



bloober
t e a m

BLOOBER TEAM S.A.
SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI
ZA OKRES 01.01.2018-31.12.2018

DATA PUBLIKACJI: 31 MAJA 2019

Spis treści

1.	Wizytówka jednostki	3
2.	Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2018 do 31.12.2018 roku	5
3.	Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2018 roku	9
4.	Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2018 roku	12
5.	Czynniki ryzyka i zagrożeń	12
6.	Personel i świadczenia socjalne	16
7.	Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	16
8.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	17
9.	Nabycie akcji własnych	18
10.	Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)	18
11.	Instrumenty finansowe i prognozy finansowe	18
12.	Zasady ładu korporacyjnego	19
13.	Wskaźniki finansowe i niefinansowe	19

1. Wizytówka jednostki

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

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

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

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

1.1. ORGANY SPÓŁKI

Stan na 31 grudnia 2018 r.

Zarząd	Piotr Babieno	– Prezes Zarządu
	Konrad Rekieć	– Członek Zarządu
Rada Nadzorcza	Maciej Niewiadomski	– Przewodniczący i Sekretarz Rady Nadzorczej
	Łukasz Rosiński	– Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Rafał Małek	– Członek Rady Nadzorczej
	Marcin Borek	– Członek Rady Nadzorczej
	Andrzej Zyguła	– Członek Rady Nadzorczej
	Piotr Jędras	– Członek Rady Nadzorczej

Na dzień 1 stycznia 2018 roku w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby: Piotr Babieno, Konrad Rekieć. Stan ten nie uległ zmianie przez cały rok 2018, w związku z czym zarówno na dzień 31 grudnia 2018 roku jak i na dzień sporządzania niniejszego Sprawozdania, w skład Zarządu Spółki wchodzi: Piotr Babieno i Konrad Rekieć.

Na dzień 1 stycznia 2018 r. w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodziły następujące osoby: Maciej Niewiadomski, Łukasz Rosiński, Rafał Małek, Marcin Borek i Andrzej Zyguła. W dniu 6 marca 2018 r. w skład Rady Nadzorczej został wybrany nowy członek: Piotr Jędras. Skład ten nie uległ zmianie, w związku z powyższym, na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania, skład organów Spółki prezentuje się następująco:

Zarząd	Piotr Babieno	– Prezes Zarządu
	Konrad Rekieć	– Członek Zarządu
Rada Nadzorcza	Maciej Niewiadomski	– Przewodniczący i Sekretarz Rady Nadzorczej
	Łukasz Rosiński	– Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Rafał Małek	– Członek Rady Nadzorczej
	Marcin Borek	– Członek Rady Nadzorczej
	Andrzej Zyguła	– Członek Rady Nadzorczej
	Piotr Jędras	– Członek Rady Nadzorczej

1.2. STRUKTURA AKCJONARIATU

Stan na 31 maja 2019 r.

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

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

LP.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Piotr Babieno	200.000	11,32	200.000	11,32
2	LARTIQ TFI S.A.	173.104	9,79	173.104	9,79
3	MetLife TFI S.A.	90.195	5,1	90.195	5,1
4	Pozostali	1.304.000	73,79	1.304.000	73,79

2. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność w okresie od 01.01.2018 do 31.12.2018 roku

Bloober Team S.A. w 2018 rok obchodził swoją 10-tą rocznicę powstania. Te lata doświadczenia procentują rozmowami prowadzonym z największymi partnerami w branży gier na Świecie. Zarząd Spółki wiąże z nimi istotne nadzieje.

Gra Layers of Fear: Legacy

Ważnym wydarzeniem roku 2018 była pierwsza premiera gry Emitenta - Layers of Fear: Legacy na platformie Ninendo Switch. Premiera ta nastąpiła w dniu 21 lutego 2018r., na terytorium Europy, Ameryki Północnej, Afryki Południowej i Australii. Cena tej gry została ustalona na wyjściowym poziomie 19,99 EURO/USD, jednakże na różnych terenach gra ta może mieć inne ceny. Pierwsze tygodnie sprzedaży tej gry, pokazały,

iż gra ta w krótkim okresie czasu przyniosła zwrot z poniesionych inwestycji.

W dniu 28 lutego 2018r. Emitent otrzymał od wydawcy: spółki Circle Entertainment Limited z siedzibą w Chinach, informację o zakończeniu procesu certyfikacji gry Emitenta pt. „Layers of Fear: Legacy” na platformie Nintendo Switch na terytorium Azji. Premiera tej gry na rynku azjatyckim w wersji na platformie Nintendo Switch miała miejsce w dniu 29 marca 2018 r.

Równocześnie Emitent zdecydował się na wydanie tej gry w formie limitowanej wersji pudełkowej. W tym celu w dniu 23 stycznia 2018 r. Emitent zawarł ze spółką Limited Run Games Inc. z siedzibą w Raleigh, Stany Zjednoczone, umowę na wydanie, marketing i dystrybucję tej



Layers of Fear: Legacy



(Bloober Team)

gry. Licencja na wydanie tej gry została udzielona bez ograniczeń terytorialnych.

Gra Layers of Fear 2

W 2018 roku Emitent podjął decyzję o podjęciu prac nad nową grą z gatunku horroru psychologicznego, będącej kontynuacją dobrze przyjętej „Layers of Fear”.



Layers of Fear 2

(Bloober Team)

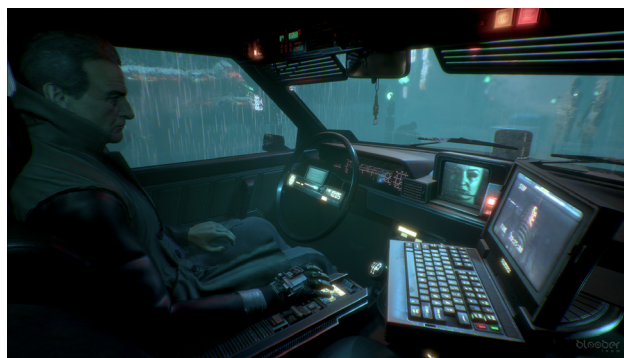
W dniu 6 marca 2018 r. Emitent zawarł ze spółką Gun Media Holdings Inc. z siedzibą w Lexington, Stany Zjednoczone umowę dotyczącą produkcji i wydania nowej gry pt. Layers of Fear 2. Umowa określa ramy współpracy pomiędzy Spółką a wydawcą tej gry, dotyczące produkcji, wydania, dystrybucji oraz jej marketingu na terytorium całego świata. Na mocy umowy Emitent otrzymywał od tego wydawcy wynagrodzenie typu „advance” po spełnieniu ustalonych kamieni milowych, oraz będzie otrzymywał wynagrodzenie w postaci tantiem, które będą wypłacane Emitentowi już od pierwszej sprzedanej sztuki gry. Emitent pozostanie w posiadaniu pełni praw własności intelektualnej do gry. Spółka Gun Media Holdings jest wydawcą m.in. gry „Friday’s 13th”, która odniosła sukces wydawniczy na całym świecie. Zawarcie tej umowy miało istotny wpływ na wyniki finansowe Spółki za rok 2018. Premiera tej gry na platformach: PlayStation 4, Xbox One, oraz komputerach PC miała miejsce 28 maja 2019r.

>observer_ na Ninendo Switch

W roku 2018r. Emitent podjął decyzję o wydaniu gry >observer_ na platformie Nintendo Switch. W lipcu 2018 r. Emitent otrzymał wiadomość od swojego zewnętrznego partnera o ukończeniu wersji alfa portu tej gry w wersji na platformę Nintendo Switch. Wersja grywalna tego portu została ukończona 31 sierpnia 2018 r. Premiera tej produkcji na konsoli Nintendo planowana wstępnie na

czwarty kwartał 2018r. została przesunięta ze względu na działania marketingowe i zaplanowaną kampanię promocyjną dla tego tytułu, w związku z czym odbyła się 7 lutego 2019r.

Wprawdzie premiera tej gry nie była uwzględniona w Strategii Biznesowej Spółki na lata 2018 – 2020, jednakże w żaden sposób nie wpłynęła ona na spowolnienie prac nad aktualnym portfolio Spółki. Gra „>observer_” w wersji



>observer_

(Bloober Team)

na platformę Nintendo Switch została po raz pierwszy zaprezentowana i oficjalnie zapowiedziana na targach PAX West, które odbyły się w Seattle, Stany Zjednoczone, na przełomie sierpnia i września 2018r., które to wydarzenie rozpoczęło kampanię promocyjną gry. Odwiedzającym stoisko Emitenta umożliwiono zagranie w „>observera_” bezpośrednio.

Specjalne wspólne wydanie gier Layers of Fear i >observer_

W dniu 11 września 2018 r. Emitent otrzymał od swojego wydawcy - spółki Aspyr Media Inc. z siedzibą w Austin, Stany Zjednoczone, informację o dacie światowej premiery specjalnego wspólnego wydania (tzw. Bundle) swoich gier: „Layers of Fear” i „>observer_”. Datę premiery wyznaczono na dzień 18 września 2018 r., a wydanie dotyczyło wersji na konsole PlayStation 4 i Xbox One oraz na komputery PC za pośrednictwem platformy Steam i objęło terytorium całego świata. Wydanie to spotkało się z dużym zainteresowaniem graczy.

Przyznanie nowych dofinansowań

W dniu 22 sierpnia 2018r. Emitent powziął wiadomość o przyznaniu w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój, Poddziałanie 3.3.3 Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych - Go to Brand, dofinansowania do

wysokości 422 595,00 złotych na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S. A. poprzez promocję produktów na arenie międzynarodowej”. Całkowita wartość projektu wynosi 846 524,00 złotych. Dofinansowanie to będzie stanowiło doskonałe wsparcie dla Emitenta podczas realizacji planowanych działań.

W dniu 5 października Emitent powziął wiadomość o przyznaniu mu w ramach programu Kreatywna Europa – MEDIA, Sub-Programme, Development of European Video Games dofinansowania do wysokości 150.000,00 Euro na realizację projektu pn. „H2O”. „H2O” i „Project Méliès” to kodowe nazwy dla gry „Layers of Fear II” realizowanej przez Emitenta, o czym Emitent poinformował w dniu 25 października 2018r. Nazwy kodowe, którymi posługiwał się Emitent są elementem planu marketingowego, który odbywa się zgodnie z zaplanowanym harmonogramem. Premiera gry „Layers of Fear 2” miała miejsce 28 maja 2019 roku. Warto podkreślić, że współpraca Emitenta z Wydawcą gry układa się bez zarzutu i obie firmy wierzą w sukces tej produkcji o czym świadczy duża liczba publikacji medialnych (przekraczających pierwotne założenia) jak również odbiór gry przez niezależnych ekspertów branżowych, którzy mieli okazję testować tę nadchodzącą produkcję.

W dniu 7 listopada 2018r. Emitent powziął wiadomość o przyznaniu mu w ramach 3 Osi Priorytetowej „Przedsiębiorcza Małopolska”, Działanie 3.4 „Rozwój i konkurencyjność małopolskich MŚP”, Poddziałanie 3.4.4 „Dotacje dla MŚP”, Typ A. „wdrożenia wyników prac B+R, wynalazków oraz wzorów użytkowych przez MŚP funkcjonujące na rynku dłużej niż 24 m-ce” konkursu nr RPMP.03.04.04-IP.01-12-015/18, dofinansowania do wysokości 6.874.208,00 złotych na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S. A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą tworzenie innowacyjnych gier powstałych w wyniku

zrealizowanych prac badawczych”. Całkowita wartość projektu wynosi 15.373.228,80 złotych brutto. Umowa z Małopolskim Centrum Przedsiębiorczości na wykonanie tego projektu została zawarta przez Emitenta w dniu 11 lutego 2019r.

Projekt badawczy |MEDIUM|

Z końcem drugiego kwartału 2018 r. Emitent zakończył planowo i zgodnie z przyjętym harmonogramem realizację projektu badawczego „|MEDIUM| - przełomowa i unikatowa gra storytellingowa oparta o koncepcję symultanicznej rozgrywki na dwóch ekranach”, osiągając wszystkie zamierzone rezultaty projektu. Złożony wniosek o płatność końcową i raport z realizacji prac badawczych otrzymał w styczniu 2019r. akceptację ze strony Narodowego Centrum Badań i Rozwoju – instytucji udzielającej wsparcia w ramach projektu. Emitent zwraca uwagę, że dotychczasowe rozliczanie tego projektu było prezentowane przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju jako wzór dobrej praktyki prowadzenia projektu.

Cracow Games Day – Christmas 2018

Emitent zorganizował wraz ze spółkami: iFun4all S.A. oraz Feardemic sp. z o.o. w dniu 10 grudnia w krakowskim Multikinie wydarzenie pt. „Cracow Games Day – Christmas 2018, w którego trakcie zaprezentowane zostały fragmenty nadchodzących tytułów gier tworzonych i wydawanych przez te spółki. Spotkanie miało charakter otwarty i skierowane było przede wszystkim do inwestorów oraz przedstawicieli mediów finansowych i branżowych. Spółka planuje kolejne takie spotkanie w 2019 roku.

Wydarzenia korporacyjne w 2018r.

W dniu 19 lutego 2018r. odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej Emitenta, na którym podjęto uchwałę w przed-



|MEDIUM|

(Bloober Team)



CGD

(Kraków, 2018)

miocie wyboru firmy audytorskiej do zbadania sprawozdań finansowych Spółki oraz skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. za lata obrotowe 2017 i 2018. Wybraną firmą audytorską została spółka PRO-AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie. Ponadto w tym samym dniu Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwałę w przedmiocie zatwierdzenia założeń Planu Strategicznego Spółki na lata 2018 – 2019, przyjętych przez Zarząd Emitenta w dniu 18 grudnia 2017 r. Równocześnie Rada Nadzorcza Spółki skorzystała ze swojego statutowego uprawnienia i wyraziła opinię o uchwałach, które miały być przedmiotem obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy, zwołanego na dzień 6 marca 2018r. Umowa z biegłym rewidentem została zawarta w dniu 29 marca 2018 r. Umowa ta obejmuje zbadanie sprawozdań finansowych Spółki oraz skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy Kapitałowej Spółki za lata obrotowe 2017 i 2018. Umowa zawarta została z PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, wpisaną na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych pod numerem 3936.

W dniu 6 marca 2018r. rozpoczęło swoje obrady Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta. Zgromadzenie podjęło podczas obrad decyzję o ogłoszeniu przerwy i kontynuowaniu swoich obrad w dniu 15 marca 2018r. Do przerwy podjęto uchwały w przedmiocie: ustalenia zasad kształtowania wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej, sporządzania przez Spółkę sprawozdań finansowych zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej /Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, sporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej /Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, ubiegania się o dopuszczenie akcji serii A, B, C i D do obrotu na rynku regulowanym, powołania Pana Piotra Jędrasa na Członka Rady Nadzorczej Spółki Bloober Team S.A., zmiany Regulaminu Rady Nadzorczej wraz z upoważnieniem Rady Nadzorczej do przyjęcia tekstu jednolitego Regulaminu Rady Nadzorczej oraz ogłoszenia przerwy. Następnie w dniu 15 marca Zgromadzenie wznowiło swoje obrady i podjęło uchwały w przedmiocie: zmiany Uchwały nr 9 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 4 maja 2017 roku w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, wyrażenia zgody na nabywanie przez Spółę akcji własnych w trybie art. 362 §1 pkt 8) Kodeksu spółek handlowych, upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki, uchwalenia warunków oraz określenia zasad nabywania akcji własnych, przyjęcia założeń Programu Motywacyjnego dla Pracowników

i Menedżerów Spółki i Upoważnienia Zarządu Spółki do ustalenia warunków i trybu przekazania akcji Spółki nabytych na podstawie art. 362 § 1 pkt 8 Kodeksu Spółek Handlowych oraz utworzenia kapitału rezerwowego dla sfinansowania nabycia przez Spółkę akcji własnych.

W drugim kwartale 2018 r. Emitent podejmował intensywne prace nad przygotowaniem sprawozdania finansowego oraz skonsolidowanego sprawozdania finansowego za 2017 rok. Sprawozdania te zostały opublikowane 1 czerwca 2018r. W trakcie sporządzania sprawozdania oraz badania biegłego, Zarząd Emitenta pojął decyzję o rozpoznaniu odpisu aktualizacyjnego wynikającego z trwałej utraty wartości aktywów na kwotę 3.317.000 złotych w jednostkowym sprawozdaniu finansowym. Odpis ten wynikał z przeprowadzonego przez Zarząd Emitenta szacowania odzyskiwalności poniesionych nakładów na starsze produkcje Spółki - aktualnie niekontynuowane produkcyjnie oraz nakłady na grę Perception wydaną przez Spółkę zależną, która w ocenie Emitenta nie przyniesie oczekiwanych przez spółkę przychodów. Wymienione gry wciąż mogą przynieść Emitentowi w przyszłości przychody, ale w związku z aktualnym terminarzem działań Emitenta i obciążeniem produkcyjnym Zarząd Emitenta uznał za mało prawdopodobne kontynuowanie ich produkcji w najbliższym czasie i uwzględnił odpisy w wynikach Spółki za 2017 rok. Emitent postanowił skupić się na realizacji swych najważniejszych produkcji, które w ocenie Zarządu dają najistotniejsze szanse komercyjne. Dokonanie odpisów motywowane było transparentnością działań w stosunku do Akcjonariuszy Emitenta. Szczegółowe informacje dot. sposobu ujawnienia w/w odpisów ujawnione zostały zgodnie z obowiązującymi Emitenta zasadami rachunkowości w przygotowywanym raporcie rocznym. Dokonanie w/w odpisów nie miało wpływu na bieżącą płynność finansową Emitenta i Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A.

Po publikacji sprawozdań finansowych rocznych, Emitent wypełnił obowiązek zwołania i przeprowadzenia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy. Zgromadzenie zostało zwołane prawidłowo na dzień 28 czerwca 2018r. Wraz ze zwołaniem, Emitent opublikował projekty uchwał oraz inne dokumenty, ułatwiające Akcjonariuszom wzięcie udziału w Zgromadzeniu.

Następnie, w dniu 20 czerwca 2018 r. odbyło się posiedzenie Rady Nadzorczej Emitenta, na którym Rada przyjęła sprawozdanie ze swojej działalności w roku obrotowym 2017. Sprawozdanie to Emitent opublikował raportem bieżącym, umożliwiając Akcjonariuszom zapoznanie się z nim przez Zgromadzeniem. Ponadto Rada Nadzorcza w trakcie posiedzenia podjęła uchwały m.in. w przed-

miocie oceny sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2017, sprawozdania Zarządu z działalności Spółki w roku 2017, sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Spółki za rok obrotowy 2017, sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej w roku 2017, wnosząc o ich zatwierdzenie przez Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki. Rada dokonała również oceny wniosku Zarządu co do pokrycia straty netto za rok obrotowy 2017, uznając go za uzasadniony oraz wniosła o jej pokrycie w sposób przedstawiony przez Zarząd. Ponadto Rada Nadzorcza zarekomendowała Zgromadzeniu udzielenie absolutorium członkom Zarządu Emitenta z wykonania przez nich obowiązków w zarządzie Spółki w roku 2017. Również na tym samym posiedzeniu Rada Nadzorcza podjęła uchwałę w przedmiocie przyjęcia tekstu jednolitego Regulaminu Rady Nadzorczej, zgodnie z upoważnieniem udzielonym jej w uchwale nr 10 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 6 marca 2018r., oraz zatwierdziła Plan Strategiczny Spółki na lata 2018 – 2020, opracowany według założeń przyjętych przez Zarząd Emitenta w dniu 18 grudnia 2017 r., zatwierdzonych przez Radę w dniu 19 lutego 2018r. Równocześnie Rada Nadzorcza Spółki skorzystała ze swojego statutowego uprawnienia i wyraziła opinię o uchwałach, które były następnie przedmiotem obrad Zgromadzenia. Treść opinii również została udostępniona Akcjonariuszom Spółki.

W dniu 28 czerwca 2018 r. odbyło się coroczne Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta. Zgromadzenie podjęło uchwały w przedmiocie rozpatrzenia i zatwierdzenia sprawozdania z działalności w 2017 roku Emitenta, sprawozdania finansowego, skonsolidowanego sprawozdania finansowego, udzielenia absolutorium członkom organów Emitenta z wykonywania obowiązków w 2017 roku, a także pokrycia straty osiągniętej w 2017 roku. O podjęciu uchwał Emitent poinformował Akcjonariuszy za pomocą raportu bieżącego. Wszystkie dokumenty zostały złożone zgodnie z wymogami prawnymi, do urzędu skarbowego oraz rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego.

W III kwartale 2018r. Emitent kontynuował prace nad przejściem na rynek główny Giełdy Papierów Wartościowych S.A. W sierpniu zawarto umowę z biegłym rewidentem w przedmiocie zbadania skonsolidowanych sprawozdań finansowych Grupy Kapitałowej Emitenta za lata obrotowe 2016 i 2017. Umowa zawarta została z PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, wpisaną na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych pod numerem 3936. W styczniu 2019r. Emitent rozpoczął przegląd opcji strategicznych wspierających dalszy rozwój jego działalności.

3. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2018 roku

Pierwszy kwartał 2019 roku stał dla Bloober Team pod znakiem udoskonalania nadchodzących produkcji i odbywania wielu spotkań w ramach przeglądu opcji strategicznych.

Dzięki przyjętej wcześniej strategii równoważenia przychodów z produktów z większym bezpieczeństwem finansowym (wydawca) i dokonywania realizacji projektów o większym potencjale sprzedażowym (samodzielne wydawanie gier) Spółce udało się stworzyć bezpieczny model finansowy, dzięki któremu przy braku istotnej premiery w ostatnich 5 kwartałach Spółka wciąż przynosi okazałe zyski finansowe, a ich generacja była dla Spółki kluczowa w perspektywie realizacji planu wydawniczego.

Gra Layers of Fear 2

Pierwszy kwartał 2019 roku w Spółce Bloober Team zdominowały czynności związane z przygotowaniem

do wydania gry Layers of Fear 2, kontynuacji sztandarowej produkcji Emitenta, która – co trzeba podkreślić – wciąż cieszy się znaczącą popularnością oraz wartym wykorzystania potencjałem. Celem było przejście do zasadniczego etapu czynności promocyjnych wokół Layers of Fear 2 – czyli wprowadzenia do sprzedaży. Nasze zespoły marketingowe uczestniczyły w targach PAX South oraz SXSW w Teksasie – koncentrując się zarówno na spotkaniach biznesowych, public relations (pozyskiwanie dodatkowych kanałów informacyjnych, partnerów oraz nawiązywanie kontaktów w obszarze PR), jak i bezpośredniej komunikacji z potencjalnymi użytkownikami naszej gry.

Ukoronowaniem tych działań było uczestnictwo Emitenta w targach PAX East w marcu 2019, gdzie po raz pierwszy zaprezentowano grywalną wersję gry Layers of Fear 2. Gracze ze Stanów Zjednoczonych – bezapelacyjnie



Layers of Fear 2

(Bloober Team)

najbardziej chłonnego rynku dla gier komputerowych – mogli jako pierwsi w świecie, na specjalnie przygotowanych stanowiskach zasmakować we wrażeniach z rozgrywki. Odnotowaliśmy bardzo entuzjastyczne reakcje – także pośród influencerów branży (dla nas szczególnie wartościowe – mówimy o nieformalnych ośrodkach opiniotwórczych, bardzo cenionych pośród graczy), a nasze działania znalazły odzwierciedlenie w szeregu publikacjach w portalach branżowych. To istotne przesłanki uzasadniające właściwe rozłożenie akcentów w kampanii promocyjnej. Elementy takie jak inspiracje kinem początku XX wieku, udział w produkcji

Tony Todda – aktora wręcz ikonicznego dla branży horrorów (w *Layers of Fear 2* użycza głosu postaci mającej kluczowe znaczenie dla fabuły) oraz dbałość o detale wystroju wnętrz (staje się to naszą wizytówką) na zaprezentowanych grafikach z gry – to wszystko sprawiło, że zadeklarowani fani gatunku horrorów z zaintrygowaniem oczekiwali ogłoszenia daty premiery *Layers of Fear 2*. Gra ta miała swoją premierę w dniu 28 maja 2019r. w wersjach na platformy: PlayStation 4, Xbox One, oraz komputery PC. Cena Gry została ustalona na wyjściowym poziomie 29,99 EURO/USD, jednakże na różnych terenach ceny mogą być odmienne.



PAX East

(Boston, 2019)

Gra >observer_ na platformie Nintendo Switch

Równolegle z opisanymi powyżej działaniami Emitent konsekwentnie poszerzał ofertę sprzedażową dla już wydanych gier – gra >observer_ ukazała się na platformie sprzętowej Nintendo Switch i prezentacji tego wydarzenia poświęcona była część uczestnictwa Spółki w targach SXSW w Teksasie. Gra ta zadebiutowała na terytoriach Europy i Ameryki w dniu 7 lutego 2019 roku, natomiast na terytorium Azji będzie mieć swoją premierę w terminie późniejszym. To kolejny etap zaplanowanej na 2019 r. ekspansji na tę platformę sprzętową i pozyskanie nowych klientów.. Na chwilę obecną „>observer_” w wer-

sji na platformę Nintendo Switch trudno uznać za ponadprzeciętny sukces, ale z pewnością przyniesie zwrot z inwestycji z nawiązką w krótkim okresie czasu. Wydanie wersji na platformę Switch zwiększyło również zainteresowanie wersjami na inne platformy jak również pozwoliło na zdynamizowanie prac nad innymi polami eksploatacji dla marki „>observer_”.

Przegląd opcji strategicznych.

W dniu 25 stycznia 2019 r. Zarząd Emitenta podjął decyzję o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych wspierających dalszy rozwój działalności Emitenta. Prowadzony przegląd opcji strategicznych ma na celu wybór najkorzystniejszego sposobu realizacji długoterminowego celu Spółki, którym jest wzrost jej wartości poprzez zbudowanie wiodącej pozycji rynkowej na świecie w zakresie produkcji gier z gatunku horroru psychologicznego. Na obecnym etapie przeglądu są rozważane różne opcje strategiczne, min. pozyskanie dla Emitenta międzynarodowego partnera finansowego lub dokonanie transakcji o innej strukturze, jak również brak powyższych działań. Prowadzone przez Spółkę rozmowy z wieloma podmiotami pokazują, że Spółka właściwie wybrała swoją strategię i jest teraz znacznie bardziej interesująca dla potencjalnych inwestorów - szczególnie zagranicznych.

Nowy dział marketingu

Z początkiem marca rozpoczął pracę nowy dział wydawniczo - marketingowy Bloober Team. Powstanie silnego działu zajmującego się sprzedażą i marketingiem produktów Emitenta jest ściśle powiązane z planami rozwojowymi Spółki, koncentracją na self-publishingu oraz dalszą profesjonalizacją działań. Pozyskaliśmy kompletny, zgrany zespół z bogatym doświadczeniem obejmującym nie tylko kwestie promocyjne, ale także organizujące procesy wprowadzania produktów na rynki lokalne i światowe oraz szeroko pojętą monetyzację.

Dofinansowania

Od początku 2019r. Emitentowi przyznano 3 nowe dofinansowania dla realizowanych projektów.

W kwietniu Emitentowi przyznano dwa dofinansowania w ramach programu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego 2019 - Rozwój sektorów kreatywnych. Pierwsze z dofinansowań przyznano do wysokości 41.250,00 złotych na realizację projektu pn. „Rozwój firmy Bloober Team S. A. poprzez wprowadzenie na rynek nowego produktu - gry z gatunku hidden horror”. Drugim dofinansowaniem

przyznany Emitentowi w ramach tego samego programu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego do wysokości 53.020,00 złotych, było dofinansowanie przyznane na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S. A. poprzez działalność eksportową na rynku amerykańskim”.

Trzecim z przyznanych Emitentowi dofinansowań było przyznanie dofinansowania w konkursie nr RPMP.03.03.02-IP.01-12-042/18 w ramach 3 Osi Priorytetowej „Przedsiębiorcza Małopolska”, Działanie 3.3 „Umieędzynarodowienie małopolskiej gospodarki”, Poddziałanie 3.4.4 „Aktywność międzynarodowa małopolskich MŚP”, dofinansowania do wysokości 74.980,00 złotych na realizację projektu pn. „Wzrost konkurencyjności spółki Bloober Team poprzez aktywność na rynku japońskim i rosyjskim. Całkowita wartość projektu wynosi 151.869,00 złotych brutto.

Kolejnym ważnym wydarzeniem w 2019 r. dotyczącym przyznanych Emitentowi dofinansowań było zawarcie w dniu 11 lutego umowy pomiędzy Emitentem a Małopolskim Centrum Przedsiębiorczości w przedmiocie dofinansowania projektu pn. „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S.A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą tworzenie innowacyjnych gier powstałych w wyniku zrealizowanych prac badawczych”. Maksymalna wartość dofinansowania wynosi 6.874.208 złotych, a całkowita wartość projektu: 15.373.228,80 złotych. Umowa została podpisana 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.

Limitowana wersja pudełkowa gry >observer_

Emitent zawarł w dniu 7 marca 2019 r. z Limited Run Games Inc. z siedzibą w Raleigh, Stany Zjednoczone, umowę na wydanie, marketing i dystrybucję gry: >observer_ w limitowanej wersji pudełkowej na platformę Nintendo: Switch. Licencja na wydanie tej gry została udzielona bez ograniczeń terytorialnych, a wyniki sprzedaży będą mieć wpływ na sytuację finansową Emitenta w przyszłym okresie.

Spółka wchodzi w dalszą część roku z dużymi nadziejami związanymi ze sprzedażą nadchodzących tytułów. Spółka planuje być mocno obecna na nadchodzących targach - E3 Expo w Los Angeles.

4. Przewidywany rozwój Bloober Team S.A. w 2019 roku

Spółka Bloober Team docelowo chce osiągnąć znaczącą pozycję na rynku jako kluczowego podmiotu na rynku gier, specjalizującego się w gatunku horror psychologiczny.

W bieżącym roku Bloober Team S.A. będzie się skupiać na wytwarzaniu nowych i sprzedaży posiadanych tytułów z gatunku hidden-horror.

5. Czynniki ryzyka i zagrożeń

Wśród głównych czynników ryzyka i zagrożeń wskazać należy:

Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Emitenta

W związku z tym, że Spółka prowadzi działalności zarówno w Polsce, jak i na rynkach zagranicznych, sytuacja gospodarcza Polski, jak i światowa koniunktura gospodarcza, mają decydujące znaczenie dla aktywności i wyników generowanych przez Emitenta. Znaczący wpływ na wysokość osiąganych przychodów przez Emitenta mają niezależne od Emitenta czynniki, takie jak: tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, a także 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, osiągane wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji

Emitent działa w silnie konkurencyjnej i zmieniającej się branży, charakteryzującej się ogólnosiątkowym zasięgiem oraz wciąż znacznym rozdrobnieniem. Zarówno wśród producentów, jak i wydawców/dystrybutorów gier prze-

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

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

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

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

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

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

walutowym. Zgodnie z założeniami strategicznymi Zarządu w następnych okresach dominującym kierunkiem sprzedaży pozostaną rynki zagraniczne (kraje Ameryki Północnej i Europy Zachodniej), a głównymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych będą USD oraz EUR, co powoduje, że Spółka narażona będzie na ryzyko zmienności kursów walutowych. Korzystne warunki dla Spółki występują w przypadku okresów:

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

Emitent prowadzi rachunki także w walutach obcych, a podczas dokonywania płatności za usługi, licencje i sprzęt z kontrahentami zagranicznymi rozlicza się także w walucie obcej, obniżając ekspozycję netto na ryzyko walutowe, niemniej występowanie tendencji odwrotnych do przedstawionych powyżej może powodować obniżenie lub zmienność generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na PLN.

Ryzyko zmiany preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

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

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

Branża informatyczna, w tym branża gier, w której prowadzi działalność Emitent, cechuje się zaciną dynamiką wprowadzania nowości oraz bardzo szybkim rozwojem wykorzystywanych technologii i rozwiązań informatycznych. Dla producenta gier dynamiczny rozwój nowych technologii wymusza m.in. nieustanne dostosowywanie tzw. silnika gry, elementów graficznych itp. oraz innych używanych przez Emitenta narzędzi do nowego oprogramowania

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

Ryzyko uzależnienie od kluczowych dystrybutorów

Gry Emitenta dystrybuowane są za pośrednictwem platform dystrybucyjnych, wśród których 4 kluczowe stanowią konsole Xbox, PlayStation oraz Nintendo Switch, a także portal Steam. Dystrybutorami odpowiadającymi te platformy są Microsoft Corporation, Sony Interactive Entertainment, Nintendo Co. oraz Valve Corporation, którzy są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie oraz podmiotami o ugruntowanej pozycji rynkowej i finansowej. Produkcja gier na konsole wideo wymaga uzyskania licencji od producenta konkretnej platformy sprzętowej oraz zakupu specjalistycznego oprogramowania, odrębnego dla każdej platformy. Emitent uzyskał status licencjonowanego dewelopera (producenta)

dla wszystkich platform, na które produkuje gry. Stosunki handlowe ze wskazanymi dystrybutorami mają charakter ciągły, dzięki czemu Emitent ma zapewnioną stałą dystrybucję jego produktów. Emitent zawiera z tymi podmiotami umowy bezpośrednio, natomiast w zakresie, w jakim powierza dystrybucję gier wydawcom, takie umowy zawierane są przez wydawców. Największe produkcje Emitenta tj. Layers of Fear oraz Observer dystrybuowane są przy wykorzystaniu wskazanych platform dystrybucyjnych za pośrednictwem wydawcy Aspyr Media Inc. Przychody z tytułu dystrybucji gier za pośrednictwem wskazanych powyżej platform dystrybucyjnych stanowią zdecydowaną większość przychodów ze sprzedaży generowanych przez Grupę kapitałową Emitenta. Współpraca z tego rodzaju kanałami dystrybucji ma również duże znaczenie dla promocji produktów Grupy. Relacje handlowe z kluczowymi dystrybutorami należy więc uznać za strategiczne z punktu widzenia działalności Spółki. Nie można wykluczyć ryzyka naruszenia warunków licencji lub utraty przez Emitenta licencji producenckiej na jedną lub wiele platform sprzętowych. Dodatkowo niekorzystne zmiany warunków współpracy z dystrybutorami (w tym jednostronne zmiany regulaminów umów dystrybucyjnych przez dystrybutorów), jej ewentualne ograniczenie na skutek naruszenia przez Spółkę lub jej wydawcę warunków współpracy, a także chociażby czasowy brak możliwości prowadzenia dystrybucji gier Emitenta za pośrednictwem platform, czy to z przyczyn technicznych, prawnych, czy też z jakiegokolwiek innego powodu, mogą niekorzystnie wpłynąć na wyniki sprzedaży, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Pomimo opierania się przez operatorów platform przy selekcji tytułów określonymi regułami udostępnianymi producentom gier, istnieje ryzyko nie przyjęcia przez kontrahenta produktu Emitenta do dystrybucji, co może ograniczyć wynik finansowy Emitenta realizowany na sprzedaży danego produktu. Z realizacją dystrybucji gier Emitenta za pośrednictwem ograniczonej liczby kluczowych platform związane jest także ryzyko niewywiązywania się lub nienależytego wywiązania się z warunków umów, co może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów. W dotychczasowej działalności Emitenta, nie wystąpiło zdarzenie aktualizujące opisywany czynnik ryzyka. Należy również wziąć pod uwagę możliwość ewentualnych ataków hackerskich na powyższe platformy, co może przyczynić się do ograniczenia dostępności lub nieprawidłowego funkcjonowania platform, czy też awarii sprzętu technicznego wykorzystywanego przez ich operatorów. W konsekwencji spółki Grupy mogą zostać pozbawione możliwości sprzedaży swoich tytułów. Nie można również wykluczyć, że w ekstremalnym przypadku Emitent utraci wpływ na oferowaną przez siebie treść. Powyższe może spowodować pogorszenie reputacji Spółki

lub konieczność poniesienia przez Spółkę dodatkowych kosztów, co może negatywnie wpłynąć na przychody i wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko związane z finansowaniem pochodzącym z dotacji i środków unijnych

Emitent korzysta z dofinansowań podmiotów takich jak: Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego i Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości, Małopolskie Centrum Przedsiębiorczości, Education, Audiovisual and Culture Executive Agency. Przykładowo, w ramach projektu pt. „Opracowanie samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym w grach z gatunku horror, w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza” Emitent otrzymał dofinansowanie w wysokości do 10.220.540,98 zł, zaś w ramach projektu „Wzrost konkurencyjności firmy Bloober Team S. A. dzięki inwestycji w nowoczesną infrastrukturę umożliwiającą tworzenie innowacyjnych gier powstałych w wyniku zrealizowanych prac badawczych” Emitent otrzymał dofinansowanie w wysokości do 6.874.208,00 zł. Nie można wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Emitenta wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z zapisami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać konieczność braku refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu określonej części dofinansowania. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnych Spółki

Emitent w procesie produkcji gry komputerowej korzysta z szeregu rozwiązań w zakresie oprogramowania, fabuły i oprawy artystycznej, które mogą podlegać ochronie własności intelektualnej na jednym lub wielu rynkach dystrybucji danej gry. W związku z tym Emitent podejmuje działania w celu ochrony praw autorskich do produkowanych przez niego gier oraz zapobiegania ich naruszeniom. Emitent konsultuje każdy wprowadzany do dystrybucji produkt z doradcami na rynku USA. Ponadto Emitent zamierza wykupić odpowiednie polisy ubezpieczeniowe typu Errors & Omissions. Szczególnie restrykcyjne zapisy prawa autorskiego i patentowego obowiązują przy tym na rynku amerykańskim, gdzie każdorazowy debiut wymaga dokładnego sprawdzenia istniejących patentów i zastrzeżonych praw w dziedzinie rozgrywki i rozwiązań technologicznych oraz mechaniki gry. Możliwe jest naruszenie

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

Ryzyko związane z rejestracją znaków towarowych Emitenta

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

Ryzyko związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność

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

Ryzyko zmiany kursów walutowych

W zakresie ryzyka zmienności kursów walutowych Spółka zakłada, że wystąpienie tego rodzaju ryzyka jest wysokie, zwłaszcza biorąc pod uwagę sytuację na rynku walutowym w ostatnich miesiącach. Spółka ponosi koszty wytworzenia produktów w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w walutach obcych, głównie USD. Korzystne warunki dla Spółki występują w przypadku okresów wysokiego poziomu wymiany polskiej waluty na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Spółkę (słaby PLN) oraz w okresach utrzymywania się stałego poziomu wymiany waluty w dłuższym okresie (co pozwala lepiej prognozować

wpływy w kolejnych okresach). Występowanie tendencji odwrotnych może powodować obniżenie lub zmienność generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na PLN. Sposobem zabezpieczenia przed skutkami tego zjawiska jest wybieranie do realizacji projektów o oczekiwanych wysokich poziomach rentowności, co powinno przełożyć się na osiąganie satysfakcjonującej rentowności nawet przy założeniu niekorzystnych tendencji na rynku walutowym. Poza tym Spółka prowadzi rachunki także w walutach obcych, a przewalutowań dokonuje tylko przy korzystnych kursach.

Ryzyko utraty kluczowych członków kadry Spółki

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

6. Personel i świadczenia socjalne

Na dzień 31 grudnia 2018 roku zatrudnienie w Spółce wynosiło 28 osób. Średnioroczne zatrudnienie w 2018 roku wyniosło 27,55 osób. Wszyscy pracownicy spółki zatrud-

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

7. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

Sytuacja majątkowa

W trakcie 2018 roku Spółka nabyła między innymi następujące aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne:

- ♦ licencje i oprogramowanie o wartości 128.160,72 złotych,
- ♦ zestawy komputerowe, specjalistyczne urządzenia i akcesoria o wartości 423.848,61 złotych,

- ♦ adaptacja i modernizacja wynajmowanych pomieszczeń biurowych o wartości 274.551,45,00 złotych,

W 2018 roku Spółka rozpoczęła użytkowanie na podstawie umów leasingu operacyjnego:

- ♦ specjalistyczne oprogramowanie o wartości 84.009,96 złotych,
- ♦ zestaw Motion Capture VIOCON VERO o wartości 219.041,50 złotych,
- ♦ zestawy komputerowe i specjalistyczne urządzenia o wartości 203.026,04 złote
- ♦ dwa samochody osobowe o wartości 270.604,89 złotych

Sytuacja finansowa

W 2018 roku głównymi źródłami finansowania działalności spółki były:

- ♦ Bieżące wpływy ze sprzedaży gier – wartość sprzedaży spółki w 2018 roku wyniosła 10.724.069,07 zł,
- ♦ Wpływy z dotacji do projektów prowadzonych przez Spółkę, wartość otrzymanych dotacji wyniosła 4.343.186,66 złotych.

Dane na 31 grudnia 2018 roku:

♦ kapitały własne	26.015.382,80 zł,
♦ kapitał zakładowy	176.729,90 zł,
♦ suma bilansowa	43.751.620,08 zł,
♦ zysk netto	4.040.953,82 zł,
♦ przychody ze sprzedaży produktów	10.724.069,07 zł.

Sytuacja dochodowa

W 2018 roku Spółka zrealizowała zysk netto w wysokości 4.041 tys. złotych.

Spółka zrealizowała wysoką marżę na sprzedaży gier w wysokości 5.314 tys. złotych, w ujęciu procentowym było to 50%. Gry, które miały wpływ na realizację powyższej marży to: Layers of Fear 2 oraz Layers of Fear, których sprzedaż wyniosła odpowiednio 7.012 tys. zł i 2.698 tys. zł. Koszty stałe Spółki za 2018 rok wyniosły 936 tys. zł, co wpłynęło na zrealizowanie zysku ze sprzedaży w wysokości 4.378 tys. złotych.

Przewidywana sytuacja finansowa

W 2019 r. sytuacja finansowa Spółki uzależniona jest w głównej mierze od poziomu sprzedaży zarówno dotychczasowych produkcji, jak i projektów nad którymi obecnie Spółka pracuje.

8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2018 r. Spółka zakończyła prace badawcze mające na celu opracowanie innowacyjnego w skali świata workflow technologii jednoczesnej rozgrywki na dwóch lub więcej ekranach, która nie została jeszcze opracowana przez żadnego producenta gier w historii. Innowacja ta ma przełomowy charakter w światowej branży gier wideo. Obecnie nie ma na rynku gier, które zawierałyby rozwiązanie opracowywane przez Spółkę, czego jednoznacznie dowiodło badanie stanu techniki wykonane przez rzecznika patentowego. Międzynarodowi eksperci branży gier z „Educational, Audiovisual & Culture Executive Agency” oceniając pomysł Spółki na stworzenie gry wykorzystującej możliwość równoczesnej rozgrywki przez jednego gracza na dwóch lub więcej ekranach stwierdzili, że projekt ten ma ogromny potencjał na odniesienie rynkowego sukcesu a technologia opracowana przez Bloober Team pozwala mieć nadzieję, na stworzenie zupełnie nowego konceptu rozgrywki, który zapoczątkuje nowy trend w branży. Opinia

ta poświadcza unikatowość, innowacyjność i potencjał wdrożeniowy projektu, wskazuje także na przełomowy dla branży charakter projektu. Funkcjonalność rezultatu prac badawczych w postaci możliwości jednoczesnej rozgrywki na dwóch lub więcej ekranach dla pojedynczego gracza ma przełomowy charakter dla branży gier, a tym samym dla gospodarki, gdyż stworzone zostanie rozwiązanie nieznane i niedostępne dotychczas dla twórców gier. Wynalazek Spółki może zapoczątkować zupełnie nowy trend w światowym przemyśle gier. Jest to niezwykle perspektywiczna gałąź zarówno krajowej, jak i światowej gospodarki.

W 2018 r. rozpatrywane było zgłoszenie krajowe w Urzędzie Patentowym USA (USPTO – United States Patent and Trademark Office) w ramach rozpoczęcia fazy krajowej PCT w USA w zakresie wynalazku jednoczesnej rozgrywki na dwóch lub więcej ekranach. Przewidywany termin zakończenia procedury patentowej to koniec 2019 r.

W 2018 r. Spółka kontynuowała badania w zakresie opracowania samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym w grach z gatunku horror, w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza. System ten będzie opracowany pod kątem wykorzystania go w produkcji własnych gier wideo z gatunku horror, opierających swoją funkcjonalność o możliwość generowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki, w oparciu o zdefiniowaną pulę taktyk straszenia, będących wypadkową analizy re-

akcji graczy. System będzie innowacją technologiczną na skalę światową. Nigdzie na świecie nie występuje bowiem rozwiązanie, które charakteryzowałoby się podobnymi właściwościami jak projektowany system, który poprzez samouczenie oraz pobieranie danych z różnorodnych modułów, będzie w stanie kreować spersonalizowane warianty rozgrywki w odpowiedzi na reakcję gracza, a przy zachowaniu intuicyjnego formatu opisu reguł działania, z zachowaniem interaktywności, będzie stanowić doskonałe narzędzie dla producentów gier wideo.

9. Nabycie akcji własnych

W 2018 roku Bloober Team Spółka Akcyjna nie dokonywała nabycia akcji własnych.

10. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Nie dotyczy Bloober Team Spółka Akcyjna, ponieważ Spółka ta w całym 2018 i obecnie nie posiada oddziałów (zakładów).

11. Instrumenty finansowe i prognozy finansowe

Na dzień 31.12.2018 r. Spółka udzieliła następujących pożyczek:

Pożyczkobiorca	Wysokość pożyczki wraz z odsetkami [PLN]	Wysokość oprocentowania
Digital Games Services Sp. z o.o.	28 636,17	12%
Neuro-Code Sp. z o.o.	114 286,08	10%
Freeky Games Sp. z o.o.	5 580,85	7%
Feardemic Sp. z o.o.	931 100,19	6%
Bloober Team NA Inc.	267 948,68	2,69%

Na dzień 31.12.2018 r. Spółka posiadała udziały w następujących podmiotach:

Spółka zależna	Wartość % udziałów	Wartość księgowa udziałów [zł]
iFun4all S.A.	50,6	828 499,00
Digital Games Services Sp. z o.o.	100	0,00
Feardemic Sp. z o.o.	100	255 000,00
iPlacement Sp. z o.o.	100	0,00
Neuro – Code Sp. z o.o.	100	0,00
Freeky Games Sp. z o.o.	25,1	0,00
Bloober Team NA Inc.	100	39 391,69

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

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

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

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

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

12. Zasady ładu korporacyjnego

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

13. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

Wskaźnik rentowności kapitału własnego

Rentowność netto kapitału własnego	26,55%	-8,59%	15,53%
	ROK 2016	ROK 2017	ROK 2018

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy aktywów)

Wskaźnik zadłużenia	18,96%	32,48%	40,53%
	ROK 2016	ROK 2017	ROK 2018

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

Płynność bieżąca	14,6	22,08	7,67
	ROK 2016	ROK 2017	ROK 2018

Wskaźnik średniego zatrudnienia

Średnie zatrudnienie	17	25,5	27,55
	ROK 2016	ROK 2017	ROK 2018

Kraków, dnia 31 maja 2019 roku

Piotr Babieno
Prezes Zarządu Bloober Team S.A.

Konrad Rekieć
Członek Zarządu Bloober Team S.A.

