



**Sprawozdanie Zarządu
z działalności spółki Prime Bit Games S.A.
w 2020 roku**

Rzeszów, 31 maja 2021 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. a 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 Prime Bit Games S.A.*

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale	Udział w głosach
Michał Ręczkowicz poprzez Prime Bit Investments Sp. z o. o.**	2 713 000	41,56%	41,56%
Dariusz Majewski	1 008 504	15,45%	15,45%
Pozostali	2 805 829	42,99%	42,99%
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 Spółkę od akcjonariuszy w drodze realizacji przez nich obowiązków nałożonych na akcjonariuszy spółek publicznych.

** Podmiot, którego dojmującym udziałowcem jest Michał Ręczkowicz

3. Przedmiot działalności Spółki

Działalność Prime Bit Games S.A. w 2020 r.

Spółka koncentruje się na oferowaniu swoim odbiorcom produktów w postaci wysokiej jakości gier lub ich elementów a jedną z głównych gałęzi jej działalności jest produkcja i wydawanie gier z sektorów:

- ✓ PC (Steam, primebitstore.com)
- ✓ mobilnych (Android, iOS)
- ✓ konsole (Nintendo switch, xbox one)
- ✓ kinect (konsole xbox)
- ✓ VR|AR (głównie pod siłownie)

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 (inicjatywy: GameJam, Hackathon Rzeszów, SpaceHack, specjalność na Wyższej Szkole Informatyki i Zarządzania „Inżynieria gier komputerowych”).

W latach 2017-2020 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 „lokataę” na grze. Klient płaci za opracowanie gry 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 kont 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, jakie są koszty marketingu i udziału stron umowy w ich ponoszeniu. W obecnej chwili funkcjonują dwa modele. Klient może zlecić Spółce stworzenie i wydania gry, która jest jego autorskim pomysłem lub może wykupić część praw do gry którą spółka jest autorem. Podział struktury kosztów i praw do licencji każdorazowa jest ustalany indywidualnie. W drugim wariantcie klient zgłasza zapotrzebowanie np. na dostosowanie danej produkcji i wydanie jej na konkretną platformę.

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

E. Inne dochody np. wystąpienia na konferencjach, organizacja wydarzeń związanych z branżą gier, inwestycja w akcje innych spółek z branży.

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 2020 Spółka skupiła się przede wszystkim na produkcjach własnych, czemu sprzyjała światowa sytuacja związana z wybuchem pandemii. Dotychczasowe produkcje miały swoje premiery na nowych platformach, powstały kolejne gry, a prace nad najnowszą i największą produkcją – Clash 2 nabrały szybkiego tempa. W omawianym okresie spółka podjęła współpracę z nowymi kontrahentami, w wyniku czego zrealizowane będą nowe projekty o wysokim potencjale dochodowym.

W roku 2020 doszło do następujących zdarzeń:

Produkcje własne

Sztandarowe produkcje takie jak Magic Nations, Caveman Chuck i Dark Tower zostały opublikowane w App Gallery, co było efektem nawiązania współpracy z firmą Huawei. Gra Caveman Chuck doczekała się także swojej premiery na Windows Store PC oraz Xbox One. Została również wydana przez czeskiego wydawcę Happy Tube w alternatywnych sklepach w wersji premium. To pierwsza produkcja spółki, która została opublikowana na Xbox One. Kolejna produkcja czekająca na publikację to Magic Nations, jednak ze względu na skomplikowany proces certyfikacji gier multiplayerowych w dalszym ciągu oczekuje na premierę.

W kwestii pozostałych produkcji spółki, do znaczących zdarzeń można zaliczyć publikację gry Inside Grass na Nintendo Switch oraz publikację Z Cafe na chińskim rynku wraz z lokalizacją językową przez partnera Hangzhou Tianyu Games.

Na początku 2020 r. rozpoczęły się prace nad grą Clash II. Kontynuacja tytułu znanego z końca lat 90-tych będzie strategiczną grą 3D osadzoną w średniowiecznym świecie. Początkowo premiera została wyznaczona na I/II kwartał 2021 r., jednak ze względu na konieczność dopracowania i przetestowania gry, premiera została przesunięta na IV kwartał br.

Współpraca

W I kwartale roku obrotowego Spółka wygrywając przetarg, nawiązała kolejną współpracę z firmą VR fitness Systems Sp. z o.o. Przedmiotem współpracy był projekt wdrożenia innowacyjnej usługi służącej poprawie kondycji fizycznej, rozszerzonej o technologię VR/AR. Wartość przedmiotu zamówienia została oszacowana na 292 tys. zł.

W kwestii nawiązania współpracy z nowymi firmami, w omawianym roku obrotowym, spółka podpisała list intencyjny z UP Sp. z o.o. – czyli siecią klubów e-fitness oraz OLYMP S.A. – producentem i dystrybutorem sprzętu do siłowni. List intencyjny określa zakres współpracy dla wspólnej oferty produktowej dedykowanej do siłowni, opartej o urządzenia do siłowni w połączeniu z innowacyjnymi grami VR oraz systemem CRM. Cel wspólnego przedsięwzięcia to kompleksowe wyposażenie siłowni w sprzęt, gry i oprogramowanie.

Początkiem 2020 r. podpisana została również umowa z Fintech SA na realizację gry Clash 2. W wyniku umowy Fintech SA stał się współproducentem gry z docelowym – 15% udziałem w prawach własności, w zamian za sfinansowanie budżetu produkcyjnego i marketingowego gry kwotą do 1 mln zł.

Zrzut ekranu z gry Clash 2



Rysunek 1 - Ujęcie z gry Clash 2 miasto innowierców

Źródło: Prime Bit Games.

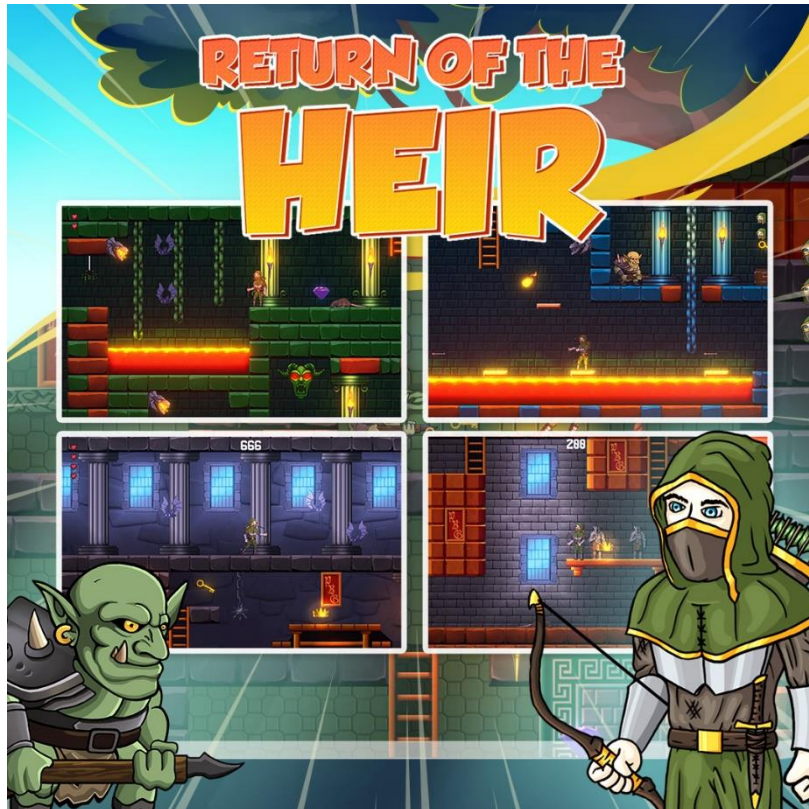
Ponadto, w I kwartale 2020 r. zarząd spółki zawarł również umowę warunkową na udzielenie subskrypcji oprogramowania transfer technologii spółce Softes S.A. Przedmiot umowy stanowił silnik gry i edytor poziomów w technologii wirtualnej rzeczywistości na Oculus. Umowa została zawarta na okres 3 lat od daty rozpoczęcia kontraktu subskrypcyjnego. Wartość umowy miała wynosić 760 tys. zł netto. Warunkiem wejścia umowy w życie było zawarcie pomiędzy Softes S.A. a ARP S.A. umowy o powierzenie grantu w ramach projektu grantowego Sieć Otwartych Innowacji, co ostatecznie nie zostało zrealizowane. W związku z tym umowa pomiędzy Spółką PBG SA a Softes SA nie weszła w życie, o czym poinformowano w I kwartale 2021 r.

Bardzo ważnym zdarzeniem w roku 2020 było nawiązanie współpracy z Spinka Film Studio Sp. z o.o., w wyniku której powstać ma aplikacja Blok Ekipa VIP skierowana do fanów filmów Blok Ekipa (ponad 2 miliony subskrybentów na YouTube). Premiera aplikacji przewidywana jest na II kwartał 2021 r.

Ponadto, we współpracy z Podkarpackim Centrum Innowacji Sp. z o.o., Spółka zorganizowała Spacehack, czyli hackathon online. Wydarzenie powiązane było z tworzeniem gier o tematyce kosmicznej oraz wytwarzaniu technologii kosmicznej. Hackathon został objęty Honorowym Patronatem przez Polską Agencję Kosmiczną, a jednym z partnerów wydarzenia był - Lunares Research Station (Space is More Sp. z o.o.).

Rok 2020 był dla Spółki także rokiem zmian. W Prime Bit Games SA pojawił się nowy akcjonariusz – Dariusz Majewski, który zastąpił wcześniejszego, wieloletniego akcjonariusza spółki, obejmując ponad 15% akcji.

Pierwszym efektem nawiązania współpracy było podpisanie z nowym inwestorem umów inwestycyjnych na stworzenie dwóch gier – „Go!Birdie” oraz „Return of the Heir”. Finalnie gry zostały wydane na STEAM w IV kwartale omawianego roku. Wydanie gier na Nintendo Switch i xbox one zostało zaplanowane na I kwartał 2021 roku co zostało zrealizowane. Go!Birdie ukaże się też w wersji mobilnej w II kwartale 2021 r. Zgodnie z umową Inwestor nabył prawa do 40% udziału w dochodach ze sprzedaży oby gier w zamian za wkład pieniężny określony w umowie.



Rysunek 2 - Return of The Heir (roboczo Robin)



Rysunek 3 GoBirdie - ujęcie z kilku poziomów

Wpływ COVID - 19 na działalność spółki w 2020 r.

Od 2019 r. Spółka realizuje Projekt „Wdrożenie innowacyjnego modelu biznesowego w PrimeBit Games celem wejścia na nowe rynki zagraniczne” w ramach Programu Operacyjnego Polska Wschodnia 2014-2020 osi priorytetowej i Przedsiębiorcza Polska Wschodnia działania 1.2 Internacjonalizacja MŚP. W omawianym roku projekt miał zostać zrealizowany w całości, jednak wybuch pandemii uniemożliwił wykonanie dwóch głównych założeń, mianowicie wyjazdu na międzynarodowe targi w USA oraz w Japonii. Pozytywnym zdarzeniem jednak było spełnienie innego, kluczowego założenia, czyli stworzenie własnej platformy sprzedażowej. W ramach tego powstał dedykowany launcher, w którym znajdują się wszystkie produkcje spółki i nie tylko. W ramach długofalowych działań, w PrimeBitStore (właściwa nazwa platformy) ma pojawiać się coraz więcej produkcji innych developerów. Obecnie oprócz gier PBG SA znajdują się tam produkcje firmy ACRAM DIGITAL Sp. z o.o. Dodatkowo, w ramach współpracy z wymienioną firmą, spółka wykonuje porting różnych produkcji ACRAM Digital na konsole Nintendo Switch i Xbox One.

W IV kwartale 2020 r. do obrotu weszły akcje serii A1 (4.000.000) oraz serii D (100.600). W wyniku tego liczba akcji dopuszczonych do obiegu zmieniła się z 2.426.733 na 6.527.333.

W ramach przeciwdziałania negatywnym skutkom wywołanym przez pandemię COVID-19, spółka skorzystała z Tarczy Antykrzysowej. Na podstawie pozytywnej decyzji Polskiego Funduszu Rozwoju S.A., Spółka otrzymała 288 tys. zł. Zgodnie z warunkami programu kwota subwencji musi zostać zwrócona przez Spółkę po okresie 12 miesięcy w skali od 25% do 100 % wartości subwencji, w zależności do spełnienia przez Spółkę warunków programu.

12 sierpnia 2020 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki.

I kwartał 2021 r.

W I kwartale 2021 roku doszło do podpisania listu intencyjnego z p. Arkadym Saulskim, autorem książek „Krew Kamienia” oraz „Serce Lodu” w sprawie współpracy przy produkcji nowych gier realizowanych na podstawie wspomnianych utworów. Książki pisarza mocno nawiązują do gry Clash i również osadzone są w uniwersum ziem Karkhanu.

W konsekwencji w II kwartale w kwietniu br. podpisana została umowa licencyjna. Na mocy umowy, zgodnie z treścią listu intencyjnego, powstanie gra RPG na podstawie powieści twórcy. Spółka będzie posiadała 95% praw do pożytków z gier, które powstaną na bazie tych powieści. Produkcja ma rozpocząć się po premierze gry Clash 2. Spółka zakłada budżet produkcji na kwotę ok. 5 mln zł, która ma pochodzić od inwestorów, w tym głównego akcjonariusza - PrimeBit Investments sp. z o.o. oraz ze środków własnych. Część prac wykonywanych w grze Clash 2 zostanie użyta do nowej produkcji, co zmniejszy koszty i przyspieszy powstanie gry. Planowany czas produkcji to 2 lata. Gra ma zostać wydana na: xbox, Steam, Primebitstore.com, playstation, Nintendo Switch. Spółka nie wyklucza wydania gry przez wydawcę zewnętrznego w formie fizycznej. Podpisana umowa licencyjna rozpoczyna projekt, który jest bardzo istotny dla Spółki, również z punktu widzenia planowanego budżetu.

W lutym 2021 r. Spółka uruchomiła możliwość płacenia za gry na platformie primebitstore.com najbardziej popularnymi kryptowalutami. Wprowadzenie możliwości zakupu gier poprzez kryptowaluty może mieć istotny wpływ na przychody Spółki, gdyż na rynku gier jest to nowość. Tym działaniem Spółka chciała wyjść naprzeciw oczekiwaniom graczy oraz trendom związanym z kryptowalutami. Jest to też istotny i długo oczekiwany punkt na liście zadań Spółki. Spółka zapowiadała uruchomienie tego typu płatności jeszcze w 2019 r.

II kwartał 2021 r.

Doszło do podpisania kolejnej umowy na produkcję gry, tym razem mobilnej opiewającej na kwotę 1 mln zł netto, której to producentem ma być PrimeBit Games SA. Projekt potrwa 12 miesięcy, a zamówienie realizowane jest etapami.

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 premium zakupu pełnego produktu. 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 udostępniła graczom kupowanie i gier z wykorzystaniem kryptowaluty.

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 2021 – 2022 Spółka zamierza dokonać ekspansji na rynki w Ameryce i Azji. Emitent przeznaczy na ten cel 376.608,94 zł przy 85% dofinansowania (Projekt współfinansowany z EFRR „Internacjonalizacja MŚP”).

Podstawowym segmentem działalności Emitenta 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 Emitent 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 rozwijanie serwisu www.primebitstore.com (wcześniejsza robocza nazwa to Interaktywny Portal Graczy), za pomocą, którego Spółka rozpoczęła dystrybuowanie własnych gier. Model biznesowy platformy oparty jest o sprzedaż gier płatnych, za które można płacić również kryptowalutami. Powstały serwis www.primebitstore.com jest ważnym kanałem dystrybucji gier Spółki. Obecnie na platformie primebitstore.com znajdują się już wszystkie gry własnej produkcji. Spółka liczy, że uruchomiona niedawno platforma gier będzie miała istotny wpływ na jej wyniki w 2021 roku, a podpisana umowa zachęci innych producentów gier do podpisywania podobnych umów dystrybucyjnych. Dla firmy ACRAM Digital Spółka planuje również stały porting gier na konsole Nintendo Switch i xbox one.

W zakresie decyzji strategicznych w 2021 r. Spółka ma w planie publikację Clash 2 końcem roku 2021, publikacje projektów: Blok Ekipa VIP w II kwartale 2021, wydanie GoBirdie na urządzenia mobile w II kwartale 2021. Planowane jest skończenie Froggy Adventure w II kwartale 2021 roku, projekt ten obecnie jest dostępny w wersji beta. Spółka przewiduje również rozpoczęcie początkiem 2022 roku nowej produkcji bazującej na książkach Krew Kamienia i Serce Lodu gry RPG z budżetem 5 mln zł. Spółka nie wyklucza też rozpoczęcia produkcji kolejnej gry mobilnej

W 2021 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 jest to już priorytet. Gry, które Spółka wspiera i rozwija w tym roku to: Clash 2, Magic Nations, Dark Tower, Cave Man Chuck, Inside Grass, GoBirdie, Return of the Heir, Froggy Fantasy Adventure, Blok Ekipa VIP, Hooligans (mobile) z czego najbardziej pożądanymi projektami są Clash 2.

Spółka zamierza publikować swoje produkcje na platformach: STEAM, xbox one, Google Store, Apple Store, Nintendo Switch, GOG, EPIC Store, Windows Store oraz własnej platformie Primebitstore.com. Spółka pracuje również nad pozyskaniem gier do swojej autorskiej platformy wydawniczej.

6. Organy Spółki

Zarząd

Na dzień 31 grudnia 2020 r. oraz datę publikacji niniejszego sprawozdania Zarząd działał w składzie jednoosobowym:

- Michał Ręczkowicz – Prezes Zarządu,

W 2020 r. Prezes Zarządu pobrał wynagrodzenie w wysokości 100 000 zł.

Rada Nadzorcza

W dniu 1 stycznia 2020 r. Rada Nadzorcza działała w składzie:

- Jakub Sieradzki – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jacek Pasternak – członek Rady Nadzorczej,
- Bogusław Bodzioch – członek Rady Nadzorczej,
- Marcin Kruszyna – członek Rady Nadzorczej,
- Mateusz Kozłowski – członek Rady Nadzorczej.

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 2020 r. każdy aktualny członek Rada Nadzorcza Spółki otrzymał w październiku 2020 r. wynagrodzenie w wysokości 630,31 z brutto, należne za III kwartał 2020 r. Wynagrodzenie za IV kwartał 2020 r. zostało wypłacone w tej samej wysokości w styczniu 2021 r.

7. Sytuacja majątkowa i finansowa Spółki

W 2020 r. Spółka uzyskała przychody ze sprzedaży w wysokości 475 149 zł. Głównym źródłem przychodów były zamówienia na gry i komponenty zlecane przez zewnętrznych wydawców, aczkolwiek coraz większego znaczenia nabierają przychody z gier własnych. Struktura przychodów ze sprzedaży kształtowała się następująco:

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

Pozycja	2020	2019
Zamówienia na gry	294 999	1 380 225
Zamówienia na oprogramowanie	-	209 533
Bezpośrednie przychody z gier własnych	159 484	29 139
Konferencje i inne	20 666	116 985
Przychody ze sprzedaży ogółem	475 149	1 735 881

Tabela: Podstawowe wyniki finansowe Spółki (zł)

	2020	2019
Przychody ze sprzedaży	475 149	1 735 881
Pozostałe przychody operacyjne	216 037	128 245
Przychody finansowe	6 829	6 492
Razem przychody	698 014	1 870 618
Koszty podstawowej działalności operacyjnej	1 585 754	1 863 303
Pozostałe koszty operacyjne	198 643	395 500
Koszty finansowe	21 459	2 215
Razem koszty	1 805 856	2 261 018
Wynik na sprzedaży	-1 110 606	-127 422
Wynik z działalności operacyjnej (EBIT)	-1 093 212	-394 677
Wynik z działalności operacyjnej + amortyzacja (EBITDA)	-906 543	-234 118
Wynik brutto	-1 107 842	-390 400
Wynik finansowy netto	-1 131 199	-406 391

Przychody netto ze sprzedaży Spółki w 2020 r. były niższe od osiągniętych w 2019 r. o 72,6%. Przyczyna tak znacznego ich spadku leży po stronie skupienia się Spółki na pracach nad nowymi produkcjami - Magic Nations na xbox one, produkcją gry Clash 2, Inside Grass na Nintendo Switch, Z Cafe na rynek Chiński, produkcją gry Robin oraz produkcją gry GoBirdie – a także jest spowodowana zmniejszeniem bieżących zamówień na gry realizowane na zlecenie oraz konferencje ze względu na COVID-19. Jednocześnie należy podkreślić, że Spółka zwiększyła sprzedaż gier własnych.

W 2020 r. o 68,5% wyższa natomiast była wartość pozostałych przychodów operacyjnych, które wyniosły 216 037 zł i na które składały się przede wszystkim przychody z umów inwestycyjnych współfinansujących produkcję gier oraz dotacje UE . Przychody finansowe kształtowały się na podobnym poziomie jak rok wcześniej i obejmowały przede wszystkim odsetki od pożyczek. W 2020 r. nastąpił 20,1% spadek kosztów Spółki, w tym o 14,9% podstawowych kosztów operacyjnych do kwoty 1 585 754 zł oraz pozostałych kosztów operacyjnych o 49,8% do kwoty 198 643 zł. Wzrosły natomiast koszty finansowe, na które składała się przede wszystkim bilansowa wycena akcji. Największą pozycją kosztów operacyjnych w 2020 r. były usługi obce o wartości 1 008 724 zł (spadek o 16,7% r/r) oraz wynagrodzenia o wartości 301 202 zł (spadek o 5,1% r/r). Pomimo obniżenia poziomu kosztów operacyjnych, stosunkowo niski poziom przychodów spowodował, iż Spółka wykazała w 2020 r. istotną stratę na działalności operacyjnej w kwocie 1 093 212 zł oraz w konsekwencji na poziomie wyniku netto w kwocie 1 131 199 zł.

Tabela: Podstawowe wielkości bilansowe (zł)

	2020	2019
Suma bilansowa	2 302 265	2 923 698
Kapitał własny	321 732	1 452 931
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 980 533	1 470 767
w tym zobowiązania długoterminowe	354 631	212 862
Aktywa trwałe	699 942	529 828
Aktywa obrotowe	1 602 323	2 393 870
Inwestycje krótkoterminowe	783 957	907 317

Na koniec 2020 r. w stosunku do roku poprzedniego wartość aktywów trwałych wzrosła o 32,1% co wynikało z zakupu środków transportu. Natomiast w tym samym czasie aktywa obrotowe spadły o 33,1%, co z kolei wynikało z istotnego obniżenia się poziomu należności z tytułu dostaw i usług.

Kapitał własny zmniejszył się o 77,9% do 321 732 zł, co było rezultatem istotnej straty poniesionej przez Spółkę w całym 2020 r. W tym samym czasie o 34,7% wzrósł poziom zobowiązań i rezerw Spółki do kwoty 1 980 533 zł. Na kwotę ta składały się przede wszystkim rozliczenia międzyokresowe o wartości 1 062 278 zł, w tym długoterminowe o wartości 915 218 zł oraz krótkoterminowe o wartości 147 059 zł. Pozycje te wynikają przede wszystkim z realizacji umów inwestycyjnych na gry, które będą rozliczne po oddaniu poszczególnych gier do realizacji. Inne istotne pozycje zobowiązań na koniec 2020 r. to: długoterminowe kredyty i pożyczki (216 000 zł), krótkoterminowe kredyty i pożyczki (322 000 zł) oraz zobowiązania z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych (133 958 zł).

Tabela: Podstawowe wskaźniki rentowności i płynności Spółki

	2020	2019
Rentowność na sprzedaży (netto)	-233,7%	-7,3%
Rentowność działalności operacyjnej EBIT	-230,1%	-22,7%
Rentowność EBITDA	-190,8%	-13,5%
Rentowność brutto	-233,2%	-22,5%
Rentowność netto	-238,1%	-23,4%
Rentowność aktywów ROA (wynik netto/ aktywa)	-49,1%	-13,9%
Rentowność kapitału ROE (wynik netto/ kapitał własny)	-351,6%	-28,0%
Obciążenie majątku zobowiązaniami (zobowiązania ogółem / aktywa)	0,86	0,50
Płynność I stopnia (majątek obrotowy / zobowiązania krótkoterminowe)	2,96	2,39
Płynność II stopnia (majątek obrotowy - zapasy / zobowiązania krótkoterminowe)	2,19	2,32
Płynność III stopnia (środki pieniężne / zobowiązania krótkoterminowe)	0,32	0,49

W 2020 roku Spółka wykazała wskaźniki rentowności na wysokim ujemnym poziomie, 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 obniżenie wartości aktywów obrotowych, w tym przede wszystkim należności handlowych.

8. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2020 r. spółka zatrudniała 9 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.

Na dzień 31 grudnia 2020 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 osiągniętych 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 umowami 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. Miejscem 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 państwom 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 usługobiorcy 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 liczby 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 kilku 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 każdorazowego uzależnione od zarejestrowania tytułu gry jako znaku towarowego. W związku z dużą liczbą tytułów konkurencyjnych możliwe jest uznanie tytuły 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 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 korzystając 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 włamaniem 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 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 Michał Ręczkowicz wraz ze spółką Prime Bit Investments sp. z o.o. z siedzibą w Rzeszowie, które to podmioty posiadają aktualnie łącznie 41,56% w kapitale zakładowym Spółki oraz uprawniają do 41,56% udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu. Decydujący wpływ na działalność Spółki i realizację przez nią strategii rozwoju ma więc Prime Bit Investments sp. z o.o., a w konsekwencji podmiot wobec niej dominujący – Michał Ręczkowicz, Prezes Zarządu. Pozostali akcjonariusze mają ograniczony wpływ na politykę realizowaną przez Spółkę.

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

10. Informacja o posiadanych instrumentach finansowych

Na dzień 31 grudnia stycznia 2020 r. roku Spółka posiadała akcje spółki OLYMP S.A o wartości nabycia 10 000 zł oraz akcje spółek notowanych na rynku regulowanym GPW oraz NewConnect o wartości 86 283 zł.

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