



GRUPA KAPITAŁOWA BLOOBER TEAM S.A.

SKONSOLIDOWANY RAPORT PÓŁROCZNY

za okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r.



WYBRANE DANE FINANSOWE

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

	PLN		EUR	
	30.06.2026	31.12.2025	30.06.2026	31.12.2025
Aktywa razem	271 232 073	268 150 918	63 131 549	63 442 146
Kapitał własny	174 734 253	181 792 835	40 670 869	43 010 584
Zobowiązania długoterminowe	39 542 321	26 198 142	9 203 808	6 198 250
Zobowiązania krótkoterminowe	56 955 499	60 159 941	13 256 872	14 233 312

	PLN		EUR	
	01.01.2026 - 30.06.2026	01.01.2025 - 30.06.2025	01.01.2026 - 30.06.2026	01.01.2025 - 30.06.2025
Przychody ze sprzedaży	47 222 126	39 511 828	11 105 340	9 361 218
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	(8 563 338)	9 547 763	(2 013 861)	2 262 074
Zysk/(Strata) przed opodatkowaniem	(10 379 366)	10 040 120	(2 440 940)	2 378 724
Zysk/(Strata) netto	(7 058 582)	8 882 434	(1 659 984)	2 104 443
Zysk na jedną akcję	(0,37)	0,46	(0,09)	0,11
Rozwodniony zysk na jedną akcję	(0,37)	0,46	(0,09)	0,11

	PLN		EUR	
	01.01.2026 - 30.06.2026	01.01.2025 - 30.06.2025	01.01.2026 - 30.06.2026	01.01.2025 - 30.06.2025
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	39 552 606	28 391 129	9 301 681	6 726 481
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(30 899 560)	(54 111 026)	(7 266 723)	(12 820 088)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	(12 341 436)	31 950 800	(2 902 365)	7 569 845
Wzrost/(spadek) netto stanu środków pieniężnych	(3 688 390)	6 230 903	(867 407)	1 476 237
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	7 797 353	9 823 459	1 833 722	2 327 393

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

	PLN		EUR	
	30.06.2026	31.12.2025	30.06.2026	31.12.2025
Aktywa razem	267 963 848	272 709 815	62 370 842	64 520 741
Kapitał własny	169 309 467	176 929 242	39 408 204	41 859 901
Zobowiązania długoterminowe	39 580 954	26 301 365	9 212 800	6 222 671
Zobowiązania krótkoterminowe	59 073 427	69 479 208	13 749 838	16 438 169

	PLN		EUR	
	01.01.2026 - 30.06.2026	01.01.2025 - 30.06.2025	01.01.2026 - 30.06.2026	01.01.2025 - 30.06.2025
Przychody ze sprzedaży	52 608 148	45 793 354	12 371 983	10 849 449
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	(9 089 941)	10 647 635	(2 137 703)	2 522 658
Zysk/(Strata) przed opodatkowaniem	(10 976 203)	10 919 079	(2 581 300)	2 586 969
Zysk/(Strata) netto	(7 746 565)	9 757 507	(1 821 778)	2 311 767
Zysk na jedną akcję	(0,37)	0,49	(0,09)	0,12
Rozwodniony zysk na jedną akcję	(0,37)	0,49	(0,09)	0,12

	PLN		EUR	
	01.01.2026 - 30.06.2026	01.01.2025 - 30.06.2025	01.01.2026 - 30.06.2026	01.01.2025 - 30.06.2025
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	33 255 207	29 917 371	7 820 706	7 088 081
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(31 133 537)	(55 308 244)	(7 321 748)	(13 103 735)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	(12 341 436)	31 950 800	(2 902 365)	7 569 845
Wzrost/(spadek) netto stanu środków pieniężnych	(10 219 766)	6 559 927	(2 403 407)	1 554 190
Stan środków pieniężnych na koniec okresu	12 085 580	15 483 728	2 842 195	3 668 434

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 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. 4,2522 PLN/EUR oraz od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r. 4,2208 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: 4,2963 PLN/EUR na dzień 30 czerwca 2026 r. i 4,2267 PLN/EUR na dzień 31 grudnia 2025 r.



PÓŁROCZNE SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ

za okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 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	10
5. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników	12
6. Akcjonariat Emitenta	12
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	14
10. Informacje o transakcjach zawartych przez Emitenta i Grupę Kapitałową lub jednostkę od nich zależną z podmiotami powiązanymi na innych warunkach niż rynkowe	14
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	15
14. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego	17

Niniejsze Półroczne Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. i spółki Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. zostało sporządzone na podstawie § 70 ust. 1 pkt 3) oraz § 71 ust. 1 pkt 3) rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 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.2025.755).

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 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. podane zostały w tysiącach złotych polskich, z wyjątkiem pozycji, w których wyraźnie wskazano inaczej.

Wybuch konfliktu na Bliskim Wschodzie w pierwszym półroczu 2026 roku nie zakłócił bieżącej działalności operacyjnej Grupy. Sytuacja polityczno-gospodarcza w rejonie Bliskiego Wschodu może pośrednio wpływać na otoczenie makroekonomiczne Grupy. Grupa prowadzi bieżącą analizę potencjalnego oddziaływania konfliktu na działalność operacyjną oraz wyniki finansowe. W szczególności analizowane są: ryzyka związane z łańcuchami dostaw (np. dostępność komponentów oraz terminy realizacji zamówień), zmienność kursów walut, wpływ zmian cen surowców i energii na koszty operacyjne, potencjalne zmiany stóp procentowych, a także wpływ spowolnienia gospodarczego na popyt na produkty Grupy.

Na dzień sporządzenia niniejszego Półrocznego Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. i spółki Bloober Team S.A. Grupa nie zidentyfikowała okoliczności, które wymagałyby ujęcia skutków wskazanej sytuacji w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym, ani które wpływałyby istotnie na prezentowane pozycje sprawozdawcze na dzień bilansowy, w rozumieniu zasad dotyczących zdarzeń po dniu bilansowym. W szczególności Grupa nie stwierdziła przesłanek wskazujących na konieczność aktualizacji istotnych szacunków i założeń wyceny (w tym w zakresie utraty wartości aktywów, wyceny należności, rezerw czy zobowiązań). W konsekwencji zdarzenia te nie mają również wpływu na przyjęte założenie kontynuacji działalności.

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 Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. (dalej jako „Śródroczne Skrócone Sprawozdanie Finansowe Emitenta”) oraz Śródrocznego Skróconego Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. (dalej jako „Śródroczne Skrócone Skonsolidowane Sprawozdanie Finansowe”) przedstawione zostały w nocy nr 3 Śródrocznego Skróconego Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej Emitenta.

2. Informacje o Spółce i Grupie Kapitałowej

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

Bloober Team S.A. to niezależny producent oraz wydawca gier specjalizujący się w gatunku horroru. W ciągu 17 lat działalności w opinii Emitenta, Bloober 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.

Bloober Team S.A. jest Jednostką Dominującą Grupy Kapitałowej, w której skład na dzień 30 czerwca 2026 r. wchodzi również następujące podmioty:

	Rodzaj działalności	Główne miejsce prowadzenia działalności	Udział w kapitale	Metoda konsolidacji
Bloober 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	90,23%	metoda pełna
Played with Fire sp. z o.o.	Działalność związana z oprogramowaniem	Kraków, Polska	52,29%	metoda pełna



W dniu 24 marca 2026 r. odbyło się Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Feardemic sp. z o.o. podczas którego doszło do podwyższenia kapitału zakładowego Feardemic sp. z o.o. z kwoty 395 300 PLN do kwoty 422 800 PLN poprzez ustanowienie 275 nowych udziałów pokrytych w całości przez BlooBer Team S.A. poprzez potrącenie wierzytelności z umowy pożyczki w łącznej kwocie 1 201 945,25 PLN, a która to zmiana została zarejestrowana w dniu 1 kwietnia 2026 r. W związku z powyższym udział BlooBer Team S.A. w Feardemic sp. z o.o. wynosi 90,23%.

W dniu 29 czerwca 2026 roku odbyło się Zwyczajne Zgromadzenie Wspólników Feardemic sp. z o.o., podczas którego doszło do podjęcia uchwały w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z kwoty 422 800 PLN do kwoty 469 300 PLN poprzez ustanowienie 465 nowych udziałów o jednostkowej wartości nominalnej 100 PLN z wyłączeniem prawa pierwszeństwa.

Na dzień 30 czerwca 2026 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. w likwidacji*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Gdynia, Polska	45,00%	metoda praw własności

* W dniu 27 maja 2026 r. odbyło się Zwyczajne Zgromadzenie Akcjonariuszy Fearful Entertainment S.A., podczas którego podjęto uchwałę o rozwiązaniu spółki oraz otwarciu jej likwidacji.

W dniu 31 sierpnia 2026 r. doszło do obniżenia i zwrotu części wkładu Spółki w Satus Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością alternatywna spółka inwestycyjna spółka komandytowa w kwocie 310 000 PLN oraz obniżenia i zwrotu części wkładów na rzecz innych wspólników. Na dzień sporządzania niniejszego raportu wkład pieniężny BlooBer Team S.A. wynosi 2 065 000 PLN, a udział w kapitale zmienił się z 49,01% do 49,22%

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 61 tys. PLN – wartość kapitału rezerwowego na dzień 30 czerwca 2026 r. wynosi 35 643 tys. PLN.
- Wykazanie, w związku z programem motywacyjnym, w ramach kosztów działalności operacyjnej Grupy, kwoty 118 tys. PLN kosztów programu motywacyjnego (w ramach kosztów działalności operacyjnej Spółki koszty programu motywacyjnego nie wystąpiły w pierwszym półroczu 2026 roku).

- Rozpoznanie w wyniku finansowym pierwszego półrocza 2026 r. pozostałego przychodu operacyjnego z tytułu dotacji w wartości 2 185 tys. PLN w Śródrocznym Skróconym Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym (2 185 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 3 188 tys. PLN wpływów z dotacji.

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

W I półroczu 2026 r. w Spółce miały miejsce następujące zdarzenia:

- W dniu 27 stycznia 2026 r. Emitent zawarł umowę licencyjno-dystrybucyjną ze spółką Meridiem Games S.L. z siedzibą w Madrycie w Hiszpanii na wyprodukowanie pudełkowej wersji oraz dystrybucję gry „Layers of Fear: The Final Masterpiece Edition” na platformie Nintendo Switch 2 na terytorium Europy, Afryki, Bliskiego Wschodu i Australii przez Meridiem Games S.L. W ramach umowy Emitent udziela Meridiem Games S.L. wyłącznej licencji w zakresie koniecznym do prowadzenia dystrybucji pudełkowej gry w zakresie wyżej wskazanej platformy oraz terytorium. Umowa zawarta została na okres 5 lat od pierwszego wydania gry na wskazanej platformie;
- W dniu 27 stycznia 2026 r. Emitent podał do publicznej wiadomości terminy przekazywania raportów okresowych w 2026 roku: jednostkowy i skonsolidowany raport roczny za rok 2025 – w dniu 21 kwietnia 2026 r., skonsolidowany raport kwartalny za I kwartał 2026 – w dniu 26 maja 2026 r., skonsolidowany raport półroczny za I półrocze 2026 – w dniu 24 września 2026 r., skonsolidowany raport kwartalny za III kwartał 2026 – w dniu 24 listopada 2026 r.;
- W dniu 4 lutego 2026 r. Zarząd Emitenta otrzymał informację o rezygnacji, ze skutkiem na dzień 5 lutego 2026 roku, Członka Zarządu – Konrada Rekiecia z pełnienia funkcji członka zarządu Emitenta z powodów osobistych;
- W dniu 9 lutego 2026 r. Emitent oraz Viacom International Inc. zawarli aneks, w ramach którego licencja udzielona Emitentowi, związana z produkcją projektu „I”, zostaje udzielona na okres do dnia 31 marca 2031 r. oraz licencja związana z produkcją projektu „F” zostaje udzielona Emitentowi na okres do dnia 27 września 2031 r.;
- Na dzień 26 marca 2026 r. zwołane zostało Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki. Pierwsza część obrad miała miejsce 26 marca 2026 r. – podjęto uchwały w przedmiocie: (1) zmian 3 uchwał Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 17 marca 2022 roku w sprawie wyrażenia zgody na udzielenie przez Spółkę pożyczki oraz (2) zmiany uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 17 marca 2022 roku w sprawie wyrażenia zgody na sfinansowanie przez Spółkę nabycia akcji Spółki przez Pana Piotra Babieno. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło również uchwałę w przedmiocie zarządzenia przerwy w obradach do dnia 17 kwietnia 2026 roku. Uchwały podjęte przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 26 marca 2026 r. oraz 17 kwietnia 2026 r. zostały opublikowane przez Spółkę w trybie określonym w przepisach prawa – w tym w formie raportu bieżącego oraz na stronie internetowej Spółki;
- W dniu 21 kwietnia 2026 r. Emitent opublikował skonsolidowany oraz jednostkowy raport za rok obrotowy 2025;
- W dniu 26 maja 2026 r. Emitent opublikował skonsolidowany raport kwartalny za I kwartał 2026 roku;
- W dniu 5 czerwca 2026 r. Zarząd przekazał do publicznej wiadomości i informację o wyznaczeniu daty światowej premiery gry „Saw: Genesis” w wersji cyfrowej na platformę PC w formule early access w czwartym kwartale 2026 roku oraz uruchomieniu w dniu 5 czerwca 2026 r. zapisów na Alpha testy „Saw: Genesis”;

- W dniu 6 czerwca 2026 r. Emitent zawarł istotną umowę wydawniczą ze spółką Skydance Interactive, LLC, spółką zarejestrowaną w stanie Kalifornia, USA dotyczącą gry tworzonej przez Emitenta pod nazwą kodową Projekt „F”. Zgodnie ze wskazaną umową strony współfinansują produkcję oraz marketing gry, oraz dzielą się zyskiem z przychodów gry po jej wydaniu;
- W dniu 6 czerwca 2026 r. Emitent przekazał do publicznej wiadomości informację o wyznaczeniu daty światowej premiery płatnego, niesamodzielnego dodatku do gry „Cronos: The New Dawn”, który ukaże się pod tytułem „Cronos: Lazarus” na platformach PC, Xbox Series X/S, PlayStation 5 i Nintendo Switch 2, na czwarty kwartał 2026 roku;
- W dniu 10 czerwca 2026 r. Zarząd Emitenta przekazał do publicznej wiadomości informację, że gra „Observer: System Redux” zostanie wydana na platformie Nintendo Switch 2. Premiera gry na tej platformie w wersji cyfrowej wyznaczona została na dzień 18 czerwca 2026 r., a cena została ustalona na wyjściowym poziomie 39,99 USD. Od dnia 9 czerwca 2026 r. gracze mogli nabywać grę w ramach przedsprzedaży;
- Zgodnie z szacunkiem Emitenta w dniu 23 czerwca 2026 r. przychody z gry „Cronos: The New Dawn” osiągnęły poziom, który pokrył koszty produkcji gry;
- W dniu 30 czerwca 2026 r. odbyło się Zwyczajne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta, podczas którego podjęto uchwały w sprawach:
 - zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Bloomber Team S.A. oraz Spółki Bloomber Team S.A. za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.,
 - zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za okres 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.,
 - zatwierdzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Bloomber Team S.A. za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.,
 - podziału zysku za rok obrotowy 2025,
 - zatwierdzenia sprawozdania z działalności Rady Nadzorczej Spółki za rok obrotowy 2025,
 - udzielenia Członkom Zarządu absolutorium z wykonywania przez nich obowiązków w roku obrotowym 2025,
 - udzielenia Członkom Rady Nadzorczej absolutorium z wykonywania przez nich obowiązków w roku obrotowym 2025,
 - zmiany uchwały nr 12 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy spółki Bloomber Team S.A. z siedzibą w Krakowie z dnia 6 listopada 2019 r. w sprawie: ustalenia zasad kształtowania wynagrodzeń członków Rady Nadzorczej, zmienionej uchwałą nr 24 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 13 czerwca 2023 r.

W zakresie działalności podmiotów z Grupy Kapitałowej Emitenta:

Feardemic sp. z o.o.:

- Dnia 6 lutego 2026 r. Feardemic sp. z o.o. podpisała umowę wydawniczą z Euphoric Brothers Ltd. na wydanie gry Garten of Banban 5 na następujące platformy: Xbox One, Xbox S|X, PlayStation 4/5 oraz Nintendo Switch;
- Dnia 10 lutego 2026 r. Feardemic sp. z o.o. podpisała aneks do umowy dystrybucyjnej gry Bad Cheese z EPIC GAMES. Na mocy aneksu EPIC udostępnia grę Bad Cheese w wersji PC w promocyjnej cenie 0.00 USD przez okres wynoszący 1 tydzień i 1 dzień w okolicach Halloween 2026 roku (2026 EGS PC free game program), a spółce będzie przysługiwać z tego tytułu łączne jednorazowe wynagrodzenie;
- Dnia 10 lutego 2026 r. Feardemic sp. z o.o. podpisała umowę wydawniczą z argentyńskim deweloperem Alan Erick Ruiz Davila na wydanie gry Pocket Vampire Girl. Umowa została podpisana na następujące platformy: PC (Steam, Epic, GOG), Xbox One, Xbox S|X, PlayStation 4/5, Nintendo Switch oraz smartfony;

- Dnia 17 lutego 2026 r. Feardemic sp. z o.o. podpisała umowę wydawniczą z amerykańskim deweloperem Firebelley Games LLC na wydanie gry Alchemortis. Umowa została podpisana na następujące platformy: PC (Steam, Epic, GOG), Xbox One, Xbox S|X, PlayStation 4/5, Nintendo Switch oraz smartfony;
- Dnia 24 lutego 2026 r. Feardemic sp. z o.o. podpisała umowę z hiszpańskim podmiotem Meridiem Games S.L. na wydanie kilku gier z portfolio Feardemic w kompilacji pt. Nightmare Box vol. 3. W skład trzeciej kolekcji wchodzić będą gry: Stasis, No-Skin oraz Menace from the Deep. Nightmare Box vol. 3 wydane zostanie na konsole PlayStation 5 w okolicach Q3 2026;
- Dnia 19 marca 2026 r. Feardemic sp. z o.o. wydała grę NO-SKIN na platformy: PlayStation 4/5, Xbox oraz Nintendo Switch;
- Dnia 5 maja 2026 r. Feardemic sp. z o.o. podpisała umowę wydawniczą z Euphoric Brothers Ltd., na wydanie gry Garten of Banban: Distorting Clay. Gra zostanie wydana w formie VR na PlayStation VR a także tzn. Flat mode na platformy Xbox One, Xbox S|X, Windows Store, PlayStation 4/5 oraz Nintendo Switch;
- Dnia 14 czerwca 2026 r. Feardemic sp. z o.o. wydała grę Manace from the Deep: Complete Edition na PlayStation 4/5, Xbox oraz Nintendo Switch.

Played with Fire sp. z o.o.:

- 31 marca 2026 roku premierę na platformach: Meta Quest 3S, Meta Quest 3 oraz SteamVR miała gra „Star Trek: Infection”;
- spółka Played with Fire sp. z o.o. kontynuowała pracę nad nowym projektem, dążącym do stworzenia wysokiej jakości demo.

Bloomber Team NA:

- Spółka Bloomber Team NA w I półroczu 2026 r. kontynuowała działalność wydawniczą związaną z grą „Blair Witch” oraz realizację kolejnego projektu pod nazwą „Saw: Genesis”.

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 Pośrednio: Tencent Holdings Limited	3 881 885	20,10%	3 881 885	20,10%
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%

Od czasu przekazania poprzedniego raportu okresowego w dniu 26 maja 2026 r., tj. raportu za I kwartał 2026 roku, 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

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 Maśłowski – 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 kwartale 2026 r. nastąpiła zmiana w składzie Zarządu Emitenta. W dniu 4 lutego 2026 r. rezygnację, ze skutkiem na dzień 5 lutego 2026 r., złożył Członek Zarządu – Konrad Rekieć. W pierwszym półroczu 2026 r. nie nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu.

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 30.06.2026 r.	Liczba akcji na dzień przekazania raportu kwartalnego za I kwartał 2026 r.
Piotr Babieno	Prezes Zarządu	560	560	560
Karolina Nowak	Wiceprezes Zarządu	204 961	204 961	204 961
Konrad Łukasz Rekieć*	Członek Zarządu (do dnia 5 lutego 2026 r.)	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy
Mateusz Lenart	Członek Zarządu	211 272	211 272	211 272
Piotr Jędras	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej	270 610	270 610	270 610
Rafał Małek	Członek Rady Nadzorczej	7 080	7 080	7 080
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej	0	0	1 100

* Członek Zarządu do dnia 5 lutego 2026 r. (liczba akcji na ten dzień: 208 922)

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.

Od dnia opublikowania raportu kwartalnego Spółki za I kwartał 2026 roku nie miały miejsca zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające.

Osoby zarządzające i nadzorujące Bloober Team S.A. nie posiadają bezpośrednio żadnych udziałów lub akcji w jednostkach wchodzących w skład Grupy Kapitałowej.

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 2026 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 2026 roku Spółka podpisała aneks do umowy pożyczki z Feardemic sp. z o.o. z dnia 5 stycznia 2023 r. przedłużający datę spłaty pożyczki w kwocie 365 tys. PLN do dnia 30 czerwca 2027 r. oraz zmieniający oprocentowanie na 5,99% w skali roku od dnia 1 stycznia 2026 r.

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 2026 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 formuły self-publishing. 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

Jednym z istotnych elementów procesu sprzedaży nowej gry jest termin jej premiery. Emitent podejmuje aktywne działania w celu dopasowania daty premiery gry 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.

Budowanie zainteresowania grami Grupy Emitenta

Istotnym czynnikiem wpływającym na wysokość przychodów Grupy jest budowanie zainteresowania przedpremierowego grami produkowanymi i wydawanymi przez spółki z Grupy oraz działania promocyjno-marketingowe (w tym wspieranie 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 Zarządu 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

Grupa na bieżąco analizuje wpływ sytuacji politycznej i gospodarczej na świecie na swoją działalność. W okresie sprawozdawczym do głównych okoliczności analizowanych w tym kontekście należy wojna na Ukrainie oraz konflikt na Bliskim Wschodzie. Wojna wywołana agresją Rosji na Ukrainę, szczególnie

w początkowej fazie, miała wpływ na atmosferę pracy oraz sytuację makroekonomiczną na całym rynku. Wspomniane czynniki nie zakłóciły jednak harmonogramów prowadzonych projektów Grupy. Grupa odnotowuje, że sytuacja geopolityczna związana z wojną na Ukrainie wpływa na tempo wzrostu gospodarczego na rynku polskim i globalnym, a eskalacja konfliktu powodowała dotychczas i potencjalnie może powodować w przyszłości np. wahania kursów walut, wzrost inflacji (i w konsekwencji wzrost stóp procentowych). W kontekście powyższego, sytuacja na Ukrainie (1) nie wpłynęła istotnie na pozycje przedstawione w ramach prezentowanych sprawozdań finansowych oraz (2) nie miała wpływu na założenie o kontynuacji działalności. W związku z sytuacją na Ukrainie, Spółka utrzymuje decyzję o zaprzestaniu sprzedaży produktów znajdujących się w katalogu gier Spółki na terenie Federacji Rosyjskiej oraz Białorusi na wszelkich dostępnych platformach sprzedażowych.

Również wybuch konfliktu na Bliskim Wschodzie w pierwszym półroczu 2026 r. nie zakłócił bieżącej działalności operacyjnej Spółki ani Grupy, jednak w związku z niepewną sytuacją polityczno-gospodarczą w rejonie Bliskiego Wschodu i jej pośrednim wpływem na otoczenie makroekonomiczne Spółki i Grupy, Grupa prowadzi bieżącą analizę potencjalnego oddziaływania konfliktu na działalność operacyjną oraz wyniki finansowe. W szczególności analizowane są: ryzyka związane z łańcuchami dostaw (np. dostępność komponentów oraz terminy realizacji zamówień), zmienność kursów walut, wpływ zmian cen surowców i energii na koszty operacyjne, potencjalne zmiany stóp procentowych, a także wpływ spowolnienia gospodarczego na popyt na produkty Grupy. Grupa nie zidentyfikowała jednak okoliczności, które wymagałyby ujęcia skutków sytuacji na Bliskim Wschodzie w ramach prezentowanych sprawozdań finansowych, ani które wpływałyby istotnie na prezentowane pozycje sprawozdawcze na dzień bilansowy, w rozumieniu zasad dotyczących zdarzeń po dniu bilansowym. W szczególności Grupa nie stwierdziła przesłanek wskazujących na konieczność aktualizacji istotnych szacunków i założeń wyceny (w tym w zakresie utraty wartości aktywów, wyceny należności, rezerw czy zobowiązań). W konsekwencji zdarzenia te nie mają również wpływu na przyjęte założenie kontynuacji działalności.

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 zidentyfikowane 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 harmonogramu założonego 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 osiągane 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 uniemożliwiające 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

Piotr Babieno jest Prezesem Zarządu oraz jednocześnie istotnym akcjonariuszem Spółki za pośrednictwem P. M. Babieno Fundacji Rodzinnej, w której jest Członkiem Zarządu. 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 osiągane 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 osiągane 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. („Epic Games”). 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. Emitent, obserwując sytuację na globalnym rynku gier, bierze pod uwagę takie scenariusze i jest przygotowany na potencjalne alternatywne rozwiązania. 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 osiągnięte 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 przerwami w łańcuchach 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 realizacje 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 zrealizowane 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 osiągnięte 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.

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 naruszały 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 do 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. W umowach z pracownikami, współpracownikami, zleceniobiorcami oraz podwykonawcami Emitent zobowiązuje personel oraz podwykonawców do niekorzystania z przedmiotów własności intelektualnej podmiotów trzecich bez uprzedniej zgody Spółki, udzielonej po dokonaniu odpowiedniej weryfikacji dokonanej przez wewnętrzny dział prawny Emitenta.

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 oraz na Bliskim Wschodzie wpłynęła na globalną gospodarkę, a same skutki wojny mogą objąć współpracowników lub partnerów podmiotów z Grupy, a wskazane konflikty mają również istotny wpływ na nastroje pracowników i współpracowników Grupy. Sytuacja geopolityczna może mieć dodatkowo wpływ na harmonogram realizacji danego projektu, co w konsekwencji zwiększa ryzyka dotyczące publikacji i promocji gry w danym okresie.

Zdarzenia nieprzewidywalne mogą 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 danym 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, poczuje 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 (zastraszania, upokarzanie czy szkalowania 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 P.M. Babieno Fundację Rodzinną

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 wygaśa w 2025 r. W dniu 28 marca 2025 r. zostało dokonane przeniesienie tytułem darowizny 2 735 667 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, narażone są na nieprecyzyjne przepisy w uregulowaniach prawnych i podatkowych, niepewności ich zmiany oraz zmiany ich interpretacji, co może mieć negatywny wpływ na ich 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 notcie 39. Sprawozdania Finansowego spółki Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r. oraz notcie 41. Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego Grupy Kapitałowej Bloober Team S.A. za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.

Zatwierdzenie raportu

Spółka przekazuje Skonsolidowany Raport Półroczny za okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r., w tym Półroczne Sprawozdanie Zarządu z Działalności Grupy Kapitałowej oraz Spółki za okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r.

.....
Piotr Babieno
Prezes Zarządu

.....
Karolina Nowak
Wiceprezes Zarządu

.....
Mateusz Lenart
Członek Zarządu

Bloober Team S.A.

Aleja Pokoju 18b

31-564 Kraków

mail: ir@blooberteam.com