



**bloober**  
t e a m

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

**DATA PUBLIKACJI: 18 MARCA 2022**

# Spis treści

---

1.	<b>Informacje ogólne o Spółce Dominującej</b>	<b>3</b>
2.	<b>Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team</b>	<b>5</b>
3.	<b>Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność oraz wyniki finansowe Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły w okresie 01.01.2021-31.12.2021</b>	<b>13</b>
4.	<b>Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2021 roku</b>	<b>26</b>
5.	<b>Przewidywany rozwój grupy kapitałowej</b>	<b>30</b>
6.	<b>Czynniki ryzyka i zagrożeń</b>	<b>30</b>
7.	<b>Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju</b>	<b>33</b>
8.	<b>Personel i świadczenia socjalne</b>	<b>33</b>
9.	<b>Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa</b>	<b>34</b>
10.	<b>Nabycie udziałów (akcji) własnych</b>	<b>35</b>
11.	<b>Posiadane przez podmioty wchodzące w skład grupy kapitałowej oddziały (zakłady)</b>	<b>36</b>
12.	<b>Stosowanie zasad ładu korporacyjnego</b>	<b>36</b>
13.	<b>Instrumenty finansowe i prognozy finansowe</b>	<b>37</b>
14.	<b>Wskaźniki finansowe i niefinansowe</b>	<b>38</b>

# 1. Informacje ogólne o Spółce Dominującej

<b>Firma</b>	<b>Bloober Team Spółka Akcyjna</b> (dalej również jako „Spółka”, „Emitent”, „Spółka Dominująca”)
<b>Skrót firmy</b>	Bloober Team S.A.
<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 Dominującej

Stan na dzień sporządzenia sprawozdania

<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 Spółki Dominującej

Informację o strukturze akcjonariatu Spółki Dominującej - Bloober Team S.A., z uwzględnieniem akcjonariuszy posiadających, co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, sporządzono w oparciu o zawiadomienia

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

Stan na 31 grudnia 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 SA przy jednoczesnym zwiększeniu ich liczby (split) co nastąpiło zgodnie z uchwałą nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Bloober Team SA 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 (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>			

### 1.3. Przedmiot działalności Spółki Dominującej

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

**działalność związana  
z oprogramowaniem (62.01 Z),**

Bloober Team SA to niezależny producent gier wideo specjalizujący się w realizacji projektów z zakresu horroru psychologicznego. Członkowie zarządu Bloober Team SA – Piotr Babieno, Konrad Rekieć i Mateusz Lenart – należą do grona najbardziej rozpoznawalnych zarządzających w branży gier wideo na Zachodzie. Mają ponad 10-letnie doświadczenie, a na koncie ponad 30 zrealizowanych pro-

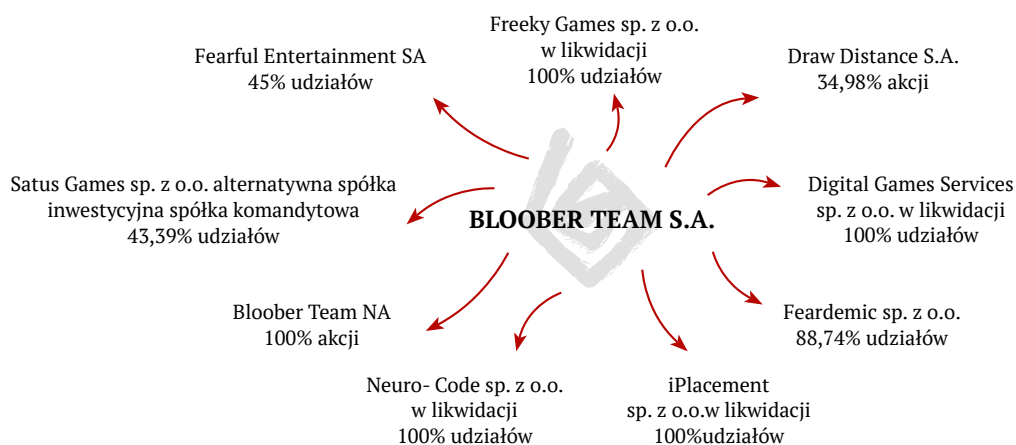
jektów. W 2021 r. do zarządu dołączyła Karolina Nowak. Zespół Bloober Team składa się z blisko 200 osób mających wieloletnie doświadczenie w produkowaniu gier. Spółka jest zaliczana przez partnerów biznesowych do grona 3 najlepszych zespołów tworzących gry z gatunku horror.

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.

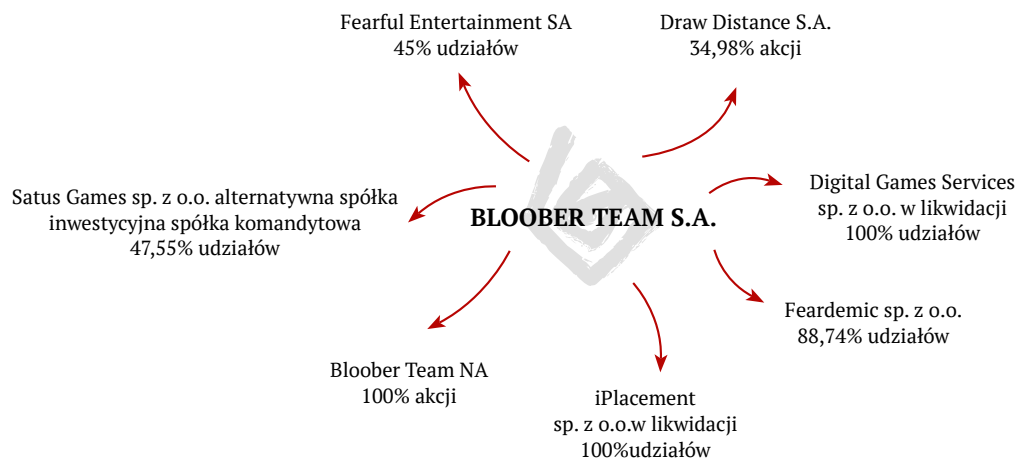
## 2. Opis organizacji grupy kapitałowej Bloober Team

z uwzględnieniem Spółki dominującej, podmiotów zależnych oraz dodatkowo - podmiotów stowarzyszonych

Stan na dzień 31.12.2021 r.



Stan na dzień 18.03.2022 r.



## Dane podmiotów powiązanych

<b>Firma</b>	<b>Feardemic spółka z ograniczoną odpowiedzialnością</b>
<b>Skrót firmy</b>	Feardemic sp. z o.o.
<b>Siedziba</b>	Kraków
<b>Adres siedziby</b>	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
<b>Zarząd</b>	Scott Millard – Prezes Zarządu
<b>Telefon</b>	+ 12 35 38 555
<b>Faks</b>	+ 48 12 35 93 934
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	biuro@feardemic-games.com
<b>Strona internetowa</b>	www.feardemic-games.com
<b>NIP</b>	6751429942
<b>REGON</b>	121208072
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000354722
<b>Kapitał zakładowy</b>	Kapitał zakładowy wynosi 398 900 zł i dzieli się na 3989 udziałów o wartości nominalnej po 100 złotych każdy.

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

<b>Firma</b>	<b>Digital Games Services spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji</b>
<b>Skrót firmy</b>	Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji
<b>Siedziba</b>	Kraków
<b>Adres siedziby</b>	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
<b>Likwidator</b>	Piotr Babieno
<b>Telefon</b>	+ 12 35 38 555
<b>Faks</b>	+ 48 12 35 93 934
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	-
<b>Strona internetowa</b>	-
<b>NIP</b>	6762392361
<b>REGON</b>	120856395
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000323224
<b>Kapitał zakładowy</b>	Kapitał zakładowy wynosi 1 088 000 zł i dzieli się na 21760 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

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

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



<b>Firma</b>	<b>Freeky Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji</b>
<b>Skrót firmy</b>	Freeky Games sp. z o.o. w likwidacji
<b>Siedziba</b>	Kraków
<b>Adres siedziby</b>	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
<b>Likwidator</b>	Piotr Babieno
<b>Telefon</b>	+ 12 35 38 555
<b>Faks</b>	+ 48 12 35 93 934
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	-
<b>Strona internetowa</b>	-
<b>NIP</b>	6751485478
<b>REGON</b>	122733745
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000449102
<b>Kapitał zakładowy</b>	Kapitał zakładowy wynosi 1 669 400,00 zł i dzieli się na 21 880 udziałów o wartości nominalnej po 50 złotych każdy.

## 2.1. Dane podmiotów stowarzyszonych

<b>Firma</b>	<b>Draw Distance spółka akcyjna</b>
<b>Skrót firmy</b>	Draw Distance S.A.
<b>Siedziba</b>	Kraków
<b>Adres siedziby</b>	ul. Cystersów 20A, 31-553 Kraków
<b>Zarząd</b>	Michał Mielcarek - Prezes Zarządu
<b>Telefon</b>	+ 12 346 11 41
<b>Faks</b>	-
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	contact@drawdistance.dev
<b>Strona internetowa</b>	https://drawdistance.dev/
<b>NIP</b>	7123162844
<b>REGON</b>	060475890
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000615245
<b>Kapitał zakładowy</b>	Kapitał zakładowy wynosi 1 311 200,00 zł i dzieli się na 13 112 000 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej po 0,10 złotych każda, w tym: a) 10 912 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A b) 2 200 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B

<b>Firma</b>	<b>Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością – alternatywna spółka inwestycyjna – spółka komandytowa</b>
<b>Skrót firmy</b>	Satus Games sp. z o.o. – alternatywna spółka inwestycyjna – sp.k.
<b>Siedziba</b>	Kraków
<b>Adres siedziby</b>	ul. Podole 60, 30-394 Kraków
<b>Zarząd</b>	SATUS GAMES SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ (KRS: 0000677888)
<b>Telefon</b>	-
<b>Faks</b>	-
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	-
<b>Strona internetowa</b>	-
<b>NIP</b>	6762550794
<b>REGON</b>	380512174
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000736303

<b>Firma</b>	<b>Fearful Entertainment spółka akcyjna</b>
<b>Skrót firmy</b>	Fearful Entertainment S.A.
<b>Siedziba</b>	Gdynia
<b>Adres siedziby</b>	ul. Stefana Batorego 7, 81-365 Gdynia
<b>Zarząd</b>	Piotr Babieno – Członek Zarządu, Zbigniew Dębicki – Członek Zarządu
<b>Telefon</b>	-
<b>Faks</b>	-
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	-
<b>Strona internetowa</b>	<a href="http://www.fearful-entertainment.com/">http://www.fearful-entertainment.com/</a>
<b>NIP</b>	5862365972
<b>REGON</b>	388299030
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	0000884075
<b>Kapitał zakładowy</b>	Kapitał zakładowy wynosi 100 000,00 zł i dzieli się na 1 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej po 0,10 złotych każda

## 2.2. Opis zmian w organizacji grupy kapitałowej Spółki Dominującej

Grupa kapitałowa Bloober Team składała się na dzień 31 grudnia 2021 r. ze spółki dominującej: Bloober Team S.A. oraz spółek zależnych – Bloober Team NA, Feardemic sp. z o.o., Freeky Games sp. z o.o. w likwidacji, Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji, iPlacement sp. z o.o. w likwidacji oraz Neuro-Code sp. z o.o. w likwidacji.

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 1000 udziałów Feardemic za kwotę 4 900 000,00 zł, o czym Spółka informowała raportem bieżącym. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego Feardemic zmieni się struktura własności spółki, a Emitent będzie

posiadał 3540 udziałów Feardemic, które będą stanowić 88,74% udziałów Feardemic.

W dniu 13 stycznia 2022 r. wykreślono z KRS spółkę Neuro-Code spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji. W dniu 17 lutego 2022 r. wykreślono z KRS spółkę Freeky Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji.

W dniu 21 stycznia 2022 r. doszło do odbycia Zgromadzenia Wspólników, Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością – alternatywna spółka inwestycyjna – spółka komandytowa, na którym zwiększono wkłady wspólników, w tym Emitenta do kwoty 1 480 000,00 zł. W związku z tym Emitent na dzień publikacji raportu posiada w tej spółce 47,55% udziałów.

## 2.3. Wskazanie jednostek podlegających konsolidacji oraz niepodlegających konsolidacji

Konsolidacji metodą pełną podlegają następujące spółki: Bloober Team S.A., Digital Games Services Sp. z o.o. w likwidacji, Feardemic Sp. z o.o., Neuro-Code Sp. z o.o. w likwidacji, iPlacement sp. z o.o. w likwidacji oraz Bloober Team NA.

Spółka Freeky Games Sp. z o.o. w likwidacji nie została objęta konsolidacją zgodnie z art. 58 ust.1 ustawy z dnia

29 września 1994 r. o rachunkowości.

Grupa wykazuje również udziały w spółce inwestycyjnej – Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością alternatywna spółka inwestycyjna spółka komandytowa oraz akcje w spółkach Draw Distance S.A. i Fearful Entertainment S.A. i wycenia je w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym metoda praw własności.

## 2.4. Przyjęte zasady polityki rachunkowości

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





### 3. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność oraz wyniki finansowe Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły w okresie 01.01.2021-31.12.2021

#### 3.1. Bloober Team S.A.

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.

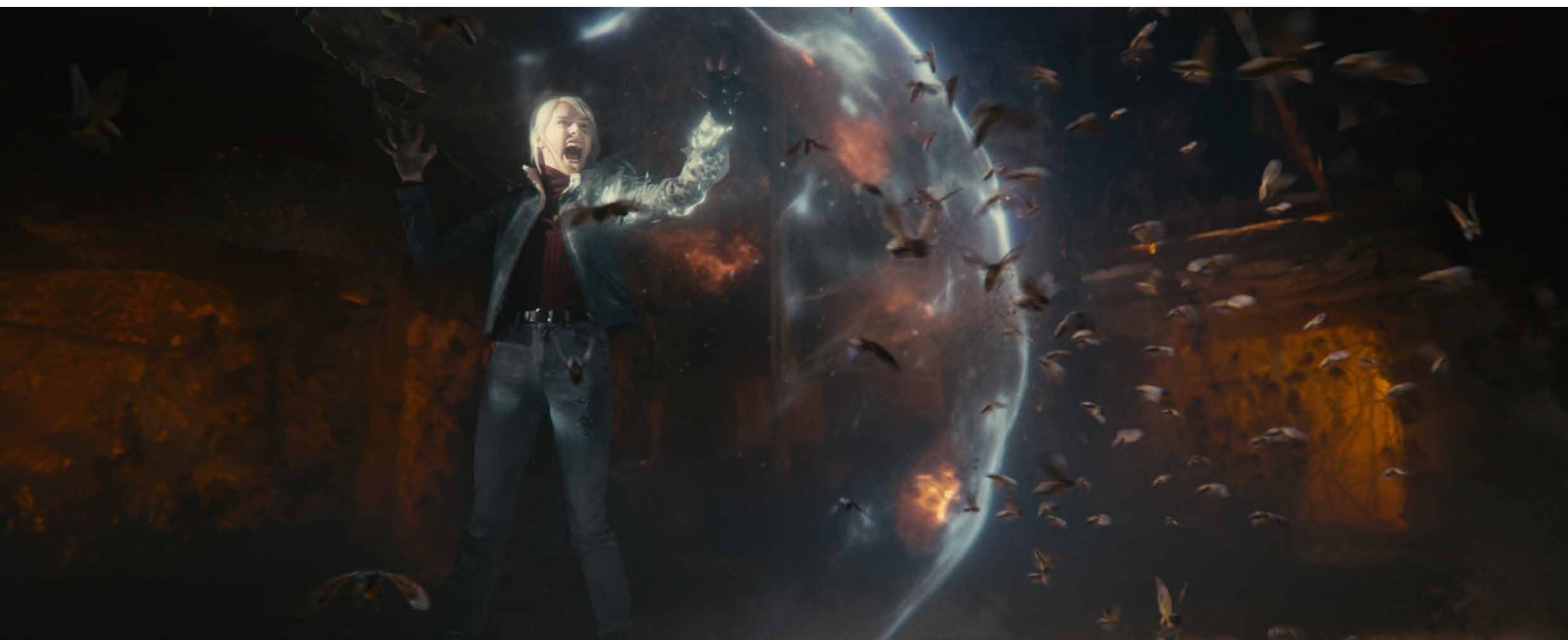
W dniu 28 stycznia finalnie „The Medium” trafiło do rąk graczy. Premiera odbyła się na wszystkich rynkach świata jednocześnie, a jej ilustracją był zwiastun premierowy akompaniowany specjalnie skomponowanym przez duet Reikowski - Yamaoka utworem

„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. Tra-

iler zilustrował kolejny specjalny utwór z oficjalnego soundtracka gry, „Fade” duetu Reikowski i Yamaoka zaśpiewany przez Mary Elizabeth McGlynn oraz Troya Bakera (w grze używającego 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”).

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”.

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



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

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 łącznie. 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. 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



*The Medium*

*(Bloober Team)*



*The Medium*

*(Bloober Team)*

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 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.

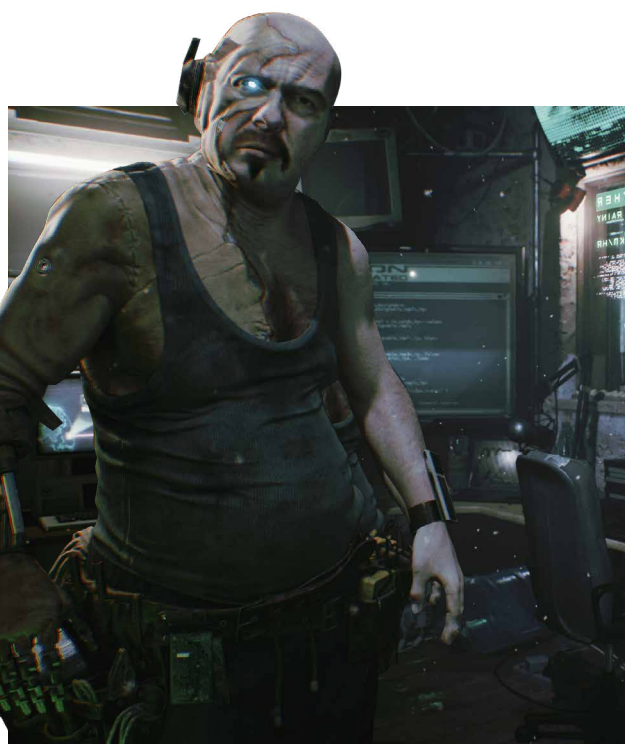
Następnie 6 sierpnia 2021 roku Spółka przedstawiła fanom efekty współpracy z wydawnictwem Black Screen Records - prezentując unikalne wydanie ścieżki dźwiękowej z gry „The Medium” w wersji na płyty CD oraz kolekcjonerskie płyty winylowe. W tym samym dniu wydawnictwo rozpoczęło oficjalną sprzedaż płyt. 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

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 intensywnych 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



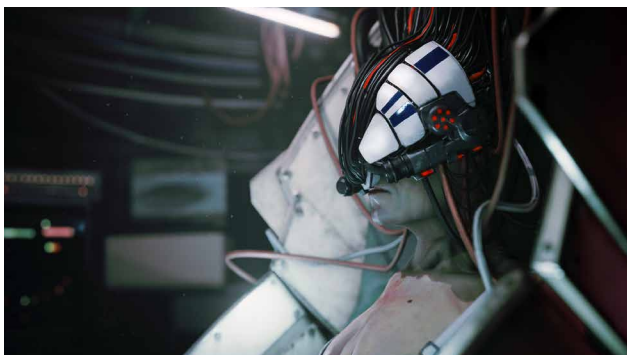
*Observer: System Redux*

*(Bloober Team)*

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 pudełkowej). 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”





*Observer: System Redux*

*(Bloober Team)*

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. 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.



*Layers of Fear VR*

*(Bloober Team)*

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.

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 1572 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.

### Przegląd 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 zrealizo-

wała 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 Zjednoczone. 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 growth. 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 1000 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 3540 udziałów Feardemic, 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, Igrimir w Rosji, Gamescom w Niemczech.

### 3.2. Feardemic sp. z o.o.

W roku 2021 Feardemic sp. z o.o. odnotował najlepsze jak dotąd wyniki sprzedażowe, a sprzedaż gier wzrosła w porównaniu z rokiem 2020. Wzrost przychodów ze sprzedaży zawdzięcza się stałej sprzedaży gry DARQ: Complete Edition na platformach Microsoft XBOX Series X I S, Playstation 5 i Switch. Odnotowano wysoką sprzedaż fizycznej wersji gier, zwłaszcza DARQ: Complete Edition Collectors Editions oraz Standard Editions w Stanach Zjednoczonych. Wzrosła również sprzedaż poprzednich tytułów gier znajdujących się w katalogu spółki, zwłaszcza gier na platformy konsolowe.

Feardemic wykorzystał ten rok do dalszej rozbudowy swojego dotychczasowego portfolio. Wewnętrzny zespół Feardemic dokonał szczegółowej analizy znaczącej liczby potencjalnych deweloperów i ich gier.

Spółka w 2021 r. kontynuowała budowanie fundamentów, które pozwolą jej na dynamiczny rozwój w nadchodzących okresach. Feardemic zakończył prace związane z portowaniem gry DARQ Complete Edition na konsole XBOX X|S, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch oraz wydał grę na wskazanych platformach końcem pierwszego kwartału 2021 r. Ponadto, Feardemic nawiązał znaczącą współpracę bezpośrednio z platformami - Sony, Microsoft i Nintendo, co zaowocowało bardzo dużym zaangażowaniem przy tworzeniu zwiastunów premierowych gier, dystrybucji informacji prasowych i zapowiedzi. Podczas gdy reakcja krytyków była pozytywna, ze względu na ograniczoną bazę konsol nowej generacji, wzrost sprzedaży nie był znaczący, ani nie był oczekiwany. Spółka oczekuje jednak, że DARQ Complete Edition będzie się sukcesywnie sprzedawać przez najbliższe lata, ponieważ utwierdza swoje miejsce jako klasyk gatunku horrorów logicznych. Początkiem 2021 r. spółka rozszerzyła zakres umowy zawartej z Limited Run Games w zakresie wydania gry DARQ Complete Edition w wersji kolekcjonerskiej na PlayStation 5, o wersję na PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Kilka tytułów z katalogu Feardemic zostało zaktualizowane, przez co ponownie wzbudziły zainteresowanie, co wpłynęło na ich sprzedaż. Cathedral 3D, szybka, zręcznościowa, jednoosobowa, niekończąca się arena inspirowana wczesnymi trójwymiarowymi strzelankami z lat 90-tych, doczekała się dużego dodatku w postaci łatki, a także została udostępniona jako część pakietu Fanatical, co znacznie zwiększyło bazę użytkowników. Gra Ritual Crown of Horn w ciągu pierwszego kwartału 2021 r. również doczekała się swojej aktualizacji. W ciągu I kwartału spółka Feardemic wydała również grę One Shell Straight to Hell na platformę PC.

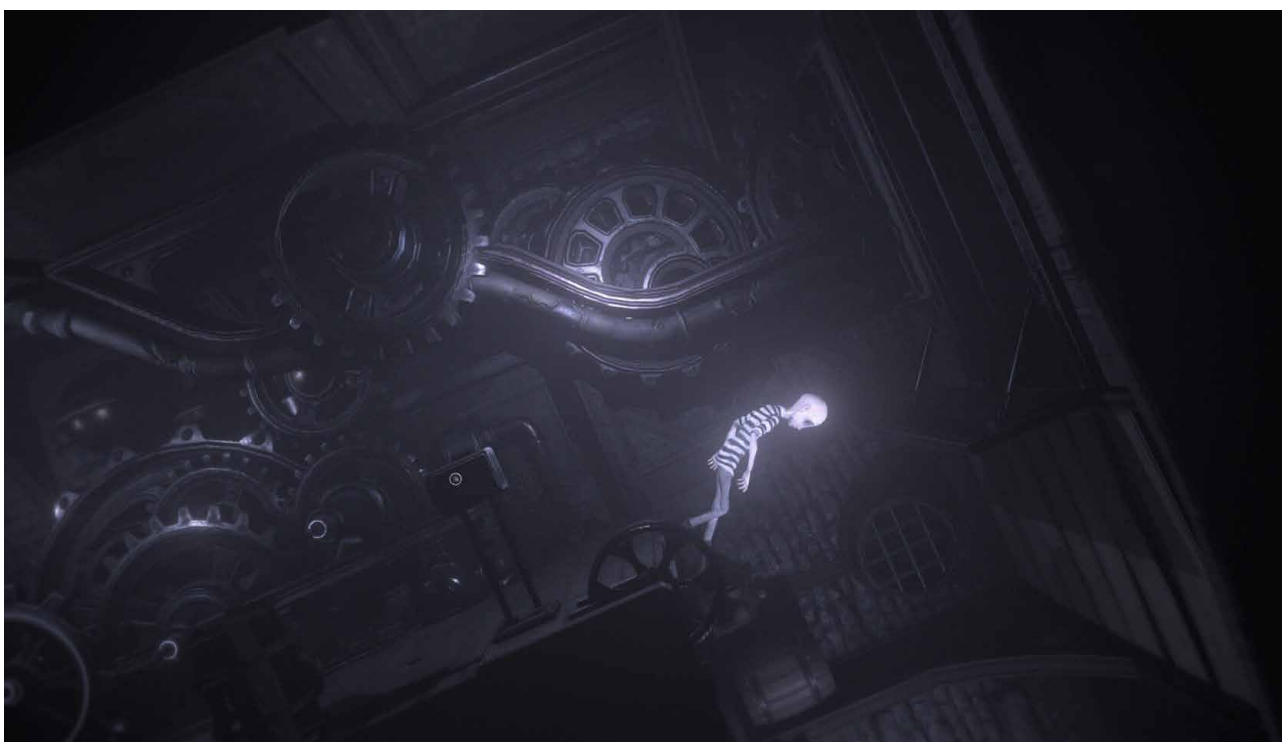
W drugim kwartale roku spółka skupiła swoje główne wysiłki na budowie linii produktów. Wewnętrzny zespół Feardemic dokonał szczegółowej analizy znaczącej liczby potencjalnych deweloperów i ich gier. W tym okresie spółka dokonała przeglądu ponad dziewięćdziesięciu tytułów, spośród których wyselekcjonowała i kontynuuje rozmowy z co najmniej trzema deweloperami na temat tworzonych przez nich gier. W drugim kwartale Feardemic ogłosił nawiązanie współpracy i zawarcie umowy na wydanie gry „Dark Fracture”, tytułu stworzonego przez studio Twisted 3 Studio LTD, o czym Emitent poinformował raportem bieżącym w dniu 1 czerwca 2021 r. „Dark Fracture” zostanie opracowany na platformy PC, Xbox One, PlayStation 4, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch. Jest to horror psychologiczny, w którym gracz eksploruje nieustannie zmieniający się świat, w którym rzeczywistość zderza się z koszmarami. I stąpa po krawędzi szaleństwa, wcielając się w udręczoną duszę, schodząc do najciemniejszych głębin ludzkiej psychiki i kwestionując wszystko, co widzi. W krótkim czasie zespół marketingowy przystąpił do energicznej promocji produkcji, której centralnym punktem była kampania prezentująca grywalne demo gry.

Spółka w dniu 28 kwietnia 2021 roku podjęła decyzję o rozpoznanii odpisu aktualizacyjnego należności na kwotę 21 555,32 zł oraz o odpisie aktualizującym wartość wyrobów gotowych na kwotę 379 634,11 zł (odpis nakładów na gry „Paper Wars” i „Perception”).

W trzecim kwartale Feardemic sp. z o.o. kontynuował sprzedaż w szczególności gry „DARQ: Complete Edition” na Microsoft XBOX Series X I S, Playstation 5 i Switch. Na przychody Feardemic wpłynęła również sprzedaż „The Ultimate Horror Bundle” za pośrednictwem sklepu Microsoft XBOX. W odpowiedzi na artykuł opublikowany przez „Cultured Vultures”, który określił „The Medium”, „Observer: System Redux” i „DARQ: Complete Edition” jako trzy najlepsze gry grozy na platformie XBOX Series X, Feardemic (we współpracy ze swoją spółką macierzystą Bloober Team S.A. i Unfold Games) połączył te trzy tytuły pod nazwą „The Ultimate Horror Bundle”.

W trakcie trzeciego kwartału Limited Run Games, partner Feardemic w zakresie dystrybucji fizycznej w Stanach Zjednoczonych, ogłosił rozpoczęcie przedsprzedaży gier „DARQ: Complete Edition Collectors Editions” oraz „Standard Editions” na konsolach Playstation 5, XBOX Series S I X oraz Switch. Edycje kolekcjonerskie zawierają pluszaka Lloyda, limitowaną edycję ścieżki dźwiękowej, cyfrową książkę do pobrania oraz płytę z grą. Fizyczne edycje gry





*DARQ Complete Edition*

*(Feardemic)*

zostaną dostarczone do użytkowników, którzy zamówili je w przedsprzedaży, w ostatnim kwartale tego roku. Spółka kontynuowała współpracę z deweloperami w celu poprawy atrakcyjności rynkowej gier z dotychczasowego katalogu oraz nadchodzących tytułów. Zaktualizowana została gra „Cathedral 3-D” i udostępniona również na komputery Mac i Linux. Sklep internetowy firmy, feardemic.store został odnowiony, aby zwiększyć komfort jego użytkowania i ilość dostępnych gier. W ciągu trzeciego kwartału Feardemic brał udział w targach PAX (USA) i EGX (Wielka Brytania). Firma skorzystała z okazji, aby ponownie zaprezentować grę „DARK FRACTURE” a także rozdać wersje testowe gry „DARK FRACTURE Prologue”, która została pobrana już ponad 270,000 razy. Feardemic wykorzystał ten okres również do dalszej rozbudowy swojego dotychczasowego portfolio. Wewnętrzny zespół Feardemic kontynuował szczegółową analizę potencjalnych twórców i ich gier. We wrześniu spółka zawarła umowę z King’s Pleasure, której przedmiotem jest wydanie nowej gry pod tytułem „Cosmic: A Journey Among Shadows - metroidvania action-adventure”, o czym Emitent informował raportem bieżącym w dniu 9 września 2021 roku. Gra osadzona jest w kolorowym wszechświecie zaludnionym przez dziwaczne stworzenia, których cienie mają własne, charakterystyczne osobowości. King’s Pleasure to nowopowstałe studio deweloperskie

utworzone przez byłych twórców takich gier jak “Cyberpunk 2077”, “Serial Cleaner” and “Vampire: The Masquerade – Coteries of New York”. Również we wrześniu Feardemic podjął decyzję o kontynuacji współpracy z Unfold Games w zakresie wydania gry zatytułowanej „Bloody Hell Hotel” na platformy PlayStation 5 i XBOX Series X oraz Switch, o czym Emitent informował raportem bieżącym w dniu 21 września 2021 roku. W trakcie trzeciego kwartału doszło do zmian personalnych w spółce. Scott Millard został powołany na stanowisko Prezesa Zarządu spółki; w dniu 30 lipca 2021 roku Scott Millard zastąpił w tej funkcji Piotra Babieno.

Wraz z dołączeniem nowych wspólników w roku obrotowym 2021, spółka rozpoczęła również proces przekształcania się ze spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną. Przekształcenie ma zakończyć się w drugim kwartale 2022 roku. W dniu 30 lipca 2021 roku zgromadzenie wspólników Feardemic sp. z o.o. podjęło uchwałę w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego Feardemic poprzez ustanowienie 1 449 nowych udziałów Feardemic, w ramach którego Emitent objął 1000 udziałów Feardemic za kwotę 4 900 000 zł, o czym Spółka informowała raportem bieżącym. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego Feardemic zmieniła się struktura własności

spółki, Bloober Team posiada 3540 udziałów Feardemic, które stanowią 88,74% udziałów Feardemic.

W czwartym kwartale 2021 roku Feardemic ogłosił, że poszukuje doradztwa w sprawie wprowadzenia spółki na Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie. Współpracując z kilkoma podmiotami zewnętrznymi, spółka przedstawiła potencjalnym inwestorom swoje plany średnioterminowe i zaprezentowała swoje plany na najbliższe dwanaście miesięcy i kolejne lata.

W dniu 17 listopada 2021 r. Feardemic podpisał również umowę wydawniczą z warszawskim deweloperem Unseen Silence S.A. na wydanie gry „Terror: Endless Night” na platformach PC, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch, o czym Emitent poinformował raportem bieżącym. Jest to strategiczna gra turowa osadzona w XIX wieku. Gra przenosi gracza na pokład statku ratunkowego w poszukiwaniu HMS „Terror” i HMS „Erebus”, okrętów Królewskiej Marynarki Wojennej, będących w trakcie misji polegającej na przepłynięciu pod biegunem północnym i dotarcia do Azji Wschodniej. Spółka planuje ogłoszenie daty premiery gry na początku 2022 roku.

Ponadto, w czwartym kwartale spółka ogłosiła kontynuację współpracy z deweloperem Mateuszem Belickim aka Unfinished Games poprzez podpisanie przez Strony umowy wydawniczej w dniu 9 grudnia 2021 r. W ramach tej współpracy zostanie opracowany prequel gry „Cathedral 3D”.

„Cathedral 3D”. Gra będzie nosić tytuł „Chapel 3D - The Ascent” i będzie bardziej rozbudowaną, wielopoziomową grą FPS z misjami, która przedstawi pochodzenie postaci z „Cathedral 3D” oraz rozwinie fabułę i świat. Spółka ogłosiła również ostatnią aktualizację gry oraz plany wprowadzenia modelu free-to-play, który ma na celu zapoznanie graczy z koncepcją świata „Cathedral”. Spółka pozostaje optymistycznie nastawiona, że gry w świecie „Cathedral” przyniosą grupie pozytywne wyniki.

W 2021 r. kontynuowano prace nad główną grą spółki „Dark Fracture”. Prolog gry (demo) zakończył rok z wynikiem blisko dwustu osiemdziesięciu pięciu tysięcy (285 000) pobrań i nadal utrzymuje bardzo pozytywne oceny na Steamie. Zainteresowanie grą poprzez dodanie jej do listy życzeń wzrosło o około 208% od początku roku i firma spodziewa się, że będzie ono nadal rosło w szybkim tempie w kolejnym roku fiskalnym.

Feardemic postanowił również wzmocnić swój zespół, rekrutując nowe osoby do zespołu marketingowego, aby wspomóc rozwój spółki w 2022 roku. Wraz z powiększeniem zespołu, Feardemic przeniósł się do nowego biura, które sąsiaduje z siedzibą Bloober Team w Krakowie. Główny zespół Feardemic pozostaje bez zmian pracując w trybie zdalnym, a wszystkie media społecznościowe i kwestie związane z PR zlecane są podmiotom zewnętrznym. Przez cały kwartał pracownicy wykonywali pracę zdalną w warunkach domowych, co zostanie utrzymane w najbliższej przyszłości.

### 3.3. Bloober Team NA

Spółka Bloober Team NA w 2021 r. kontynuowała aktywną działalność związaną z grą „Blair Witch”. Bardzo dobrze oceniana jest nadal wersja gry dla wirtualnej rzeczywistości - w styczniu firma Try Evidence, konsultant do spraw rynku gier, w swoim opracowaniu na temat najlepszych produkcji VR 2020 umieściła Blair Witch: Oculus Quest Edition na drugim miejscu.

Również w kolejnych kwartałach spółka kontynuowała działalność wydawniczą związaną z grą „Blair Witch”. W lipcu spółka rozszerzyła dostępność gry „Blair Witch VR Edition” poprzez wydanie wersji przygotowanej specjalnie z myślą o wirtualnej rzeczywistości, wzbogaconej o dodatkowe rozwiązania dedykowane dla tego rodzaju gier i dostępnej jak dotąd tylko na urządzenia Oculus Quest i Oculus Quest 2. 6 lipca 2021 roku w ofercie pojawiła się wersja dla Oculus Rift, następnie 11 sierpnia 2021 roku wersja na platformę Playstation VR, oraz 12 sierpnia 2021 roku paczka rozwiązań dla urządzeń ko-

rzystających z usługi Steam, m.in. HTC VIVE, Valve Index i innych. Marketingowym podkreśleniem tej premiery była publikacja Live Action Trailera gry. Równolegle spółka prowadziła intensywne działania na rzecz rozszerzenia zasięgu dostępności swojej oferty. W efekcie tych prac, 4 sierpnia 2021 roku umową z CE-Asia Hong Kong Limited z siedzibą w Hongkongu spółka udzieliła niewyłącznej licencji na dystrybucję gry „Blair Witch” w wersji cyfrowej na terytorium Chin kontynentalnych, Hongkongu, Tajwanu, Tajlandii, Indonezji, Malezji, Singapuru, Wietnamu i Filipin.

Z początkiem października spółka nawiązała współpracę z platformą streamingu gier Luna należącej do amerykańskiego giganta Amazon gdzie zadebiutowała grą „Blair Witch” w dniu 7 października 2021 r.



### 3.4. iPlacement sp. z o.o. w likwidacji

Spółka zaprzestała całkowicie prowadzenia działalności gospodarczej i nie podejmuje działań w celu kontynuacji tej działalności.

### 3.5. Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji

Spółka zaprzestała całkowicie prowadzenia działalności gospodarczej i nie podejmuje działań w celu kontynuacji tej działalności.

### 3.6. Neuro-Code sp. z o.o. w likwidacji

Spółka zaprzestała całkowicie prowadzenia działalności gospodarczej. W dniu 13 stycznia 2022 r. wykreślono z KRS spółkę Neuro-Code spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji.

### 3.7. Freeky Games sp. z o.o. w likwidacji

Spółka Freeky Games sp. z o.o. w likwidacji zaprzestała całkowicie prowadzenia działalności gospodarczej. W dniu 17 lutego 2022 r. wykreślono z KRS spółkę Freeky Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji.

### 3.8. Komentarz do wyników finansowych osiągniętych w 2021 r.

Grupa w 2021 r. wykazuje znaczny wzrost przychodów netto ze sprzedaży w stosunku do roku ubiegłego, wzrost z poziomu 49,95 mln zł do poziomu 62,77 mln zł tj. o 26% (w tym wartość przychodów netto ze sprzedaży produktów w prezentowanym okresie wyniosła aż 78,11 mln zł, a wartość zmiany stanu produktów wykazuje ujemną wartość 15,34 mln zł)..

Tak wysoki poziom przychodów w 2021 r. związany jest przede wszystkim z utrzymywaniem się wysokiego poziomu sprzedaży poszczególnych gier 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 Grupa Bloober 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 Grupie osiągnąć w 2021 r. ponad 12,86 mln zł zysku ze sprzedaży tj. o 69% większy niż w roku ubiegłym.

W 2021 r. Grupa rozpoznaje w wyniku finansowym także 11,17 mln zł pozostałego przychodu operacyjnego, w głównej mierze z tytułu otrzymanych dotacji.

W przychodach finansowych Grupa wykazuje 1,64 mln zł innych przychodów finansowych, wynikających głównie z dodatniego salda różnic kursowych. Grupa wykazuje również 0,56 mln zł w pozycji zysku ze sprzedaży udziałów związany ze zmianą struktury udziałowej (przystąpieniem nowych udziałowców do spółki) w spółce Feardemic Sp. z o.o. Udział Spółki Bloober Team S.A. zmniejszył się z poziomu 100% do poziomu 88,74%.

Dodatkowo Grupa rozpoznaje 0,24 mln zł straty na wycenie udziałów w spółkach podporządkowanych wycenianych metoda praw własności.

Powyższe pozwoliło Grupie osiągnąć w 2021 r. łącznie zysk netto na poziomie 20,95 mln zł.

Opisane powyżej wyniki finansowe Grupy umożliwiły jej wykazanie znaczącego wzrostu środków pieniężnych - wzrost o 18,02 mln zł w 2021 r., na który składają się przede wszystkim przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej na poziomie 25,03 mln zł oraz dodatkowo z działalności finansowej 2,37 mln zł. Część uzyskanych

nadwyżek finansowych Spółka wydatkuje na działalność inwestycyjną w wartości 9,38 mln zł.

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

Istotnym elementem aktywów Grupy są zapasy związane z ponoszonymi przez nią nakładami na produkcję gier. Pozycja ta zmniejszyła się z poziomu 33,84 mln zł na koniec 2020 r. do poziomu 10,43 mln zł na koniec 2021 r.,

pomimo ponoszonych nakładów na produkcję nowych gier. Spadek wartości zapasów w dużej mierze był spowodowany rozpoczęciem w prezentowanym okresie 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 1,35 mln zł, przy jednoczesnym bardzo znaczącym wzroście należności z tytułu dostaw i usług, podatków oraz innych należności o łączną kwotę 6,66 mln zł.

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

### 4.1. Bloober Team S.A.

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 2022w 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 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



The Medium

(Bloober Team)

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, Igrimir 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.

## 4.2. Feardemic sp. z o.o.

W pierwszym kwartale 2022, spółka Feardemic podpisała umowę z krakowskim deweloperem Titanite Games sp. z o.o., na mocy którego Feardemic stał się wyłącznym wydawcą gier „Perseverance Part 1”, „Perseverance Part 2”, „Perseverance Part 3” oraz „Perseverance Complete Edition” na platformy PC, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch. Umowa zawarta została na okres 10 lat od daty premiery Gier. „Perseverance” to powieść wizualna o przetrwaniu i odkupieniu z gatunku horror oraz thriller. Planowana premiera gier „Perseverance Part 2” oraz „Perseverance Part 3” na platformie PC to II kwartał 2022 roku.

Ponadto, w dniu 23 lutego 2022 r. doszło do zawarcia przez spółkę Feardemic istotnej umowy wydawniczej z Unfold Games, LLC z siedzibą w Glendale, California,

USA. Na podstawie przedmiotowej umowy Feardemic sp. z o.o. stał się wyłącznym wydawcą gry „Bloody Hell Hotel” na platformach Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch. Umowa zawarta została na okres 10 lat od daty premiery gry. Choć gra stanowi odejście od platformowego stylu gry logicznej „DARQ”, spółka jest przekonana o jej potencjale i planuje wydanie gry w 2023 roku.

Jak wszystkie spółki, Feardemic stara się wspierać działania humanitarne w Ukrainie. Chociaż jest to mała spółka, podejmuje działania wspólnymi siłami jak i indywidualnie. Feardemic współpracował z kilkoma firmami w Ukrainie, które świadczyły usługi techniczne związane z dostawą. Spółka jest przekonana nie powinno to mieć większego wpływu na jej działalność operacyjną.

## 4.3. Bloober Team NA

Spółka Bloober Team NA kontynuowała w 2022 r. działalność wydawniczą związaną z grą „Blair Witch”. Pierwsze miesiące nowego roku przyniosły wyróżnienia dla „Blair Witch VR” (wersja gry na urządzenia wirtualnej rozrywki),

która głosami graczy uzyskała nominacje w kategorii VR Game of the Year w ramach Steam Awards, jednego z największych plebiscytów cyklicznych organizowanych w branży growej.

## 4.4. Pozostałe spółki z grupy kapitałowej

Pozostałe spółki z grupy kapitałowej po zakończeniu roku 2021 nie prowadziły istotnej działalności operacyjnej. Kontynuowane są działania związane z ich likwidacją. W dniu 13 stycznia 2022 r. wykreślono z KRS spółkę Neuro-Code spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji. W dniu 17 lutego 2022 r. wykreślono z KRS spółkę Freeky Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w likwidacji.

### Rozwiązania innowacyjne

W I kwartale 2022 r. pozostałe spółki z grupy kapitałowej Emitenta, poza Emitentem, nie podejmowały aktywności nastawionej na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych.

## 5. Przewidywany rozwój grupy kapitałowej

Strategia rozwoju spółki Feardemic na rok 2022 zakłada dalsze rozbudowywanie oraz wzmacnianie oferty katalogowej gier wideo na wszystkie najważniejsze platformy sprzętowe. Spółka kontynuuje pozyskiwanie praw wydawniczych do gier i produktów rozrywki interaktywnej od deweloperów z całego świata. Feardemic stale poszukuje potencjalnych partnerów i deweloperów do tworzenia nowych, innowacyjnych licencji oraz francyz zgodnych z gatunkową specjalizacją spółki. W 2021 roku spółka dokonała przeglądu wielu potencjalnych tytułów, a niektóre z nich pozostają potencjalnymi kandydatami na stanowisko partnerów wydawniczych, dzięki którym spółka Feardemic będzie mogła wykorzystać swoje doświadczenie w portowaniu gier na konsole obecnej generacji PS5 i Xbox serii X i S. Spółka Feardemic spodziewa się, że w ciągu najbliższych 12 miesięcy jej katalog oferowanych produktów znacznie się powiększy i obejmie nie tylko gry premium, ale również franczyzy należące do kategorii gier freemium, free-to-play i mobilnych.

Spółka planuje również coroczną prezentację produktów

w pierwszym kwartale 2022 roku pod nazwą FEARFEST. Pierwsza odsłona ma być punktem wyjścia do stworzenia własnego corocznego festiwalu, który może stać się najważniejszym wydarzeniem online z gatunku horror na całym świecie. Feardemic planuje uruchomić również nowe kanały mediów społecznościowych, które wzmocnią oraz pomogą zbudować spójną, aktywną oraz jedną z najlepszych społeczności skupionych wokół treści z gatunku horror. W wyniku tych wszystkich działań spółka spodziewa się, że na początku 2022 roku zespół Feardemic powiększy się o około jedenastu pełnoetatowych i niepełnoetatowych specjalistów zajmujących się marketingiem i publikacją.

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

Grupa planuje ostatecznie zakończyć likwidację spółek – Digital Games Services sp. z o.o. w likwidacji oraz iPlacement sp. z o.o. w likwidacji.

## 6. 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 Grupy Kapitałowej Bloober Team – w postaci epidemii koronawirusa COVID-19.

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 grupy Emitenta, pandemia nie miała dotychczas negatywnego przełożenia na obraz wyników finansowych. Cała grupa kapitałowa 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 nieznacz-

nej zmianie daty światowej premiery gry „The Medium” na dzień 28 stycznia 2021 r.

Grupa podjęła również przede wszystkim czynności mające na celu zminimalizowanie zagrożenia dla swoich pracowników w związku z rozprzestrzenianiem się wirusa. Pracownicy grupy w większości nadal 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, utrudnienia w realizacji eventów promocyjnych, targów - są głównymi obszarami działalności grupy, 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

, iż z wieloma firmami zewnętrznymi grupa współpracuje, niektóre planowane zlecenia spółki zdecydowały 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.

W związku z aktualną sytuacją pandemiczną, realne nadal jednak jest ryzyko zachorowania takiej części zespołu Spółki dominującej oraz innych podmiotów z grupy, która miałyby wpływ na efektywność Spółki i mogłaby spowodować spowolnienie prac produkcyjnych lub przesunięcie założonych terminów. Do tej pory taka sytuacja się jednak nie zdarzyła.

Dla całej branży, w tym również dla grupy kapitałowej Bloober Team, na pewno istotny jest fakt, że część znaczących eventów odbywa się nadal w zmienionej formie – online.

W ocenie Emitenta minimalne jest zagrożenie administracyjnego ograniczenia działalności przez władze państwowe. W odróżnieniu od branż, których działalność została ograniczona w związku z rozprzestrzenieniem się pandemii, spółki z grupy 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.

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

Spółki wchodzące w skład Grupy podejmują niezbędne działania celem zapobieżenia negatywnym skutkom oddziaływania wskazanych czynników, m.in. poprzez prowadzenie działalności na całym świecie (negatywne zmiany w koniunkturze na jednym z obszarów nie muszą oddziaływać na inne rejon), 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.

**Czynniki związane z działalnością poszczególnych Spółek**

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

**Ryzyko związane z finansowaniem z dotacji i środków UE**

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

**Ryzyko istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej**

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

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

### Ryzyko zmiany cen

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

### Ryzyko zmiany kursów walutowych

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

### Ryzyko kredytowe

Spółka Dominująca. 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 wpływem sytuacji makroekonomicznej na Emitenta

W związku z tym, że Grupa 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 Grupę. Znaczący wpływ na wysokość osiągniętych przychodów przez Grupę mają niezależne czynniki, takie jak: tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, a także poziom 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 Grupy.

Grupa 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 Grupa zakłada wystąpienie wzrostu cen oraz inflacji. W związku z zaistniałą sytuacją przewiduje również wzrost stóp procentowych. Grupa od dłuższego czasu obserwuje na rynkach finansowych duży niepokój oraz idące za tym zmiany.

### Ryzyko związane z sytuacją polityczną na świecie

W lutym 2022 r. powstało nowe ryzyko dla działalności Grupy w postaci rozpoczęcia wojny w Ukrainie. W związku



z zaistniałą sytuacją, spółka dominująca 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.

Również Feardemic stara się wspierać działania humanitarne w Ukrainie. Feardemic współpracował z kilkoma firmami w Ukrainie, które świadczyły usługi techniczne związane z dostawą. Spółka jest przekonana nie powinno to mieć większego wpływu na jej działalność operacyjną.

Ogólny niepokój, konflikty zbrojne, niepewności na rynkach finansowych średnioterminowo powinny natomiast zwiększyć zainteresowanie produktami Emitenta, jako że horror jako gatunek pozwala odbiorcy na oswojenie się z lękami panującymi na świecie. Jest to znamienne dla całego gatunku na wszystkich polach eksploatacji.

## 7. 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.

Pozostałe spółki z grupy kapitałowej Bloober Team nie podejmowały działań w zakresie badań i rozwoju.

## 8. Personel i świadczenia socjalne

Na dzień 31 grudnia 2021 roku zatrudnienie w Spółce Dominującej wynosiło 28 osób, w Feardemic sp. z o.o. – 1 osoba, w pozostałych spółkach z grupy brak osób zatrudnionych.

W 2021 r. średnioroczne przeciętne zatrudnienie w grupie Bloober Team kształtowało następująco:

	Bloober Team S.A.	Feardemic Sp.zo.o.	Digital Games Services Sp.zo.o. w likwidacji	Neuro-Code Sp.zo.o. w likwidacji	iPlacement sp. z o.o. w likwidacji	Bloober Team NA
Styczeń – grudzień 2021	26,39	1,67	0	0	0	0

Wszyscy pracownicy grupy kapitałowej w roku 2021 zatrudnieni byli na stanowiskach nierobotniczych.

Żadna ze spółek należących do grupy kapitałowej Bloober Team, z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych

## 9. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

### Sytuacja majątkowa

W trakcie 2021 roku Grupa 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 924 204,58 zł,
- ♦ przeprowadziła adaptację i modernizację wynajmowanych pomieszczeń biurowych o wartości 16 214,00 zł,
- ♦ środki transportu 966 514,28zł. (zakup w leasingu samochodów).

Grupa wykazuje aktywa w łącznej wartości 86 169 689,79 zł, na które składają się przede wszystkim Krótkoterminowe aktywa finansowe o wartości 25 705 116,53 zł (w tym środki pieniężne w kwocie 25 067 407,26 zł), Wartości niematerialne i prawne 16 435 740,50 zł (przede wszystkim koszty zakończonych prac rozwojowych tj. GameInn i Medium), Należności krótkoterminowe od pozostałych jednostek o wartości 13 227 815,11 (w tym należności z tytułu dostaw i usług w kwocie 12 045 679,78 zł) oraz Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe 12 487 968,17 zł (w tym głównie nakłady na prace rozwojowe w kwocie 11 377 152,52 zł).

### Sytuacja finansowa

Dane na 31 grudnia 2021 roku:

kapitały własne	54 941 686,42 zł,
kapitał zakładowy	176 729,90 zł,
suma bilansowa	86 169 689,79 zł,
zysk netto	20 953 896,54 zł,
przychody ze sprzedaży produktów	78 108 788,60 zł.

W 2021 roku głównymi źródłami finansowania działalności Grupy były:

- ♦ Bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość przychodów ze sprzedaży w 2021r. wyniosła 78 108 788,60 zł,
- ♦ Wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Grupę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 6 451 245,59 zł,

### Sytuacja dochodowa

W 2021 roku Grupa zrealizowała zysk netto w wysokości 20 953 896,54 zł.

Grupa generuje przychody ze sprzedaży realizowanych przez nią gier. Istotnym elementem wyników finansowych Grupy jest również prezentacja zmiany stanu produktów, która jest odzwierciedleniem nakładów ponoszonych na produkcje gier.

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

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

## 10. Nabycie udziałów (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, uchwalenia 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).

#### Inne podmioty z grupy kapitałowej

Nabycie udziałów (akcji) własnych nie dotyczy innych podmiotów wchodzących w skład grupy kapitałowej Bloober Team.

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

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

## 12. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego

Spośród spółek należących do grupy kapitałowej, na dzień 31.12.2021 r. Bloober Team S.A. był jedyną spółką publiczną, notowaną na rynku NewConnect, który nie jest rynkiem regulowanym. Bloober Team S.A. stosuje Dobre Praktyki przyjęte na rynku NewConnect przez Giełdę Papierów

Wartościowych w Warszawie.

Stosowanie zasad ładu korporacyjnego nie dotyczy innych podmiotów wchodzących w skład grupy kapitałowej Bloober Team.

## 13. Instrumenty finansowe i prognozy finansowe

Na dzień 31.12.2021 r. Spółka Dominująca Bloober Team S.A. wykazuje następującej saldo pożyczek udzielonych spółkom zależnym:

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

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

Spółka zależna	Wartość % udziałów	Wartość księgową udziałów [PLN]
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 SA	34,98	458 716,50
Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością alternatywna spółka inwestycyjna spółka komandytowa	43,39	500 000,00
Fearful Entertainment SA	45	45 000,00

Na dzień 31.12.2021 r. Grupa 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 SA	kredyt odnawialny	750 000,00
Alior Bank SA	karta kredytowa	32 877,94

## 14. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

### Wskaźnik rentowności kapitału własnego

Rentowność netto kapitału własnego	38,14%	29,78%	11,26%
	<b>Rok 2021</b>	<b>Rok 2020</b>	<b>Rok 2019</b>

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

Płynność bieżąca	6,33	4,81	4,36
	<b>Rok 2021</b>	<b>Rok 2020</b>	<b>Rok 2019</b>

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

Wskaźnik zadłużenia	35,88%	58,71%	52,42%
	<b>Rok 2021</b>	<b>Rok 2020</b>	<b>Rok 2019</b>

### Wskaźnik średniego zatrudnienia

Średnie zatrudnienie	28,06	36	45
	<b>Rok 2021</b>	<b>Rok 2020</b>	<b>Rok 2019</b>

Kraków, dnia 18 marca 2022 roku

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

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

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

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





