



bloober
t e a m

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

DATA PUBLIKACJI: 5 CZERWCA 2020

Spis treści

1.	Wizytówka jednostki	3
2.	Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2019 do 31.12.2019 roku	5
3.	Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2019 roku	14
4.	Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2020 roku	17
5.	Czynniki ryzyka i zagrożeń	17
6.	Personel i świadczenia socjalne	22
7.	Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	23
8.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	23
9.	Nabycie akcji własnych	24
10.	Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)	24
11.	Instrumenty Finansowe	24
12.	Prognozy finansowe	26
13.	Przyjęte zasady polityki rachunkowości	26
14.	Zasady ładu korporacyjnego	26
15.	Wskaźniki finansowe i niefinansowe	26

1. Wizytówka jednostki

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

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

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

Firma	Bloober Team spółka akcyjna
Skrót firmy	Bloober Team S.A.
Podstawowa działalność	62.01.Z – działalność związana z oprogramowaniem
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 12 34 15 842
Adres poczty elektronicznej	ir@blooberteam.com, biuro@blooberteam.com
Strona internetowa	blooberteam.com
NIP	676-238-58-17
REGON	120794317
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000380757
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 176.729,90 zł i dzieli się na: a) 1.020.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda; b) 88.789 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda; c) 222.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 0,10 zł każda; d) 436.510 akcji zwykłych na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

1.1. ORGANY SPÓŁKI

Stan na 31 grudnia 2019 r.

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

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

W 2019 r. początkowo w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodziły następujące osoby: Maciej Niewiadomski, Łukasz Rosiński, Rafał Małek, Marcin Borek, Andrzej Zyguła i Piotr Jędras. Następnie w toku 2019 r. skład Rady Nadzorczej uległ zmianie ze względu na złożone rezygnacje przez przewodniczącego Macieja Niewiadomskiego

i wiceprzewodniczącego Łukasza Rosińskiego w dniu 6 listopada 2019 r. oraz odwołanie Andrzeja Zyguły ze składu Rady Nadzorczej i powołanie nowych członków Rady Nadzorczej w osobach: Jakuba Chruściela, Pawła Dudy oraz Tomasza Muchalskiego przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki w dniu 6 listopada 2019 r. Skład ten nie uległ następnie zmianie, w związku z powyższym, na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania, skład organów Spółki prezentuje się następująco:

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

1.2. STRUKTURA AKCJONARIATU

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

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

Stan na 31 grudnia 2019 r.

LP.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	200.000	11,32	200.000	11,32
2	Rockbridge TFI S.A	333.071	18,85	333.071	18,85
3	Pozostali	1.234.228	69,83	1.234.228	69,83
	Razem	1.767.299	100	1 767 299	100

Stan na 5 czerwca 2020 r.

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

2. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2019 do 31.12.2019 roku

Blair Witch

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

To także pierwszy projekt, którego marketing poprowadził nowy zespół marketingowy Spółki, a szeroka kampania promocyjna - pierwsza tej wielkości w historii Spółki. Powstanie silnego działu zajmującego się sprzedażą i marketingiem produktów Emitenta jest ściśle powiązane z planami rozwojowymi Spółki, koncentracją na self-publishingu oraz dalszą profesjonalizacją działań.

Oficjalna prezentacja Blair Witch była niezwykle starannie przygotowaną operacją marketingową, a utrzymanie przygotowań w całkowitej tajemnicy jest dowodem na profesjonalne podejście do takich działań przez całą firmę. Plan promocji oraz jakość przygotowanych do niej materiałów okazały się dla Microsoft tak atrakcyjne, że Emitent został zaproszony do prezentacji na głównej scenie Xbox podczas Targów E3. Dowodem na doskonałą ocenę jakości naszej gry niech będzie (przyjęta przez Spółkę) propozycja czasowej wyłączności dystrybucji Blair Witch na platformę sprzętową Xbox (obok komputerów PC). Zwiastun Blair Witch zaprezentowany na Targach E3 ze sceny Microsoft Xbox został przyjęty z wielkim entuzjazmem. W efekcie Targów E3 zwiastun gry obejrzano około 27 milionów razy a grze poświęcono ponad 300 publikacji medialnych.

W dniu 29 lipca 2019 r. Bloober Team zaprezentował drugi z oficjalnych uderzeń komunikacyjnych - „Official Gameplay



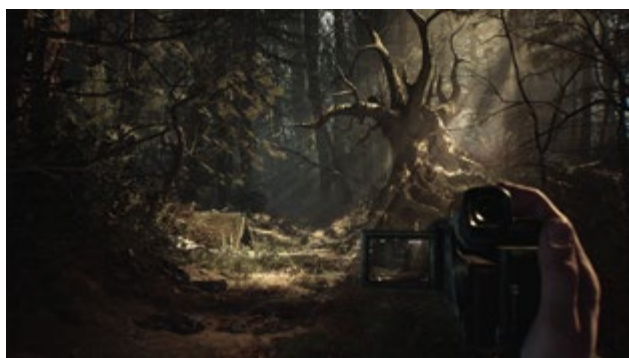
BLAIR WITCH

*Niewątpliwie jednym z najważniejszych wydarzeń 2019 r.
była premiera w dniu 30 sierpnia 2019 r. gry „Blair Witch”,
ukrywanego przez długi czas tytułu realizowanego
na licencji wytwórni filmowej Lions Gate,*

Trailer”, w wyniku którego Bullet, psi towarzysz bohatera rozgrywki, stał się bodaj najbardziej rozpoznawalnym elementem gry, niejako jej ambasadorem, co zaowocowało kolejną serią publikacji na temat gry z wyraźnym uwzględnieniem roli Bulleta w rozgrywce. Zrealizowana 15 sierpnia prezentacja trailera technologicznego - czyli „A 4K Tour Through the Woods” była fragmentem szerszej, realizowanej we współpracy z firmami Alienware i Corsair kampanii prezentującej walory technologiczne gry - wsparcie dla rozdzielczości 4K (nowoczesne konsole i komputery game) oraz implementacja pogłębiającej immersję technologii iCue (sterowane grą efekty wizualne na komponentach komputerów od marki Corsair). O tym jak bardzo Blair Witch potrafi oddziaływać na gracza można się było przekonać podczas targów Gamescom i PAX West bezpośrednio poprzedzających premierę. Gamescom - największe w Europie targi game (Kolonja) były wielkim sukcesem marketingowym. Po raz drugi gra była gwiazdą prezentacji Xbox, tym razem Insanity Trailer był materiałem otwierającym pokaz. W efekcie Gamescom zaowocował blisko 50 spotkaniami biznesowymi oraz blisko 190 publikacjami medialnymi. Organizowany tuż przed premierą gry, Pax West w Seattle był okazją do finalnego pokazu marketingowego - skutkowało 10 wywiadami prasowymi oraz łącznie 302 informacjami medialnymi w których pojawiła się marka Blair Witch. W dniu 13 sierpnia 2019 r. zarząd Emitenta raportem bieżącym poinformował, że gra Blair Witch będzie dostępna na platformę PC w wersji Delux Edition dla zamówień przedpremierowych oraz będzie obejmowała poza grą ścieżkę dźwiękową i muzykę z gry oraz tzw. “artbook” przygotowany specjalnie dla gry. Wskazał ponadto, że Gra będzie dostępna w wersji na konsole Xbox One oraz na komputery PC na terytorium całego świata, w cenie 29,99 USD/EUR, a wersja Delux Edition po premierze Gry w cenie 34,99 USD/EUR, natomiast w przedsprzedaży cena zestawu będzie wynosić 29,99 USD/EUR. Blair Witch trafił

do oficjalnej elektronicznej dystrybucji wsparty znakomitymi ocenami branżowymi. Recenzje takich gigantów jak IGN (8.8/10), God is a geek (9/10), Trusted Reviews (4/5), Gamereactor (8/10), czy Comicbook (5/5) dały grze solidne wsparcie PRowe.

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



Blair Witch

(Blobber Team)



się. Warto podkreślić, że niejako niezależnie od tego - w tym samym czasie Blair Witch pokonał granicę miliona minut łącznego czasu odtworzeń gameplaya w serwisie Twitch. To wynik właściwie zarezerwowany dla największych produkcji growych. 13 września opublikowano materiał prezentujący Eduardo Sancheza reżysera filmu Blair Witch (oryginalny pierwszy film z 1999 r.) grającego w Blair Witch. W trakcie 4 miesięcy intensywnej kampanii Blair Witch opublikowano łącznie 7 trailerów będących filarami kolejnych uderzeń komunikacyjnych. Łącznie zgromadziły one ponad 34 miliony odtworzeń w serwisie You Tube i stały się przyczynkiem do 1458 publikacji medialnych i społecznościowych w sieci Internet. Bullet stał się jedną z ikonicznych postaci w grach, w jednym szeregu stawiany z m.in. Dogmeatem z serii Fallout.

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

Znaczącym elementem kampanii promocyjnej Blair Witch były wyróżnienia produkcji, w tym przede wszystkim muzyki skomponowanej przez Arkadiusza Reikowskiego. 18 października zaprezentowano ją m.in. podczas Game Music Festival. W tym samym czasie serwis Gamerant uznał Blair Witch za jeden z 10 najlepszych horrorów obecnej generacji. Ponadto, 26 października skumulowane działania promocyjne Blair Witch przyniosły założony efekt - ocena gry w serwisie Steam przekroczyła próg 70 % ocen pozytywnych. Pierwszą jesienną wyprzedaż Blair Witch, czyli Halloween Sale marketing Emitenta przeprowadził z przeceną 33 proc. Dla zwiększenia efektu grę zaktualizowano wprowadzając kilka dodatkowych elementów, takich jak nowa szata graficzna dla Bulleta, ikonicznej postaci *erv*. Promocje

utrzymywano podczas kolejnych akcji: 11.11 Guanggun Jiea (Singles Day) i Wyprzedaży Jesiennej.

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

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

The Medium

Zarząd Emitenta podjął w dniu 31 maja 2019r. decyzję o zaktualizowaniu daty premiery swojej gry „The Medium”, informując że gra ta zadebiutuje w sprzedaży w roku 2020. Premiera Gry jest bezpośrednio powiązana z premierami konsol nowej generacji, na które gra jest projektowana i finalnie nastąpi pod koniec roku 2020 r.

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



Bullet stał się jedną z ikonicznych postaci w grach, w jednym szeregu stawiany z m.in. Dogmeatem z serii Fallout.



The Medium

(Bloober Team)



>observer_

(Bloober Team)

>observer_

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

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

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

Gra Layers of Fear 2

Pierwszy kwartał 2019 roku w Spółce Bloober Team zdominowały czynności związane z przygotowaniem do wydania gry Layers of Fear 2, kontynuacji sztandarowej produkcji Emitenta. Nasze zespoły marketingowe

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

Zgodnie z otrzymanymi przez Emitenta informacjami, w pierwszych 7 dniach sprzedaży gry „Layers of Fear 2” ilość sprzedanych sztuk przekroczyła 50 tys. egzemplarzy. Akcją marketingową dla Layers of Fear 2 kierował wydawca gry, Gun Media. W kwestiach promocyjnych projektu Emitent przyjął rolę wspierającą organizowane przez nich działania. Negatywnie Spółka ocenia jednak działania związane z wprowadzeniem do sprzedaży gry Layers of Fear 2. Jakkolwiek jako zespół jesteśmy zadowoleni z jakości produkcji (jej ocena może być kwestią wielu polemik), o tyle nie możemy być zadowoleni z działań promocyjno-sprzedażowych dotyczących gry. Niestety nie mieliśmy wpływu jako firma na egzekucję planu promo-



Layers of Fear 2

(Bloober Team)

cyjnego - w przyszłości będziemy starać się unikać tego typu ograniczeń, a pozyskanie niezwykle doświadczonego zespołu marketingowo-wydawniczego jest pierwszym, ale bardzo znaczącym krokiem w tym kierunku.

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

Layers of Fear

We wrześniu 2019 r. Emitent poinformował raportem bieżącym o ukończeniu gry „Layers of Fear” w wersji iOS (smartfony i tablety). Kolejnym istotnym wydarzeniem trzeciego kwartału 2019 r. było zawarcie przez Emitenta w dniu 6 września 2019 r. istotnej umowy z DDM GAMES Limited z siedzibą w Tokio, Japonia na wydanie, marketing i dystrybucję gry: „Layers of Fear” w wersji na smartfony i tablety operujące na systemie IOS, na platformie App Store firmy Apple na rynku japońskim.

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

powodują, że zwrot z inwestycji jest kwestią czasu. Spółka zamierza kontynuować eksperymenty związane z monetyzacją tego produktu. W dniu 29 października Zarząd Emitenta poinformował o ukończeniu prac nad realizacją gry „Layers of Fear VR” w wersji beta oraz planowanym wydaniu gry na następujących platformach: Oculus Rift, Oculus Quest i PC VR. 31 października rozpoczęto kampanię promocyjną dla Layers of Fear w wersji VR dla zestawów Oculus i HTC Vive. Zapowiedź spotkała się z dużym zainteresowaniem ze strony fanów tej formy wirtualnej rozrywki. Następnie

10 grudnia do sprzedaży trafiła zapowiadana gra Layers of Fear VR. W późniejszym okresie rozpoczęto sukcesywne rozszerzanie kręgu odbiorców gry poprzez dostępność gry dla kolejnych rodzajów



Layers of Fear (iOS)

(Bloober Team)

wirtualnego osprzętu, m.in. Valve Index. Zapowiedziano także wersje gry dla Oculus Quest. Do końca roku działania marketingowe gry skoncentrowały się na stabilizowaniu jej ceny, komunikacji z graczami i realizacji usprawnień gry według ich wskazówek. 27 grudnia sprzedaż gry Layers of Fear VR według szacunków Emitenta osiągnęła poziom, który pokrył koszty produkcji i marketingu wersji VR.

Przeгляд opcji strategicznych

Pierwszy kwartał 2019 roku stał dla Bloober Team pod znakiem udoskonalania nadchodzących produkcji, a także odbywania wielu spotkań w ramach przeglądu opcji strategicznych. W dniu 25 stycznia 2019 r. Zarząd Emitenta podjął decyzję o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych wspierających dalszy rozwój działalności Emitenta, który ma na celu wybór najkorzystniejszego sposobu realizacji długoterminowego celu Spółki, którym jest wzrost jej wartości poprzez zbudowanie wiodącej pozycji rynkowej na świecie w zakresie produkcji gier z gatunku horroru psychologicznego. W dniu 30 czerwca Zarząd Spółki podjął decyzję o zakończeniu przeglądu opcji strategicznych, który rozpoczął się 25 stycznia 2019 roku. Emitent poinformował, że nie jest w stanie przewidzieć co przyniesie przyszłość, ale na chwilę obecną nie przewiduje potrzeby rozwadniania Akcjonariuszy. Stąd w ramach przeglądu kilka bardziej „agresywnych” propozycji zostało już na początku, natomiast w jego trakcie skupiono się nad tym, aby plan działania Emitenta był wspierany przez potencjalnego nowego partnera. Przez okres przeglądu prowadzone były rozmowy z wieloma potencjalnymi partnerami min. Funduszami VC, Funduszami PE, zagranicznymi bankami inwestycyjnymi czy inwestorami branżowymi. Rozważano również opcję przejścia na główny parkiet Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie, przeniesienie notowań Spółki za granicę, wykup akcji przez inwestorów finansowych i branżowych. Każde z tych rozwiązań ma swoje zalety, a niektóre (szczególnie w krótkim okresie czasu) mogłyby być przyjęte przez Akcjonariuszy Emitenta niezwykle pozytywnie. Zdecydowana większość rozmów toczyła się z olbrzymim szacunkiem i wiarą w sukces po obu stronach. Przy wszystkich tych rozważaniach kluczowe dla Spółki było jednak to, aby pozostała ona niezależna i posiadała pełną autonomię działań. Ten właśnie element stał się powodem dla czego zdecydowano się zrezygnować z procedowaniem ofert od inwestorów finansowych, którzy w procesach due-dilligence ocenili Spółkę pozytywnie i byli skłonni ze swej strony do wielu ustępstw by móc stać się częścią przyszłych planów Emitenta. Mimo licznych zachęt zarówno przy przejściu na główny parkiet Giełdy jak i przy przeniesieniu notowań akcji Emitenta na jeden z największych rynków giełdowych na świecie postanowiono zrezygnować z przenoszenia notowań. Koszty związane z przenosinami, przy założeniu wyłącznie

technicznego przeniesienia bez dokonywania nowej emisji akcji w praktyce nie dają Spółce większych perspektyw niż te, które posiada obecnie. Spółka jest jednak przygotowana do przeniesienia, gdyby sytuacja uległa zmianie.

Przyznanie nowych dofinansowań

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

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

O przyznaniu dofinansowania w ramach 1 Osi Priorytetowej „Gospodarka Wiedzy”, Działanie 1.2. „Badania i innowacje w przedsiębiorstwach”, Poddziałanie 1.2.1 „Projekty badawczo-rozwojowe przedsiębiorstw”, Emitent powziął wiadomość 31 lipca 2019r. Jest to dofinansowanie do wysokości 20.160.500,00 złotych na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S. A. na rynku światowym dzięki opracowaniu innowacyjnej technologii niezbędnej do tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller”.

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

Następnie w dniu 6 listopada 2019 r. zarząd Emitenta powziął wiadomość o przyznaniu mu w konkursie nr RPMP.01.02.02-IP.01-12-013/19 w ramach 1 Osi Priory-

tetowej „Gospodarka Wiedzy”, Działanie 1.2 „Badania i innowacje w przedsiębiorstwach”, Poddziałanie 1.2.2 „Infrastruktura badawczo-rozwojowa przedsiębiorstw”, Typ projektu A. „Projekty obejmujące utworzenie lub rozwój infrastruktury laboratoriów, działów badawczo-rozwojowych lub centrów badawczo-rozwojowych w przedsiębiorstwa”, dofinansowania do wysokości 711 975,00 złotych na realizację projektu pn. ” Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą przeprowadzenie prac badawczych w zakresie opracowania innowacyjnych rozwiązań technologicznych”. Całkowita wartość projektu wynosi 1 592 235,00 złotych brutto.

Odpis aktualizacyjny

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

Inne

Również w lipcu Zarząd Emitenta przekazał do publicznej wiadomości, że dnia 26 lipca 2019 r. doszło do zawarcia listu intencyjnego pomiędzy Emitentem a spółką Into the Unknown sp. z o.o. w przedmiocie udzielenia przez Emitenta licencji spółce Into the Unknown sp. z o.o. na stworzenie, promowanie, wydanie i dystrybucję gry planszowej opartej na IP należącym do Emitenta.

Wydarzenia korporacyjne w 2019 r.

Roczne sprawozdania finansowe jednostkowe oraz skonsolidowane te zostały opublikowane przez Emitenta 31 maja 2019r., a następnie Emitent wypełnił obowiązek zwołania i przeprowadzenia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy. Zgromadzenie zostało zwołane prawidłowo na dzień 28 czerwca 2019r. Wraz ze zwołaniem, Emitent opublikował projekty uchwał oraz inne dokumenty, w tym wykaz planowanych zmian Statutu Spółki oraz tekst jednolity Statutu Spółki w brzmieniu

obejmującym planowaną zmianę brzmienia § 6 ust. 1 Statutu Spółki. W dniu 18 czerwca 2019 r. odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej Emitenta, na którym Rada powołała do zarządu Emitenta na okres kolejnej kadencji rozpoczynającej się w dniu 22 lipca 2019 r.: Piotra Babieno - do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu, Konrada Rekiecia - do pełnienia funkcji Członka Zarządu oraz Mateusza Lenarta - do pełnienia funkcji Członka Zarządu. Równocześnie Rada przyjęła sprawozdanie ze swojej działalności w roku obrotowym 2018 oraz podjęła uchwały m.in. w przedmiocie oceny sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2018, sprawozdania Zarządu z działalności Spółki w roku 2018, sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Spółki za rok obrotowy 2018, sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej w roku 2018, wnosząc o ich zatwierdzenie przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, zwołane na dzień 28 czerwca 2019 r. (dalej jako „WZA”). Rada dokonała również oceny wniosku Zarządu co do przeznaczenia zysku netto za rok obrotowy 2018, uznając go za uzasadniony oraz wniosła o jego przeznaczenie w sposób przedstawiony przez Zarząd przez WZA. Ponadto, Rada Nadzorcza zarekomendowała WZA udzielenie absolutorium członkom Zarządu Emitenta z wykonania przez nich obowiązków w zarządzie Spółki w roku 2018. Równocześnie Rada Nadzorcza Spółki skorzystała ze swojego statutowego uprawnienia i wyraziła opinię o uchwałach, które miały być przedmiotem obrad WZA. W dniu 28 czerwca 2019 r. odbyło się coroczne Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta. Zgromadzenie podjęło uchwały w przedmiocie rozpatrzenia i zatwierdzenia sprawozdania z działalności w 2018 roku Emitenta, sprawozdania finansowego, skonsolidowanego sprawozdania finansowego, udzielenia absolutorium członkom organów Emitenta z wykonywania obowiązków w 2018 roku, a także przeznaczenia zysku osiągniętego w 2018 roku. Zgromadzenie podjęło również uchwałę w sprawie zmiany § 6 ust. 1 Statutu Spółki, poprzez dodanie do przedmiotu działalności Spółki dwóch nowych pozycji, wymaganych przez prawo w związku z rezygnacją z posiadania zewnętrznej księgowości i przejścia na wewnętrzną księgowość dla całej grupy kapitałowej Bloober Team. O podjęciu uchwał Emitent poinformował Akcjonariuszy za pomocą raportu bieżącego. Wszystkie dokumenty zostały złożone zgodnie z wymogami prawnymi, do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego. Spółka powzięła informację o rejestracji w dniu 5 sierpnia 2019 roku przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, Wydział XI Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zmiany § 6 ust. 1 Statutu Spółki, o czym Emitent poinformował Akcjonariuszy za pomocą raportu bieżącego.

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

W dniu 16 października wpłynęły równolegle do Spółki od Rockbridge Towarzystwa Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie, działającego jako organ zarządzający i reprezentujący fundusze inwestycyjne będące akcjonariuszami Emitenta posiadające łącznie co najmniej 5 proc. kapitału zakładowego Emitenta, oraz akcjonariusza Piotra Babieno - żądania umieszczenia w porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki określonych spraw, które zostały następnie uwzględnione w porządku obrad. Następnie w dniu 4 listopada Rockbridge Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. oraz Piotr Babieno zgłosili Emitentowi projekty uchwał dotyczących spraw wprowadzonych do porządku obrad NWZA. W dniu 6 listopada 2019 r. do Emitenta wpłynęły rezygnacje Pana Macieja Niewiadomskiego oraz Pana Łukasza Rosińskiego z pełnienia funkcji członków Rady Nadzorczej Emitenta. Tego samego dnia odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie, które podjęło m.in. następujące uchwały: • w sprawie ustalenia ilości członków Rady Nadzorczej Emitenta na sześć osób, odwołania Andrzeja Zyguły ze składu Rady Nadzorczej oraz powołania do składu Rady Nadzorczej Pana Jakuba Chruściela, Pana Pawła Dudę oraz Pana Tomasza Muchalskiego; • w sprawie: ustale-

nia zasad kształtowania wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej; • w sprawie przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego w Spółce, upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków Programu Motywacyjnego w części pozostawionej do dyspozycji tego organu przez Walne Zgromadzenie i trybu wejścia przez te osoby w posiadanie akcji Spółki; • w sprawie zmiany Uchwały nr 14 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 marca 2018 roku w sprawie: zmiany Uchwały nr 9 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 4 maja 2017 roku w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, wyrażenia zgody na nabywanie przez Spółę akcji własnych w trybie art. 362 §1 pkt 8) Kodeksu spółek handlowych, upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, uchwalenia warunków oraz określenia zasad nabywania akcji własnych; • w sprawie utworzenia kapitału rezerwowego dla sfinansowania nabycia przez Spółkę akcji własnych; • w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, wyrażenia zgody na nabywanie przez Spółę akcji własnych w trybie art. 362 § 1 pkt 8) Kodeksu spółek handlowych, uchwalenia warunków oraz określenia zasad nabywania akcji własnych. O podjęciu uchwał przez Zgromadzenie Emitent poinformował Akcjonariuszy za pomocą raportu bieżącego. Odpowiednie dokumenty zostały złożone zgodnie z wymogami prawnymi do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego.

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

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

3. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2019 roku

Gry

Z początkiem 2020 r. kontynuowane działania marketingowe Emitenta zostały skanalizowane w dwa podstawowe nurty: Blair Witch oraz Layers of Fear w wersji VR. W przypadku pierwszego tytułu oznaczało to wsparcie dla promocji sprzedażowych na platformach elektronicznych Microsoft Store i Steam oraz pozyskiwaniu kolejnych fanów marki



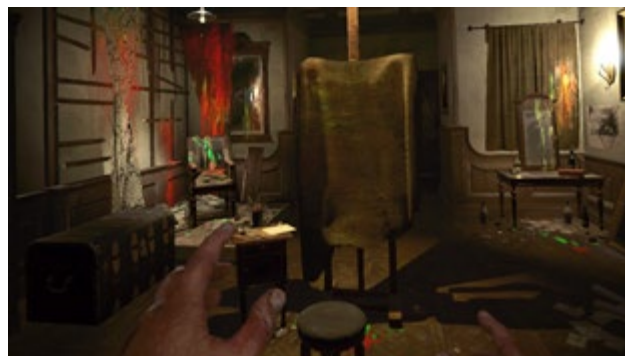
(działania w strategii lejka sprzedażowego). W komunikacji w mediach społecznościowych skoncentrowaliśmy się na maksymalnym wykorzystaniu atutów gry. W działaniach tych przydatnymi były wyróżnienia, jak tytuł Top Steam Releases, czy seria Orderów przyznawanych przez redakcję serwisu Graczpospolita (wyróżnienia w kategorii gra roku, historia, oprawa wizualna, oprawa audio oraz studio roku). Na przełomie stycznia i lutego Blair Witch trafił do kolejnej akcji promocyjnej organizowanej przez serwis Steam (okazją dla tzw. Lunar Sale był chiński Nowy Rok). Równoległe działania promocyjne dla Layers of Fear w wersji VR skoncentrowane były na pozyskiwaniu informacji od użytkowników i wykorzystywaniu ich do dalszego usprawniania gry (w ramach darmowych aktualizacji) oraz pozyskiwaniu nowych potencjalnych klientów dla tytułu. W tym okresie oceny gry ustabilizowały się na poziomie ok. 70 procent opinii pozytywnych.

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

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

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

„Zremasterowany” Observer został po raz pierwszy zasygnalizowany fanom 23 stycznia. W tym dniu fani odebrali pierwszy komunikat tzw. „Incoming Call” zwiastujący produkcję, jednak serwowany w sposób zawoalowany - bez podania jakichkolwiek szczegółów. Efekty akcji potwierdziły słuszność przyjętych założeń - fani gatunku cyberpunk trafnie rozpozнали dyskretne sygnały w przygotowanym teaserze. Materiał był bardzo szeroko komentowany w mediach społecznościowych, jego publikację zauważyły i skomentowały najważniejsze portale grom w Stanach Zjednoczonych i Europie. Spekulacje na temat ukrytych informacji zintensyfikowały zasięg informacji i przygotowały społeczność na przyjęcie szczegółów informacji o nadchodzącym tytule. Kolejnym impulsem był materiał „Observer System Redux Teaser” wprowadzający społeczność na wyższy poziom dostępu do informacji o produkcji: jej tytule, założeniach i idei przyświecające publikacji. Ukoronowaniem procesu była zrealizowana 16 kwietnia publikacja oficjalnej zapowiedzi gry. Materiał prezentował wszystkie jej zaprojektowane na nowo atuty: zmodernizowaną grafikę, informacje o dodatkowej zawartości oraz - co najbardziej istotne - platformę sprzętową.



Layers of Fear VR

(Bloober Team)



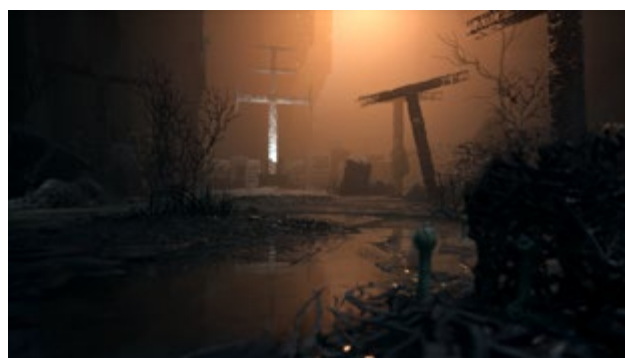
Observer System Redux

(Bloober Team)

Tym samym „Observer System Redux” stał się pierwszą, oficjalnie zapowiedzianą polską produkcją na konsole następnej generacji, której premiera nastąpi w ostatnim kwartale 2020 r. W wyniku wspomnianych działań marketingowych informacja o grze publikowana w ramach należących do Bloober Team platform społecznościowych dotarła do ponad 4 mln osób. Dodatkowo wsparła ją kampania zrealizowana przez zewnętrzną firmę PR, Evolve PR.

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

5 marca Emitent poinformował o rozszerzeniu współpracy ze spółką NA Publishing Inc. z siedzibą w Tokio, Japonia



The Medium

(Bloober Team)

poprzez zawarcie w dniu 5 marca 2020 r. kolejnej istotnej umowy licencyjno – dystrybucyjnej na dystrybucję gry „Blair Witch” na dodatkową platformę na terytorium Japonii. 5 maja Zarząd Spółki przekazał do publicznej wiadomości, że gra „Blair Witch” wydawana przez Spółkę będzie mieć swoją premierę w dniu 25 czerwca 2020 r. na platformie Nintendo Switch na terytorium Japonii. Cena Gry została ustalona na wyjściowym poziomie 4800 JPY.

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

Warto podkreślić, że zarówno The Medium, jak i Observer System Redux są w portfolio przyszłej konsoli Xbox series X (next-gen) bardzo ważnymi pozycjami. Mimo pandemii COVID-19 i związanych z nią obostrzeń wszystkie obecnie realizowane projekty Bloober Team udaje się realizować terminowo. Dlatego też oficjalna prezentacja The Medium odbyła się podczas ekskluzywnej imprezy Microsoft, Insi-

deXbox, po raz pierwszy organizowanej w systemie wyłącznie on-line. Mimo, że The Medium zaprezentowano pośród wielu uznanych produkcji, z wieloletnią tradycją i wypracowaną marką - to właśnie produkcja Bloober Team została przez komentatorów i dziennikarzy niemal jednogłośnie określona jako „objawienie konferencji” i jej przysłowiowy gwóźdź programowy. Prezentację The Medium oparto na trzech filarach: klimacie klasycznych horrorów, wspaniałej muzyce Akiry Yamaoki oraz wyjątkowym dualistycznym ujęciu świata rozgrywki. Filary te były wynikiem długich prac analitycznych całego zespołu jednak żywiołowa reakcja społeczności nawet dla nas była zaskoczeniem. W ciągu pierwszych 5 dni tylko na należących do Bloober Team platformach społecznościowych zwiastun obejrzano ponad 5 mln razy. Uznajemy to za najlepszą rekomendację dla przyszłości projektu. Warto zaznaczyć, że kwestiach produkcyjnych The Medium współpracujemy także ze spółką Platige Image, cenioną jako jeden z najlepszych twórców animacji 3D i cyfrowych efektów specjalnych dla świata reklamy, filmu, sztuki, edukacji i rozrywki. Na przełomie maja i czerwca Bloober Team przystąpił do regularnej komunikacji marketingowej na temat wszystkich produkcji przygotowywanych do wydania w 2020 r oraz rozpoczął przygotowania do kampanii preorderowych dla Observer System Redux i The Medium.

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

Pozostałe działania

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

Ponadto, 20 kwietnia Emitent przekazał do publicznej wiadomości informację o zawarciu w dniu 19 kwietnia

2020 r. istotnej umowy ze spółką Project Nerd Boss LLC. z siedzibą w Los Angeles, dotyczącej produkcji i pozyskania finansowania filmu opartego na grze Emitenta „Layers of Fear”, jako rezultat trwającej ostatnie 2 lata preprodukcji.

Inne

W dniu 2 czerwca 2020 r. Zarząd Spółki Bloober Team S.A. poinformował, że w ramach działalności inwestycyjnej przystąpił jako komandytariusz do alternatywnej spółki inwestycyjnej – Satus Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Alternatywna Spółka Inwestycyjna Spółka komandytowa z siedzibą w Krakowie (dalej jako „ASI”), w wyniku uprzednio udzielonej akceptacji Emitenta przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju jako inwestora w ASI. ASI jest powołana w ramach funduszu realizującego projekt grantowy „Alfa Games- B+R+Games” i będzie realizowała swój cel inwestycyjny poprzez lokowanie zgromadzonych aktywów w prawa uczestnictwa spółek, prowadzących prace badawczo-rozwojowe, w branży gier, platform lub narzędzi dla branży gier

Korporacyjne

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

Dofinansowania

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

4. Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2020 roku

W dniu 5 lutego 2020 r. Emitent poinformował o przyjęciu przez Zarząd Emitenta aktualizacji Planu Strategicznego Bloober Team S.A., obejmującej lata 2020 – 2022, zatwierdzonego następnie przez Radę Nadzorczą. Tego samego dnia odbyło się spotkanie dla akcjonariuszy Spółki w Warszawie, na którym prezes zarządu przedstawił strategię Spółki na kolejne lata.

Spółka Bloober Team S.A. w ciągu ostatnich 5 lat zbudowała swoją pozycję lidera growego horroru psychologicznego. W kolejnych latach Bloober Team S.A. zamierza poszerzyć istotnie krąg odbiorców stawiając na cały gatunek horroru. Ponadto, spółka rozwija się w kierunku gier, w których wciąż

dominować będzie psychologia, ale gry będą miały znacznie więcej elementów akcji. Zmiany te są wynikiem odbioru projektów przez rynek, informacji od partnerów handlowych i ciągłych badań rynku. Spółka zamierza realizować większe produkcje, określane mianem „AAA” (w gatunku horror).

5 maja Emitent poinformował, że w związku z licznymi zapytaniami od inwestorów branżowych i finansowych, zainteresowanych zaangażowaniem kapitałowym w Spółkę, Emitent rozpoczął rozmowy mające na celu wybór brokera finansowego, obsługującego potencjalną transakcję. W przypadku wyboru brokera, Emitent informuje o tym fakcie niezwłocznie.

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 SA – w postaci epidemii koronawirusa COVID-19. W dniu 19 marca 2020 r. Zarząd Spółki Bloober Team S.A. z siedzibą w Krakowie 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 oceną można się spodziewać, że skutki koronawirusa COVID-19 będą miały wpływ na działalność i przyszłe wyniki Spółki, aczkolwiek ich rozmiar niemożliwy jest do oszacowania na dzień opublikowania niniejszego sprawozdania. Spółka podejmuje obecnie przede wszystkim czynności mające na celu zminimalizowanie zagrożenia dla swoich pracowników w związku z rozprzestrzenianiem się pandemii, w tym pracownicy Spółki realizują swoje obowiązki w formie pracy zdalnej. Praca zdalna, wyzwania związane z logistyką, a także niewiadome dotyczące kondycji finansowej kontrahentów oraz podmiotów zarządzających platformami dystrybucyjnymi, na których mają się ukazać gry Spółki, powodują, że rozmiar wpływu

skutków koronawirusa COVID-19 na sytuację gospodarczą Spółki jest obecnie niemożliwy do określenia.

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

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

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

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

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

Trwający obecnie stan pandemii COVID-19, a przede wszystkim wprowadzone obostrzenia w przemieszczaniu się pracowników Spółki dla ich bezpieczeństwa, konieczność pracy zdalnej oraz utrudnieniami w komunikowaniu się i w zakresie przepływu dokumentów ma również wpływ na publikację raportów okresowych i spowodowało przesuwanie się terminów ich publikacji.

W 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 epidemii, 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.

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 konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji

Emitent działa w silnie konkurencyjnej i zmieniającej się branży, charakteryzującej się ogólnosiątkowym zasięgiem oraz wciąż znacznym rozdrobnieniem. Zarówno wśród producentów, jak i wydawców/dystrybutorów gier przeznaczonych na komputery lub konsole można obserwować tendencję do konsolidacji, szczególnie w efekcie kryzysu światowego. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry. Procesy konsolidacyjne w branży mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej większych producentów i

wydawców oraz dalsze umocnienie pozycji największych, autoryzowanych dystrybutorów. Nasiloną koncentracją może spowodować trudności w dostępie do rynku dla podmiotów takich jak Emitent lub zmniejszenie zainteresowania oferowanymi przez niego produktami. Z kolei zwiększenie liczby podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy dystrybucji może spowodować zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcję gier dla określonej platformy, a także wzrost utrudnień związanych z dotarciem do odbiorców Emitenta. Powyższe czynniki mogą mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, 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 Internetem. 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 jego 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 ewentualne zmiany prawa Unii Europejskiej i zmiany te mogą mieć wpływ na otoczenie prawne związane z działalnością gospodarczą Emitenta. Na działalność gospodarczą Emitenta mogą mieć wpływ także inne systemy prawne, w szczególności gdy umowy zawierane są wg prawa siedziby zagranicznego partnera handlowego (np. firm Sony Corporation, Microsoft, Nintendo Co., Ltd., Apple Inc.). Co więcej, gry przeznaczone na rynek amerykański muszą odpowiadać restrykcyjnym zapisom prawa autorskiego i patentowego USA. Nie można wykluczyć ryzyka, iż obsługa prawna umów i gier okaże się bardziej skomplikowana i kosztowna, niż to zakłada Emitent. Istnieje także ryzyko, że rozwiązania zawarte w umowach Emitenta w obcym porządku prawnym okażą się mniej korzystne niż podobne zawierane na gruncie prawa polskiego. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta. Ryzyko zmienności kursów walutowych Grupa ponosi koszty wytworzenia produktów w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w walutach obcych – zatem Grupa jest eksporterem netto. Emitent nie stosuje przy tym zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym. Zgodnie z założeniami strategicznymi Zarządu w następnych okresach dominującym kierunkiem sprzedaży pozostaną rynki zagraniczne (kraje Ameryki Północnej i Europy Zachodniej), a głównymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych będą USD oraz EUR, co powoduje, że Spółka narażona będzie na ryzyko zmienności kursów walutowych. Korzystne warunki dla Spółki występują w przypadku okresów:

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

Emitent prowadzi rachunki także w walutach obcych, a podczas dokonywania płatności za usługi, licencje i sprzęt z kontrahentami zagranicznymi rozlicza się tak-

że walucie obcej, obniżając ekspozycję netto na ryzyko walutowe, niemniej występowanie tendencji odwrotnych do przedstawionych powyżej może powodować obniżenie lub zmienność generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na PLN.

Ryzyko zmiany preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

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

konkurować z innymi formami domowej rozrywki, co będzie miało negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, 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 zaczną 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 stanowią 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 zakupienia specjalistycznego oprogramowania, odrębnego dla każdej platformy. Emitent uzyskał status licencjonowanego dewelopera (producenta) dla wszystkich platform, na które produkuje gry. Stosunki handlowe ze wskazanymi dystrybutorami mają charakter ciągły, dzięki czemu Emitent ma zapewnioną stałą dystrybucję jego produktów. Emitent zawiera z tymi podmiotami umowy bezpośrednio, natomiast w zakresie, w jakim powierza dystrybucję gier wydawcom, takie umowy zawierane są przez wydawców. Największe produkcje Emitenta tj. Layers of Fear oraz Observer dystrybuowane są przy wykorzystaniu wskazanych platform dystrybucyjnych za pośrednictwem wydawcy Aspyr Media Inc., natomiast Blair Witch za pośrednictwem spółki Bloober Team NA z siedzibą w Palo Alto. Przychody z tytułu dystrybucji gier za pośrednictwem wskazanych powyżej platform

dystrybucyjnych stanowią zdecydowaną większość przychodów ze sprzedaży generowanych przez Grupę kapitałową Emitenta. Współpraca z tego rodzaju kanałami dystrybucji ma również duże znaczenie dla promocji produktów Grupy. Relacje handlowe z kluczowymi dystrybutorami należy więc uznać za strategiczne z punktu widzenia działalności Spółki. Nie można wykluczyć ryzyka naruszenia warunków licencji lub utraty przez Emitenta licencji producenckiej na jedną lub wiele platform sprzętowych. Dodatkowo niekorzystne zmiany warunków współpracy z dystrybutorami (w tym jednostronne zmiany regulaminów umów dystrybucyjnych przez dystrybutorów), jej ewentualne ograniczenie na skutek naruszenia przez Spółkę lub jej wydawcę warunków współpracy, a także chociażby czasowy brak możliwości prowadzenia dystrybucji gier Emitenta za pośrednictwem platform, czy to z przyczyn technicznych, prawnych, czy też z jakiegokolwiek innego powodu, mogą niekorzystnie wpłynąć na wyniki sprzedaży, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Pomimo opierania się przez operatorów platform przy selekcji tytułów określonymi regułami udostępnianymi producentom gier, istnieje ryzyko nie przyjęcia przez kontrahenta produktu Emitenta do dystrybucji, co może ograniczyć wynik finansowy Emitenta realizowany na sprzedaży danego produktu. Z realizacją dystrybucji gier Emitenta za pośrednictwem ograniczonej liczby kluczowych platform związane jest także ryzyko niewywiązywania się lub nienależytego wywiązania się z warunków umów, co może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów. W dotychczasowej działalności Emitenta, nie wystąpiło zdarzenie aktualizujące opisywany czynnik ryzyka. Należy również wziąć pod uwagę możliwość ewentualnych ataków hackerskich na powyższe platformy, co może przyczynić się do ograniczenia dostępności lub nieprawidłowego funkcjonowania platform, czy też awarii sprzętu technicznego wykorzystywanego przez ich operatorów. W konsekwencji 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 wprowadzany do dystrybucji produkt z doradcami na rynku USA. Ponadto Spółka amerykańska Emitenta Bloober Team NA ma wykupione odpowiednie polisy ubezpieczeniowe typu Errors & Omissions. Szczególnie restrykcyjne zapisy prawa autorskiego i patentowego obowiązują przy tym na rynku amerykańskim, gdzie każdorazowy debiut wymaga dokładnego sprawdzenia istniejących patentów i zastrzeżonych praw w dziedzinie rozgrywki i rozwiązań technologicznych oraz mechaniki gry. Możliwe jest naruszenie praw autorskich Spółki przez podmioty trzecie w sposób mający znaczny wpływ na wyniki finansowe Emitenta, zwłaszcza, że Spółka funkcjonuje na rynku globalnym. Nie można także wykluczyć ryzyka, iż obsługa prawna gier okaże się bardziej skomplikowana i kosztowna, niż to zakłada Emitent. Istnieje także ryzyko, że mimo podjętych kroków, rozwiązania zawarte w grach Emitenta doprowadzą do konfliktów na polu własności intelektualnej lub naruszeń patentowych – co może skutkować czasochłonnymi i kosztownymi sporami sądowymi. Wśród podmiotów zagranicznych naruszających prawa własności intelektualnej Spółki mogą się znaleźć również takie, które mają siedziby w krajach nieposiadających ustawodawstwa umożliwiającego uzyskanie satysfakcjonującego poziomu ochrony praw własności intelektualnej albo gdzie wyegzekwowanie takiej ochrony praw autorskich może być znacznie utrudnione. W konsekwencji istnieje ryzyko długotrwałego utrzymywania się naruszeń praw autorskich Emitenta negatywnie wpływające na jego wyniki finansowe i działalność operacyjną. Dodatkowo, należy również uwzględnić ryzyko tworzenia przez podmioty

konkurencyjne wobec Emitenta programów o zbliżonej mechanice rozgrywki oraz podobnej formie prezentacji graficznej nie stanowiących jednak bezpośredniej kopii gier Emitenta, co może utrudnić lub uniemożliwić ochronę praw autorskich Emitenta. Dystrybucja gier jedynie wzorujących się na produktach Spółki, które mogą stanowić przedmiot obrotu równoległe do produktów Emitenta, w przeciwieństwie do aplikacji mobilnych nie może zostać zablokowana w ramach właściwych platform dystrybucji. Zaistnienie takiej sytuacji wpływać może niekorzystnie na wizerunek Emitenta i jego wyniki sprzedaży.

Ryzyko związane z rejestracją znaków towarowych Emitenta

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

Ryzyko związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność

Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność, takie jak koniunktura gospodarcza, zmiana

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

Ryzyko 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 działanie umożliwi zachowanie wiedzy w Spółce, nawet w przypadku odejścia kluczowych pracowników.

6. Personel i świadczenia socjalne

Na dzień 31 grudnia 2019 roku zatrudnienie w Spółce wynosiło 27,63 osób. Średnioroczne zatrudnienie w 2019 roku wyniosło 28,33 osób. Wszyscy pracownicy

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

7. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

Sytuacja majątkowa

W trakcie 2019 roku Spółka nabyła między innymi następujące aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne:

- ♦ prawa autorskie o wartości 1.514.876,66 złotych,
- ♦ licencje i oprogramowanie o wartości 294.353,11 złotych,
- ♦ zestawy komputerowe, specjalistyczne urządzenia i akcesoria o wartości 244.438,95 złotych,
- ♦ adaptacja i modernizacja wynajmowanych pomieszczeń biurowych o wartości 71 558,49 złotych,

Spółka wykazuje aktywa w łącznej wartości 57.409.367,68 złotych, na które składają się przede wszystkim Zapasy w wartości 19.494.139,18 złotych (gry w produkcji oraz produkty gotowe), Wartości niematerialne i prawne 12.502.700,57 złotych (przede wszystkim koszty zakończonych prac rozwojowych tj. wytworzona technologia w zakresie symultanicznej rozgrywki na dwóch ekranach) oraz Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe 9.264.562,26 złotych (w tym głównie nakłady na prace rozwojowe).

Sytuacja finansowa

W 2019 roku głównymi źródłami finansowania działalności spółki były:

- ♦ Bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość sprzedaży spółki w 2019 roku wyniosła 14.768.812,12 zł,

- ♦ Wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Spółkę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 10.705.353,76 złotych,
- ♦ Kredyty bankowe, których wpływ w 2019 r. wyniósł 2.500.000 zł.

Dane na 31 grudnia 2019 roku:

- ♦ kapitały własne 29.002.965,66 zł,
- ♦ kapitał zakładowy 176.729,90 zł,
- ♦ suma bilansowa 57.409.367,68 zł,
- ♦ zysk netto 2.987.582,86 zł,
- ♦ przychody ze sprzedaży produktów 14.768.812,12 zł.

Sytuacja dochodowa

W 2019 roku Spółka zrealizowała zysk netto w wysokości 2.988 tys. złotych. Spółka generuje przychody ze sprzedaży gier. Istotnym elementem wyników Spółki jest również prezentacja zmiany stanu produktów, która jest odzwierciedleniem nakładów ponoszonych na produkcje gier.

W ramach pozostałej działalności operacyjnej Spółka prezentuje przede wszystkim rozliczne w RZiS otrzymane dotacje oraz ewentualne odpisy aktualizacyjne.

Przewidywana sytuacja finansowa

W 2020 r. sytuacja finansowa Spółki uzależniona jest w głównej mierze od poziomu sprzedaży zarówno dotychczasowych produkcji, jak i projektów nad którymi obecnie Spółka pracuje.

8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2019 r. Emitent finalizował prace badawcze mające na celu opracowanie samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym, w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza. Rozwiązanie to będzie wykorzystane w grach z gatunku horror tworzonych przez Emitenta.

Zespół produkcyjny firmy Bloober Team kontynuował również prace nad grą „The Medium”, w której implementowana jest innowacyjna technologia w zakresie symultanicznej

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

Zespół badawczy przygotowywał się również do rozpoczęcia prac nad nową technologią w zakresie tworzenia gier fabularnych z gatunku horror/thriller, termin rozpoczęcia realizacji prac badawczych nastąpił w styczniu 2020 r.

9. Nabycie akcji własnych

W 2019 roku Bloober Team Spółka Akcyjna nie dokonywała nabycia akcji własnych.

10. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna, ponieważ Spółka ta w całym 2019 i obecnie nie posiada oddziałów (zakładów).

11. Instrumenty Finansowe

W 2019 r. Spółka Bloober Team S.A. nie otrzymywała pożyczek. W 2019 r. Spółka Bloober Team S.A. udzielała pożyczki do spółki Draw Distance S.A. oraz Feardemic sp. z o.o.

Na dzień 31.12.2019 r. Spółka wykazuje następujące należności z tytułu udzielonych pożyczek:

Pożyczkobiorca	Wysokość pożyczki wraz z odsetkami [PLN]	Wysokość oprocentowania
Draw Distance S.A.	101 357.81	4,72%
Bloober Team NA	275 555.88	oprocentowanie zmienne (APR applicable federal rate for mid-term loans)
Feardemic Sp.z o.o.	1 997 574.51	4,7% i 6%

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

Spółka zależna	Wartość % udziałów	Wartość księgowa udziałów [zł]
Draw Distance S.A.	50,6	828 499.00
Digital Games Services Sp. z o.o.	100	0
Feardemic Sp. z o.o.	100	255 000.00
iPlacement Sp. z o.o.	100	0
Neuro – Code Sp. z o.o.	100	0
Freeky Games Sp. z o.o.	25,1	0
Bloober Team NA	100	39 391.69

Na dzień 31.12.2019 r. Spółka wykazuje następujące zobowiązania kredytowe:

Bank	Rodzaj kredytu	Saldo na dzień 31.12.2019 r. [PLN]
Alior Bank SA	kredyt w rachunku bieżącym	1 310 967.59
Alior Bank SA	nieodnawialny na finansowanie bieżącej działalności	200 000.00
Alior Bank SA	nieodnawialny na finansowanie bieżącej działalności	200 000.00
Alior Bank SA	nieodnawialny na finansowanie bieżącej działalności	450 000.00
Bank Handlowy w Warszawie SA	kredyt odnawialny	1 210 000.00
Alior Bank SA	karta kredytowa	81 107.26

Ryzyko kredytowe

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

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

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń.

Ryzyko istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej

Zagrożenie utraty płynności finansowej istnieje w związku z wahaniami koniunktury, zmianami w popycie na produkty Spółki oraz długimi terminami rozliczenia sprzedaży i płatności przez kontrahentów charakterystycznymi na rynku gier. Aby zagrożenie to zminimalizować 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 zmiany 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. Poza tym Spółka prowadzi rachunki także w walutach obcych, a przewalutowań dokonuje tylko przy korzystnych kursach.

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

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

15. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności kapitału własnego

Rentowność netto kapitału własnego	-8,59%	15,53%	10,30%
	ROK 2017	ROK 2018	ROK 2019

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

Płynność bieżąca	22,08	7,67	4,64
	ROK 2017	ROK 2018	ROK 2019

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

Wskaźnik zadłużenia	5,79%	16,20%	15,29%
	ROK 2017	ROK 2018	ROK 2019

Wskaźnik średniego zatrudnienia

Średnie zatrudnienie	25,50	27,55	28,33
	ROK 2017	ROK 2018	ROK 2019

Kraków, dnia 5 czerwca 2020 roku

Piotr Babieno
Prezes Zarządu
Bloober Team S.A.

Konrad Rekieć
Członek Zarządu
Bloober Team S.A.

Mateusz Lenart
Członek Zarządu
Bloober Team S.A.

