



GRUPA KAPITAŁOWA BLOOBER TEAM S.A.

SKONSOLIDOWANY RAPORT PÓŁROCZNY

za okres od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r.



**WYBRANE DANE
FINANSOWE**

Wybrane jednostkowe dane finansowe Spółki Bloober Team S.A. w przeliczeniu na EUR

	PLN		EUR	
	30.06.2025	31.12.2024	30.06.2025	31.12.2024
Aktywa razem	214 297 539	197 853 029	50 519 234	46 303 073
Kapitał własny	138 695 398	128 464 512	32 696 527	30 064 243
Zobowiązania długoterminowe	21 097 648	16 504 708	4 973 632	3 862 557
Zobowiązania krótkoterminowe	54 504 493	52 883 809	12 849 075	12 376 272

	PLN		EUR	
	01.01.2025 - 30.06.2025	01.01.2024 - 30.06.2024	01.01.2025 - 30.06.2025	01.01.2024 - 30.06.2024
Przychody ze sprzedaży	39 511 828	45 205 242	9 361 218	10 486 266
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	9 547 763	13 184 142	2 262 074	3 058 327
Zysk/(Strata) przed opodatkowaniem	10 040 120	13 831 699	2 378 724	3 208 541
Zysk/(Strata) netto	8 882 434	12 473 145	2 104 443	2 893 397
Zysk na jedną akcję	0,46	0,65	0,11	0,15
Rozwodniony zysk na jedną akcję	0,46	0,65	0,11	0,15

	PLN		EUR	
	01.01.2025 - 30.06.2025	01.01.2024 - 30.06.2024	01.01.2025 - 30.06.2025	01.01.2024 - 30.06.2024
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	8 725 629	29 869 429	2 067 293	6 928 815
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(34 445 526)	(12 087 168)	(8 160 900)	(2 803 862)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	31 950 800	1 811 016	7 569 845	420 102
Wzrost/(spadek) netto stanu środków pieniężnych	6 230 903	19 593 277	1 476 237	4 545 055
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	9 823 459	26 908 393	2 327 393	6 241 943

Wybrane skonsolidowane dane finansowe Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. w przeliczeniu na EUR

	PLN		EUR	
	30.06.2025	31.12.2024	30.06.2025	31.12.2024
Aktywa razem	212 317 021	193 794 719	50 052 340	45 353 316
Kapitał własny	133 874 338	122 733 648	31 559 994	28 723 063
Zobowiązania długoterminowe	21 127 736	16 534 273	4 980 725	3 869 476
Zobowiązania krótkoterminowe	57 314 947	54 526 798	13 511 621	12 760 777

	PLN		EUR	
	01.01.2025 - 30.06.2025	01.01.2024 - 30.06.2024	01.01.2025 - 30.06.2025	01.01.2024 - 30.06.2024
Przychody ze sprzedaży	45 793 354	48 913 332	10 849 449	11 346 432
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	10 647 635	14 777 603	2 522 658	3 427 962
Zysk/(Strata) przed opodatkowaniem	10 919 079	15 341 435	2 586 969	3 558 755
Zysk/(Strata) netto	9 757 507	14 476 599	2 311 767	3 358 138
Zysk na jedną akcję	0,49	0,73	0,12	0,17
Rozwodniony zysk na jedną akcję	0,49	0,73	0,12	0,17

	PLN		EUR	
	01.01.2025 - 30.06.2025	01.01.2024 - 30.06.2024	01.01.2025 - 30.06.2025	01.01.2024 - 30.06.2024
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	10 251 871	29 658 321	2 428 893	6 879 844
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(35 642 744)	(11 308 789)	(8 444 547)	(2 623 301)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	31 950 800	1 811 016	7 569 845	420 102
Wzrost/(spadek) netto stanu środków pieniężnych	6 559 927	20 160 548	1 554 190	4 676 645
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	15 483 728	32 557 845	3 668 434	7 552 447

Powyższe dane finansowe zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

Pozycje sprawozdania zysków i strat oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych przeliczono według kursów stanowiących średnią arytmetyczną kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla EUR obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie sprawozdawczym: od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r. 4,2208 PLN/EUR oraz od 1 stycznia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r. 4,3109 PLN/EUR.

Pozycje aktywów i pasywów sprawozdania z sytuacji finansowej przeliczono według kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla EUR obowiązujących na ostatni dzień okresu sprawozdawczego: 4,2419 PLN/EUR na dzień 30 czerwca 2025 r. i 4,2730 PLN/EUR na dzień 31 grudnia 2024 r.

**PÓŁROCZNE SPRAWOZDANIE
ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ
BLOOBER TEAM S.A. ORAZ
SPÓŁKI BLOOBER TEAM S.A.**

za okres od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r.

Spis treści

1. Informacje na temat zasad sporządzenia śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego Emitenta oraz śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Emitenta.....	8
2. Informacje o Spółce i Grupie Kapitałowej.....	8
3. Czynniki i zdarzenia, w tym o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na Śródroczne Skrócone Sprawozdanie Finansowe Grupy Kapitałowej Emitenta i Śródroczne Skrócone Sprawozdanie Finansowe Emitenta.....	9
4. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta oraz Grupy Kapitałowej wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń.....	9
5. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników.....	12
6. Akcjonariat Emitenta	13
7. Zarząd, Rada Nadzorcza i Komitet Audytu Spółki	13
8. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących.....	14
9. Istotne postępowania Emitenta i Grupy	15
10. Informacje o transakcjach zawartych przez Emitenta i Grupę Kapitałową lub jednostkę od nich zależną z podmiotami powiązanymi na innych warunkach niż rynkowe	15
11. Udzielone przez Emitenta lub Grupę Kapitałową poręczenia kredytu lub pożyczki lub udzielone gwarancje.....	15
12. Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta	15
13. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego i Grupę Kapitałową wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	16
14. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego	18

Niniejsze Półroczne Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. i spółki Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r. zostało sporządzone na podstawie §70 ust. 1 pkt 3 oraz §71 ust. 1 pkt 3) rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29.03.2018 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. z 2018 r. poz. 757, z późn. zm.).

Wszystkie kwoty w Półrocznym Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. i spółki Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r. podane zostały w tysiącach złotych polskich, z wyjątkiem pozycji, w których wyraźnie wskazano inaczej.

1. Informacje na temat zasad sporządzenia śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego Emitenta oraz śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Emitenta

Informacje na temat zasad sporządzenia Śródrocznego Skróconego Sprawozdania Finansowego Bloomber Team S.A. za okres od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r. (dalej jako „Śródroczne Skrócone Sprawozdanie Finansowe Emitenta”) oraz Śródrocznego Skróconego Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej Bloomber Team S.A. za okres od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r. (dalej jako „Śródroczne Skrócone Skonsolidowane Sprawozdanie Finansowe”) przedstawione zostały w nocie nr 3 Śródrocznego Skróconego Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej Emitenta.

2. Informacje o Spółce i Grupie Kapitałowej

Jednostką dominującą Grupy Kapitałowej Bloomber Team S.A. (dalej jako „Grupa Kapitałowa”, „Grupa”) jest Bloomber Team S.A. (dalej jako „Spółka”, „Spółka dominująca”, „Jednostka dominująca” lub „Emitent”).

Bloomber Team S.A. to niezależny producent oraz wydawca gier specjalizujący się w gatunku horroru. W ciągu 17 lat działalności w opinii Emitenta, Bloomber Team S.A. wypracował swoją markę, uzyskując w ostatnich latach pozycję jednego z czołowych producentów gier z gatunku horroru oraz stając się jednym z najbardziej unikalnych podmiotów działających w swojej branży.

Spółka dominująca wpisana jest do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa – Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000380757, NIP 676-238-58-17, kapitał zakładowy 193.092,60 PLN, w pełni opłacony.

Siedziba Spółki znajduje się w Krakowie, przy Al. Pokoju 18b, 31-564 Kraków, Polska.

Bloomber Team S.A. jest Jednostką Dominującą Grupy Kapitałowej, w której skład na dzień 30.06.2025 r. wchodzi również następujące podmioty:

	Rodzaj działalności	Główne miejsce prowadzenia działalności	Udział w kapitale	Metoda konsolidacji
Bloomber Team NA	Działalność wydawnicza dotycząca gier komputerowych	Santa Monica, Stany Zjednoczone Ameryki	100,00%	metoda pełna
Feardemic sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Kraków, Polska	88,74%	metoda pełna
Played with Fire sp. z o.o.	Działalność związana z oprogramowaniem	Kraków, Polska	52,29%	metoda pełna



Na dzień 30.06.2025 r. Grupa Kapitałowa wykazuje następujące jednostki stowarzyszone:

	Rodzaj działalności	Główne miejsce prowadzenia działalności	Udział w kapitale	Metoda wyceny
Draw Distance S.A. w restrukturyzacji*	Działalność związana z oprogramowaniem	Kraków, Polska	34,98%	metoda praw własności
Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością – alternatywna spółka inwestycyjna – sp.k.	Działalność trustów, funduszy i podobnych instytucji finansowych	Kraków, Polska	49,01%	metoda praw własności
Fearful Entertainment S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Gdynia, Polska	45,00%	metoda praw własności

W I półroczu 2025 r. doszło do zmniejszenia wkładu Spółki w Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością alternatywna spółka inwestycyjna spółka komandytowa skutkujące obniżeniem wkładu Spółki z 49,89% do 49,01%.

*Od dnia 24 lipca 2025 r. spółka Draw Distance S.A. jest spółką w restrukturyzacji.

3. Czynniki i zdarzenia, w tym o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na Śródroczne Skrócone Sprawozdanie Finansowe Grupy Kapitałowej Emitenta i Śródroczne Skrócone Sprawozdanie Finansowe Emitenta

Nietypowymi zdarzeniami mającymi istotny wpływ na wyniki, aktywa, pasywa oraz przepływy środków pieniężnych Grupy i Spółki były:

- Zwiększenie kapitału rezerwowego Grupy o wartość rozliczonych kosztów programu motywacyjnego 1 502 tys. PLN - wartość kapitału rezerwowego na dzień 30 czerwca 2025 r. wynosi 35 520 tys. PLN.
- Zwiększenie kapitału rezerwowego Spółki o wartość rozliczonych kosztów programu motywacyjnego 1 348 tys. PLN - wartość kapitału rezerwowego na dzień 30 czerwca 2025 r. wynosi 35 150 tys. PLN.
- Wykazanie, w związku z programem motywacyjnym, w ramach kosztów działalności operacyjnej Grupy, kwoty 1 643 tys. PLN kosztów programu motywacyjnego (w ramach kosztów działalności operacyjnej Spółki 1 348 tys. PLN).
- Rozpoznanie w wyniku finansowym pierwszego półrocza 2025 r. pozostałego przychodu operacyjnego z tytułu dotacji w wartości 8 451 tys. PLN w Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym (8 260 tys. PLN w danych jednostkowych Spółki) równocześnie zmniejszenie pozycji Przychody przyszłych okresów, w tym dotacje rządowe o wskazaną wartość oraz zwiększenie tej pozycji o kwotę 575 tys. PLN wpływów z dotacji.

4. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta oraz Grupy Kapitałowej wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń

W I półroczu 2025 r. w Spółce miały miejsce następujące zdarzenia:

- Ustalenie w dniu 27 stycznia 2025 r. przez Spółkę daty premiery gry o nazwie kodowej "M" na rok 2025;

- Zawarcie w dniu 18 lutego 2025 r. przez Spółkę z Santander Bank Polska S.A. z siedzibą w Warszawie umowy kredytu obrotowego na kwotę 12 000 000 USD. Kredyt został udzielony na okres do dnia 31 marca 2027 r. w walucie USD. Głównym celem przeznaczenia środków finansowych z kredytu są działania wydawnicze i marketingowe związane z grą Spółki o nazwie „Cronos: The New Dawn” oraz rozliczenie wynagrodzenia wynikającego z porozumienia w sprawie warunków zakończenia współpracy, o którym Emitent informował raportem bieżącym ESPI nr 21/2024 z dnia 7 sierpnia 2024 r. Wierzytelności Santander Bank Polska S.A. z tytułu umowy kredytu zabezpieczone są m.in. gwarancją spłaty kredytu udzieloną przez Korporację Ubezpieczeń Kredytów Eksportowych S.A. z siedzibą w Warszawie w wysokości 80% kwoty udzielonego kredytu;
- Zawarcie w dniu 25 lutego 2025 r. przez Emitenta istotnej umowy z Konami Digital Entertainment Co., Ltd, z siedzibą w Tokio, Japonia, dotyczącej produkcji gry przez Emitenta na platformy PC, PlayStation 5 i Xbox X|S, w oparciu o IP należące do Konami, pod nazwą kodową Projekt „G”;
- Zawarcie w dniu 10 marca 2025 r. istotnej umowy produkcyjno-wydawniczej ze spółką Netflix Worldwide Entertainment, LLC, spółką zarejestrowaną w stanie Delaware, USA (dalej jako „Netflix”), dotyczącą produkcji gry przez Emitenta na platformę Netflix, pod nazwą kodową Projekt „N”. Netflix będzie właścicielem oraz wydawcą gry;
- Wyznaczenie daty światowej premiery Projektu „R” na IV kwartał 2025 r. Gra powstaje na platformy PC, PlayStation 5, Xbox X|S oraz Nintendo Switch i ukaże się pod tytułem „I Hate This Place”;
- Zawarcie w dniu 9 maja 2025 r. przez Emitenta umowy ze spółką Blacknut SAS z siedzibą w Cesson-Sévigné, Francja (dalej jako „Blacknut”), na podstawie której Emitent udzielił Blacknut niewyłącznej licencji na dystrybucję gier Emitenta w ramach platformy Blacknut, w tym gier: „Layers of Fear (2023)”, „The Medium”, „Observer: System Redux”, „Layers of Fear (2016)”, „Layers of Fear 2”, „BRAWL”, „A-Men”, „A-Men 2”. Zgodnie z umową gry będą dystrybuowane przez Blacknut poprzez ich udostępnienie online za pośrednictwem platformy chmurowej Blacknut na zasadzie subskrypcji. Umowa została zawarta na okres 3 lat od udostępnienia gier na platformie przez Blacknut. Opłata na rzecz Emitenta określona została jako udział w przychodach Blacknut z tytułu dystrybucji gier;
- Zawarcie w dniu 14 maja 2025 r. przez Emitenta istotnej umowy dystrybucyjnej ze spółką Sapphire Entertainment (HK) Co., Limited z siedzibą w Hongkongu (dalej jako „Sapphire”) na dystrybucję wybranych tytułów Emitenta, w tym „The Medium”, „Layers of Fear (2016)”, „Layers of Fear (2023)”, „Observer: System Redux” oraz „Cronos: The New Dawn” w wersji cyfrowej na platformach PC oraz Apple Mac na terytorium obejmującym Chiny, Hongkong, Makau i Tajwan. W ramach Umowy Emitent udziela Sapphire licencji w zakresie koniecznym do prowadzenia dystrybucji wersji cyfrowej gier. Umowa zawarta została na okres dwóch lat z możliwością jej przedłużenia. Emitentowi przysługuje udział w sumie przychodów Sapphire z tytułu dystrybucji gier;
- W dniu 9 czerwca 2025 r. Emitent poinformował, że gra „Cronos: The New Dawn” zostanie wydana (poza platformami, o których Emitent już informował) na komputery Apple MAC. Premiera Gry na tej platformie planowana jest na rok 2025;
- Zawarcie w dniu 17 czerwca 2025 r. przez Emitenta umowy licencyjno-dystrybucyjnej ze spółką Skybound Game Studios, Inc., spółką zarejestrowaną w stanie Delaware, z siedzibą w Los Angeles, Stany Zjednoczone (dalej jako „Skybound”) na wyprodukowanie pudełkowej wersji gry oraz dystrybucję gry Emitenta „Cronos: The New Dawn” na platformie PlayStation 5 na terytorium Ameryki Północnej i Ameryki Południowej. W ramach umowy Emitent udziela Skybound wyłącznej licencji w zakresie koniecznym do prowadzenia dystrybucji wersji pudełkowej gry „Cronos: The New Dawn” na wskazanej platformie i terytorium. Umowa zawarta została na okres 3 lat od pierwszego wydania gry na wskazanej platformie;
- Zawarcie w dniu 24 czerwca 2025 r. przez Emitenta umowy licencyjno-dystrybucyjnej ze spółką Bandai Namco Europe Entertainment S.A.S. z siedzibą w Lyonie we Francji (dalej jako „Bandai

Namco”) na wyprodukowanie pudełkowej wersji gry oraz dystrybucję gry Emitenta „Cronos: The New Dawn” na platformach PlayStation 5 oraz PC na terytorium Europy, Bliskiego Wschodu i Australii przez Bandai Namco. W ramach umowy Emitent udziela Bandai Namco wyłącznej licencji w zakresie koniecznym do prowadzenia dystrybucji pudełkowej gry w zakresie wyżej wskazanych platform oraz terytorium. Umowa zawarta została na okres 5 lat od pierwszego wydania gry na wskazanych platformach;

- W dniu 16 czerwca 2025 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki. Podczas Zgromadzenia podjęte zostały uchwały w sprawach:
 - zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. oraz spółki Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 r.;
 - zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 r.;
 - zatwierdzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 r.;
 - podziału zysku za rok obrotowy 2024;
 - zatwierdzenia sprawozdania z działalności Rady Nadzorczej Spółki za rok obrotowy 2024;
 - udzielenia Członkom Zarządu Spółki absolutorium z wykonania przez nich obowiązków w roku obrotowym 2024;
 - udzielenia Członkom Rady Nadzorczej Spółki absolutorium z wykonania przez nich obowiązków w roku obrotowym 2024;
 - zmian w Statucie Spółki;
 - przyjęcia tekstu jednolitego Statutu Spółki;
- Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta w dniu 16 czerwca 2025 r. podjęło uchwałę w sprawie podziału zysku Spółki osiągniętego za rok obrotowy 2024 w wysokości 23 209 147 zł (słownie: dwadzieścia trzy miliony dwieście dziewięć tysięcy sto czterdzieści siedem złotych) zgodnie z wnioskiem Zarządu Spółki z dnia 20 maja 2025 r. tj. postanowiło przeznaczyć zysk:
 - w części na pokrycie straty z lat ubiegłych w wysokości 2 798 066 zł (słownie: dwa miliony siedemset dziewięćdziesiąt osiem tysięcy sześćdziesiąt sześć złotych) będącej rezultatem przejścia Spółki na Międzynarodowe Standardy Sprawozdawczości Finansowej zgodnie z Uchwałą nr 20 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 13 czerwca 2023 roku. Kwota ta stanowi różnicę pomiędzy historycznym zyskiem netto Spółki wynikającym z przekształceń sprawozdania finansowego Spółki na Międzynarodowe Standardy Sprawozdawczości Finansowej, a historycznym zyskiem netto wynikającym ze sprawozdań finansowych Spółki sporządzonych według ustawy o rachunkowości;
 - w pozostałej części kwoty zysku netto Spółki osiągniętego w 2024 r. tj. kwotę 20 411 081 zł (słownie: dwadzieścia milionów czterysta jedenaście tysięcy osiemdziesiąt jeden złotych) na zasilenie kapitału zapasowego Spółki.

W zakresie działalności podmiotów z Grupy Kapitałowej Emitenta:

Feardemic sp. z o.o.:

- W dniu 3 lutego 2025 r. spółka Feardemic sp. z o.o. („Feardemic”) podpisała umowę wydawniczo-dystrybucyjną z Euphoric Brothers Ltd., na wydanie gry „Garten of Banban 0” Umowa przewiduje dystrybucję na platformach Xbox One, Xbox S|X, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch oraz Nintendo Switch 2;
- W dniu 5 lutego 2025 r. Feardemic podpisała umowę wydawniczo-dystrybucyjną z Mountain Man Animation, na wydanie gry „Leftovers KO!” na platformach Xbox One, Xbox S|X, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch oraz Nintendo Switch 2;

- W dniu 29 marca 2025 r. Feardemic podpisała umowę co-wydawniczo-dystrybucyjną z HK GS STARVAULT TECH LIMITED (GamerSky Games) na co-wydanie gry „Bad Cheese” na rynkach azjatyckich;
- W dniu 29 kwietnia 2025 r. Feardemic podpisała umowę wydawniczą z Fallen Leaf S.A., na wydanie gry „Fort Solis” na platformach Xbox One oraz Xbox S|X;
- W dniu 5 maja 2025 r. Feardemic podpisała umowę wydawniczą z serbskim developerem Aleksandr Vinogradov, na wydanie gry „Dollmare” na platformach PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series S|X, Nintendo Switch;
- W dniu 21 maja 2025 r. Feardemic podpisała umowę wydawniczą z serbskim developerem Gavriło Šoštarić, na wydanie gry „Kiosk” na platformach PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series S|X, Nintendo Switch;
- W dniu 24 maja 2025 r. Feardemic podpisała umowę wydawniczą z Euphoric Brothers Ltd., na wydanie gry „Garten of Banban 8” na platformach Xbox One, Xbox S|X, PlayStation 4, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch;
- Feardemic w trakcie I półrocza 2025 r. wydała grę Euphoric Brothers Ltd o tytule „Garten of Banban 7” na platformie Nintendo Switch oraz grę Steelkrill Studio o tytule „The Backrooms 1998” na platformach PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series S|X, Xbox One oraz Nintendo Switch, grę „Leftovers KO!” na platformę PC oraz Nintendo Switch;
- W dniu 24 czerwca 2025 r. Feardemic nabyła 36 udziały własne w celu ich umorzenia od dwóch udziałowców spółki Feardemic innych niż Emitent. Umorzenie udziałów nastąpi poprzez obniżenie kapitału zakładowego Feardemic o kwotę 3 600 zł tj. z kwoty 398 900 zł do kwoty 395 300 zł.

Played with Fire sp. z o.o.:

- W I półroczu 2025 r. spółka Played with Fire sp. z o.o. kontynuowała realizację projektów „Dark Steel” oraz „Projekt I”;

Bloomber Team NA:

- Spółka Bloomber Team NA w I półroczu 2025 r. kontynuowała działalność wydawniczą związaną z grą „Blair Witch” oraz realizację kolejnego projektu pod nazwą kodową Projekt „J”.

5. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników

Zarząd Spółki nie publikował prognoz wyników finansowych dla Emitenta ani Grupy.

6. Akcjonariat Emitenta

Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta na dzień przekazania raportu.

Akcjonariusz	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu
P.M BABIENO FUNDACJA RODZINNA	2 735 667	14,17%	2 735 667	14,17%
Bezpośrednio: Serene Century Limited	3 881 885	20,10%	3 881 885	20,10%
Pośrednio: Tencent Holdings Limited				
ESALIENS TFI S.A. (Esaliens Digital Entertainment Fundusz Inwestycyjny Zamknięty, Esaliens Parasol Fundusz Inwestycyjny Otwarty, Esaliens Senior Fundusz Inwestycyjny Otwarty)	974 654	5,05%	974 654	5,05%

W dniu 28 marca 2025 r. Spółka otrzymała zawiadomienia na podstawie art. 69 ust. 1 i 2 ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu od Prezesa Zarządu Spółki Piotra Babieno oraz od P.M. Babieno Fundacji Rodzinnej. Transakcje opisane w zawiadomieniach były związane z przeniesieniem przez Prezesa Zarządu Spółki Piotra Babieno, w oparciu o umowę darowizny, akcji posiadanych przez niego w Spółce do P.M. Babieno Fundacji Rodzinnej. Od czasu przekazania poprzedniego raportu okresowego w dniu 29 maja 2025 r., tj. raportu okresowego kwartalnego za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 marca 2025 r., nie nastąpiły zmiany w strukturze własności znacznych pakietów akcji Emitenta.

7. Zarząd, Rada Nadzorcza i Komitet Audytu Spółki

W skład Zarządu Emitenta wchodzi:

- Piotr Babieno – Prezes Zarządu
- Karolina Nowak – Wiceprezes Zarządu
- Mateusz Lenart – Członek Zarządu
- Konrad Rekieć – Członek Zarządu

W skład Rady Nadzorczej Emitenta wchodzi:

- Paweł Duda – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Piotr Jędras – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
- Paulina Kwiecińska – Sekretarz Rady Nadzorczej
- Rafał Małek – Członek Rady Nadzorczej
- Michał Maślowski – Członek Rady Nadzorczej
- Tomasz Muchalski – Członek Rady Nadzorczej.

W skład Komitetu Audytu Emitenta wchodzi:

- Paweł Duda – Przewodniczący Komitetu Audytu
- Piotr Jędras – Członek Komitetu Audytu
- Tomasz Muchalski – Członek Komitetu Audytu

W I półroczu 2025 r. nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu, Rady Nadzorczej oraz Komitetu Audytu Emitenta.

8. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

Na dzień publikacji raportu spośród członków organów zarządzających i nadzorczych Spółki akcje Spółki posiadają:

Imię i nazwisko	Pełniona funkcja	Liczba akcji na dzień przekazywania raportu	Liczba akcji na dzień 30.06.2025 r.	Liczba akcji na dzień przekazania raportu kwartalnego za I kwartał 2025 r.
Piotr Babieno	Prezes Zarządu	560	560	560
Karolina Nowak	Wiceprezes Zarządu	204 961	204 961	204 961
Konrad Łukasz Rekieć	Członek Zarządu	208 922	208 922	208 922
Mateusz Lenart	Członek Zarządu	211 272	211 272	211 272
Piotr Jędras	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	26 210	26 210	26 210
Rafał Małek	Członek Rady Nadzorczej	7 080	7 080	7 080
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej	3 650	4 532	4 532

Zgodnie z wiedzą Spółki, Pan Paweł Duda (Przewodniczący Rady Nadzorczej), Pani Paulina Kwiecińska (Sekretarz Rady Nadzorczej) oraz Pan Michał Masłowski (Członek Rady Nadzorczej) nie posiadają akcji Bloober Team S.A.

W okresie sprawozdawczym miała miejsce zmiana w stanie posiadania akcji Spółki przez osobę zarządzającą tj. przeniesienie tytułem darowizny 2 735 677 akcji Bloober Team S.A. przez Prezesa Zarządu - Piotra Babieno na rzecz fundacji rodzinnej P.M. Babieno Fundacja Rodzinna, w której jest Członkiem Zarządu.

Po okresie sprawozdawczym nie miały miejsca zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające. Po okresie sprawozdawczym miała miejsce zmiana w stanie posiadania akcji przez osobę nadzorującą Spółkę tj. zbycie 882 akcji Bloober Team S.A. przez Członka Rady Nadzorczej - Tomasza Muchalskiego. Osoby zarządzające i nadzorujące Bloober Team S.A. nie posiadają bezpośrednio żadnych udziałów lub akcji w spółkach zależnych Bloober Team S.A.

9. Istotne postępowania Emitenta i Grupy

Ani Spółka, ani żadna ze spółek należących do Grupy Kapitałowej, nie są przedmiotem ani stroną istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej dotyczących zobowiązań oraz wierzytelności Emitenta lub jego jednostki zależnej.

10. Informacje o transakcjach zawartych przez Emitenta i Grupę Kapitałową lub jednostkę od nich zależną z podmiotami powiązanymi na innych warunkach niż rynkowe

W I półroczu 2025 roku ani Spółka ani żadna ze spółek należących do Grupy Kapitałowej nie zawarły transakcji z podmiotami powiązanymi na warunkach innych niż rynkowe.

11. Udzielone przez Emitenta lub Grupę Kapitałową poręczenia kredytu lub pożyczki lub udzielone gwarancje

W I półroczu 2025 roku Spółka udzieliła pożyczki spółce zależnej - Fearful Entertainment S.A. na podstawie umowy pożyczki z dnia 1 kwietnia 2025 r. w wysokości 4,5 tys. PLN, oprocentowanie zostało ustalone na 10,26% w skali roku, termin zwrotu - 31 grudnia 2025 r.

W I kwartale 2025 r. Emitent zawarł umowę kredytu obrotowego na kwotę 12 000 000 USD z Santander Bank Polska S.A. z siedzibą w Warszawie. Kredyt został udzielony na okres do dnia 31 marca 2027 r. W związku z zawarciem umowy kredytu została udzielona Emitentowi przez Korporację Ubezpieczeń Kredytów Eksportowych S.A. z siedzibą w Warszawie gwarancja spłaty kredytu, której wartość zabezpieczenia – kwota gwarancji wynosi 80% kwoty udzielonego kredytu, tj. 9 600 000 USD.

W związku z zawartą przez Emitenta w dniu 21 stycznia 2025 r. umową najmu lokalu została w I kwartale 2025 r. udzielona Spółce przez Bank Handlowy w Warszawie S.A. z siedzibą w Warszawie, gwarancja bankowa, której wartość zabezpieczenia – kwota gwarancji wynosi 12 483,81 EUR, przy czym Spółka nie uznaje jej wartości za znaczącą.

Spółki z Grupy Kapitałowej w okresie objętym sprawozdaniem nie udzielały pożyczek, poręczeń ani gwarancji.

12. Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta

Na dzień 30 czerwca 2025 roku w Spółce oraz w Grupie Kapitałowej nie występują żadne inne niż opisane w pozostałych częściach niniejszego Raportu informacje istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz takie które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta oraz Grupę.

13. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego i Grupę Kapitałową wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

Czynniki mające wpływ na osiągnięte przez Spółkę oraz Grupę wyniki mogą mieć charakter zarówno czynników zewnętrznych, takich jak trendy rynkowe, jak i też czynników wewnętrznych.

Czynniki wewnętrzne bezpośrednio związane z funkcjonowaniem Emitenta koncentrują się przede wszystkim wokół prac związanych z produkcją gier, wydawaniem gier, utrzymaniem i rozwojem pracowników oraz współpracowników Emitenta i wyposażaniu ich w nowe rozwiązania technologiczne.

Wdrożenie strategii rozwoju Grupy

Osiągane przez Emitenta oraz Grupę wyniki zależą między innymi od zdolności Zarządu Emitenta i zarządów pozostałych spółek z Grupy Emitenta do dalszego efektywnego wdrażania przyjętej Strategii rozwoju zaprezentowanej przez Spółkę w ramach Planu Strategicznego na lata 2023-2027 w dniu 7 marca 2023 r. oraz odpowiednich strategii tych spółek.

Współpraca z wydawcami i dystrybutorami gier

Grupa prowadzi działalność na rynku gier przyjmując na nim różną funkcję: producenta/dewelopera (własnych tytułów lub na zlecenie innych podmiotów), wydawcy (własnych gier – „self-publishing” lub innych deweloperów np. działalność spółki Feardemic sp. z o.o.) lub ich kombinacji.

Przychody Spółki zależą między innymi od umów zawartych z wydawcami gier produkowanych przez Spółkę lub od dystrybutorów gier, z którymi współpracuje oraz od kalendarza wydawania gier przez Emitenta w ramach „self-publishingu”. Model biznesowy Emitenta opiera m.in. się na długofalowych współpracach Emitenta z wydawcami gier w zamian za wynagrodzenie otrzymywane za wykonanie kolejnych etapów prac nad grami oraz udział w zyskach ze sprzedaży gier.

Grupa aktywnie śledzi bieżące trendy na rynku i na ich podstawie decyduje o produkcji nowych tytułów oraz o rozwoju dotychczasowych produktów, np. poprzez ich implementację na nowe platformy dystrybucyjne, które zapewniają dodatkowe przychody ze sprzedaży, a także wpływają na przedłużenie żywotności istniejących produktów. Grupa prowadzi także intensywne działania handlowe w celu nawiązania nowych kontaktów i nawiązania wartościowej współpracy.

Ukończenie prac nad grami i ich premiery

Emitent podejmuje aktywne działania w celu dopasowania daty premiery gry, mającej istotny wpływ na osiągnięte przez niego wyniki, do procesu produkcyjnego oraz do najlepszego dla danego tytułu momentu sprzedażowego. Spółka może jednak w dacie planowanej premiery nie zakończyć procesu produkcyjnego lub podjąć decyzję o dopracowaniu gry lub zmianie kampanii marketingowej. Spółka planuje produkcję gier na różne platformy sprzętowe, co może powodować konieczność uzyskania niezbędnych licencji oraz inwestycji w niezbędną infrastrukturę techniczną (oprogramowania, sprzęty) wymagane do tego typu produkcji.

W dniu 5 września 2025 r. miała miejsce premiera gry Emitenta „Cronos: The New Dawn” na platformach PlayStation 5, Xbox X|S, Nintendo Switch 2, PC, która będzie miała wpływ na wyniki Emitenta oraz Grupy Kapitałowej Emitenta. Spółka rozpoznaje nakłady na „Cronos: The New Dawn” jako nakłady na prace rozwojowe w ramach wartości niematerialnych.

Budowanie zainteresowania grami Grupy Emitenta

Istotnym czynnikiem wpływającym na wysokość przychodów Grupy jest budowanie zainteresowania przedpremierowymi grami produkowanymi i wydawanymi przez spółki z Grupy oraz działania promocyjne-

marketingowe (w tym wspieranie w tym wydawców), jak również w okresie po wydaniu gier. Poziom sprzedaży gier produkowanych i wydawanych przez Grupę jest powiązany w pewnym zakresie z opiniami graczy, w tym na wyspecjalizowanych portalach recenzujących gry. W opinii Emitenta skuteczność działań podejmowanych w celu budowy zainteresowania produkowanymi i wydawanymi grami nadal będzie mieć istotny wpływ na przyszłe wyniki i rozwój Grupy.

Finansowanie rozwoju nowych produktów oraz pozyskiwanie nowych rynków środkami finansowymi pochodzącymi z dotacji i środków UE

Grupa realizuje projekty współfinansowane ze środków unijnych, a pozyskane środki przeznacza na rozwój nowych produktów, pozyskiwanie nowych rynków i klientów oraz tworzenie nowych rozwiązań technologicznych wykorzystywanych następnie w grach Emitenta i udoskonalania istniejących. Kwoty dofinansowania są zmienne w czasie i nie można założyć, że Emitent będzie je pozyskiwał w przyszłości na z góry określonym poziomie i w oznaczonej perspektywie czasowej. Dzięki pozyskanym środkom z dotacji Emitent ma przede wszystkim wsparcie w finansowaniu prac rozwojowych i badawczych nowych technologii – co może w ocenie Emitenta wpłynąć na osiągnięte przez niego wyniki.

Czynniki mające wpływ na osiągnięte przez Emitenta i Grupę wyniki mogą mieć również charakter czynników zewnętrznych.

Zmienność kursów walutowych

Grupa ocenia, że zmienność kursów walutowych stanowi wysokie ryzyko dla wyników finansowych Grupy, gdyż ponosi koszty wytworzenia produktów w złotych, natomiast zdecydowana większość wpływów ze sprzedaży denominowana jest w walutach obcych, głównie USD. Korzystne warunki dla Grupy występują w okresie długotrwałej deprecjacji polskiej waluty w stosunku do USD lub w okresach utrzymywania się stałego poziomu kursów walutowych, ponieważ pozwala to lepiej prognozować wpływy w kolejnych okresach. Występowanie tendencji odwrotnych może powodować obniżenie lub zmienność generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na PLN.

Sytuacja polityczna na świecie, zmienność koniunktury gospodarczej

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 ze sprzedaży gier przez Grupę mają także takie czynniki jak: poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń. 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. Dodatkowo ryzyko wojny handlowej na rynku międzynarodowym może w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, poziom inflacji i wysokość stóp procentowych. Grupa zakłada spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym w wyniku wojny w Ukrainie. Eskalacja konfliktu pomiędzy państwami spowodowała i może nadal w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, widoczne od pierwszych dni inwazji Rosji na Ukrainę oraz utrzymujący się wzrost cen (inflacji) i okres wysokich stóp procentowych. Należy zaznaczyć, że Emitent prowadzi działalności na całym świecie, wobec czego negatywne zmiany w koniunkturze na jednym z obszarów funkcjonowania Emitenta nie muszą negatywnie oddziaływać na inne rejony. W ocenie Emitenta średnioterminowo ogólny niepokój mogą zwiększyć zainteresowanie produktami Emitenta, ponieważ gry typu horror często pozwalają graczowi oswoić się z jego lękami.

14. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

Działalność Emitenta i Grupy jest narażona na szereg ryzyk o charakterze finansowym i niefinansowym, których ziszczenie się może mieć wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Emitenta i jego Grupy lub cenę rynkową akcji Emitenta.

Spółka w sposób ciągły prowadzi działania mające na celu identyfikację, ocenę i monitorowanie ryzyk oraz ograniczanie negatywnego wpływu zidentyfikowanych ryzyk.

Przedstawiona poniżej lista czynników ryzyka nie ma charakteru katalogu zamkniętego. Emitent przedstawia czynniki ryzyka, które są mu znane na dzień publikacji raportu i zostały zidentyfikowane jako istotne. Nie można wykluczyć, że z upływem czasu oraz rozwojem działalności Emitenta i jego Grupy, katalog poniżej opisanych ryzyk nie będzie kompletny oraz wyczerpujący. Wskazane poniżej czynniki ryzyka, według najlepszej wiedzy Emitenta, stanowią identyfikowane przez Emitenta specyficzne dla jego działalności czynniki ryzyka, które mogą mieć negatywny wpływ na działalność i wyniki Emitenta i jego Grupy.

Ryzyko nieosiągnięcia przez nowe gry sukcesu rynkowego

Emitent oraz pozostałe podmioty z Grupy działają na bardzo wymagającym rynku rozrywki elektronicznej (gier wideo), cechującym się dużą zmiennością trendów oraz dużą konkurencją. Popyt na nową grę zdeterminowany jest m.in. przez takie czynniki jak efektywność działań marketingowych prowadzonych przez wydawcę projektu, widoczność na platformach dystrybucyjnych, ostateczna jakość wykonania gry, upodobania graczy co do gatunku danego tytułu, panująca moda i trendy, a także harmonogram premier innych gier. Z uwagi na zróżnicowanie czynników wpływających na wielkość osiąganego popytu Spółka nie jest w stanie ocenić reakcji odbiorców na oferowany nowy produkt oraz w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem zdefiniować oczekiwanej wysokości przychodów, która zapewni tytułowi rynkowy sukces.

Przedmiotowe ryzyko ma szczególne znaczenie w projektach Emitenta realizowanych w formule self-publishing, w przypadku których Emitent odpowiada za produkcję i komercjalizację, ale również, chociaż w mniejszym stopniu, w przypadku projektów na zlecenie (work-for-hire).

Emitent minimalizuje powyższe ryzyko poprzez badania - bieżące śledzenie trendów panujących w branży, badań jakościowych (grupy fokusowe, IDI, eye tracking), zbieranie opinii graczy oraz partnerów i wydawców Spółki w procesie produkcji. Istotnym elementem działań mitygujących wskazane ryzyko są również działania marketingowe podejmowane przez Spółkę w celu promocji gry. Prawdopodobieństwo materializacji ryzyka nieosiągnięcia przez nowe gry produkowane przez Spółkę sukcesu rynkowego Spółka ocenia jako średnie. Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako wysoką.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Emitent pracuje równolegle nad kilkoma projektami, które znajdują się na różnym etapie zaawansowania prac. Ewentualne niedotrzymanie założonego harmonogramu przez Emitenta na danym etapie produkcji może skutkować opóźnieniem w ukończeniu całej gry, a w konsekwencji przesunięciem jej premiery. W przypadku projektów realizowanych w formule self-publishing, może to negatywnie wpłynąć na wizerunek Spółki jako dewelopera, zainteresowanie graczy daną produkcją oraz spowodować opóźnienie w rozpoczęciu otrzymywania przez Emitenta wpływów ze sprzedaży danego tytułu bezpośrednio na platformach dystrybucji cyfrowej, co w konsekwencji może negatywnie wpłynąć na osiąganе wyniki finansowe w danym okresie. W mniejszym stopniu analogiczne ryzyko występuje w przypadku gier realizowanych we współpracy z zewnętrznymi wydawcami, którzy finansują lub współfinansują proces produkcji. Może to skutkować koniecznością poniesienia nieplanowanych kosztów związanych z

dopracowaniem danej gry oraz jednocześnie spowodować opóźnienie w rozpoczęciu otrzymywania przez Emitenta tantiem z tytułu sprzedaży gry. Ponadto, w następstwie wystąpienia istotnych opóźnień po stronie Emitenta w produkcji gry, w określonych przypadkach i projektach wydawca ma prawo wypowiedzenia umowy produkcyjno-wydawniczej, co mogłoby skutkować utratą przez Emitenta istotnego źródła przychodów ze sprzedaży. Emitent nie może w sposób definitywny wykluczyć, że którakolwiek z produkowanych gier nie zostanie wydana w zaplanowanym terminie, również ze względu na czynniki zewnętrzne i niezależne od działań Spółki czy też wydawców (m.in. globalne awarie platform dystrybucji cyfrowej uniemożliwiający wydanie gry lub ograniczenia związane z możliwością certyfikacji gier na poszczególnych platformach dystrybucyjnych). Ryzyko to dotyczy również pozostałych podmiotów z grupy Emitenta.

Doświadczenie w produkcji gier oraz działalności wydawniczej, wystarczające zasoby ludzkie i operacyjne pozwalają Emitentowi na zorganizowanie pracy w sposób zapewniający dochowanie terminów produkcyjnych. W ocenie Emitenta istotność opisanego ryzyka jest wysoka, natomiast prawdopodobieństwo przesunięcia harmonogramów produkcji, a w konsekwencji premiery poszczególnych tytułów jest średnie.

Ryzyko związane z rolą Piotra Babieno w Spółce i Grupie

Prezesem Zarządu oraz jednocześnie istotnym akcjonariuszem Spółki poprzez fundację rodzinną P.M. Babieno Fundacja Rodzinna, jest Piotr Babieno. Piotr Babieno jest kluczową osobą w kontekście kreowania strategii rozwoju Emitenta oraz pozyskiwania nowych partnerów, posiada on unikalną wiedzę o działalności operacyjnej i strategicznej oraz wizję rozwoju Emitenta oraz Grupy. Piotr Babieno zaangażowany jest w procesy kreatywne i jakościowe związane z produkcją poszczególnych tytułów. W procesie produkcyjnym pozostawia dużą elastyczność producentom i dyrektorom produkcji, natomiast wytycza ogólne kierunki, w którym dany produkt powinien zmierzać. Ze względu na rolę Piotra Babieno w podejmowaniu decyzji zarządczych i w kreowaniu długoterminowej strategii Emitenta istnieje ryzyko, że w razie czasowej przedłużającej się niemożności wykonywania przez niego funkcji prezesa zarządu, w długim terminie działalność Emitenta może ulec istotnemu zakłóceniu. W przypadku krótkoterminowej nieobecności Piotra Babieno, ciągłość operacyjna Spółki nie jest zagrożona. W sytuacji niemożności wykonywania przez Piotra Babieno funkcji prezesa zarządu, przyjęta przez Spółkę długoterminowa strategia umożliwia kontynuowanie realizacji obranego kierunku rozwoju. W ocenie Emitenta istotność opisanego ryzyka jest wysoka, natomiast prawdopodobieństwo wystąpienia długotrwałej niezdolności do wykonywania przez Piotra Babieno funkcji prezesa zarządu jest średnie.

Ryzyko niezrealizowania umów o dofinansowanie lub o finansowanie z dotacji i środków UE

W ramach działalności podstawowej Emitent prowadzi działalność badawczo-rozwojową w obszarze technologii i produkcji gier komputerowych przy udziale środków unijnych, która wiąże się z wystąpieniem różnego rodzaju ryzyk (np. technologicznych), mających wpływ na jego poprawną realizację, osiąganie założonych celów oraz jego płynne finansowanie. W każdej z zawartych umów o dofinansowanie wskazane zostały warunki prawidłowej realizacji projektu oraz przypadki, w których instytucja finansująca może zakwestionować poprawność jego realizacji i/lub rozliczenia skutkujące rozwiązaniem umowy, przerwaniem realizacji oraz żądaniem zwrotu otrzymanych dotychczas środków wraz z odsetkami. W związku z powyższym nie można wykluczyć ryzyka wystąpienia sytuacji zakwestionowania poniesionych przez Emitenta wydatków na realizację danego projektu B+R, które oznaczałoby brak refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu otrzymanego już dofinansowania. Mogłoby to wówczas negatywnie wpłynąć na sytuację majątkową Emitenta oraz osiągnięte wyniki finansowe. Emitent posiada duże doświadczenie zarówno w samym pozyskiwaniu dofinansowań, jak i późniejszej realizacji i rozliczeniu finansowym projektu. W ocenie Emitenta istotność przedmiotowego ryzyka jest średnia, zaś prawdopodobieństwo niezrealizowania warunków określonych w zawartych umowach o dofinansowanie - niskie.

Ryzyko związane z utratą kadry menedżerskiej

W związku z utrzymującym się od wielu lat w sektorze produkcji gier zapotrzebowaniem na specjalistów, Grupa może być narażona na ryzyko związane z utratą pracowników, w szczególności kadry menedżerskiej. W konsekwencji mogłoby to wpłynąć negatywnie na możliwość realizacji strategii rozwoju i prowadzoną działalność operacyjną, sytuację finansową oraz osiągnięte wyniki finansowe. Istotność niniejszego czynnika ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, zaś prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka jako średnie.

Spółka posiada jasny kierunek działania i rozwoju, unikalne DNA wyróżniające ją na tle branży gier i na każdym kroku swojej działalności operacyjnej stawia na zapewnienie poczucia bezpieczeństwa swoim pracownikom oraz współpracownikom. Jednym z podstawowych filarów działalności Spółki jest kreowanie przyjaznego środowiska pracy. Emitent stawia na zespół jako najważniejszą wartość firmy. W celu dodatkowego minimalizowania ryzyka, Emitent wprowadzał dla pracowników i współpracowników programy motywacyjne, których celem jest docenienie pracy i zwiększenie zaangażowania danej osoby w działalność Emitenta.

Ryzyko wynikające z korzystania z technologii podmiotów trzecich

W ramach prowadzonej działalności Emitent wykorzystuje technologie pochodzące od podmiotów zewnętrznych, m.in. technologię (silnik) Unreal Engine licencjonowany od Epic Games, Inc. Emitent nie może wykluczyć, że w przyszłości zaistnieją niezależne od Emitenta zdarzenia, których efektem będzie przerwanie współpracy z dostawcą technologii lub zmiana warunków tej współpracy na niekorzyść Emitenta. Z technicznego punktu widzenia zastosowanie technologii innego producenta (zmiana technologii), jest skomplikowane i wymaga znaczących nakładów finansowych, w tym odpowiednio wyszkolonej kadry. Wobec powyższego potencjalne wypowiedzenie umowy przez danego dostawcę technologii może spowodować, że produkowana gra nie zostanie ukończona bądź znacząco wydłuży się okres jej produkcji. Jednocześnie w przypadku tytułów ukończonych i dostępnych w sprzedaży, wypowiedzenie licencji może spowodować uniemożliwienie dalszej dystrybucji gier. Celem zredukowania stopnia tego ryzyka, Emitent nawiązuje długotrwałe relacje ze swoimi partnerami, w tym z Epic Games, a także w sposób należyty wykonuje wszystkie zobowiązania i przestrzega warunków umów z dostawcami technologii. Ponadto, Spółka jest otwarta na inne możliwości technologiczne i monitoruje rynek w tym zakresie. Istotność opisanego ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, z uwagi m.in. na fakt, że wszystkie gry Emitenta produkowane są z wykorzystaniem technologii podmiotów trzecich. Emitent ocenia jako niskie prawdopodobieństwo materializacji ryzyka, gdyż jego materializacja jest prawdopodobna tylko w przypadku wystąpienia nieoczekiwanych zdarzeń (siły wyższej), bądź przyczyn powstałych ze strony dostawcy silnika.

Ryzyko zmiany trendów na rynku gier

Rynek gier komputerowych cechuje się niską przewidywalnością. Nowe produkty Grupy, stworzone i oferowane z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów, mogą nie zostać dobrze przyjęte ze względu na nagłą zmianę trendów lub nie trafić w gusta konsumentów. Emitent widzi możliwość wystąpienia zmian w trendach technologicznych, szczególnie mając na uwadze min. szybki rozwój technologii AI. Pomimo monitorowania działań podmiotów konkurencyjnych oraz analizy najnowszych badań naukowych, wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność Grupy. W związku z powyższym istnieje ryzyko, że nowe gry lub dodatki nie odniosą sukcesu rynkowego.

W celu ochrony przed materializacją ryzyka, podmioty z Grupy badają rynek, prowadzą działania promujące swoją markę, analizuje trendy rynkowe oraz upodobania grupy docelowej odbiorców produktów w celu zwiększenia szans na ich sukces rynkowy, organizują badania jakościowe, zbieranie opinii graczy oraz partnerów.

Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, ponieważ pomimo realizacji projektów z dochowaniem najwyższej staranności, całkowite zabezpieczenie przed opisywanym ryzykiem jest znacząco utrudnione. Prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka Emitent ocenia jako wysokie.

Ryzyko współpracy z wydawcami

Model biznesowy oprócz gier realizowanych w formule self-publishing obejmuje również projekty współfinansowane lub finansowane w całości przez zewnętrznych wydawców. Model współpracy z zewnętrznymi wydawcą zapewnia Emitentowi płynność finansową poprzez stałe przepływy pieniężne od wydawcy, a z drugiej strony udział Spółki w potencjalnym sukcesie wydawniczym gry. Jednocześnie model ten istotnie ogranicza ryzyko związane z ryzykiem nieosiągnięcia przez nowe gry produkowane przez Spółkę sukcesu rynkowego.

Współpraca z wydawcami niesie za sobą szereg ryzyk, na które Spółka nie ma wpływu lub ma wpływ ograniczony. Do zdarzeń pozostających poza jakąkolwiek kontrolą Spółki można zaliczyć m.in. decyzje biznesowe podejmowane przez wydawców, na przykład niewystarczające zaangażowanie wydawcy w działania publishingowo-marketingowe gry, jak również ich stabilność finansową. Nie należy wykluczać sytuacji, w której wydawca, z którym współpracuje Emitent, z przyczyn całkowicie niezależnych od Emitenta zaprzestanie finansowania produkcji lub w skrajnym przypadku podejmie decyzję o rozwiązaniu zawartej ze Spółką umowy wydawniczej. W 2024 r. Spółka otrzymała od Take-Two Interactive Software, Inc. ("Take-Two"), pismo dotyczące rozwiązania przez Wydawcę umowy produkcyjno-wydawniczej z dnia 29 września 2021 r., poprzez skorzystanie przez Take-Two z możliwości wypowiedzenia umowy bez podawania przyczyny. Spółka oraz Take-Two zawarli porozumienie w sprawie warunków zakończenia współpracy. Spółka kontynuowała prace nad Cronos: The New Dawn zgodnie z zaplanowanym harmonogramem produkcyjnym i marketingowym w modelu self-publishing. Obecna sytuacja Spółki pozwala na podtrzymanie założeń przyjętego przez Spółkę Planu Strategicznego na lata 2023-2027, a w ocenie Emitenta sytuacja ta może stanowić istotną szansę na zwiększenie potencjalnych przychodów związanych z tym tytułem. Minimalizując przedmiotowe ryzyko, Emitent podejmuje współpracę wyłącznie z renomowanymi wydawcami, którzy posiadają ugruntowaną pozycję rynkową oraz wysoce stabilną sytuację finansową.

Materializacja wskazanego ryzyka może mieć negatywny wpływ na reputację Emitenta oraz osiąganą przez Emitenta wyniki finansowe. Istotność opisanego ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, z uwagi m.in. na istotny udział projektów współfinansowanych przez wydawców w strukturze przychodów Spółki. Prawdopodobieństwo materializacji ryzyka Emitent ocenia jako średnie.

Ryzyko związane z łańcuchem dostaw

Działalność Grupy w istotnym stopniu narażona jest na ryzyka związane z przerwaniem łańcuchów dostaw. Podmioty z Grupy są klientami wielu dostawców sprzętu komputerowego (np. kart graficznych, dysków itp.). W ostatnich latach w globalnej gospodarce wystąpiły zjawiska, które przerywały globalne lub regionalne łańcuchy dostaw, co wpłynęło na niedobór komponentów, w szczególności półprzewodników niezbędnych m.in. do produkcji sprzętu komputerowego. Opóźnienia w dostawie poszczególnych komponentów do producentów sprzętu komputerowego mogą wpływać na opóźnienia w produkcji gier i dodatków, a w rezultacie mogą wpływać na harmonogramy prac. Sytuacje te powodowały na rynku ograniczoną podaż urządzeń elektronicznych, które są wykorzystywane przez działalność Grupy. Łańcuch dostaw może zostać przerwany również w zakresie świadczonych na rzecz Grupy usług, w tym usług outsourcingowych istotnych dla realizacji danego projektu.

Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako niską. Prawdopodobieństwo realizacji ryzyka Emitent ocenia jako średnie.

Ryzyko nieosiągnięcia celów założonych w strategii rozwoju

W dniu 7 marca 2023 r. Spółka oficjalnie zaprezentowała Plan Strategiczny na lata 2023–2027. Zgodnie z Planem Strategicznym do 2027 r. Emitent planuje zostać światowym liderem horroru jako całego gatunku. W praktyce oznacza to wyjście również poza obszar gier wideo, poprzez rozszerzenie katalogu własnych działań na innych polach eksploatacji takich jak realizację produkcji filmowych, telewizyjnych, czy tworzenie gier planszowych.

Z uwagi na zdarzenia niezależne od Spółki, szczególnie natury prawnej, finansowej czy organizacyjnej, Emitent może mieć trudności ze zrealizowaniem poszczególnych założeń Planu Strategicznego. Wśród największych ograniczeń, które mogą wpłynąć na brak osiągnięcia tych celów jest dotychczasowa specjalizacja Spółki w produkcji gier, których gatunek można określić jako niszowy. Nie można wykluczyć, że rozszerzenie kompetencji produkcyjnych Spółki i wyjście poza obszar gatunkowy horroru psychologicznego, będzie trudniejsze niż pierwotnie zakładano z uwagi na większą konkurencyjność gier dostępnych na rynku produkowanych przez inne studia. Jednocześnie należy mieć na uwadze, że w procesie wchodzenia na rynek produkcji filmowych, telewizyjnych, czy gier planszowych bariery wejścia mogą okazać się zbyt wysokie, a brak odpowiednio doświadczenia Spółki w tych obszarach może skutkować tym, że planowane projekty nie zostaną zrealizowane lub zostaną zrealizowaną w stopniu nie gwarantującym osiągnięcia korzyści ekonomicznych. Wówczas Emitent może zrezygnować z realizacji części założeń Planu Strategicznego, a w skrajnie negatywnym scenariuszu nawet całkowicie odstąpić od jego realizacji, co będzie równoznaczne z nie osiągnięciem wyznaczonych celów. W ocenie Emitenta istotność opisanego czynnika ryzyka jest średnia natomiast prawdopodobieństwo jego wystąpienia są niskie. Spółka posiada kompetencje, zasoby kapitałowe oraz odpowiednie relacje z partnerami biznesowymi, by wypełnić postawione przed nią cele rozwojowe.

Ryzyko wycieku, utraty lub nieautoryzowanej modyfikacji poufnych informacji i danych

Działalność Emitenta, oparta w głównej mierze na korzystaniu z sieci informatycznych, narażona jest na ataki cybernetyczne (w tym ataki złośliwego oprogramowania). Taka sytuacja może doprowadzić do naruszenia poufności, integralności i dostępności danych, w tym ich uszkodzenia, utracenia, ujawnienia bądź kradzieży własności intelektualnej, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na efektywność realizowanych projektów oraz na perspektywy rozwoju, reputację i osiągane wyniki finansowe. Wyciek danych, w tym w następstwie ataku cybernetycznego na infrastrukturę informatyczną Emitenta przed wydaniem gry, może skutkować wysunięciem roszczeń z tytułu naruszenia warunków umów wydawniczych lub dystrybucyjnych, w tym postanowień dotyczących poufności.

Celem ograniczenia wyżej wskazanego ryzyka, Emitent stosuje środki bezpieczeństwa cybernetycznego zgodne ze standardem rynkowym.

Również pomimo zawierania przez Emitenta z współpracownikami, kontrahentami, pracownikami i doradcami umów o zachowanie poufności, istnieje ryzyko wycieku informacji poufnych Emitenta. Mitygując ryzyko wypłynięcia informacji poufnych, Emitent zawiera umowy o zachowanie poufności.

Emitent ocenia prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka jako średnie, a istotność jako wysoką.

Ryzyko związane z prawami własności intelektualnej

Kluczowym elementem aktywów Spółki są jej prawa własności intelektualnej. Spółka podejmuje wszelkie możliwe kroki w celu skutecznej ochrony swoich praw własności intelektualnej, w tym nabywa prawa do wytworzonych utworów na podstawie odpowiednich umów jak i poprzez rejestrację znaków towarowych.

W trakcie tworzenia gier przez Emitenta lub innych treści, może dojść do nieuprawnionego wykorzystania praw własności intelektualnej osób trzecich w szczególności, gdy przy tworzeniu gier Emitent inspirował się lub tworzy utwory zależne do istniejących już wytworów intelektualnych. Naruszenie takich praw może nastąpić wskutek celowych działań pracowników, współpracowników lub podwykonawców Emitenta, jak też wskutek działań niezamierzonych i nieświadomych. W rezultacie, Emitent może być narażony na ryzyko

wysunięcia względem niego roszczeń z tytułu naruszenia patentów, praw ochronnych na znaki towarowe czy praw autorskich. Obrona przed tymi roszczeniami może pociągać za sobą dodatkowe koszty lub wiązać się z opóźnianiem produkcji. W skrajnych wypadkach, wystąpienie naruszenia skutkować może uniemożliwieniem dystrybucji produktów oferowanych przez Emitenta.

W konsekwencji wskazane powyżej naruszenia mogą również skutkować podniesieniem przez dystrybutorów, wydawców zarzutu naruszenia przez Emitenta jego zobowiązań kontraktowych dotyczących własności intelektualnej. Na podstawie umów, które Emitent zawiera z tymi podmiotami, Emitent ponosi odpowiedzialność za to, że produkty które przekazuje nie naruszają praw osób trzecich. W razie naruszenia tych postanowień umownych, Emitent może ponieść odpowiedzialność odszkodowawczą. W skrajnych przypadkach, dystrybutorzy lub wydawcy mogą zdecydować się na rozwiązanie umowy z Emitentem, co może skutkować utratą przewidywanych przychodów oraz negatywnie wpłynąć na renomę Emitenta, jego perspektywy i przyszłą działalność.

Również naruszenie praw własności intelektualnej należących do Spółki przez podmioty trzecie, w tym podmioty konkurencyjne, może prowadzić do konieczności poniesienia znacznych kosztów w celu ochrony jej praw, w szczególności wszczęcia procesów sądowych i mieć negatywny wpływ na dobre imię Emitenta.

Celem zmniejszenia opisanego powyżej ryzyka, Emitent nabywa prawa, uzyskuje od podmiotów uprawnionych odpowiednie licencje, upoważnienia lub zgody na korzystanie z ich własności intelektualnej w dystrybuowanych grach. W przypadku wątpliwości odnośnie możliwości wykorzystania danych elementów lub motywów w produkcji, Emitent korzysta z opinii prawnych specjalistów z zakresu ochrony praw własności intelektualnej. Emitent ocenia prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka jako niskie, a istotność jako wysoką.

Ryzyko związane z nieuprawnionym wykorzystaniem oprogramowania open source w grze

Skutkiem wykorzystania oprogramowania typu open source w grze, może być utrata możliwości nieograniczonego korzystania z tworzonej gry, co w konsekwencji może spowodować również naruszenie umów z wydawcami lub dystrybutorami. Na podstawie umów, które Emitent zawiera z tymi podmiotami, Emitent ponosi odpowiedzialność za to, że produkty które przekazuje nie będą naruszały praw osób trzecich oraz niektóre z umów przewidują, że nie będzie wykorzystane oprogramowania typu open source. W razie naruszenia tych postanowień umownych, Emitent może ponieść odpowiedzialność odszkodowawczą. W umowach z pracownikami, współpracownikami, zleceniobiorcami oraz podwykonawcami Emitent zobowiązuje personel oraz podwykonawców do niekorzystania z przedmiotów własności intelektualnej podmiotów trzecich. W stosunku do oprogramowania open source - Emitent pozwala swoim współpracownikom, zleceniobiorcom i podwykonawcom na korzystanie z oprogramowania open source tylko za pisemną zgodą Emitenta, dzięki czemu ogranicza możliwość podniesienia zarzutu naruszenia praw ze strony licencjodawców tego oprogramowania. Emitent ocenia prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka jako niskie, a istotność jako wysoką.

Ryzyko zdarzeń nieprzewidywalnych

Grupa jest narażona na wystąpienie zdarzeń nieprzewidywalnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy (w tym naturalne), działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne; przykładowo wojna w Ukrainie wpłynęła na globalną gospodarkę, a same skutki wojny mogą objąć współpracowników lub partnerów podmiotów z Grupy, a wskazany konflikt ma również istotny wpływ na nastroje pracowników i współpracowników. Sytuacja geopolityczna może mieć dodatkowo wpływ na harmonogram realizacji danego projektu, co w konsekwencji zwiększa ryzyka dotyczące publikacji i promocji gry w danym okresie czasu.

Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Grupy Emitenta albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Grupa narażona jest na zmniejszenie przychodów lub poniesienie

dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z kontrahentem. Zdarzenie takie może mieć istotny wpływ na kondycję ekonomiczną Grupy. Prawdopodobieństwo wystąpienia przedmiotowego ryzyka Emitent ocenia jako niskie, a jego istotność w stopniu średnim.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży gier

Dostrzegane przez Grupę zjawisko pogorszenia się sytuacji ekonomiczno-finansowej wśród producentów gier objawia się w postaci redukcji zatrudnienia wśród deweloperów i wydawców oraz w postaci istotnego ograniczenia budżetów produkcyjnych wielu tytułów. Równocześnie pogorszenie sytuacji ekonomiczno-finansowej większych podmiotów w branży, w istotnym stopniu wpływa na mniejsze studia deweloperskie, które świadczą usługi podwykonawców. Powyższe przekłada się na problemy deweloperów w utrzymaniu zespołów produkcyjnych i prowadzi do zamykania studiów deweloperskich. Konsekwencją obecnego stanu rzeczy jest rynkowa niepewność w pozyskiwaniu nowych źródeł finansowania projektów wśród deweloperów. W przypadku współpracy z podwykonawcami istnieje ryzyko, że w sytuacji, w której u podwykonawcy wystąpią wewnętrzne trudności o charakterze finansowo-ekonomicznym, potencjalnie mogą one rzutować na realizację zleconych mu prac. Z perspektywy podmiotów z Grupy jako zleceniodawcy może to skutkować znacznym opóźnieniem i koniecznością poniesienia dodatkowych nakładów kapitałowych na dany projekt -mogą być one zmuszone do rozwiązania umowy i zakończenia współpracy z danym podwykonawcą oraz znalezienia nowego podmiotu, który przejąłby realizację projektu, bądź w przypadku braku możliwości kontynuacji prac, do zamknięcia danego projektu. Grupa mityguje to ryzyko poprzez nawiązywanie współpracy ze sprawdzonymi podwykonawcami, którzy posiadają doświadczenie oraz odpowiedni zespół specjalistów. Prawdopodobieństwo wystąpienia przedmiotowego ryzyka oraz jego istotność Emitent ocenia jako średnie.

Ryzyko wystąpienia zjawiska review bombing

Review bombing (po polsku dosłownie „bombardowanie recenzjami”) to przybierające w ostatnich latach na sile zjawisko nieczystych działań konkurencyjnych w internecie, polegające na masowym wystawianiu negatywnych ocen danemu tytułowi w serwisach zawierających opinie klientów oraz komentarzy na forach branżowych. Review bombing może występować zarówno przed, jak i po premierze danej gry. Celem tych działań jest przede wszystkim obniżenie średniej ocen, a co za tym idzie - zdyskredytowanie tytułu w oczach innych potencjalnych odbiorców oraz zniechęcenie nowych graczy do zakupu gry. W ocenie Emitenta, nie należy wykluczać sytuacji, w której tytuły Emitenta, bądź sama Spółka stanie się przedmiotem ataków ze strony nierzetelnych recenzentów, którzy będą kierowali się złymi intencjami wyrządzenia Emitentowi szkody wizerunkowej czy nawet finansowej, co w konsekwencji może wpłynąć negatywnie na odbiór Spółki wśród społeczności graczy, sprzedaż danego tytułu, a nawet na pogorszenie relacji biznesowych z partnerami. Istotność niniejszego czynnika ryzyka oraz prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka Emitent ocenia jako średnie.

Ryzyko podejmowania w produkcjach Emitenta tematów wrażliwych

W swoich produkcjach Emitent stawia nacisk na tematy, które przekazują istotne i znaczące dla społeczności wartości oraz akcentuje atmosferę, napięcie i elementy rozgrywki oparte na psychologicznych aspektach strachu. Wśród potencjalnych graczy mogą znaleźć się osoby, dla których gatunek horroru nie jest pierwszym wyborem, a które wskutek zagrania w gry Spółki odczuwają dyskomfort ze względu na poruszaną w grach tematykę o podłożu psychologicznym. To samo może dotyczyć osób posiadających mniej lat niż określona kategoria wiekowa danego tytułu. Jednocześnie nie należy wykluczać sytuacji, że produkcje Emitenta trafią do osób borykających się z różnymi problemami o podłożu zdrowotnym, w przypadku których strach, atmosfera grozy i napięcie przekazywane w grach Spółki, wywołają w organizmie niepożądane skutki i pośrednio przyczynią się do pogorszenia ich stanu zdrowotnego. Gry Emitenta trafiają do graczy pochodzących z różnych części świata, kultur, społeczności. Istnieje możliwość, że nieintencjonalnie, z powodu różnic kulturowych, Emitent narazi się na ryzyko, iż gracz grający w jego gry,

poczucie się urażony treścią i sposobem ich prezentowania. Wydając swoje tytuły Spółka stara się w jasny sposób formułować przekaz marketingowy określający cechy poszczególnych produkcji, co powinno pośrednio profilować potencjalne grono odbiorców oraz jednocześnie mitygować ryzyko, że gra trafi do odbiorcy, który nie jest oswojony z gatunkiem horroru. Istotność niniejszego czynnika ryzyka Emitent ocenia jako wysokie, prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka jako średnie.

Ryzyko dokonania czynu niezgodnego z prawem pod wpływem gry Emitenta

Gry komputerowe stały się nieodłącznym elementem kultury współczesnej, przyciągając graczy z różnych grup wiekowych. Wraz z ich rosnącą popularnością, w przestrzeni publicznej pojawiają się pytania dotyczące wpływu gier na psychikę i rozwój. Wśród czynników negatywnie wpływających na organizm wymienia się: uzależnienie, które może prowadzić do negatywnych konsekwencji, takich jak izolacja społeczna, brak aktywności fizycznej, problemy ze snem czy nawet zaburzenia psychiczne, cyberprzemoc (zastraszenia, upokarzanie czy szkalowanie w Internecie, co może prowadzić do poważnych problemów psychicznych, takich jak depresja, lęk czy nawet myśli samobójcze), agresję i przemoc, które mogą wywoływać czyny niezgodne z prawem.

Biorąc pod uwagę specjalizację Emitenta w grach z gatunku horror oraz tematykę produkowanych gier, nie należy wykluczać sytuacji, w której gracz będąc pod wpływem gry Emitenta dokona czynów niezgodnych z prawem np. zastraszając i szkalując innych w Internecie lub dokonując aktów agresji i przemocy. Do zdarzeń takich należy również zaliczyć czyny o charakterze kryminalnym. Należy mieć na uwadze, że gry Emitenta docierają do odbiorców na całym świecie, w tym również do krajów, w których takie zdarzenia miały miejsce, stąd w ocenie Zarządu Spółki nie można wykluczać, że taka sytuacja może się wydarzyć. Istotność niniejszego czynnika ryzyka Emitent ocenia jako średnie, zaś prawdopodobieństwo wystąpienia niniejszego ryzyka jako niskie.

Ryzyko związane z brakiem zawarcia umów lock-up na znaczną część akcji Emitenta, posiadanych przez Piotra Babieno

W 2022 r. została zawarta przez Piotra Babieno z Trigon Dom Maklerski S.A. umowa lock-up obejmującą 583 208 akcji Emitenta, która była realizacją postanowień umów nabycia oraz objęcia przez Piotra Babieno akcji Emitenta w ramach programu motywacyjnego Emitenta. Umowa ta wygasła w 2025 r. W dniu 28 marca 2025 r. zostało dokonane przeniesienie tytułem darowizny 2 735 677 akcji BlooBER Team S.A. przez Prezesa Zarządu - Piotra Babieno na rzecz fundacji rodzinnej P.M. Babieno Fundacja Rodzinna, której jest Członkiem Zarządu. Piotr Babieno, będący Prezesem Zarządu Emitenta, posiada pośrednio 2 735 667 akcji Emitenta, stanowiących 14,17% łącznej liczby akcji Emitenta. W związku z brakiem zawarcia umów lock-up na akcjach Emitenta posiadanych przez P.M. Babieno Fundację Rodzinna, nie można wykluczyć zbycia posiadanych przez P.M. Babieno Fundację Rodzinna akcji oraz nie można jednoznacznie przewidzieć, w jaki sposób taka transakcja wpłynie na kurs akcji Emitenta. Należy mieć na uwadze, że kurs akcji może być kształtowany przez szereg czynników – w tym przez cenę, po której akcje Emitenta byłyby zbyte. Ewentualne zbycie przez P.M. Babieno Fundacji Rodzinnej całości lub znacznej części posiadanych przez nią akcji może spowodować spadek kursu akcji notowanych na rynku regulowanym i w konsekwencji może spowodować utratę wartości akcji posiadanych przez innych akcjonariuszy Spółki. Emitent ocenia prawdopodobieństwo wystąpienia przedmiotowego ryzyka jako niskie, zaś istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako wysoką.

Ryzyko zmian w otoczeniu regulacyjnym Grupy

Uregulowania prawne w Polsce są niestabilne, co zwiększa ryzyko związane z ich stosowaniem. Podmioty z Grupy, tak jak i inne podmioty gospodarcze, narażony jest na nieprecyzyjne przepisy w uregulowaniach prawnych i podatkowych, niepewności ich zmiany oraz zmiany ich interpretacji, co może mieć negatywny wpływ na jego sytuację finansową, a w efekcie znacząco wpłynąć na osiągnięte wyniki i perspektywy rozwoju.

Nowe regulacje mogą okazać się mniej korzystne dla Grupy, dostawców lub klientów, oraz wymagać wprowadzenia znacznych dostosowań, co może mieć wpływ na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Dodatkowo, niestabilne środowisko prawne w Polsce może zniechęcać zagranicznych partnerów biznesowych, w tym funduszy do współpracy ze Spółką oraz inwestycji w jej akcje. Istotność i prawdopodobieństwo materializacji powyższego ryzyka Emitent ocenia jako wysokie – zmiany regulacji prawnych mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową.

Ryzyka finansowe

Zidentyfikowane przez Spółkę i Grupę ryzyka finansowe (ryzyko walutowe, ryzyko związane z poziomem stóp procentowych, ryzyko płynności, ryzyko kredytowe) zostały opisane w nocie 39. Sprawozdania Finansowego spółki Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 r. oraz nocie 41. Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 r.

Spółka postrzega te ryzyka jako aktualne i o analogicznym charakterze w perspektywie pozostałych miesięcy bieżącego roku obrotowego oraz kontynuuje zapobieganie im w analogiczny sposób.

Zatwierdzenie raportu

Spółka przekazuje Skonsolidowany Raport Półroczny za okres od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r. w tym Półroczne Sprawozdanie Zarządu z Działalności Grupy Kapitałowej oraz Spółki za okres od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r.

.....
Piotr Babieno
Prezes Zarządu

.....
Karolina Nowak
Wiceprezes Zarządu

.....
Mateusz Lenart
Członek Zarządu

.....
Konrad Rekić
Członek Zarządu



Bloober Team S.A.

Aleja Pokoju 18b

31-564 Kraków

mail: ir@blooberteam.com