



**Sprawozdanie Zarządu
z działalności spółki Prime Bit Games S.A.
w 2022 roku**

Rzeszów, 28 kwietnia 2023 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
Prime Bit Investments SA*	5 000 000	45,78%	45,78%
Dariusz Majewski	1 234 341	11,30%	11,30%
Pozostali	4 688 482	42,92%	42,92%
Razem	10 922 823	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.

3. Przedmiot działalności Spółki

Działalność Prime Bit Games S.A. w 2022 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)
- ✓ 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 2017-2022 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 kontach 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.

Zlecenia zewnętrzne

DA Games OÜ *The Legends of Elysium*

W 2022 roku Spółka realizowała projekt na zlecenie estońskiej firmy DA Games OÜ. O podjęciu współpracy Spółka informowała już w grudniu 2021 roku. Gra karciana z wykorzystaniem technologii NFT jest obecnie w fazie dalszego rozwoju oraz przeprowadzane są testy produkcji. Data premiery nie została jeszcze określona.

Impact Games *Hooligans: Street Fights*

Współpraca ze Spółką Impact Games została nawiązana w 2021 roku, a w jej wyniku ma powstać gra z gatunku Play To Earn. W 2022 roku Spółki podpisały również nową umowę, na mocy której PrimeBit Games SA ma być wydawcą gry na platformach Google Play, Apple Store, Primebit Store oraz web za dodatkowe wynagrodzenie. Gra *Hooligans* została wydana w wersji Beta w maju omawianego roku oraz przeprowadzone zostały testy produkcji. Obecnie, w porozumieniu z klientem, prace nad grą zostały wstrzymane do czasu zdobycia dodatkowego finansowania na dalszą realizację produkcji.

SPInka Film Studio Sp. z o.o. *W poszukiwaniu Browaru, Blok Ekipa Quiz, Atak Złomiarzy, Spejson*

Współpraca rozpoczęta w 2021 roku swoją kontynuację miała również w omawianym roku. Na mocy umowy wskazane tytuły zostały wydane pod szyldem Prime Bit Games SA po uprzednim wsparciu i rozwoju wymienionych aplikacji. Gry z uniwersum Blok Ekipy są dostępne w odświeżonej wersji na platformach Google Play i App Store oraz Prime Bit Store.

Produkcje własne

Jednym z najbardziej pochłaniających projektów ostatnich lat jest Clash II – pierwsza, wysokobudżetowa produkcja Spółki. Na przełomie III i IV kwartału 2022 roku gra została wydana w wersji wczesnego dostępu na platformach Steam, GOG i Prime Bit Store. Od czasu publikacji, gra jest aktualizowana i poprawiana zgodnie z sugestiami graczy. Działania promocyjne podjęte w 2022 roku prowadzone były na rynku polskich graczy, zaś po publikacji gry w pełnej wersji zostanie przeprowadzona kampania na rynkach zagranicznych.

We wrześniu 2022 roku Spółka zawarła również umowę z Sony na wydanie gry Clash II na PlayStation. Będzie to pierwsza produkcja wydana na tej platformie, dzięki czemu Spółka zyska nowe możliwości wydawnicze. Szacuje się, że prace nad wydaniem gry na PlayStation będą prowadzone w 2023 roku.

Pozostałe istotne zdarzenia

W styczniu 2022 roku Spółka zawarła umowy objęcia wszystkich, oferowanych w drodze emisji 4.395.490 akcji serii E. W lipcu 2022 roku nastąpiła rejestracja podwyższenia kapitału, zaś w styczniu br. został wyznaczony pierwszy dzień notowań na rynku New Connect dla akcji serii E. Obecnie do obrotu wprowadzonych jest 10.922.823 akcji Prime Bit Games SA.

W III kwartale 2022 roku Spółka zawarła również umowę zakupu pakietu akcji serii B Spółki Prime Bit Investments. Nastąpiło to w ramach wykorzystania nadwyżki finansowej, w celu wsparcia PBI SA w realizacji celów biznesowych i uzyskania atrakcyjnej stopy zwrotu. Spółka PBI SA zamierza stać się publiczną i wprowadzić swoje akcje w 2023 roku.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy odbyło się 29 września 2022 roku. ZWZ podjęło wszystkie planowane uchwały, nie odstąpiło od rozpatrzenia któregokolwiek z punktów planowanego porządku obrad. Do żadnej z uchwał objętych protokołem z Walnego Zgromadzenia nie zgłoszono sprzeciwów.

Istotne zdarzenia po zakończeniu roku obrotowego:

Spółka w bieżącym roku podpisała umowę z firmą Untitled Interactive, na mocy której Spółka ma wykonywać prace programistyczne przy tworzeniu prototypu gry *Primal Carnage: The Apocalypse* na komputery PC. Początkowo, Spółka jeszcze w 2022 roku informowała o podpisaniu listu intencyjnego, określającego wstępne założenia współpracy oraz udziału wkładu własnego w tworzenie prototypu, jednak w wyniku negocjacji postanowiono, iż spółka nie będzie angażować swojego kapitału w projekt. Wartość umowy wynosi 399 tys. USD. Prototyp *Primal Carnage* będzie pierwszą produkcją Spółki stworzoną w silniku Unreal Engine 5.

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 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.

Obecnie najważniejszym 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 platforma gier będzie miała istotny wpływ na jej wyniki w przyszłości.

W zakresie decyzji strategicznych w 2022 r. Spółka realizowała umowy na zlecenie - gry mobilnej *Hooligans* oraz gry karcianej z wykorzystaniem technologii NFT *The Legends of Elysium*. Produkcja *Hooligans* została opublikowana w wersji beta. Gra wciąż jest w trakcie produkcji i modyfikowana zgodnie z preferencjami klienta. Premiera gry *The Legends of Elysium* w dalszym ciągu nie została sprecyzowana, natomiast jest ona w fazie rozwoju i testów. W III kwartale 2022 r. Spółka opublikowała własną produkcję Clash II we wczesnym dostępie na własnej platformie PrimeBit Store oraz Steam i GOG. Spółka jest w trakcie rozwoju projektu, co doprowadzić ma do publikacji gry w pełnej wersji na PC oraz konsole Xbox i PlayStation. Po zakończeniu prac nad grą Clash II Spółka przewiduje również rozpoczęcie nowej produkcji bazującej na książkach *Krew Kamienia* i *Serce Lodu* – gry z budżetem 5 mln zł.

W 2022 r. Spółka skupiała się więc na realizacji produkcji na zlecenie oraz rozwijaniu i wspieraniu produkcji własnych tytułów. Gry, które Spółka wspierała i rozwijała w 2022 r. to: Clash II, Magic Nations, Go!Birdie, Blok Ekipa VIP, gra mobilna na zlecenie Impact Games, The Legends of Elysium z czego najbardziej pochłaniającymi projektami są Clash II.

Spółka zamierza publikować swoje produkcje na platformach: STEAM, Xbox One, Google Play, Apple Store, Nintendo Switch, GOG, 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 2022 roku oraz datę publikacji niniejszego sprawozdania Zarząd działał w składzie jednoosobowym:

- Sandra Wojnarowicz – Prezes Zarządu.

W 2022 roku Zarząd nie pobierał wynagrodzenia.

Rada Nadzorcza

W dniu 2022 roku oraz na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Rada Nadzorcza 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 2022 r. każdy członek Rady Nadzorczej Spółki otrzymał wynagrodzenie w wysokości 1500 zł netto (2037,08 zł brutto). Pozostała kwota wynagrodzenia za rok 2022 w wysokości 500 zł netto (669,95 brutto) została wypłacona w styczniu 2023.

7. Sytuacja majątkowa i finansowa Spółki

W 2022 roku Spółka uzyskała przychody ze sprzedaży w wysokości 1 529 138 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	2022	2021
Zamówienia na gry oraz inne usługi zewnętrzne	1 430 409	188 657
Bezpośrednie przychody z gier własnych	71 944	70 660
Konferencje i inne	26 785	50 852
Przychody ze sprzedaży ogółem	1 529 138	310 169

Tabela: Podstawowe wyniki finansowe Spółki (zł)

	2022	2021
Przychody ze sprzedaży	1 529 138	310 169
Pozostałe przychody operacyjne	133 573	400 693
Przychody finansowe	0	13 889
Razem przychody	1 662 711	724 751
Koszty podstawowej działalności operacyjnej	1 456 265	1 051 334
Pozostałe koszty operacyjne	125 238	96 211
Koszty finansowe	7 210	37 717
Razem koszty	1 588 713	1 185 262
Wynik na sprzedaży	72 873	-741 166
Wynik z działalności operacyjnej (EBIT)	81 208	-436 683
Wynik z działalności operacyjnej + amortyzacja (EBITDA)	286 311	-169 798
Wynik brutto	73 997	-460 512
Wynik finansowy netto	73 997	-460 512

Przychody netto ze sprzedaży w 2022 r. wyniosły 1 529 138 zł. Przychody netto ze sprzedaży Spółki w 2022 r. były blisko pięciokrotnie wyższe niż w 2021 r. Przyczyną istotnego wzrostu była głównie realizacja zleceń zewnętrznych. Spółka w dalszym ciągu odnotowała większość przychodów z tytułu realizacji dwóch głównych projektów zewnętrznych – na zlecenie Impact Games SA oraz DA Games oraz gier na zlecenie SPInka Film Studio. Z kolei pozostałe przychody operacyjne zanotowały spadek o 66,6% w stosunku do 2021 r., które wyniosły 133 573 zł i na które składały się przede wszystkim odpisy aktualizujące na należności, WNIp, gry w trakcie produkcji. W 2022 r. Spółka nie zanotowała przychodów finansowych.

W 2022 r. nastąpił wzrost całkowitych kosztów Spółki o 34%, w tym o 38,5% podstawowych kosztów operacyjnych do kwoty 1 456 265 zł oraz pozostałych kosztów operacyjnych o 30% do kwoty 125 238 zł. Spadły natomiast koszty finansowe, na które składają się przede wszystkim odsetki. Największą pozycją

kosztów operacyjnych w 2022 r. były usługi obce o wartości 639 586 zł (wzrost o 80,5% r/r), wynagrodzenia o wartości 355 233 zł (wzrost o 47,2% r/r) oraz amortyzacja o wartości 205 104 (spadek o 23% r/r).

Dzięki istotnemu wzrostowi przychodów Spółka wykazała w 2022 r. zysk na działalności operacyjnej w wysokości 81 208 zł oraz zysk netto w wysokości 73 997 zł. Wynik z działalności operacyjnej wraz z amortyzacją wyniósł 286 311 zł (EBITDA).

Tabela: Podstawowe wielkości bilansowe (zł)

	2022	2021
Suma bilansowa	2 222 859	1 886 788
Kapitał własny	374 767	300 770
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 848 091	1 586 018
w tym zobowiązania długoterminowe	299 793	88 819
Aktywa trwałe	1 840 835	1 149 366
Aktywa obrotowe	382 023	737 422
Inwestycje krótkoterminowe	75 142	408 573

Na koniec 2022 r. w stosunku do roku poprzedniego wartość aktywów trwałych wzrosła o 60% co wynikało głównie ze wzrostu długoterminowych rozliczeń międzyokresowych a także długoterminowych aktywów finansowych. Natomiast w tym samym czasie aktywa obrotowe spadły o 48%, co z kolei wynikało z istotnego spadku udzielonych pożyczek w jednostkach powiązanych oraz środków pieniężnych.

Kapitał własny wzrósł o 24,6% do 374 767 zł, co było rezultatem wypracowanego zysku netto.

W tym samym czasie o 16,5% wzrósł poziom zobowiązań i rezerw Spółki do kwoty 1 848 091 zł. Na kwotę ta składały się przede wszystkim rozliczenia międzyokresowe o wartości 811 546 zł, w tym długoterminowe o wartości 703 917 zł oraz krótkoterminowe o wartości 107 629 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 2022 r. to: długoterminowe zobowiązania wobec jednostek powiązanych (299 793 zł), krótkoterminowe kredyty i pożyczki (271 000 zł), zobowiązania z tyt. dostaw i usług (252 903 zł) oraz zobowiązania z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych (127 049 zł).

Tabela: Podstawowe wskaźniki rentowności i płynności Spółki

	2022	2021
Rentowność na sprzedaży (netto)	4,8%	-238,9%
Rentowność działalności operacyjnej EBIT	5,3%	-140,8%
Rentowność EBITDA	18,7%	-54,7%
Rentowność brutto	4,8%	-148,5%
Rentowność netto	4,8%	-148,5%
Rentowność aktywów ROA (wynik netto/ aktywa)	3,3%	-24,4%
Rentowność kapitału ROE (wynik netto/ kapitał własny)	19,7%	-153,1%
Obciążenie majątku zobowiązaniami (zobowiązania ogółem / aktywa)	0,83	0,84
Płynność I stopnia (majątek obrotowy / zobowiązania krótkoterminowe)	0,54	1,51
Płynność II stopnia (majątek obrotowy - zapasy / zobowiązania krótkoterminowe)	0,54	1,48
Płynność III stopnia (środki pieniężne / zobowiązania krótkoterminowe)	0,10	0,40

W 2022 roku Spółka wykazała wszystkie wskaźniki rentowności na dodatnim poziomie, zarówno w stosunku do sprzedaży jak i posiadanych aktywów ze względu na wypracowane zyski. Wskaźniki płynności uległy pogorszeniu w stosunku do ubiegłego roku z uwagi obniżenie wartości aktywów obrotowych, w tym przede wszystkim udzielonych pożyczek oraz stanu środków pieniężnych.

8. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2022 roku spółka zatrudniała 11 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 2022 roku 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 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 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 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 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 jednej 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 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 kwartałe 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. Ponadto w III kw. 2021 r. Spółka opublikowała prognozę przychodów i zysku netto na III kwartał 2021 r., która to prognoza, biorąc pod uwagę jej pierwszą wersję została zweryfikowana w dół.

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 planuje 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 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, osiąganę wyniki i sytuację finansową.

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 36,6% w kapitale zakładowym Spółki oraz uprawniają do 36,6% 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.

Ryzyko związane z wojną w Ukrainie.

W dniu 24 lutego 2022 roku rozpoczął się konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy, w opinii Zarządu, sytuacja wywołana wojną w Ukrainie nie jest bezpośrednim zagrożeniem dla działalności Spółki. W ocenie Zarządu Spółka może bez przeszkód kontynuować swoją działalność. Nie wystąpiła również konieczność korygowania budżetu oraz planów finansowych. Spółka nie posiada aktywów finansowych i

niefinansowych, związanych z Ukrainą, Białorusią czy Rosją, dlatego ryzyko związane z utratą ich wartości nie dotyczy Spółki. Ponadto PBG SA nie importuje żadnych surowców, towarów i usług z krajów objętych wojną.

W związku z sytuacją wywołaną wojną w Ukrainie oraz z uwagi na to, że równocześnie dochodzi do mocnych działań dezinformacyjnych, Spółka zwiększyła dotychczasowe zabezpieczenia zapobiegające atakom cybernetycznym. Na taką decyzję Zarządu wpłynęła również sytuacja związana z próbą oszustwa wyłudzenia danych, przy wykorzystaniu wizerunku marki Prime Bit Games S.A., która wystąpiła w kwietniu 2022 roku. Zarząd zlokalizował próby podszywania się pod firmę, poprzez stworzenie rosyjskojęzycznej strony informującej o poszukiwaniu pracowników przez firmę PBG SA, wykorzystując przy tym oryginalne teksty, grafiki, a nawet filmy ukazujące wizerunek osób związanych z PBG SA. Sprawa została przekazana do prokuratury. Zarząd szacuje, że z powodu zamknięcia rynku Rosji i Białorusi na sprzedaż gier oraz spadku popytu na gry w krajach objętych wojną, Spółka przypuszczalnie odnotuje spadek przychodów ze sprzedaży gier w granicach 10-20%. W celu przeciwdziałania negatywnym skutkom ograniczeń związanych z zamknięciem ww. rynków, planowane są zmiany kierunków sprzedażowych i promowanie produkcji Spółki na innych, nieobjętych wojną rynkach. W przypadku Spółki nie wystąpiły żadne administracyjne ograniczenia działalności przez władze. Ponadto Zarząd nie zlokalizował ryzyka związanego z utratą płynności finansowej zarówno w Spółce, jak i u jej klientów. Prime Bit Games SA nie posiada żadnych powiązań z organizacjami czy osobami objętymi sankcjami.

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 2022 roku Spółka posiadała akcje spółki Olymp SA o wartości nabycia 10 000 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.

Sandra Wojnarowicz – Prezes Zarządu