



**Sprawozdanie Zarządu
z działalności spółki Prime Bit Games S.A.
w 2019 roku**

Rzeszów, 14 lipca 2020 roku

1. Informacje podstawowe

Firma:	Prime Bit Games Spółka Akcyjna
Adres siedziby:	ul. Szlachecka 1, 35-213 Rzeszów
Adres do korespondencji:	ul. Szlachecka 1, 35-213 Rzeszów
NIP	8133733409
REGON	366104954
KRS	0000693763
Telefon:	+48 17 283 18 70
Adres poczty elektronicznej:	office@primebitgames.com
Adres strony internetowej:	www.primebitgames.com
Rynek notowań:	ASO NewConnect
Skrót giełdowy:	PBT
Data debiutu	26 czerwca 2018

Firma Prime Bit Games SA z siedzibą w Rzeszowie działa od 19.12.2016. R. W dniu 06.09.2017 r. nastąpiło przekształcenie Prime Bit Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w Prime Bit Games Spółka Akcyjna, która z mocy prawa przejęła wszystkie zawarte zobowiązania i umowy kontynuując je na dotychczasowych zasadach.

Spółka zadebiutowała na rynku New Connect w dniu 26 czerwca 2018 r.

2. Struktura akcjonariatu

Akcje Prime Bit Games S.A. notowane są w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Zmiany w strukturze akcjonariatu Spółka raportuje na podstawie zawiadomień otrzymanych od zobowiązanych akcjonariuszy. Struktura akcjonariatu Prime Bit Games S.A. przedstawia się następująco:

Struktura akcjonariatu Spółki na dzień przekazania niniejszego sprawozdania*

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale	Udział w głosach
Prime Bit Studio Sp. z o. o.	4 013 200	61,48%	61,48%
Dariusz Majewski	1 008 504	15,45%	15,45%
Pozostali	1 505 629	23,07%	23,07%
Razem	6 527 333	100,00%	100,00%

* Powyższa informacja o stanie posiadania akcji Spółki przez akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 % w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki sporządzona została na podstawie informacji uzyskanych przez Emitenta od akcjonariuszy w drodze realizacji przez nich obowiązków nałożonych na akcjonariuszy spółek publicznych.

3. Przedmiot działalności Spółki

Działalność Prime Bit Games S.A. w 2019 r.

Spółka koncentruje się na oferowaniu swoim odbiorcom produktów w postaci wysokiej jakości gier lub ich elementów. Spółka działa aktywnie także na rynku usług i technologii internetowych, a jedną z głównych gałęzi jej działalności jest produkcja gier z sektorów:

- ✓ PC
- ✓ mobilnych
- ✓ webowych (Nintendo switch)
- ✓ kinect (konsole xbox)
- ✓ VR|AR.

Firma koncentruje się na tworzeniu unikalnych i innowacyjnych gier, których celem jest wykorzystywanie najnowszych osiągnięć techniki. Poprzez wspieranie lokalnego środowiska gamingowego oraz jego czynną integrację firma Prime Bit Games chce zwiększać zainteresowanie młodych ludzi tworzeniem gier oraz zachęcać ich do wspólnego dzielenia się wiedzą i doświadczeniem (inicjatywa: Gry z Podkarpacia). Firma Prime Bit Games chce do roku 2021 stać się przedsiębiorstwem o ugruntowanej pozycji na rynku gamingowym, które będzie samodzielnie wyznaczać bieżące trendy oraz stanie się rozpoznawalne nie tylko jako producent gier, lecz jako propagator i inicjator akcji związanych z promowaniem gamingu w Polsce i na świecie.

W latach 2017-2019 Spółka osiągała przychody z następującej działalności:

A. Spółka tworzy gry i oprogramowanie z nią związane na zamówienie dla kontrahentów zewnętrznych, następnie są im przekazywane prawa autorskie. Zleceniodawca sam wydaje grę na platformach a Spółka wykonuje rozbudowę i aktualizację gry w przypadku otrzymania takiego zlecenia. W ramach tej usługi spółka wprowadziła innowacyjne rozwiązanie dla klientów, którzy poszukują alternatywnych form inwestowania. Zamierzeniem tego pomysłu jest to, aby klient nie trzymał swoich oszczędności na koncie, lecz zarabiał na nich poprzez Zlecenie Spółce stworzenia autorskiej gry i jej wydawanie. Jest to ciekawe i nowe rozwiązanie, gdzie klient inwestuje w „lokata” na grze. Klient płaci za opracowanie gry i przejmuje wszystkie prawa autorskie do niej oraz ma możliwość skorzystania z usługi wydawniczej. Usługa wydawnicza daje możliwość wydania ich na własnych kanałach dystrybucji za pośrednictwem Spółki i przy pełnej obsłudze tych kanałów przez Spółkę. Rozliczenia z kontrahentami są dostosowane indywidualnie. Klient nie musi posiadać fachowej wiedzy na temat produkcji i dystrybucji gier. Usługa polega na stworzeniu gry, udostępnieniu jej na kanałach dystrybucji Spółki oraz jej obsłudze pod względem marketingowym.

B. Spółka wspiera klientów w stworzeniu komponentów do ich produktów na zamówienie. Nie są to gotowe produkty, lecz ich części, np.: muzyka, grafika, część oprogramowania i inne elementy.

C. Produkcja gier przy współwłasności licencji i współfinansowaniu produkcji gry przez Zleceniodawcę. Strony ustalają indywidualnie kto jest wydawcą gry oraz koszty marketingu i udziału stron umowy w ich ponoszeniu. W obecnej chwili funkcjonują dwa modele. W pierwszym z jednej strony klient może zlecić Spółce stworzenie i wydania gry, która jest jego autorskim pomysłem (jeden z wariantów przewiduje podział kosztów prac nad grą 50/50- emitent wystawia fakturę przychodową na 50% kosztów produkcji gry dla Zleceniodawcy a pozostałe 50% kosztów produkcji pokrywa samodzielnie) i ostatecznie zyski z danej publikacji są dzielone 50/50 (dotyczy zysku). Podział struktury kosztów i praw do licencji każdorazowo jest ustalany indywidualnie. Istnieje również możliwość zlecenia wydania produkcji firmie zewnętrznej przy odpowiednim podziale zysków. W drugim wariantcie klient zgłasza zapotrzebowanie np. na dostosowanie danej produkcji i wydanie jej na konkretną platformę. Podział zysków zawsze jest ustalany indywidualnie.

D. Przychody z gier – aktualnie Spółka uzyskuje przychody z mikropłatności, reklam i wersji płatnych.

E. Outsourcing pracowniczy polega na wynajęciu pracowników Spółki przez firmę zewnętrzną w celu realizacji zamówienia. Rozliczenia tego typu usługi odbywają się na podstawie stawki godzinowej.

F. Inne dochody np. wystąpienia na konferencjach, organizacja wydarzeń związanych z branżą gier.

4. Informacje o najistotniejszych zdarzeniach wpływających na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.

W roku 2019 doszło do następujących zdarzeń, które z punktu widzenia spółki miały duże znaczenie zarówno dla wyników finansowych w 2019 r. jak i przyszłości Spółki w roku 2020.

Na początku roku ogłoszono premierę flagowego produktu spółki – Magic Nations, na platformę Nintendo Switch. Zadawalające wyniki sprzedażowe sprawiły, że w następstwie podjęto działania, mające na celu wydanie kolejnych tytułów – Dark Tower, Inside Grass i CaveMan Chuck na tej samej platformie.

Kolejnym zdarzeniem dotyczącym sztandarowego produktu było ogłoszenie premiery gry na urządzenia mobilne, tj. dla systemu Android 2 sierpnia 2019 r., dla systemu iOS 16 sierpnia 2019 r. Równocześnie zaplanowano początek kampanii marketingowej, którą przeprowadziła firma Fabryka e-biznesu Sp. z o.o. wśród graczy pochodzących z terenów USA, Wielkiej Brytanii i Niemiec. PrimeBit Games S.A. na tę umowę przeznaczyła 100 tyś. zł, z czego 75% wartości umowy zostało pokryte w ramach dofinansowania z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego. Kampania została zakończona z sukcesem w bieżącym roku.

W drugim kwartale 2019 r. Spółka nabyła prawa do gry Z Cafe na mocy umowy z DTP Soft Sp. z o.o. na rozbudowanie i dystrybucję gry. Przez co najmniej 5 kolejnych lat Prime Bit Games S.A. będzie posiadała wyłączne prawo do dystrybucji i modyfikacji Z Cafe. Premiera gry na urządzenia działające w systemie Android została wyznaczona na dzień 18 października 2019 r. w wersji zapoznawczej. „Soft launch” miał na celu zgromadzenie danych o zachowaniu graczy, co z kolei wpłynęło na podjęcie kolejnych działań decydujących o dalszych kierunkach rozwoju gry. Data premiery w systemie iOS została wyznaczona na 7 listopada 2019 r.

Spółka Prime Bit Games S.A. podjęła również w 2019 r. działania na rzecz zaimplementowania w swoich grach technologii blockchain, w szczególności umożliwienia wymiany pomiędzy graczami zdobytych osiągnięć i przywilejów za pomocą kryptowalut. Celem tych prac ma być możliwość kupna i sprzedaży wirtualnych dóbr, z czego Spółka w przyszłości będzie pobierać prowizję za realizację transakcji. Projekt został technologicznie opracowany, trwa jego implementacja natomiast aspekty prawne technologii są nadal w konsultacjach.

W lutym 2019 roku podpisano również kolejną umowę z firmą Acram Sp. z o.o. na portowanie gier na platformę Nintendo Switch. Zdarzenie to miało znaczący wpływ na wyniki finansowe Spółki w 2019 r., oraz 2020 r. Rozpoczęcie współpracy wpłynęło pozytywnie na dalszą współpracę z Acram Sp. z o.o.

W dalszej kolejności Prime Bit Games S.A. podjęła współpracę z firmą Martian Interactive Entertainment Limited, w ramach umowy wydawniczej, na mocy której gry PBG S.A. zostały wprowadzone na rynek chiński. Pierwsze prace dotyczyły tytułu Freddy Adventure, które w pierwszej kolejności miały na celu dostosowanie i tłumaczenie gry. Na bazie umowy wydawca zapewnił obsługę

marketingową oraz pełną dystrybucję. Spółka planuje również podpisanie umów z innymi wydawcami na rynku Chińskim oraz Japońskim.

Znaczącym zdarzeniem dla Spółki Prime Bit Games S.A. było podpisanie listu intencyjnego, dotyczącego rozpoczęcia współpracy w zakresie produkcji gier mobilnych z firmą Fintech S.A. Dalszym działaniem było podpisanie umowy, która określiła warunki współpracy przy projektowaniu, tworzeniu i rozwijaniu gier. Poza produkcją, współpraca obejmowała również komercjalizację powstałych tytułów. W ramach umowy Spółka Fintech S.A. zadeklarowała przeznaczenie 3 mln zł na zlecenia do końca 2021 r.

W konsekwencji, w sierpniu 2019 r. obie spółki zawarły kolejną umowę na realizację gier mobilnych. Pierwsza z nich to gra edukacyjna Weekendowe Przygody, mająca na celu walkę z alkoholizmem wśród młodzieży. Gra jest dystrybuowana pośród dzieci i młodzieży ze szkół podstawowych i licealnych, przy pomocy odpowiednich urzędów miast i gmin. Premiera gry nastąpiła w bieżącym, 2020 roku, Weekendowe Przygody zostały objęte patronatem przez Prezydenta Miasta Rzeszowa oraz Marszałka Województwa Podkarpackiego. Ze względu na sytuację związaną z wybuchem pandemii, wydanie gry nie przyniosło znaczących zysków dla Spółek, jednak dystrybucja i promocja gry zostanie wznowiona w drugiej połowie 2020 r.

Kolejna umowa dotyczy rozbudowy i promocji Magic Nations. W jej ramach Fintech S.A. przeznaczył 200 tys. zł, w zamian za co otrzyma 3% praw własności do gry i udział w zyskach w jednakowej wysokości. Firma zadeklarowała również możliwość zwiększenia udziału w grze do 25%, inwestując do 1 mln zł w przypadku pozytywnych wyników kampanii marketingowej, uzyskanych w pierwszym etapie promocji gry.

Równie ważnym dla Spółki wydarzeniem było zawarcie współpracy z dawnym współwłaścicielem obecnie nieistniejącej firmy Leryx Longsoft. Na mocy umowy licencyjnej dotyczącej nowej wersji kultowej gry Clash z właścicielem praw do pierwowzoru p. Jarosławem Modrzejewskim, Spółka Prime Bit Games S.A. otrzymała opcję do realizacji prawa do odpłatnej, wyłącznej, nieograniczonej licencji na tworzenie nowych wersji i adaptacji gry Clash oraz na korzystanie i dystrybucję nowopowstałego utworu na obszarze całego świata bez ograniczeń czasowych. Możliwość skorzystania z tej opcji trwa do 31.12.2024 r. Umowa przewiduje podział zysków oraz praw majątkowych z gry w proporcji 85% dla Prime Bit Games S.A. oraz 15% dla Licencjodawcy, z uwzględnieniem kosztów promocji.

W 2019 roku Spółka wygrała przetarg o wartości 1,23 mln zł, na wdrożenie innowacyjnej usługi służącej poprawie kondycji fizycznej rozszerzonej o technologie VR/AR w przedsiębiorstwie VR Fitness Systems Sp. z o.o. z siedzibą w Lublinie. Projekt obejmował stworzenie dedykowanego oprogramowania do zarządzania studiem fitness i bazą danych, aplikacji wykorzystywanych na potrzeby fitness przy wykorzystaniu technologii VR/AR oraz oprogramowania do ćwiczeń w technologii 3D. Projekt został zrealizowany w grudniu 2019 r.

Prime Bit Games S.A., poza grami była również w posiadaniu aplikacji o nazwie eWaiter (system do obsługi i realizacji zamówień w restauracjach i hotelach), IT Manager (platforma do outsourcingu pracowników) oraz Prime Manager (system ewidencji czasu pracy), które w ramach korekty strategii zostały sprzedane na rzecz podmiotu dominującego, tj. Prime Bit Studio Sp. z o.o. za łączną kwotę 200 tys. zł. Zarząd podjął decyzję o sprzedaży ww. aplikacji mając na celu skierowanie wszystkich wysiłków w zakresie rozwoju produktów z branży gier.

W 2019 r. doszło również do rozwiązania dwóch umów inwestycyjnych zawartych w dniu 12 września 2018 r. Celem umów było współfinansowanie przez inwestora produkcji i wydania gier Froggy Adventure oraz Dark Tower 2. W wyniku wspólnych decyzji, strony postanowiły o rozwiązaniu tych umów ze względu na brak uzasadnienia biznesowego. Pierwszy tytuł, Spółka postanowiła wydać w 2020 r., zaś prace na drugim nie zostaną podjęte.

Istotną kwestią dla Spółki w 2019 roku było podjęcie decyzji przez Zarząd Spółki w przedmiocie rozpoczęcia procedury pozyskania kapitału poprzez emisję do 1.000.000. nowych akcji zwykłych na okaziciela. Spółka zaplanowała emisję prywatną w celu pozyskania kapitału w wysokości ok. 2 mln zł na rozwój projektów gamingowych związanych z realizowanymi i przyszłymi produkcjami.

Minimalna cena akcji, przewidziana w uchwale z 18.02.2019 r. wyniosła 1,5 zł za akcję, co wpłynęło na to, że maksymalna wartość emisji akcji wyniosła 150 900 zł. Akcje zostały objęte w liczbie 100 600.

Przewidywane jest dopuszczenie akcji do obiegu w III kwartale 2020 – dotyczy to akcji serii D i akcji serii A1.

Wpływ COVID-19 na działalność spółki w 2020 roku

W okresie od lutego do czerwca 2020 roku Spółka odczuła negatywne skutki pandemii. Wpłynęło to na spadek przychodów ze względu na rezygnację klientów z części projektów. Zmniejszyły się również przychody z tytułu umów inwestycyjnych, ponieważ inwestorzy wstrzymywali się z wszelkimi działaniami. Wielu kontrahentów nie wypłaciło lub wypłaciło z dużym opóźnieniem zobowiązania wobec spółki. Spółka nie była w stanie realizować projektu dotacyjnego Działania 1.2 Internacjonalizacja MŚP, co wpłynęło na konieczność przesunięcia terminu realizacji. Projekt zakłada uczestnictwo w targach gamingowych, co umożliwiłoby organizację wielu spotkań biznesowych i podpisania nowych umów.

W związku z ciężką sytuacją wynikającą z wybuchu pandemii COVID-19, Spółka podjęła działania mające na celu dostosowanie się do ówczesnego stanu rynku oraz skorzystała z pomocy oferowanej przez rząd (m.in. Subwencja PFR). W opinii Zarządu istnienie spółki nie jest zagrożone. Po odmrożeniu gospodarki klienci zaczęli płacić, wzrosła również liczba zamówień na gry oraz liczba inwestycji bezpośrednio w produkty firmy Prime Bit Games SA. W trakcie pandemii zanotowaliśmy większe przychody z tytułów własnych.

5. Plany i strategia rozwoju

Podstawową działalnością Spółki jest produkcja gier na urządzenia mobilne, PC, Nintendo Switch, xbox oraz ich promocja i sprzedaż na dostępnych na świecie platformach „gamingowych” oraz we własnych serwisach. Wokół wydawanych gier Spółka chce stworzyć grupę fanów, licząc na stały rozwój społeczności, co spowoduje, że nowe produkcje będą przyciągały coraz więcej graczy, co z kolei pozytywnie przełoży się na wzrost wolumenu instalacji i w konsekwencji na wzrost przychodów ze sprzedaży. Spółka liczy również, że niektóre z wydawanych gier okażą się „hitem” rynkowym, co spowoduje, że wydawanie ich kolejnych edycji istotnie przełoży się na wartość sprzedaży z tego segmentu rynku.

Podstawowym modelem generowania marży, jaki przyjęła Spółka w segmencie „gamingowym”, jest model biznesowy zwany „Freemium”. Oparty jest on na połączeniu dwóch aspektów: darmowego dostępu graczy do gier wideo oraz możliwości korzystania z dodatkowych pakietów „premium”. Model ten jest powszechnie stosowany na świecie i wydaje się, że obecnie na trwale zdominował rynek gier,

górując nad modelem abonamentowym. Spółka w swoim portfolio posiada również gry z segmentu płatnych wersji premium, które publikowane są na platformach: Nintendo Switch, STEAM oraz xbox Windows Store. Spółka zamierza w przyszłości zaimplementować w swoich grach technologię blockchain, w celu umożliwienia wymiany pomiędzy graczami zdobytych osiągnięć i przywilejów za pośrednictwem kryptowalut. Spółka zamierza udostępnić graczom kupowanie i sprzedawanie wirtualnych dóbr z wykorzystaniem kryptowaluty, a sama pobierać prowizję za realizację transakcji.

Strategicznym celem Spółki jest zbudowanie prestiżowej marki „gamingowej”, rozpoznawalnej na światowych rynkach, w szczególności USA, Chiny, czy Japonia. W związku z tym istotnym aspektem strategii jest budowanie dobrych relacji z klientami biznesowymi oraz graczami, aktywne działania związane z kreowaniem pozytywnego wizerunku na rynku gier poprzez marketing relacji oraz stworzenia mechanizmów budowania dialogu pomiędzy Spółką a rynkiem w oparciu o własną stronę internetową, serwisy internetowe oraz firmowe profile na portalach społecznościowych. W latach 2020 – 2021 Spółka zamierza dokonać ekspansji na rynki w Ameryce i Azji. Spółka przeznaczy na ten cel 376.608,94 zł przy 85% dofinansowania (Projekt współfinansowany z EFRR „Internacjonalizacja MŚP”).

Podstawowym segmentem działalności Spółki jest produkcja gier na zamówienie. Istotą tej działalności jest terminowe i zgodne ze specyfikacją dostarczanie kodu oraz ciągła współpraca z kontrahentami zlecającymi dane zadanie. W celu rozwoju tego segmentu Spółka stara się skupiać wokół siebie doświadczoną kadrę programistów i grafików. Są to zarówno osoby zatrudnione jak i kooperanci - podwykonawcy. Firma współpracuje z dużą liczbą specjalistów zewnętrznych, angażowanych na podstawie kontraktów pod konkretne projekty. Segment ten ma za zadanie stabilizować przychody i wyniki Spółki.

Drugim istotnym projektem Spółki jest budowa Interaktywnego Portalu Graczy, za pomocą, którego Spółka będzie dystrybuować własne gry. Model biznesowy platformy oparty ma być o sprzedaż gier płatnych oraz na mikropłatnościach w grach jako dodatki. Docelowo przez platformę będzie można również płacić kryptowalutami. Obecnie platforma jest tworzona w ramach dotacji unijnej. Jej publikacja w wersji beta przewidziana jest na wrzesień 2020 r. Dzisiaj gra Magic Nations jest między innymi sprzedawana za pośrednictwem autorskiej platformy PrimeBit Games Launcher (PBGL). Powstały Interaktywny Portal Graczy ma być ważnym kanałem dystrybucji gier Spółki. W kolejnych etapach planowane jest uruchomienie własnej niezależnej cyfrowej platformy sprzedażowej, w której oprócz gadżetów promocyjnych znajdują się wszystkie gry własne (faza Beta). W etapie końcowym Spółka planuje sprzedaż produkcji niezależnych, tak aby platforma Portal Gracza wraz z PBGL stanowiła zautomatyzowaną platformę dla wszystkich klientów. W tym celu wszystkie poprzednie etapy zostaną połączone w jeden „launcher” (PBGL), na którym klient będzie mógł dokonywać płatności poprzez własny system dystrybucji. Model działania platformy ma pozwolić graczom na zakup wielu gier PC za pośrednictwem PBGL. Rozwój platformy Spółka finansuje głównie z dotacji unijnej w ramach internacjonalizacji.

W zakresie decyzji strategicznych w 2020 r. Spółka ma w planie publikację czterech niskobudżetowych produkcji, każda poniżej 200 tys. zł. Będą to całkiem nowe gry dostępne na platformy: xbox, PC (STEAM, Windows 10), Nintendo Switch, App Store, Google Play, App Gallery. Dwie z tych gier będą w trybie dla jednego do 4 graczy z możliwością łączenia się przez Internet lub grze lokalnej na dzielonym ekranie. Dwie pozostałe to gry typowo do zabawy w pojedynkę. Model biznesowy produkcji opiera się o wersje płatne na konsolach i PC, wersje F2P z reklamami i mikropłatnościami w przypadku urządzeń mobilnych. Obecnie trwają rozmowy z inwestorami, którzy wesprą produkcje w zamian za udziały w grach.

W 2020 r. Spółka skupia się na produkcji własnych tytułów, przy wsparciu stałych partnerów, aczkolwiek w dalszym ciągu nie wyklucza realizacji zamówień dla klientów zewnętrznych, ale nie będzie to już priorytet. Gry, które Spółka rozwija w tym roku to: Magic Nations, Cave Man Chuck, Dark Tower, Inside Grass, Z Cafe, Icy Jump, Bouncy Bird, Clash II. Z czego najbardziej pożądanymi projektami są Magic Nations oraz Clash. Nowe produkcje są na etapie prototypowania.

6. Organy Spółki

Zarząd

Na dzień 31 grudnia 2019 r. oraz datę publikacji niniejszego sprawozdania Zarząd działał w składzie jednoosobowym:

- Michał Ręczkowicz – Prezes Zarządu,

W 2019 r. Zarząd nie pobierał wynagrodzenia.

Rada Nadzorcza

W dniu 1 stycznia 2019 r. Rada Nadzorcza działała w składzie:

- Jakub Sieradzki – członek Rady Nadzorczej,
- Jacek Pasternak – członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Zajęc – członek Rady Nadzorczej,
- Marcin Kruszyna – członek Rady Nadzorczej,
- Mateusz Kozłowski – członek Rady Nadzorczej.

W dniu 18 lutego 2019 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało do Rady Nadzorczej Bogusława Bodziocha. Z dniem 27 czerwca 2019 r. rezygnację z funkcji w Radzie Nadzorczej złożył Andrzej Zajęc. Z dniem 14 stycznia 2020 r. rezygnację z funkcji w Radzie Nadzorczej złożył Jakub Sieradzki. W dniu 30 stycznia 2020 r. Rada Nadzorcza w drodze kooptacji powołała Filipa Buchtę. W dniu 28 lutego 2020 r. z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki zrezygnował Marcin Kruszyna. W dniu 17 marca 2020 r. Rada Nadzorcza w drodze kooptacji powołała Piotra Międlara do pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Rada Nadzorcza Spółki działała w składzie:

- Piotr Międlar – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Filip Buchta – członek Rady Nadzorczej,
- Jacek Pasternak – członek Rady Nadzorczej,
- Mateusz Kozłowski – członek Rady Nadzorczej,
- Bogusław Bodzioch - członek Rady Nadzorczej.

W 2019 r. Rada Nadzorcza Spółki działała bez wynagrodzenia.

7. Sytuacja majątkowa i finansowa Spółki

W 2019 r. Spółka uzyskała przychody ze sprzedaży w wysokości 1 735 880,97 zł. Głównym źródłem przychodów były zamówienia na gry i komponenty zlecane przez zewnętrznych wydawców. Struktura przychodów ze sprzedaży kształtowała się następująco:

Tabela: Struktura przychodów Prime Bit Games S.A. (zł)

Pozycja	2019	2018
Zamówienia na gry	1 380 225	424 100
Zamówienia na oprogramowanie	209 533	165 000

Bezpośrednie przychody z gier własnych	29 139	70 000
Abonamenty	0	18 000
Konferencje i inne	116 985	50 156
Przychody ze sprzedaży ogółem	1 735 881	727 156

Tabela: Podstawowe wyniki finansowe Spółki (zł)

	2019	2018
Przychody ze sprzedaży	1 735 881	727 156
Pozostałe przychody operacyjne	128 245	126 684
Przychody finansowe	6 492	1 632
Razem przychody	1 870 618	855 472
Koszty podstawowej działalności operacyjnej	1 863 303	1 220 020
Pozostałe koszty operacyjne	395 500	63 355
Koszty finansowe	2 215	432
Razem koszty	2 261 018	1 283 807
Wynik na sprzedaży	-127 422	-492 864
Wynik z działalności operacyjnej (EBIT)	-394 677	-429 535
Wynik z działalności operacyjnej + amortyzacja (EBITDA)	-234 118	-341 069
Wynik brutto	-390 400	-428 335
Wynik finansowy netto	-406 391	-406 233

Przychody netto ze sprzedaży osiągnęły kwotę 1 736 tys. zł, wobec 727 tys. zł w 2018 r., co stanowiło wzrost o 139%. W 2019 r. koszty podstawowej działalności operacyjnej wzrosły do kwoty 2 261 tys. zł z 1 284 tys. zł w roku poprzednim. Na wzrost kosztów największy wpływ miały usługi obce, co wynika ze specyfiki działalności Spółki. Firma zatrudnia dużą liczbą specjalistów zewnętrznych na podstawie kontraktów pod konkretne projekty. Na dzień 31.12.2019 r. Spółka dokonała weryfikacji dotychczas ponoszonych nakładów na gry, co przełożyło się na istotny wzrost kosztów operacyjnych w 2019 r. W efekcie realizacji wielu nowych projektów i kosztów z tym związanych oraz jednorazowych korekt kosztów, w 2019 r. Spółka wykazała stratę na sprzedaży w wysokości 127 tys. zł. Na dzień 31.12.2019 r. Spółka zweryfikowała także rozrachunki z kontrahentami, spisując część należności, co dodatkowo zwiększyło poziom pozostałych kosztów operacyjnych oraz zwiększyło wartość straty brutto do wysokości 390 tys. zł i stratę netto do wysokości 406 tys. zł.

Tabela: Podstawowe wielkości bilansowe (zł)

	2019	2018
Suma bilansowa	2 923 698	2 427 883
Kapitał własny	1 452 931	1 708 422
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 470 767	719 461
w tym zobowiązania długoterminowe	212 862	0
Aktywa trwałe	529 828	399 093
Aktywa obrotowe	2 393 870	2 028 790
Inwestycje krótkoterminowe	907 317	913 819

Na koniec 2019 r. w stosunku do roku poprzedniego wartość aktywów trwałych wzrosła o 33%, głównie w pozycji wartości niematerialne i prawne. Aktywa obrotowe wzrosły o 18% głównie w wyniku wzrostu należności z tytułu dostaw i usług (do 1 373 tys. zł z 416 tys. zł). Jednocześnie zanotowano spadek pozycji

zapasów – produkty w toku (gry w trakcie realizacji). Inwestycje krótkoterminowe na koniec 2019 r. zanotowały podobną wartość jak w 2018 r.

Kapitał własny zmniejszył się o 255 tys. zł do kwoty 1 471 zł z 1 708 tys. zł w roku poprzednim, z uwagi na poniesioną stratę na koniec roku. Zobowiązania w 2019 r. zwiększyły się o 104%, wynikało to głównie z istotnego wzrostu zobowiązań z tytułu dostaw i usług (do 670 tys. z 116 tys. zł) oraz pojawienia się pozycji zobowiązań długoterminowych. Rozliczenia międzyokresowe kosztów spadły do kwoty 250 tys. zł z kwoty 327 tys. zł w poprzednim okresie.

Tabela: Podstawowe wskaźniki rentowności i płynności Spółki

	2019	2018
Rentowność na sprzedaży (netto)	-7,3%	-67,8%
Rentowność działalności operacyjnej EBIT	-22,7%	-59,1%
Rentowność EBITDA	-13,5%	-46,9%
Rentowność brutto	-22,5%	-58,9%
Rentowność netto	-23,4%	-55,9%
Rentowność aktywów ROA (wynik netto/ aktywa)	-13,9%	-16,7%
Rentowność kapitału ROE (wynik netto/ kapitał własny)	-28,0%	-23,8%
Obciążenie majątku zobowiązaniami (zobowiązania ogółem / aktywa)	0,50	0,30
Płynność I stopnia (majątek obrotowy / zobowiązania krótkoterminowe)	2,39	5,16
Płynność II stopnia (majątek obrotowy - zapasy / zobowiązania krótkoterminowe)	2,32	3,91
Płynność III stopnia (środki pieniężne / zobowiązania krótkoterminowe)	0,49	0,80

W 2019 roku Spółka wykazała wskaźniki rentowności na poziomie ujemnym, zarówno w stosunku do sprzedaży jak i posiadanych aktywów ze względu na doznane straty. Wskaźniki płynności uległy pogorszeniu w stosunku do ubiegłego roku z uwagi na wzrost zobowiązań.

8. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2019 r. spółka zatrudniała 7 osób w przeliczeniu na pełne etaty. Spółka świadczy swoje usługi i wytwarza produkty w oparciu o własny zespół oraz współpracę z zewnętrznymi wykonawcami w systemie B2B. Spółka korzysta z usług podwykonawców, na wykonanie usług programistycznych, graficznych poprzez złożenie każdorazowo zamówienia przez Spółkę. Najczęściej są to 4 osobowe zespoły/podmioty, dobrane na zasadzie wymaganego doświadczenia do wykonania zlecenia.

Na dzień 31 grudnia 2019 r. oraz obecnie Zarząd jest jednoosobowy.

9. Czynniki ryzyka i zagrożenia

Zarząd obecnie rozpoznaje następujące czynniki ryzyka:

Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w którym działa Spółka

Ryzyko związane z pogorszeniem się sytuacji makroekonomicznej Polski

Spółka planuje większość przychodów ze sprzedaży gier pozyskiwać z rynków zagranicznych. Ich wartość będzie więc zależała od sytuacji makroekonomicznej panującej na tych rynkach. Takie czynniki jak: tempo wzrostu gospodarczego, poziomu konsumpcji społeczeństwa, polityki fiskalnej i pieniężnej danego państwa, inflacji mogą mieć wpływ na popyt na produkty Spółki oraz osiągnięte wyniki finansowe.

Istotną częścią działalności Spółki będą również usługi świadczone na rynku polskim, wobec powyższego sytuacja makroekonomiczna Polski może mieć wpływ na działalność, wyniki oraz perspektywy Spółki. Największe znaczenie mają czynniki kształtujące siłę nabywczą i poziom optymizmu ludności oraz poziom wynagrodzeń, poziom inflacji, wysokość stóp procentowych i dostępność kredytów. Istnieje ryzyko, że pogorszenie dostępności kredytów i optymizmu konsumentów lub pogorszenie się sytuacji gospodarczej w Polsce może mieć istotny negatywny wpływ na wysokość osiąganych przychodów, wyników finansowych oraz perspektywy Spółki.

Ryzyko zmiany przepisów prawa oraz sposobu ich interpretacji

Spółka, tak jak i inne podmioty gospodarcze, narażona jest na ryzyko związane z niestabilnością systemu prawnego w Polsce oraz krajów, w których będzie sprzedawać swoje produkty. Częste dostosowywanie przepisów prawnych do zmieniających się realiów, wprowadzanie nowych przepisów unijnych, zmiany wykładni obowiązujących regulacji prawnych w znaczącym stopniu utrudniają prowadzenie i racjonalne planowanie działalności gospodarczej. Czynnikiem ryzyka dla Spółki są w szczególności zmiany wprowadzane w zakresie usług prowadzonych za pośrednictwem sieci Internet. Ewentualne nowelizacje przepisów mogą pociągać za sobą konieczność wprowadzania zmian w przyjętych przez Spółkę procedurach organizacyjnych i wypracowanych praktykach działania.

Ryzyko związane z interpretacją przepisów podatkowych

Spółka narażona jest na ryzyko, związane z koniecznością stosowania nieprecyzyjnych zapisów w uregulowaniach prawno-podatkowych oraz brakiem jednolitych interpretacji i orzecznictwa sądowego, co w szczególności może prowadzić do znacznych rozbieżności w interpretacji przepisów przez Spółkę oraz organy skarbowe. Najistotniejsze w działalności Spółki są przepisy związane z podatkiem dochodowym, podatkiem VAT oraz podatkiem od czynności cywilnoprawnych.

Przyjęcie przez organy podatkowe lub orzecznictwo sądowe interpretacji prawa podatkowego innej niż przyjęta przez Spółkę może mieć negatywny wpływ na jej sytuację finansową, a w efekcie ujemnie wpłynąć na osiągnięte wyniki i perspektywy rozwoju.

Ryzyko związane z czynnikami losowymi

Czynnikiem mogącym powodować straty jest pożar lub inny czynnik losowy. Ponadto klęski żywiołowe, zmiany klimatyczne, inne zdarzenia mogą skutkować okresowym ograniczeniem funkcjonalności serwerów, poprzez które użytkownicy korzystają z gier. Usuwania ewentualnych usterek może wpływać na dostępne funkcjonalności, na terminowe wprowadzanie nowych produktów lub rozszerzeń dla istniejących już gier. Wystąpienie powyższego ryzyka może mieć negatywny wpływ na wyniki finansowe Spółki poprzez utratę części użytkowników, pojawiania się negatywnych recenzji.

Ryzyko związane z zawieraniem umów z wykonawcami w kontekście praw autorskich

Spółka przy zawieraniu umów z programistami, w znacznej części korzysta z elastycznych form zatrudnienia, w tym w szczególności poprzez zawieranie umów o dzieło, a także umów zlecenia. W zawieranych umowach znajdują się postanowienia dotyczące szczegółowo określonego i doprecyzowanego dzieła, jak również zapisy dotyczące przeniesienia praw autorskich do wykonanych dzieł na Spółkę oraz zapisy dotyczące obowiązującej wykonawcę klauzuli poufności w odniesieniu do materiałów i dokumentów udostępnionych przez Spółkę. Odnosząc się do zapisów umów o dzieło należy wskazać, iż zgodnie z obowiązującymi przepisami w zakresie prawa autorskiego do skutecznego przeniesienia praw autorskich konieczne jest wyszczególnienie w umowie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy. Co istotne, nie jest możliwe przeniesienie praw autorskich do wszystkich pól eksploatacji mających powstać w przyszłości – zapis umowny tego rodzaju jest nieważny (w przepisie art. 41 ust. 2 ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych wyrażona została bardzo istotna dla praktyki obrotu prawami autorskimi zasada, według której treść umowy mającej za przedmiot prawa autorskie odnosi się tylko do pól eksploatacyjnych, które zostały w niej wyraźnie wymienione). W świetle szybkiego postępu technologii – również w zakresie tworzenia gier

komputerowych – istnieje ryzyko wykorzystania przez Spółkę nabywanych dzieł na polu eksploatacji innym niż wyszczególnione w umowach o przeniesieniu praw autorskich, a co za tym idzie powstania obowiązku zapłaty na rzecz twórców dodatkowego wynagrodzenia z tego tytułu.

Ryzyko roszczeń z tytułu naruszenia własności intelektualnej

W ramach produkcji gier Spółka pozyskuje autorskie prawa majątkowe do tych gier i ich elementów od swoich współpracowników, a także działa na podstawie licencji udzielanych przez producentów poszczególnych elementów wykorzystywanych w ramach takiej produkcji. Tego typu działalność narażona jest zawsze na ryzyko roszczeń osób, z którymi nie zostały zawarte żadne umowy, a które mogą uważać się za twórców określonych części wykorzystywanych przy tej produkcji. Może zaistnieć sytuacja, iż osobie, która według umowy przeniosła prawa autorskie na Spółkę prawa te wcale nie przysługiwały, co w świetle polskiego prawa autorskiego wiąże się z ryzykiem odpowiedzialności za naruszenie praw autorskich rzeczywistego twórcy.

Ryzyko związane z odprowadzaniem podatku VAT na terenie Unii Europejskiej

W Unii Europejskiej podatek VAT od usług elektronicznych, w tym sprzedaży gier, stanowi dochód państwa członkowskiego na rzecz ostatecznego konsumenta (nie podatników), zlokalizowanego w Unii Europejskiej. Miejszem świadczenia tych usług jest miejsce, w którym usługobiorca posiada siedzibę, stałe miejsce zamieszkania lub zwykłe pobytu. W celu realizacji właściwego odprowadzania podatku VAT została w prawie Unii Europejskiej wprowadzona definicja Mini One Stop Shop – dalej zwany „MOSS” – mały punkt kompleksowej obsługi, w którym możliwe jest elektroniczne złożenie kwartalnej deklaracji VAT jak również wpłacenie należnego właściwym państwu członkowskim UE podatku VAT z tytułu świadczenia usług elektronicznych w postaci sprzedaży gier zgodnie z obowiązującymi przepisami od 2015 r. Podatek VAT od usług telekomunikacyjnych, usług nadawczych oraz usług elektronicznych stanowi dochód państwa członkowskiego, w którym odbiorca takich usług jest zlokalizowany. Oznacza to, że podatek od tych usług musi zostać uregulowany w państwie członkowskim konsumenta. Usługodawca jest zobowiązany do określenia miejsca, w którym została wykonana usługa, jednak konsument grający w grę może nie podać swoich prawdziwych danych w formularzu założenia konta, nawet jeśli regulamin gry nakłada na niego taki obowiązek, zatem nie jest to pewny dowód, że daną usługę wykonana została w danym państwie wskazanym przez użytkownika gry. Ponadto ze względu na wzrost mobilności użytkownik może przemieszczać się pomiędzy różnymi państwami i dokonywać zakupu w wielu miejscach na świecie, płacąc z rachunku bankowego banku z innego państwa, co dodatkowo utrudnia ocenę lokalizacji wykonania usługi. Spółka dysponując zatem tak naprawdę jednym w miarę pewnym dowodem w postaci geolokalizacji lub IP z jakiego usługobiorca korzysta nie jest w stanie jednoznacznie określić właściwego płatnika VAT, co stwarza ryzyko błędnego określenia lokalizacji usługobiorcy w momencie wykonywania usługi. Podatnik świadczący usługi w procedurze VAT MOSS powinien określić kraj konsumpcji (usługobiorcy) na podstawie dwóch dowodów, które nie mogą być ze sobą sprzeczne. Za dowody uznawane są: adres rozliczeniowy usługobiorcy, adres IP lub geolokalizacja, dane dotyczące rachunku bankowego, kod MCC kraju lub karty SIM używanej przez usługobiorcę, lokalizacja łącza stacjonarnego usługobiorcy, za pomocą którego usługa jest świadczona na jego rzecz, inne informacje istotne z handlowego punktu widzenia.

Istnieje więc ryzyko, że pomimo dołożenia należytej staranności podatek VAT od świadczonych usług zostanie odprowadzony do niewłaściwego państwa członkowskiego Unii Europejskiej, co naraża Spółkę na sankcje karno-skarbowe.

Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

Ryzyko związane z konkurencją wynika przede wszystkim ze znacznej liczbą wydawców gier komputerowych, którzy próbując zdobyć masowego klienta na światowym rynku. Dodatkowo stale przybywa nowych wytwórców, którzy starają się zaskoczyć rynek swoimi pomysłami. Rynek gier komputerowych i rozrywki interaktywnej to jeden z najbardziej dynamicznie rozwijających się

segmentów światowej gospodarki. Ujawnienie się konkurencji silniejszej niż oczekiwana dla danego produktu Spółki może istotnie wpłynąć na obniżenie się zainteresowania oferowanym produktem.

Ryzyko związane z siecią dystrybucji

Na światowym rynku gier dominującą rolę odgrywa kilka platform „gamingowych”. Istnieje więc ryzyko, że odmowa współpracy z jedną lub kilkoma z nich lub zaoferowanie niekorzystnych warunków współpracy, ograniczy możliwości dystrybucyjne Spółki. Może to oznaczać mniejsze przychody ze sprzedaży, ale również straty, wynikające chociażby z poniesionych kosztów dostosowania gry do specyfiki danej platformy.

Ryzyko związane z pogorszeniem się wizerunku Spółki

Działając na rynkach światowych Spółka jest narażona na negatywne oceny związane z funkcjonowaniem jej produktów, co może pogorszyć jej wizerunek i wpłynąć na utratę zaufania klientów. Jednocześnie może to spowodować znaczący wzrost środków przeznaczanych na działania marketingowe w celu zniwelowania zaistniałej sytuacji. Pogorszenie reputacji może również doprowadzić do rezygnacji ze współpracy części podmiotów współpracujących ze Spółką, co mogłoby niekorzystnie wpłynąć na działalność, pozycję rynkową, sprzedaż, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju.

Ryzyko związane z funkcjonowaniem Internetu

Działalność Spółki jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania systemów informatycznych, infrastruktury telekomunikacyjnej i serwerów. Spółka do swojej działalności wykorzystuje technologie dostępu do klienta za pomocą globalnej sieci internetowej. Połączenie z Internetem niesie za sobą szereg ryzyk, tj.: (1) brak dostępu do aktualizacji oprogramowanie, wsparcia on-line, (2) uszkodzenia bądź zablokowania serwerów, na których pracują systemy Spółki, (3) pojawienia się wirusów komputerowych, programów szpiegujących, bądź niszczących bazy danych, (4) przerwanie łączności cyfrowej centrali telefonicznej, poczty e-mail, bądź innych aplikacji i urządzeń wykorzystywanych przez pracowników i klientów Spółki.

Istnieje jednak ryzyko, że wzrost zagrożeń związanych z użytkowaniem Internetu przełoży się na spadek jakości wsparcia technicznego, co może mieć negatywny wpływ na postrzeganie wiarygodności Spółki i przez to może się negatywnie przełożyć na wyniki finansowe. Ponadto w skutek nieprzewidzianych problemów, wystąpienia awarii oraz usterek technicznych, mogą nastąpić problemy ze świadczeniem usług oferowanych przez Spółkę. W konsekwencji Spółka może być zmuszony ponieść dodatkowe koszty. Ewentualne awarie i przerwy w świadczeniu oferowanych usług przez Spółkę, mogą być również spowodowane atakami hackerskimi na serwery i infrastrukturę teleinformatyczną dostawców usług. W wyniku powyższych zdarzeń może nastąpić utrata, zmiana lub uszkodzenie danych przechowywanych przez Spółkę lub dostawców usług, w tym danych użytkowników produktów Spółki, a także naruszenie tajemnicy korespondencji.

Ryzyko związane z powstawaniem kopii produktów Spółki

Gry wytwarzane przez Spółkę stanowią utwory w rozumieniu praw autorskich, podlegają więc ochronie przewidzianej dla utworów. Specyfika branży gier powoduje jednak, że prawdopodobne jest tworzenie przez podmioty konkurencyjne wobec Spółki gier stanowiących de facto kopie produktów Spółki, w taki sposób aby utrudnić lub nawet faktycznie uniemożliwić zastosowanie przez Spółkę środków ochrony praw autorskich. Może to nastąpić poprzez stworzenie programów o zbliżonej mechanice rozgrywki lub grafice, niestanowiących jednak bezpośredniej kopii gier Spółki, w szczególności kodu programu oraz grafiki w nim zastosowanej. O ile próby dystrybucji produktów stanowiących wyraźną i bezpośrednią kopię utworów Spółki mogą mieć jedynie ograniczony zasięg z uwagi na możliwość blokady ich rozpowszechniania w największych kanałach dystrybucji aplikacji, tj. Google Play oraz Apple App Store, to kopie opisane powyżej mogą być w nich przedmiotem obrotu równoległe do produktów Spółki wpływając negatywnie na wyniki sprzedaży.

Ryzyko związane z rejestracją znaków towarowych Spółki

Spółka w celu promocji własnych produktów podejmuje działania marketingowe, których podjęcie jest każdorazowo uzależnione od zarejestrowania tytułu gry jako znaku towarowego. W związku z dużą liczbą tytułów konkurencyjnych możliwe jest uznanie tytułu gry za zbyt podobnego do istniejącego, a co za tym idzie odmowy jego rejestracji. W związku z faktem, że działania promocyjne produktów Spółki rozpoczynają się na długo przed ukończeniem prac nad grą oraz przed rejestracją jej tytułu jako znaku towarowego, odmowa rejestracji znaku towarowego wiązałaby się z koniecznością całkowitej zmiany działań promocyjnych oraz wpłynęłaby negatywnie na wyniki sprzedaży tytułu.

Ryzyko związane z kursem walut

Spółka zamierza pozyskiwać przychody ze sprzedaży gier przede wszystkim na rynkach zagranicznych. Oznacza to, że będzie ponosiła ryzyko zmian kursów walutowych, gdyż płatności klientów będą realizowane głównie w walutach obcych. Poza tym nakłady na promocje gier będą ponoszone w walutach obcych, często w innym czasie niż realizowane przychody. Z kolei koszty produkcji gier będą ponoszone przede wszystkim w zł. Zmiany kursów walutowych mogą mieć więc istotny wpływ na wahania przychodów ze sprzedaży, kosztów sprzedaży wyrażonych w zł, co w konsekwencji może mieć wpływ na zmienność generowanych wyników finansowych.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki

Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Ryzyko związane z utratą członków kadry kierowniczej oraz specjalistów

Kluczowym aspektem rozwoju Spółki są kompetencje Prezesa Zarządu, który wyznacza strategiczne kierunki oraz odpowiada za kluczowe działania operacyjne. Istotnym elementem wartości Spółki są również zatrudnieni w niej menadżerowie i specjaliści, odpowiedzialni za rozwój produktów. Spółka nie może zapewnić, że ewentualna rezygnacja Prezesa Zarządu, utrata członków kierownictwa lub zespołu specjalistów nie będzie mieć negatywnego wpływu na jego działalność, perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową.

Ryzyko związane z możliwością utraty kluczowych partnerów

Jednym z czynników warunkujących rozwój Spółki są jej partnerzy-kooperanci, którzy realizują projekty na zlecenie, których doświadczenie i wiedza mają kluczowe znaczenie dla funkcjonowania Spółki. Należy zwrócić uwagę, że Spółka jest podmiotem gospodarczym o stosunkowo niewielkich rozmiarach, czego konsekwencją jest wykonywanie specjalistycznych zadań przez pojedynczych podwykonawców. Gwałtownie zmieniające się warunki na rynku pracy oraz działania firm o podobnym profilu mogą doprowadzić do odejścia części podwykonawców i utrudnić proces rekrutacji nowych podwykonawców.

Ryzyko związane z realizacją strategii rozwoju

Na realizację celów strategicznych ma wpływ wiele różnych i nieprzewidywalnych czynników zewnętrznych, które stwarzają ryzyko niezrealizowania wszystkich założonych celów Spółki. Zdolność Spółki do realizacji założonych wyników finansowych uzależniona jest od możliwości realizacji tych celów. Nieodpowiednia ocena sytuacji na rynku, błędna reakcja na zmiany otoczenia, błędy w zakresie projektowania i produkcji gier oraz systemów, niedoszacowanie potrzebnych nakładów finansowych mogą mieć negatywny wpływ na wyniki i sytuację finansową.

Ryzyko związane z płynnością finansową

Spółka prowadzi działalność w branży, w której istotną rolę w generowaniu dodatnich wyników finansowych odgrywa poziom kapitału obrotowego, gdyż cykl opracowania i wdrożenia nowego produktu wymaga ponoszenia znacznych nakładów. Natomiast przychody ze sprzedaży Spółka osiąga po wprowadzeniu nowego produktu na rynek i wtedy następuje gwałtowny spadek kosztów oraz wzrost przychodów, który umożliwia uzyskanie środków na opracowywanie nowych produktów. Zakłócenia

tego cyklu, chociażby przez nietrafiony produkt, może oznaczać istotne braki w środkach obrotowych, co z kolei może negatywnie przełożyć się na realizację strategii.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Prace nad poszczególnymi produktami Spółki trwają, zależnie od wielkości projektu, pomiędzy 6 a 24 miesiące. Sukces rynkowy danego produktu, mierzony wielkością popytu i przychodami ze sprzedaży, pozwala Spółce na pokrycie poniesionych wydatków przy procesie produkcji gry i przynosi ewentualne zyski. Wielkość zainteresowania danym produktem zależy w dużej mierze od zmiennych gustów konsumentów, trudnych do przewidzenia tendencji na rynku gier oraz istniejących produktów konkurencyjnych. Istnieje więc wysokie ryzyko tzw. „nietrafionego” produktu, tj. produktu, który nie znajdzie odpowiednio zainteresowania u odbiorców.

Na etapie produkcji Spółka nie może być pewna reakcji odbiorców w momencie premiery nowego produktu i w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem zdefiniować oczekiwanej wysokości przychodów. Może się okazać, że oczekiwane przychody z danej gry zostaną przeszacowane, co spowoduje, że nigdy nie odzyska w całości poniesionych nakładów na dany produkt.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Proces produkcji gry komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko opóźnień poszczególnych faz i całego projektu. Poszczególne fazy procesu produkcji następują kolejno po sobie i są uzależnione od wyników bądź całkowitego ukończenia faz poprzednich. W związku z tym możliwe są opóźnienia w pracy poszczególnych zespołów projektowych. Opóźnienia te mogą być spowodowane m.in. niespełnianiem przez produkt wymaganych norm jakościowych, czy też pojawieniem się usterek i problemy z poprawnym działaniem gry. Opóźnienie terminów zakończenia produkcji gry może mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową.

Ryzyko niezrealizowania przyszłych prognoz finansowych

W dokumencie informacyjnym sporządzony na potrzeby pierwszego wprowadzenia akcji na rynek NewConnect Spółka opublikowała prognozy finansowe na 2018 r., które nie zostały zrealizowane. W związku z tym Spółka była zmuszona do ich korekty, które również nie zostały dotrzymane. Rzeczywiste wyniki finansowe za 2018 rok były istotnie gorsze. Z kolei w IV kwartale 2019 r. Spółka opublikowała prognozę przychodów i zysku na 2019 r., które następnie zostały zmodyfikowane w dół, jeśli chodzi o przychody, natomiast w górę jeśli chodzi o wynik netto.

Istnieje więc ryzyko, że przyjęte założenia w ewentualnych kolejnych prognozach znów okażą się zbyt optymistyczne, w wyniku czego Spółka nie zrealizuje opublikowanych prognoz finansowych, co zostanie negatywnie odebrane przez inwestorów i znajdzie odzwierciedlenie w spadku kursu akcji.

Ryzyko związane z realizacją projektów dofinansowanych ze środków Unii Europejskiej

Spółka realizuje dwie umowy o dofinansowania na rozwój i promocję swoich produktów na łączną kwotę 340 tys. zł. Spółka planuje wystartować również w nowych konkursach, także w przyszłości korzystać z programów Unii Europejskiej. W przypadku projektów finansowanych z funduszu unijnych istnieje ryzyko zwrotu dofinansowania w całości lub części wraz z odsetkami, w przypadku negatywnej oceny po przeprowadzonej kontroli, badającej zgodność realizacji projektu z umową.

Ryzyko związane z awarią systemu komputerowego lub włamaniami do niego

Obsługa klientów Spółki odbywa się z wykorzystaniem loginów i haseł użytkowników oraz ich przechowywaniem. Biorąc pod uwagę ewentualność awarii na serwerze głównym, na którym przechowywane są dane użytkowników, oprogramowanie tworzy regularnie kopie bezpieczeństwa na serwerze pomocniczym. Istnieje jednak ryzyko związane z awarią systemu komputerowego do obsługi klientów i wynikających z takiej awarii konsekwencji dla ciągłości prowadzenia działalności przez Spółkę. Ponadto istnieje ryzyko włamania się do systemów komputerowych, serwerów na których

przechowywane są dane użytkowników w celu zmiany danych lub ich kradzieży. Ryzyko to może spowodować utrudnienia we współpracy z klientami, klienci mogą wystąpić z roszczeniami odszkodowawczymi w przypadku kradzieży i ujawnienia danych lub może wywołać inne skutki mające negatywny wpływ na sytuację finansową.

Ryzyko błędu ludzkiego lub działań na szkodę spółki

Działalność Spółki jest ściśle związana z udziałem pracowników w całym cyklu tworzenia produktu i jego sprzedaży. Istnieje ryzyko, że w wyniku nieświadomego lub celowego działania pracownika lub współpracownika Spółka poniesie straty związane z działaniami tj. wprowadzenie wirusów do systemu komputerowego, skasowanie baz danych, przewłaszczenia majątku czy celowe działanie na szkodę Spółki.

Ryzyko związane z kolejnymi emisjami akcji i pozyskiwaniem środków finansowych

W 2018 r. Spółka zakładała, że środki pozyskane w drodze emisji akcji serii B i C umożliwią mu realizację założonych celów strategicznych. Na początku 2019 r. okazało się, że zapotrzebowanie Spółki na zewnętrzny kapitał w 2019 r. będzie istotnie większe niż zakładały to pierwotne szacunki. Istnieje ryzyko, że oprócz emisji Akcji Serii D, Spółka w przyszłości będzie musiała przeprowadzić kolejne emisje akcji lub szukać innych źródeł finansowania.

Niepozyskanie nowych źródeł finansowania w odpowiednim czasie, w przypadku gdy Spółka wykorzysta dotychczas posiadane kapitały, może mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową.

Ryzyko dominującego wpływu głównego akcjonariusza na decyzje podejmowane w Spółce

Podmiotami dominującymi wobec Spółki jest spółka Prime Bit Studio sp. z o.o. z siedzibą w Rzeszowie, która aktualnie posiada 61,48% w kapitale zakładowym Spółki oraz uprawniają do 61,48% udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu. Decydujący wpływ na działalność Spółki i realizację przez nią strategii rozwoju ma więc Prime Bit Studio sp. z o.o., a w konsekwencji podmiot wobec niej dominujący – Michał Ręczkiewicz, Prezes Zarządu. Pozostali akcjonariusze mają ograniczony wpływ na politykę realizowaną przez Spółkę.

Ryzyko związane z pokryciem akcji serii A1 aportem i różnicy cen emisyjnych.

Akcje Serii A1 zostały pokryte w całości aportem w postaci wniesienia zorganizowanej części przedsiębiorstwa Prime Bit Studio Sp. z o.o. do tworzonej w grudniu 2016 r. spółki Prime BIT Games Sp. z o.o. – poprzednika prawnego Spółki. Aport został wyceniony na kwotę 400 tys. zł a jego wycena i wartość nie podlegała badaniu przez biegłego rewidenta lub innego rzeczoznawcę. Akcje objęte za aport stanowią aktualnie 61,48% w kapitale zakładowym Spółki oraz uprawniają do 61,48% udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu. Akcje A1 zostały objęte po wartości nominalnej wynoszącej 0,10 zł i były akcjami imiennymi. W dniu 5 marca 2018 r. Walne Zgromadzenie zatwierdzające sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2017 zatwierdziło wszystkie sprawozdania nie wnosząc żadnych zastrzeżeń w zakresie wartości aportu. Akcje Serii A1 objęte w zamian za aport po cenie nominalnej wynoszącej 0,10 zł, która jest istotnie niższa od obecnego kursu Akcji Spółki na NewConnect.

Opisane powyżej czynniki mogą mieć istotny negatywny wpływ na kształtowanie się kursu akcji Spółki.

10. Informacja o posiadanych instrumentach finansowych

Od 1 stycznia 2019 r. roku do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiadała żadnych instrumentów finansowych.

Spółka nie korzysta z instrumentów zabezpieczających ryzyko walutowe, stóp procentowych ani ryzyko wypłacalności odbiorców.

11. Pozostałe informacje

Prime Bit Games S.A. nie tworzy grupy kapitałowej.

Michał Ręczkowicz – Prezes Zarządu