. w siedzibie Spółki. Wraz ze zwołaniem Spółka opublikowała projekty uchwał oraz inne wymagane dokumenty. W dniu 23 września 2021 roku Spółka otrzymała od Pana Pawła Molisa - przedstawiciela Porozumienia Akcjonariuszy Spółki posiadających łącznie co najmniej 5 proc. kapitału zakładowego Emitenta, działającego na podstawie art. 401 § 1 Kodeksu spółek handlowych, żądanie umieszczenia określonych spraw w porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki zwołanego na dzień 19 października 2021 roku. Wraz z treścią żądania Spółka opublikowała projekty uchwał oraz inne wymagane dokumenty. Walne Zgromadzenie w dniu 19 października 2021 roku podjęło następujące uchwały:

- ♦ w sprawie zmiany uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki pod firmą Bloober Team Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie: przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego w Spółce, upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków Programu Motywacyjnego w części pozostawionej do dyspozycji tego organu przez Walne Zgromadzenie i trybu wejścia przez te osoby w posiadanie akcji Spółki, zmienionej uchwałą nr 5 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki pod firmą Bloober Team Spółka Akcyjna z dnia 8 grudnia 2020 roku w sprawie zmiany uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki pod firmą Bloober Team Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie: przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego w Spółce, upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków Programu Motywacyjnego w części pozostawionej do dyspozycji tego organu przez Walne Zgromadzenie i trybu wejścia przez te osoby w posiadanie akcji Spółki
- ♦ w sprawie zmiany uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki pod firmą Bloober

Team Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie: przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego w Spółce, upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków Programu Motywacyjnego w części pozostawionej do dyspozycji tego organu przez Walne Zgromadzenie i trybu wejścia przez te osoby w posiadanie akcji Spółki, zmienionej uchwałą nr 5 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki pod firmą Bloober Team Spółka Akcyjna z dnia 8 grudnia 2020 roku w sprawie zmiany uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki pod firmą Bloober Team Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie: przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego w Spółce, upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków Programu Motywacyjnego w części pozostawionej do dyspozycji tego organu przez Walne Zgromadzenie i trybu wejścia przez te osoby w posiadanie akcji Spółki

- ♦ w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w celu realizacji Programu Motywacyjnego, w drodze emisji akcji serii E z pozbawieniem dotychczasowych akcjonariuszy w całości prawa poboru oraz zmiany Statutu Spółki
- ♦ w sprawie zmiany statutu Spółki

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

Na początku listopada 2021 r. Zarząd Spółki poinformował, że w dniu 2 listopada 2021 r. Emitent zawarł umowę z firmą audytorską w przedmiocie badania jednostkowych sprawozdań finansowych Emitenta i skonsolidowanych sprawozdań finansowych grupy kapitałowej Emitenta za lata obrotowe 2021 i 2022. Umowa zawarta została ze spółką PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie wpisaną na listę firm audytorskich pod numerem 2696.

W 2021 r. skład Zarządu Spółki poszerzył się - Rada Nadzorcza powołała z dniem 1 grudnia 2021 roku Karolinę Nowak do pełnienia funkcji Wiceprezesa Zarządu Spółki, o czym Emitent poinformował raportem EBI 18/2021 z dnia 1 grudnia 2021 r.

## Dofinansowania

W dniu 31.01.2021r. Emitent zakończył projekt „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą tworzenie

innowacyjnych gier powstałych w wyniku zrealizowanych prac badawczych” – projekt realizowany był w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020, 3 Oś Priorytetowa Przedsiębiorcza Małopolska, Działanie 3.4 Rozwój i konkurencyjność małopolskich MŚP, Poddziałanie 3.4.4. Dotacje dla MŚP – Typ Projektu A, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.

W dniu 10.12.2021 r. Emitent zakończył realizację projektu „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą przeprowadzenie prac badawczych w zakresie opracowania innowacyjnych rozwiązań technologicznych” – projekt realizowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020.

W dniu 27.09.2021r. spółce przyznano dofinansowanie w kwocie 6 070 170,00 zł dla projektu pn. „Opracowanie innowacyjnego systemu TAS (TestAutomationSystem) - narzędzia optymalizującego proces testowania gier” projekt nr POIR.01.01.01-00-0638/21-00 realizowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020, Poddziałanie: Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa.

Przedmiotem projektu jest opracowanie innowacyjnego systemu TAS (Test Automation System) - narzędzia optymalizującego proces testowania gier. System ten zostanie opracowany pod kątem możliwości jego wykorzystania na poczet procesu produkcji przyszłych gier wideo, co pozwoli na zautomatyzowanie części pracy zespołu produkcyjnego, a odbiorcom finalnym dostarczy gry cechujące się wyższym poziomem jakości.

W 2021 r. kontynuowano realizację następujących projektów dofinansowanych ze środków unijnych/ publicznych:

1. Projekt pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. na rynku światowym dzięki opracowaniu innowacyjnej technologii niezbędnej do tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller”, projekt nr RPMP.01.02.01-12-0019/19-00 realizowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020, 1 Oś Priorytetowa „Gospodarka Wiedzy”, Działanie 1.2. „Badania i innowacje w przedsiębiorstwach”, Poddziałanie 1.2.1 „Projekty badawczo-rozwojowe przedsiębiorstw”, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.
2. Projekt pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą przeprowadzenie prac

badawczych w zakresie opracowania innowacyjnych rozwiązań technologicznych”, projekt nr RPMP.01.02.02-12-0131/19-00 współfinansowany przez Unię Europejską w ramach regionalnego programu operacyjnego województwa małopolskiego 2014-2020, którego celem jest wzmocnienie aktywności gospodarczej i konkurencyjności przedsiębiorstwa, wzrost innowacyjności przedsiębiorstwa, wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań w produkcji gier wideo i sprzedaż innowacyjnych produktów, obniżenie kosztów funkcjonowania przedsiębiorstwa, pozytywny wpływ na rynek pracy poprzez zwiększenie zatrudnienia oraz ochrona środowiska naturalnego.

3. Projekt pn. „Budowanie przewagi konkurencyjnej Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynku amerykańskim i niemieckim”. Projekt nr RPMP.03.03.02-12-0001/20-00, współfinansowany przez Unię Europejską w ramach regionalnego programu operacyjnego województwa małopolskiego 2014-2020, którego celem jest wzmocnienie działalności międzynarodowej przedsiębiorstwa Bloober Team S.A., poprzez udział w wybranych imprezach targowo-wystawienniczych w charakterze wystawcy w imprezach branżowych – „Gamescom” w Niemczech, „E3” w USA i „PAX West” w USA.
4. Projekt nr POIR.03.03.03-12-0008/20-00 pn. „Rozwój firmy Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynkach zagranicznych” – projekt jest realizowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój, 3 Oś Priorytetowa Wsparcie innowacji w przedsiębiorstwach, Działanie 3. Wsparcie promocji oraz internacjonalizacji innowacyjnych przedsiębiorstw, Poddziałanie 3.3.3. Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych – Go to Brand, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.

Przedmiotem projektu jest udział Bloober Team w targach branżowych oraz organizacja misji przyjazdowej i wyjazdowej, co ma służyć wzmocnieniu konkurencyjności przedsiębiorstwa na arenie międzynarodowej. W ramach realizacji projektu planowany jest udział w charakterze wystawcy w następujących targach: E3 w USA, Tokio Game Show w Japonii, Igomir w Rosji, Gamescom w Niemczech.

## Komentarz do wyników finansowych

Spółka w 2021 r. wykazuje znaczny wzrost przychodów netto ze sprzedaży w stosunku do analogicznego okresu roku ubiegłego, wzrost z poziomu 41,93 mln zł do poziomu 58,65 mln zł tj. o 40% (w tym wartość przychodów netto ze sprzedaży produktów w prezentowanym okresie wyniosła aż 74,83 mln zł, a wartość

zmiany stanu produktów wykazuje ujemną wartość 16,18 mln zł).

Tak wysoki poziom przychodów w 2021 r. związany jest przede wszystkim z utrzymaniem się wysokiego poziomu sprzedaży poszczególnych gier (głównie „The Medium”) oraz realizacją umów z globalnymi wydawcami. W 2021 r. miała miejsce premiera gry „The Medium”, co miało bezpośredni wpływ na rozpoznanie przychodów ze sprzedaży tego tytułu. Należy równocześnie zaznaczyć, że Spółka część przychodów związanych ze sprzedażą gry „The Medium” rozpoznaje wynikowo w czasie, ewidencjonując w bilansie pozostałe jeszcze do rozpoznania w przyszłych okresach przychody jako rozliczenia międzyokresowe przychodów.

Wzrost przychodów oraz mniejszy wzrost kosztów operacyjnych, pozwoliły Spółce osiągnąć w 2021 r. ponad 12,55 mln zł zysku ze sprzedaży tj. o 97% większy niż w roku ubiegłym.

W danym okresie Spółka rozpoznaje w wyniku finansowym także 11,18 mln zł pozostałego przychodu operacyjnego, w głównej mierze z tytułu otrzymanych dotacji.

W przychodach finansowych Spółka wykazuje 1,64 mln zł innych przychodów finansowych, wynikających głównie z dodatniego salda różnic kursowych.

Powyższe pozwoliło Spółce osiągnąć w 2021 r. łącznie zysk netto na poziomie 21,78 mln zł.

Opisane powyżej wyniki finansowe pozwoliły Spółce wykazać znaczący wzrost środków pieniężnych- wzrost

o 18,01 mln zł w 2021 r., na który składają się przede wszystkim przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej na poziomie 27,12 mln zł oraz dodatkowo z działalności finansowej 1,49 mln zł. Część uzyskanych nadwyżek finansowych Spółka wydatkuje na działalność inwestycyjną w wartości 10,61 mln zł.

W 2021 r. Spółka dokonała kompensaty należności z tytułu udzielonych pożyczek z zobowiązaniem wpłaty na pokrycie udziałów w podwyższonym kapitale spółki zależnej Feardemic Sp. z o.o. w wartości 4,90 mln zł.

W ramach aktywów trwałych Spółka wykazuje znaczący wzrost długoterminowych innych rozliczeń międzyokresowych o 6,98 mln zł będący wynikiem ponoszonych przez Spółkę nakładów na technologie.

Istotnym elementem aktywów Spółki są zapasy związane z ponoszonymi przez Spółkę nakładami na produkcję gier. Pozycja ta zmniejszyła się z poziomu 31,43 mln zł na koniec 2020 r. do poziomu 8,22 mln zł na koniec 2021, pomimo ponoszonych w danym okresie nakładów na produkcję nowych gier. Spadek ten w dużej mierze był spowodowany rozpoczęciem w 2021 r. sprzedaży gry „The Medium”, a co za tym idzie rozpoczęciem rozliczania poniesionych na grę nakładów.

Spółka wykazuje także spadek zobowiązań z tytułu dostaw i usług, podatków, wynagrodzeń oraz innych zobowiązań o 0,3 mln zł, przy jednoczesnym bardzo znaczącym wzroście należności z tytułu dostaw i usług, podatków oraz innych należności o łączną kwotę 7,02 mln zł.

### 3. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2021 roku

Pierwsze miesiące nowego roku przyniosły kolejne wyróżnienia dla „The Medium”, m.in. zwycięstwo w rankingu najlepszych gier 2021 organizowanym przez serwis Gamerweb.

Bloober Team uczestniczył także w finale Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy organizując licytację dwóch nietypowych ofert: sportretowania zwycięzcy licytacji w najnowszej odsłonie serii „Layers of Fear”, oraz dzień z twórcami „The Medium”, z których całkowity dochód trafił na konto WOŚP.

W dniu 17 lutego 2022 r. „The Medium” zadebiutowało na platformie streamingowej Amazon Luna. Zdarzenie to niemal zbiegło się w czasie z nominacjami gry w SXSW Awards 2022 w kategoriach Indie Game of the Year oraz Excellence in Original Score.

#### Zdarzenia korporacyjne

W dniu 18 lutego 2022 r. Spółka przekazała informację o zwołaniu Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki na dzień 17 marca 2022 r. Wraz





The Medium

(Bloober Team)

ze zwołaniem, Spółka opublikowała projekty uchwał oraz wszelkie wymagane dokumenty. W dniu 17 marca 2022 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta, na którym doszło do przyjęcia następujących uchwał:

1. w sprawie zmiany uchwały nr 15 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki pod firmą Bloober Team Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie: utworzenia kapitału rezerwowego dla sfinansowania nabycia przez Spółkę akcji własnych
2. w sprawie zmiany uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki pod firmą Bloober Team Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie zmiany Uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2018 roku w sprawie: zmiany Uchwały nr 9 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 4 maja 2017 roku w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, wyrażenia zgody na nabywanie przez Spółkę akcji własnych w trybie art. 362 §1 pkt 8) Kodeksu spółek handlowych, upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, uchwalenia warunków oraz określenia zasad nabywania akcji własnych zmienionej uchwałą nr 7 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 8 grudnia 2020 roku w sprawie zmiany uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki pod firmą Bloober Team Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie: zmiany Uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2018 roku w sprawie: zmiany Uchwały nr 9 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 4 maja 2017 roku w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, wyrażenia zgody na nabywanie przez Spółkę akcji własnych w trybie art. 362 §1 pkt 8) Kodeksu spółek handlowych, upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, uchwalenia warunków oraz określenia zasad nabywania akcji własnych
3. w sprawie wyrażenia zgody na udzielenie przez Spółkę pożyczki Członkom Zarządu Spółki
4. w sprawie wyrażenia zgody na sfinansowanie przez Spółkę nabycia akcji Spółki przez Pana Piotra Babieno
5. w sprawie utworzenia kapitału rezerwowego z przeznaczeniem na pożyczki dla pracowników Spółki na sfinansowanie nabycia lub objęcia przez nich akcji Spółki oraz z przeznaczeniem na pożyczkę dla Pana Piotra Babieno – Prezesa Zarządu na sfinansowanie nabycia przez niego akcji Spółki

6. w sprawie udzielenia Zarządowi upoważnienia do nabywania akcji własnych Spółki oraz w sprawie utworzenia kapitału rezerwowego z przeznaczeniem na sfinansowanie nabywania akcji własnych

O podjęciu uchwał przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółka poinformowała za pomocą raportu bieżącego. Odpowiednie dokumenty zostaną złożone zgodnie z wymogami prawnymi do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego.

### Inne zdarzenia

W dniu 7 marca 2022 r. Emitent poinformował raportem bieżącym o wydaniu przez Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej w dniu 7 lutego 2022 roku pozytywnego stanowiska w sprawie z wniosku Emitenta o wydanie interpretacji indywidualnej dotyczącej podatku dochodowego od osób prawnych w zakresie preferencyjnego opodatkowania dochodów generowanych przez prawa własności intelektualnej „IP BOX”, tj. ustalenia czy produkowane przez Emitenta gry komputerowe należy zakwalifikować jako kwalifikowane prawa własności intelektualnej, a co za tym idzie, czy dochód Emitenta uzyskany ze sprzedaży gier komputerowych może, z zastrzeżeniem ograniczeń wynikających z odpowiednich przepisów, podlegać preferencyjnemu opodatkowaniu w stawce 5%.

### Dofinansowania

W 2022 r. kontynuowano realizację następujących projektów dofinansowanych ze środków unijnych/publicznych:

1. Projekt pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. na rynku światowym dzięki opracowaniu innowacyjnej technologii niezbędnej do tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller”, projekt nr RPMP.01.02.01-12-0019/19-00 realizowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020, 1 Oś Priorytetowa „Gospodarka Wiedzy”, Działanie 1.2. „Badania i innowacje w przedsiębiorstwach”, Poddziałanie 1.2.1 „Projekty badawczo-rozwojowe przedsiębiorstw”, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.
2. Projekt pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą przeprowadzenie prac badawczych w zakresie opracowania innowacyjnych rozwiązań technologicznych”, projekt nr RPMP.01.02.02-12-0131/19-00 współfinansowany przez Unię Europejską w ramach regionalnego programu operacyjnego województwa małopolskiego 2014-2020, którego celem jest wzmocnienie aktywności gospodarczej i konkurencyjności przedsiębiorstwa, wzrost innowacyjności przedsiębiorstwa, wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań w produkcji gier wideo i sprzedaż innowacyjnych produktów, obniżenie kosztów funkcjonowania przedsiębiorstwa, pozytywny wpływ na rynek pracy poprzez zwiększenie zatrudnienia oraz ochrona środowiska naturalnego.
3. Projekt pn. „Budowanie przewagi konkurencyjnej Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynku amerykańskim i niemieckim”. Projekt nr RPMP.03.03.02-12-0001/20-00, współfinansowany przez Unię Europejską w ramach regionalnego programu operacyjnego województwa małopolskiego 2014-2020, którego celem jest wzmocnienie działalności międzynarodowej przedsiębiorstwa Bloober Team S.A., poprzez udział w wybranych imprezach targowo-wystawienniczych w charakterze wystawcy w imprezach branżowych – „Gamescom” w Niemczech, „E3” w USA i „PAX West” w USA.
4. Projekt nr POIR.03.03.03-12-0008/20-00 pn. „Rozwój firmy Bloober Team S.A. poprzez aktywność na rynkach zagranicznych” – projekt jest realizowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój, 3 Oś Priorytetowa Wsparcie innowacji w przedsiębiorstwach, Działanie 3. Wsparcie promocji oraz internacjonalizacji innowacyjnych przedsiębiorstw, Poddziałanie 3.3.3. Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych – Go to Brand, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego. Przedmiotem projektu jest udział Bloober Team w targach branżowych oraz organizacja misji przyjazdowej i wyjazdowej, co ma służyć wzmocnieniu konkurencyjności przedsiębiorstwa na arenie międzynarodowej. W ramach realizacji projektu planowany jest udział w charakterze wystawcy w następujących targach: E3 w USA, Tokio Game Show w Japonii, Igromir w Rosji, Gamescom w Niemczech.
5. Projekt pn. „Opracowanie innowacyjnego systemu TAS (TestAutomationSystem) - narzędzia optymalizującego proces testowania gier”. projekt nr POIR.01.01.01-00-0638/21-00 realizowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020, Poddziałanie: Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa, 6 070 170,00 zł na realizację projektu pn. Przedmiotem projektu jest opracowanie innowacyjnego systemu TAS (Test Automation System) - narzędzia optymalizującego proces testowania gier. System ten zostanie opracowany pod kątem możliwości jego wykorzystania na poczet procesu produkcji przyszłych gier wideo, co pozwoli na zautomatyzowanie części pracy zespołu produkcyjnego, a odbiorcom finalnym dostarczy gry cechujące się wyższym poziomem jakości.

## Wprowadzanie rozwiązań innowacyjnych

Zespół badawczy Emitenta kontynuował prace nad nową technologią w zakresie tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller. Przeprowadzono następujące prace:

Prace rozwojowe w zakresie opracowania modułów animacji walki oraz prace w zakresie badań przemysłowych i prac rozwojowych modułu profilera audio.

Zakończono prace związane z modułem proceduralnego generowania terenu.

Celem prac jest stworzenie modularnego systemu do tworzenia fabularnych gier wideo z gatunku thriller/horror w otwartym świecie. System stanowić będzie zespół narzędzi w postaci rozszerzeń do silnika Unreal Engine 4 wykorzystywanego do tworzenia gier.

Zespół badawczy kontynuował prace nad opracowaniem innowacyjnego systemu TAS (Test Automation System) – narzędzia optymalizującego proces testowania gier.

Kontynuowano prace rozwojowe dla I etapu, w ramach którego zostaną opracowane projekty modułów: TAS Frontend, AutomatedUser ALA, AutomatedUser AP.

Rozpoczęto prace rozwojowe dla II etapu, w ramach którego będą zaimplementowane następujące moduły: TAS Backend, TAS Frontend, TAS AutomatedUser ALA, TAS AutomatedUser AP.

## Faktyczny i potencjalny wpływ sytuacji polityczno – gospodarczej na terytorium Ukrainy na działalność Emitenta

Agresja Rosji na Ukrainę i wybuch wojny miał wielki wpływ na atmosferę pracy oraz działania Spółki, ale nie zakłócił harmonogramów prowadzonych projektów. Pracownicy Emitenta niemal od pierwszych godzin trwania konfliktu aktywnie włączyli się w charytatywne działania pomocowe. Wielu z pracowników wyruszyło do pomocy uchodźcom na granicę z Ukrainą, bądź zaoferowało im schronienie.

Spółka także włączyła się do pomocy, m.in. już 25 lutego Bloober Team poinformował o uruchomieniu specjalnego programu stażowego dla osób, które schroniły się w Polsce. Ponadto, w dniu 1 marca 2022 r. Emitent jako pierwszy krajowy twórca gier podjął decyzję o blokadzie sprzedaży swoich tytułów na terytorium Federacji Rosyjskiej oraz Białorusi.

## 4. Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2022 roku

W roku 2022 Spółka będzie konsekwentnie realizowała kolejne etapy aktualizacji Planu Strategicznego Bloober Team S.A. na lata 2020 – 2022, przyjętego jeszcze 5 lutego 2020 r i zatwierdzonego następnie przez Radę Nadzorczą. Wykonując plan wydawniczy i rozszerzając ofertę gier o kolejne platformy sprzętowe, jak konsole next-gen, konsole VR, czy serwisy streamingu gier, Bloober Team S.A. zbudował a następnie umocnił swoją pozycję lidera gromego horroru psychologicznego. Kolejnym zaplanowanym krokiem jest rozszerzenie kręgu odbiorców, a to pociąga za sobą szereg zmian nie tylko w mechanice gier, ale też w organizacji samej Spółki. Zachowując wszystkie cechy wyróżniające nasze dotychczasowe produkcje, łącznie z wyraźnie zarysowanym wątkiem psychologicznym Spółka zamierza wprowadzić znacznie więcej elementów dynamizujących rozgrywkę: więcej akcji, rozszerzoną eksplorację oraz taktyczną walkę. Przygotowane projekty będą największymi produkcjami, jakich się Spółka dotychczas się podejmowała, określane

mianem „AAA” (w gatunku horror). Ich realizacja napawa dumą, Spółce zależy jednak by gry tworzone przez jej zespoły developerskie były rozpoznawalne nie tylko przez ich wysoką jakość, ale także unikalne dla marki ujęcie tematu. W 2022 r. Spółka planuje też mocniej zaangażować się w rozpoznawalność marki Bloober Team oraz usystematyzować strategię zatrudnienia i pracy w myśl zasady, że to pracownik jest największą wartością firmy.

Bloober Team chce zostać liderem całego gatunku horror, a wszelkie podejmowane przez Spółkę kroki mają pozwolić na realizację tego planu. Decyzje podejmowane przez Zarząd nie są więc oparte jedynie na analizie potencjału ad-hocowego zysku, ale poza aspektem finansowym dają możliwości rozwoju firmy w wymiarze branding, know-how i pozycji rynkowej.

Wydaje się, że wszelkie podjęte dotychczas strategiczne decyzje są właściwe i powodują zwiększenie zaintereso-

sowanie działalnością Bloober Team wśród partnerów branżowych.

Spółka podejmie w 2022 działania mające na celu rozwoju zespołów produkcyjnych przy zachowaniu konsekwentnie

budowanego DNA wewnętrznego firmy - to Pracownik jest najistotniejszym zasobem Emitenta.

Bloober Team SA nie wyklucza w 2022 roku również działań akwizycyjnych, które zwiększyłyby możliwości produkcyjno - sprzedażowe firmy.

## 5. Czynniki ryzyka i zagrożeń

Wśród głównych czynników ryzyka i zagrożeń wskazać należy:

### Ryzyko/zagrożenie związane z epidemią koronawirusa COVID-19

W 2020 r. powstało nowe ryzyko/zagrożenie dla działalności Bloober Team S.A. – w postaci epidemii koronawirusa COVID-19, które trwało również w trakcie 2021 r. W dniu 18 marca 2020 r. Zarząd Spółki w nawiązaniu do wydanego oświadczenia Europejskiego Urzędu Nadzoru Giełd i Papierów Wartościowych „ESMA” oraz komunikatu Komisji Nadzoru Finansowego poinformował o wpływie rozprzestrzeniania się koronawirusa COVID-19 na działalność Emitenta oraz jego wyniki finansowe.

Zgodnie z aktualną na dzień publikacji niniejszego raportu oceną Emitent spodziewa się, że skutki koronawirusa COVID-19 będą miały nieznaczny wpływ na działalność i wyniki Emitenta, pandemia nie miała dotychczas negatywnego przełożenia na obraz wyników finansowych Emitenta. Spółka działa w branży, która pozwoliła jej nieprzerwanie funkcjonować podczas pandemii.

Warto jednak wskazać, że ze względu na pandemię oraz optymalizację kalendarza wydawniczego w odniesieniu do tytułów konkurencyjnych Emitent podjął decyzję o nieznacznej zmianie daty światowej premiery gry „The Medium” na dzień 28 stycznia 2021 r.

Emitent podjął przede wszystkim czynności mające na celu zminimalizowanie zagrożenia dla swoich pracowników w związku z rozprzestrzenianiem się wirusa. Pracownicy Emitenta w większości nadal realizują swoje obowiązki w formie pracy zdalnej. Praca zdalna, wyzwania związane z logistyką, a także niewiadome dotyczące kondycji finansowej kontrahentów Emitenta oraz podmiotów zarządzających platformami dystry-

bucyjnymi, na których mają się ukazać gry Emitenta, utrudnienia w realizacji eventów promocyjnych, targów - są głównymi obszarami działalności Emitenta, które to Emitent nadal identyfikuje jako podlegające znacznemu wpływowi pandemii.

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. W związku z tym, że Bloober Team S.A. współpracuje z wieloma firmami zewnętrznymi, 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 sytuacją wymaga od Spółki dodatkowego działania i nakładów pracy na ich organizację.

W związku z aktualną sytuacją pandemiczną, realne nadal jednak jest ryzyko zachorowania takiej części zespołu Spółki, która miałaby wpływ na efektywność Spółki i mogłaby spowodować spowolnienie prac produkcyjnych lub przesunięcie założonych terminów.

Dla całej branży, w tym również dla Emitenta, na pewno istotny jest fakt, że niektóre eventy nadal odbywają się w zmienionej formie – online.

W ocenie Bloober Team S.A. minimalne jest zagrożenie administracyjnego ograniczania działalności przez władze państwowe. W odróżnieniu od branż, których działalność została ograniczona w związku z rozprzestrzenieniem się pandemii, Spółka 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 miała być zagrożona przez ewentualne zamknięcie rynków zbytu, czy też utrudnienia w transporcie i logistyce, ponieważ gry sprzedawane są głównie w formie cyfrowej.

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

### **Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Emitenta**

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

Spółka zakłada spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym w wyniku rozpoczętej wojny w Ukrainie. Eskalacja konfliktu pomiędzy państwami spowodowała i może nadal w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, widoczne od pierwszych dni inwazji. W zakresie ryzyka Spółka zakłada wystąpienie wzrostu cen oraz inflacji. W związku z zaistniałą sytuacją Spółka przewiduje również wzrost stóp procentowych. Spółka od dłuższego czasu obserwuje na rynkach finansowych duży niepokój oraz idące za tym zmiany.

### **Ryzyko/zagrożenie związane z utratą pozycji w branży**

Emitent działa w silnie konkurencyjnej branży. Aby zapobiegać negatywnym skutkom tego czynnika, Spółka podejmuje działania mające na celu wzmocnienie jej pozycji w branży, np. poprzez udział w licznych targach i konferencjach branżowych i nawiązywanie nowych kontaktów handlowych. Inicjatywy te wzmacniają rozpoznawalność samej Spółki, jak i jej produktów.

### **Ryzyko/zagrożenie konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji**

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

### **Ryzyko nielegalnej dystrybucji**

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

netem. Gry nieposiadające takich zabezpieczeń są lepiej postrzegane przez odbiorców (graczy). Opisany czynnik może mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

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

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

tywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

### **Ryzyko zmienności kursów walutowych**

W zakresie ryzyka zmienności kursów walutowych Spółka zakłada, że wystąpienie tego rodzaju ryzyka jest wysokie, zwłaszcza biorąc pod uwagę sytuację na rynku walutowym w ostatnich miesiącach. Spółka ponosi koszty wytworzenia produktów w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w walutach obcych, głównie USD. Korzystne warunki dla Spółki występują w przypadku okresów wysokiego poziomu wymiany polskiej waluty na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Spółkę (słaby PLN) 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. Ponadto Emitent prowadzi rachunki także w walutach obcych, a podczas dokonywania płatności za usługi, licencje i sprzęt z kontrahentami zagranicznymi rozlicza się także w walucie obcej, obniżając ekspozycję netto na ryzyko walutowe.

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

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

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

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

## Ryzyko uzależnienie od kluczowych dystrybutorów

Gry Emitenta dystrybuowane są za pośrednictwem platform dystrybucyjnych, wśród których kluczowe sta-

nowią konsole Xbox, PlayStation oraz Nintendo Switch, a także portal Steam. Dystrybutorami odpowiadającymi te platformy są Microsoft Corporation, Sony Interactive Entertainment, Nintendo Co. oraz Valve Corporation, którzy są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie oraz podmiotami o ugruntowanej pozycji rynkowej i finansowej. Produkcja gier na konsole wideo wymaga uzyskania licencji od producenta konkretnej platformy sprzętowej oraz zakupu specjalistycznego oprogramowania, odrębnego dla każdej platformy. Emitent uzyskał status licencjonowanego dewelopera (producenta) dla wszystkich platform, na które produkuje gry. Stosunki handlowe ze wskazanymi dystrybutorami mają charakter ciągły, dzięki czemu Emitent ma zapewnioną stałą dystrybucję jego produktów. Emitent zawiera z tymi podmiotami umowy bezpośrednio, natomiast w zakresie, w jakim powierza dystrybucję gier wydawcom, takie umowy zawierane są przez wydawców. Przychody z tytułu dystrybucji gier za pośrednictwem wskazanych powyżej platform dystrybucyjnych stanowią zdecydowaną większość przychodów ze sprzedaży generowanych przez Emitenta. Współpraca z tego rodzaju kanałami dystrybucji ma również duże znaczenie dla promocji produktów Spółki. Relacje handlowe z kluczowymi dystrybutorami należy więc uznać za strategiczne z punktu widzenia działalności Spółki. Nie można wykluczyć ryzyka naruszenia warunków licencji lub utraty przez Emitenta licencji producenckiej na jedną lub wiele platform sprzętowych. Dodatkowo niekorzystne zmiany warunków współpracy z dystrybutorami (w tym jednostronne zmiany regulaminów umów dystrybucyjnych przez dystrybutorów), jej ewentualne ograniczenie na skutek naruszenia przez Spółkę lub jej wydawcę warunków współpracy, a także chociażby czasowy brak możliwości prowadzenia dystrybucji gier Emitenta za pośrednictwem platform, czy to z przyczyn technicznych, prawnych, czy też z jakiegokolwiek innego powodu, mogą niekorzystnie wpłynąć na wyniki sprzedaży, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Pomimo opierania się przez operatorów platform przy selekcji tytułów określonymi regułami udostępnianymi producentom gier, istnieje ryzyko nie przyjęcia przez kontrahenta produktu Emitenta do dystrybucji, co może ograniczyć wynik finansowy Emitenta realizowany na sprzedaży danego produktu. Z realizacją dystrybucji gier Emitenta za pośrednictwem ograniczonej liczby kluczowych platform związane jest także ryzyko niewywiązywania się lub nienależytego wywiązania się z warunków umów, co może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów.



W dotychczasowej działalności Emitenta, nie wystąpiło zdarzenie aktualizujące opisywany czynnik ryzyka. Należy również wziąć pod uwagę możliwość ewentualnych ataków hackerskich na powyższe platformy, co może przyczynić się do ograniczenia dostępności lub nieprawidłowego funkcjonowania platform, czy też awarii sprzętu technicznego wykorzystywanego przez ich operatorów. W konsekwencji Spółka może zostać pozbawiona możliwości sprzedaży swoich tytułów. Nie można również wykluczyć, że w ekstremalnym przypadku Emitent utraci wpływ na oferowaną przez siebie treść. Powyższe może spowodować pogorszenie reputacji Spółki lub konieczność poniesienia przez Spółkę dodatkowych kosztów, co może negatywnie wpłynąć na przychody i wyniki finansowe Emitenta.

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

Emitent korzysta z dofinansowań udzielanych przez instytucje takie jak: Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, Małopolskie Centrum Przedsiębiorczości, Education, Audiovisual and Culture Executive Agency. Nie można wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Emitenta wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z zapisami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać konieczność braku refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu określonej części dofinansowania. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

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

Emitent w procesie produkcji gry komputerowej korzysta z szeregu rozwiązań w zakresie oprogramowania, fabuły i oprawy artystycznej, które mogą podlegać ochronie własności intelektualnej na jednym lub wielu rynkach dystrybucji danej gry. W związku z tym Emitent podejmuje działania w celu ochrony praw autorskich do produkowanych przez niego gier oraz zapobiegania ich naruszeniom. Emitent konsultuje każdy wprowadzony do dystrybucji produkt z doradcami na rynku USA. Ponadto również spółka amerykańska Emitenta Bloober Team NA ma wykupione odpowiednie polisy ubezpieczeniowe typu General Liability/Pr, Umbrella Liability oraz Errors & Omissions Liability. Szczególnie restrykcyjne zapisy prawa autorskiego i patentowego obowiązują przy tym na rynku amerykańskim, gdzie

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

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

Działania promocyjne dotyczące gier Emitenta rozpoczynają się jeszcze przed ukończeniem prac nad produktem oraz przed rejestracją jego tytułu jako znaku towarowego. W świetle dużej liczby tytułów już funkcjonujących na rynku istnieje ryzyko, że nazwy produkcji Spółki będą zbyt podobne do już istniejących, a co za tym idzie możliwa jest odmowa ich rejestracji. Ewentualna odmowa rejestracji znaku towarowego wiązałaby się z potrzebą aktualizacji działań promocyjnych i utratą poniesionych nakładów oraz wpłynęłaby negatywnie na



wyniki sprzedaży tytułu, a w konsekwencji na sytuację finansową Emitenta.

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

Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność, takie jak koniunktura gospodarcza, zmiana preferencji ostatecznych odbiorców produktów Spółki, czy związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników. Spółka podejmuje niezbędne działania celem zapobieżenia negatywnym skutkom oddziaływania wskazanych czynników, m.in. poprzez prowadzenie działalności na całym świecie (negatywne zmiany w koniunkturze na jednym z obszarów nie muszą oddziaływać na inne rejony), opracowywanie gier na różne platformy oraz dla grup odbiorców o zróżnicowanym profilu demograficznym, czy stosowanie technologii umożliwiającej przeniesienie gier na nowe platformy w możliwie najkrótszym czasie, przy minimalnym nakładzie kosztów.

### **Ryzyko utraty kluczowych członków kadry Spółki**

Sytuacja w polskiej branży gier aktualnie wpisuje się w ogólny trend rynkowy – zauważyć można, że obecna tendencja to zdecydowanie rynek pracy pracownika, a nie pracodawcy. Z tego względu Spółka dokłada wszelkich starań aby być postrzegana jako atrakcyjny pracodawca. Niewątpliwym atutem Spółki jest zapewnianie zespołowi produkcyjnemu ciekawych, ambitnych projektów, które są pożądane w portfolio twórców gier z gatunku thriller/horror. Spółka posiada też pełen wachlarz pakietów socjalnych. W przypadku odejścia kluczowych członków kadry, aby zminimalizować jednak ryzyko utraty know-how o technologii, w ramach działań wdrożeniowych przewidziano stworzenie dokumentacji technicznej rozwiązania technologicznego. Takie działania umożliwi zachowanie wiedzy w Spółce, nawet w przypadku odejścia kluczowych pracowników. W celu minimalizowania tego ryzyka Spółka wprowadziła dla kluczowych pracowników programy motywacyjne, które związane są również z zawieraniem z takimi pracownikami umów lojalnościowych.

### **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 Spółka prowadzi działania produkcyjne nowych tytułów, aktywnie śledzi bieżące trendy i w oparciu o nie dokonuje rozwoju swoich dotychczasowych produktów, np. poprzez ich implementację na nowe platformy dystrybucyjne, które zapewniają dodatkowe przychody ze sprzedaży, a także wpływają na przedłużenie żywotności istniejących produktów. Dodatkowo Spółka 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**

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

### **Ryzyko kredytowe**

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

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

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń.

### **Ryzyko związane z sytuacją polityczną na świecie**

W lutym 2022 r. powstało nowe ryzyko dla działalności Bloober Team S.A. w postaci rozpoczęcia wojny w Ukrainie. W związku z zaistniałą sytuacją, spółka Bloober Team S.A. podjęła decyzję o zaprzestaniu sprzedaży produktów znajdujących się w katalogu gier Spółki na terenie Rosji oraz Białorusi na wszelkich dostępnych

platformach sprzedażowych. Zgodnie z aktualną na dzień publikacji niniejszego raportu oceną Emitent spodziewa się, że zamknięcie tych rynków zbytu będzie miało minimalny wpływ na działalność i wyniki Emitenta. Emitent podjął przede wszystkim wszelkie czynności mające na celu zminimalizowanie niepokoju panującego wśród pracowników i współpracowników Spółki w związku z zaistniałą sytuacją zewnętrzną. Pracownicy Emitenta nadal realizują swoje obowiązki. Emitent niezwłocznie podjął niezbędne działania mające na celu zapewnienia

pomocy pracownikom oraz ich rodzinom pochodzącym z Ukrainy i Rosji. Spółka zdecydowała o umożliwieniu pracownikom zaangażowania się w niesienie pomocy Ukrainie. Spółka zauważa, że sytuacja mająca miejsce w Ukrainie budzi ogólny niepokój społeczny, który może wpłynąć na zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane rynkowi tzw. domowej rozrywki. Emitent nie współpracuje z podmiotami działającymi na terenie Ukrainy, przez co nie przewiduje zagrożenia lub utrudnienia ograniczenia efektywnej działalności Spółki.

## 6. Personel i świadczenia socjalne

Na dzień 31 grudnia 2021 roku zatrudnienie w Spółce wynosiło 28 osób. Średnioroczne zatrudnienie w 2021 roku wyniosło 26,39 osób w przeliczeniu na pełne etaty. Wszyscy pracownicy Spółki zatrudnieni byli na stanowiskach

nierobotniczych. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

## 7. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

### Sytuacja majątkowa

W trakcie 2021 roku Spółka nabyła między innymi następujące aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne:

- ♦ prawa autorskie o wartości 49 682,88 zł,
- ♦ licencje i oprogramowanie o wartości 1 036 950,50 zł,
- ♦ zestawy komputerowe, specjalistyczne urządzenia i akcesoria o wartości 899 681,75 zł,
- ♦ przeprowadziła adaptację i modernizację wynajmowanych pomieszczeń biurowych o wartości 16 214,00 zł,
- ♦ środki transportu 966 514,28 zł. (zakup w leasingu samochodów).

Spółka wykazuje aktywa w łącznej wartości 86 292 885,81 zł, na które składają się przede wszystkim Krótkoterminowe aktywa finansowe o wartości 23 684 593,11 zł (w tym środki pieniężne w kwocie 23 070 783,84 zł), Wartości niematerialne i prawne 16 435 740,50 zł (przede wszystkim koszty zakończonych prac rozwojowych tj. GameInn i Medium), Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe 12 988 662,14 zł (w tym głównie nakłady na prace rozwojowe w kwocie 11 377 152,52 zł) oraz Należności krótkoterminowe od pozostałych jednostek o wartości 11 859 006,04 zł (w tym należności z tytułu dostaw i usług w kwocie 10 761 810,49 zł).

### Sytuacja finansowa

W 2021 roku głównymi źródłami finansowania działalności Spółki były:

- ♦ Bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość przychodów ze sprzedaży w 2021 r. wyniosła 74 832 084,80 zł,
- ♦ Wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Spółkę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 6 451 245,59 zł,

Dane na 31 grudnia 2021 roku:

kapitały własne	56 549 860,02 zł,
kapitał zakładowy	176 729,90 zł,
suma bilansowa	86 292 885,81 zł,
zysk netto	21 783 861,92 zł,
przychody ze sprzedaży produktów	74 832 084,80 zł.

### Sytuacja dochodowa

W 2021 roku Spółka zrealizowała zysk netto w wysokości 21 783 861,92 zł.

Spółka generuje przychody ze sprzedaży realizowanych przez Spółkę 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 rozliczane w RZiS otrzymane dotacje oraz ewentualne odpisy aktualizacyjne.

W ramach działalności finansowej Spółka prezentuje głównie przychody i koszty odsetek finansowych oraz różnic kursowych.

## Przewidywana sytuacja finansowa

W 2022 r. sytuacja finansowa Spółki uzależniona jest w głównej mierze od poziomu sprzedaży zarówno dotychczasowych produkcji, jak i przychodów z projektów, nad którymi obecnie Spółka pracuje.

## 8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Zespół badawczy Emitenta kontynuował prace nad nową technologią w zakresie tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller. Celem prac jest stworzenie modularnego systemu do tworzenia fabularnych gier wideo z gatunku thriller/horror w otwartym świecie. System stanowić będzie zespół narzędzi w postaci rozszerzeń do silnika Unreal Engine 4 wykorzystywanego do tworzenia gier.

Przeprowadzono prace polegające na badaniach przemysłowym oraz pracach rozwojowych w zakresie opracowania modułów animacji walki, globalnego oświetlenia, proceduralnego generowania terenu oraz profilera audio.

W I kwartale 2021 r. zakończono prace związane z pracami rozwojowymi modułu animacji walki.

W IV kwartale 2021 r. zakończono prace związane z pracami rozwojowymi modułu globalnego oświetlenia.

Zespół badawczy w III kwartale rozpoczął prace nad opracowaniem innowacyjnego systemu TAS (Test Automation System) - narzędzia optymalizującego proces testowania gier.

Rozpoczęto prace rozwojowe dla I etapu, w ramach którego zostaną opracowane projekty modułów: TAS Frontend, AutomatedUser ALA, AutomatedUser AP.

## 9. Nabycie akcji własnych

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

### Uzasadnienie nabycia akcji własnych w danym roku obrotowym

W dniu 6 listopada 2019 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie spółki Bloober Team SA w Krakowie (dalej jako „Spółka”) podjęło uchwałę nr 14, na mocy której Zarząd Spółki został upoważniony do nabycia na rzecz Spółki jej akcji własnych. Zgodnie ze wskazaną uchwałą

przedmiotem nabycia mogą być akcje Spółki w liczbie nie większej niż 12% wszystkich akcji Spółki na dzień podjęcia uchwały. Upoważnienie zostało udzielone na 5 lat od daty podjęcia wskazanej uchwały. Cena minimalna nabycia akcji Spółki nie może być niższa niż 30,00 zł (słownie: trzydzieści złotych) za jedną akcję, natomiast cena maksymalna nabycia akcji własnych Spółki nie może być wyższa niż 200 zł (słownie: dwieście złotych) za jedną akcję. Nabyte akcje mogą zostać przeznaczone do przyznania w ramach realizacji programu akcji pracowniczych lub na inne cele przewidziane w Kodeksie spółek handlowych.

W dniu 13 października 2020 r. na podstawie Uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 6 listopada 2019 r. Zarząd Bloober Team S.A.

podjął uchwałę nr 1/10/2020 o rozpoczęciu programu skupu akcji własnych poprzez rozpoczęcie programu skupu akcji własnych w rozumieniu art. 5 ust. 1 Rozporządzenia MAR. Spółka zamierza nabyć nie więcej niż 2% w kapitale zakładowym. Skup będzie trwał w okresie od 13 października 2020 r. do 30 czerwca 2021 r. Następnie okres skupu został wydłużony uchwałą Zarządu Bloober Team S.A. do dnia 30 września 2021 roku [łącznie z tym dniem], chyba że wcześniej nabyte zostaną wszystkie akcje przeznaczone do nabycia lub środki przeznaczone na nabycie akcji zostaną w całości wyczerpane.

Przedmiotowa Uchwała Walnego Zgromadzenia została zmieniona uchwałą nr 7 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 8 grudnia 2020 roku w sprawie zmiany uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 6 listopada 2019 roku w sprawie zmiany uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 15 marca 2018 roku w sprawie zmiany uchwały nr 9 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 4 maja 2017 roku w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, wyrażenia zgody na nabywanie przez Spółkę akcji własnych w trybie art. 362 §1 pkt. 8) Kodeksu spółek handlowych, uchwaleń warunków oraz określenia zasad nabywania akcji własnych. Zgodnie ze wskazaną uchwałą przedmiotem nabycia mogą być akcje Spółki w liczbie nie większej niż 16,5% wszystkich akcji Spółki na dzień podjęcia uchwały. Upoważnienie zostało udzielone na 5 lat od daty podjęcia wskazanej uchwały. Cena minimalna nabycia akcji Spółki nie może być niższa niż 30,00 zł za jedną akcję, natomiast cena maksymalna nabycia akcji własnych Spółki nie może być wyższa niż 250 zł za jedną akcję. W przypadku wejścia w życie Uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki Bloober Team S.A. z siedzibą w Krakowie z dnia 8 grudnia 2020 r. w sprawie podziału (splitu) akcji Bloober Team S.A. oraz zmiany Statutu Spółki, oraz w przypadku obniżenia wartości nominalnej każdej akcji w stosunku 1:10 (w ten sposób, że dotychczasową wartość nominalną akcji w wysokości 0,10 zł obniży się do kwoty 0,01 zł dla każdej akcji) – odpowiednie wartości w niniejszej uchwale, w szczególności ceny nabycia akcji, zostaną obniżone w stosunku 1:10.

W dniu 18 marca 2021 r. doszło do zmniejszenia wartości nominalnej akcji Spółki przy jednoczesnym zwiększeniu ich liczby (split), co nastąpiło zgodnie z uchwałą nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 8 grudnia 2020 r. Rejestracja zmian Statutu Bloober Team SA w związku ze splitem akcji nastąpiła w dniu 18 lutego 2021 r. Oświadczeniem nr 438/2021 z dnia 12 marca 2021 r.

Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych SA wyznaczył 18 marca 2021 r. jako dzień podziału 1 767 299 akcji Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł każda na 17 672 990 akcji o wartości nominalnej 0,01 zł każda.

Akcje własne były nabywane na rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w wyniku składania zleceń maklerskich.

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

W dniach od 14 października 2020 r. do 28 września 2021 roku Spółka w ramach skupu akcji własnych oraz w ramach odkupu od osoby uprawnionej (w związku z ustaniem zatrudnienia) nabyła łącznie 356 369 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz).

Nabyte w ramach skupu akcji własnych akcje Spółki stanowiły ok. 2% kapitału zakładowego i odpowiadały 353 459 głosom na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, co stanowiło ok. 2 % ogólnej liczby głosów w Spółce.

Spółka do tej pory sprzedała osobom uprawnionym łącznie 225 345 akcji własnych Spółki o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda, stanowiących ok. 1,28% kapitału zakładowego Spółki, za łączną kwotę 67 663,88 zł.

Spółka posiada obecnie 131 024 akcji własnych Spółki o wartości nominalnej 0,01 zł (jeden grosz) każda, stanowiących ok. 0,74% jej kapitału zakładowego oraz ok. 0,74% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.

W wyniku przeprowadzonych transakcji w ramach skupu akcji własnych w 2020 r. Emitent nabył łącznie 17 976 akcji własnych Spółki (po splicie: 179 760), stanowiących ok. 1,02% jej kapitału zakładowego oraz ok. 1,02% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki. Spółka w 2020 r. sprzedała osobom uprawnionym łącznie 17 396 akcji własnych Spółki (po splicie: 173 960), stanowiących ok. 0,98 % kapitału zakładowego Spółki, za łączną kwotę 35 562,58 zł. W związku ze sprzedażą akcji w ramach programu motywacyjnego Emitent posiadał na koniec 2020 r. - 580 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 0,03% jej kapitału zakładowego oraz ok. 0,03% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.



W wyniku przeprowadzonych transakcji w ramach skupu akcji własnych w 2021 r. Emitent nabył łącznie 173 699 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 0,98% jej kapitału zakładowego oraz ok. 0,98% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki. Spółka w 2021 r. sprzedała osobom uprawnionym łącznie 51 385 akcji własnych Spółki, stanowiących ok. 0,3 % kapitału zakładowego Spółki.

### **W przypadku nabycia lub zbycia odpłatnego - uzyskana cena lub wartość innego świadczenia wzajemnego**

Akcje własne były nabywane w ramach transakcji giełdowych za zapłatą ceny (świadczenia pieniężnego) wynikającej z zawartej transakcji. Łączna wartość świadczenia spełnionego w zamian za nabyte akcje własne Spółki wynosi 6 411 141,31 zł (słownie: sześć milionów czterysta jednaście tysięcy sto czterdzieści jeden złotych 31/100).

## **10. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)**

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna, ponieważ Spółka ta w całym 2021 roku i obecnie nie posiada oddziałów (zakładów).

## **11. Instrumenty Finansowe**

W 2021 r. spółka Bloober Team S.A. nie otrzymywała pożyczek. W 2021 r. spółka Bloober Team S.A. udzielała pożyczki do spółki Draw Distance S. A. W roku 2021 Spółka Bloober Team S.A. objęła 1 000 udziałów w kapitale zakładowym Spółki Feardemic wkładem pieniężnym w wysokości 4 900 000,00 zł. Objęcie udziałów nastąpiło kompensatą zobowiązań Spółki Feardemic z należnościami Spółki Bloober Team S.A. wynikającymi z zawartych umów pożyczek.

Na dzień 31.12.2021 r. Spółka wykazuje następujące należności z tytułu udzielonych pożyczek:

<b>Pożyczkobiorca</b>	<b>Wysokość pożyczki wraz z odsetkami [PLN]</b>	<b>Wysokość oprocentowania</b>
Draw Distance S.A.	613 809,27	4,72% i 2,55%

Na dzień 31.12.2021 r. Spółka posiadała udziały w następujących podmiotach:

<b>Spółka zależna</b>	<b>Wartość % udziałów</b>	<b>Wartość księgowa udziałów [PLN]</b>
Freeky Games sp. z o.o. w likwidacji	100	0
Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji	100	0
iPlacement sp. z o.o. w likwidacji	100	0
Neuro-Code sp. z o.o. w likwidacji	100	0
Feardemic sp. z o.o.	88,74	5 155 000,00
Bloober Team NA	100	39 391,69
Draw Distance S.A.	34,98	458 716,50
Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością alternatywna spółka inwestycyjna spółka komandytowa	43,39	500 000,00
Fearful Entertainment S.A.	45	45 000,00

Na dzień 31.12.2021 r. Spółka wykazuje następujące zobowiązania kredytowe:

Bank	Rodzaj kredytu	Saldo na dzień 31.12.2021 r. [PLN]
Alior Bank S.A.	kredyt w rachunku bieżącym	63 630,97
Alior Bank S.A.	nieodnawialny na finansowanie bieżącej działalności	675 000,00
Bank Handlowy w Warszawie S.A.	kredyt odnawialny	750 000,00
Alior Bank S.A.	karta kredytowa	32 877,94

## 12. Prognozy finansowe

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

## 13. Przyjęte zasady polityki rachunkowości

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

## 14. Zasady ładu korporacyjnego

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

## 15. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

### Wskaźnik rentowności kapitału własnego

Rentowność netto kapitału własnego	38,52%	27,22%	10,30%
	<b>ROK 2021</b>	<b>ROK 2020</b>	<b>ROK 2019</b>

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

Wskaźnik zadłużenia	34,47%	56,55%	49,48%
	<b>ROK 2021</b>	<b>ROK 2020</b>	<b>ROK 2019</b>

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

Płynność bieżąca	6,70	5,64	4,64
	<b>ROK 2021</b>	<b>ROK 2020</b>	<b>ROK 2019</b>

### Wskaźnik średniego zatrudnienia

Średnie zatrudnienie	26,39	26,44	27,55
	<b>ROK 2021</b>	<b>ROK 2020</b>	<b>ROK 2019</b>

Kraków, dnia 18 marca 2022 roku

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

**Karolina Nowak**  
Wiceprezes Zarządu  
Bloober Team S.A.

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

**Mateusz Lenart**  
Członek Zarządu  
Bloober Team S.A.

