



**Sprawozdanie Zarządu
z działalności spółki Prime Bit Games S.A.
w 2024 roku**

Rzeszów, 15 maja 2025 roku

Informacje podstawowe

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.

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 Alternatywna Spółka Inwestycyjna S.A.	4 440 000	34,36%	34,36%
Prime Bit Investments S.A.	2 500 000	19,35%	19,35%
Dariusz Majewski	1 234 341	9,55%	9,55%
Pozostali	4 748 482	36,74%	36,74%
Razem	12 922 823	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.

Przedmiot działalności Spółki

Działalność Prime Bit Games S.A.

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 siłownię)

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, HackJam)

W latach 2017-2024 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. 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 wydanie 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.

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

IQ2024

W lutym 2024 r. Prime Bit Games S.A. odbyła się premiera pełnej wersji gry *Clash II* – pierwszej wysokobudżetowej produkcji Spółki, nad którą prace trwały od 2021 r. Gra zadebiutowała 15 lutego na platformach Steam i GOG, a wcześniej była dostępna w formule wczesnego dostępu od przełomu III i IV kwartału 2022 r. W okresie przedpremierowym i po premierze tytuł był intensywnie rozwijany zgodnie z sugestiami graczy. Wśród najważniejszych aktualizacji znalazły się m.in. poprawiona sztuczna inteligencja, optymalizacja rozgrywki, wprowadzenie wsparcia dla kontrolerów oraz umożliwienie rozgrywki na Steam Decku. Dodatkowo, w czerwcu 2024 r. gra przeszła na niższą, stałą cenę, co miało na celu zwiększenie jej dostępności i pobudzenie sprzedaży. Projekt ten był kluczowy z punktu widzenia wyników finansowych Spółki w 2024 r.

W tym samym kwartale Spółka zbyła na rzecz p. Michała Ręczkowicza 160 tys. akcji serii B Prime Bit Investments S.A. po cenie 3,00 zł za sztukę. Wartość transakcji wyniosła 480 tys. zł. Akcje te zostały pierwotnie nabyte przez Prime Bit Games S.A. w 2022 r. po cenie jednostkowej 2,50 zł.

IIQ2024

W drugim kwartale 2024 r. zwołane zostało Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, które odbyło się 26 czerwca w Rzeszowie. Przedmiotem obrad było m.in. zatwierdzenie SF Spółki za rok 2023, podjęcie uchwał w sprawie pokrycia straty netto oraz udzielenie absolutorium członkom Zarządu i Rady Nadzorczej. Istotnym punktem było także głosowanie nad dalszym istnieniem Spółki oraz podjęcie uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii F, z wyłączeniem prawa poboru.

IIIQ2024

W trzecim kwartale Prime Bit Games S.A. poinformowała o niekorzystnym dla niej wyroku sądu pierwszej instancji na Litwie, wydanym w związku ze sporem z podwykonawcą w projekcie *Primal Carnage: The Apocalypse*. Sąd orzekł o obowiązku zapłaty 359 100 USD tytułem zaległego wynagrodzenia, 101 777,44 USD odsetek oraz 9 714 EUR kosztów procesowych. Spółka odwołała się do Sądu Apelacyjnego.

IVQ2024

W grudniu 2024 r. uprawomocnił się wyrok Sądu Apelacyjnego na Litwie w opisanym wcześniej sprawie z UAB Skyjet. Z uwagi na jego znaczący wpływ na sytuację finansową Spółki, Zarząd zwołał Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie na dzień 16 stycznia 2025 r., w celu ponownego rozpatrzenia kwestii dalszego istnienia Spółki, jednak z uwagi na brak obecności co najmniej jednego akcjonariusza, NWZ nie odbyło się.

W czwartym kwartale, 7 listopada 2024 r., Spółka zawarła umowę wydawniczą na grę mobilną *Cooking Travelers* z BTC Studios S.A. Gra została opublikowana na platformie Google Play w pierwszym kwartale 2025 r. Prime Bit Games pełni rolę wydawcy oraz współuczestniczy w działaniach marketingowych. Wpływy z tytułu dystrybucji będą dzielone proporcjonalnie do zaangażowania stron.

W tym samym okresie zakończona została subskrypcja akcji serii F. W ramach emisji prywatnej objęto 2.000.000 akcji po cenie 0,50 zł za sztukę. Emisja miała na celu poprawę struktury kapitałowej oraz pozyskanie środków na bieżącą działalność.

Po dniu bilansowym Spółka zawarła umowę o sprawowanie nadzoru nad przebiegiem postępowania o zatwierdzenie układu w postępowaniu o zatwierdzenie układu ze spółką Hambura Sp. z o.o., która obwieściła dzisiaj w Krajowym Rejestrze Zadłużonych o ustaleniu dnia układowego wobec Prime Bit Games S.A., tym samym inicjując postępowanie o zatwierdzenie układu Spółki.

Dodatkowo Zarząd Spółki dnia 17 stycznia 2025 roku złożył wniosek o ogłoszenie upadłości wobec Prime Bit Games S.A. We wniosku o ogłoszenie upadłości Zarząd wniósł również o wstrzymanie rozpoznania wniosku o ogłoszenie upadłości do czasu prawomocnego zakończenia postępowania restrukturyzacyjnego, tj. postępowania o zatwierdzenie układu.

17 kwietnia 2025 roku Spółka złożyła wniosek o zatwierdzenie układu do Sądu Rejonowego w Rzeszowie, Wydział V Gospodarczy Sekcja ds. Upadłościowych i Restrukturyzacyjnych. Propozycje układowe przewidują spłatę 100% wierzytelności publicznoprawnych, obejmujących należności główne, odsetki i należności uboczne. Kwota wierzytelności publicznoprawnych objętych

układem wynosi 321.492,12 zł. Spłata ma nastąpić w 30 równych miesięcznych ratach. Propozycja układowa przewiduje również spłatę 39% wierzytelności prywatnoprawnych, obejmujących należności główne. Pozostałe należności główne, odsetki i należności uboczne zostaną umorzone. Kwota wierzytelności prywatnoprawnych objętych układem wynosi 3.385.878,45 zł. 39% tej kwoty ma zostać spłacone w 30 równych miesięcznych ratach.

Pierwsza płatności nastąpi w 6 miesiącu następującym po miesiącu, w którym dojdzie do stwierdzenia uprawomocnienia się postanowienia o zatwierdzeniu układu.

W głosowaniu wzięli udział wierzyciele publicznoprawni posiadający wierzytelności w wys. 321.492,12 zł oraz wierzyciele prywatnoprawni posiadający wierzytelności w wys. 1.370.488,55 zł. W pierwszej grupie, za układem głosowało 100% wierzycieli, natomiast w drugiej grupie za układem głosowało 82% (licząc wg wartości wierzytelności). Bez podziału na grupy za układem głosowało 85% wierzycieli. Z uwagi na osiągnięcie wymaganej ustawowo większości, nadzorca układu stwierdził przyjęcie układu, co uzasadniało zwrócenie się do Sądu z wnioskiem o zatwierdzenie układu.

Po dniu bilansowym Prime Bit Games S.A. kontynuowała działalność produkcyjną w modelu B2B, realizując prace deweloperskie na zlecenie spółki Impact Games S.A.

Równolegle Spółka skupiała się na współpracy z BTC Studios S.A., w wyniku czego opublikowano grę „Cooking Travellers”, która stanowi element długofalowej strategii rozwoju produktów dedykowanych branżom pozagamingowym. Gra jest stale rozwijana – powstają jej nowe wersje funkcjonalne, kolejne wersje językowe oraz zaplanowane są dalsze kampanie marketingowe skierowane na różne rynki zagraniczne.

Docelowo „Cooking Travellers” ma pełnić rolę platformy promocyjnej i sprzedażowej dla firm, szczególnie z sektora gastronomicznego, umożliwiając prezentację produktów lub usług w atrakcyjnej, interaktywnej formie w ramach wewnętrznego „bazaru”. Projekt ma charakter otwarty – zarówno Spółka, jak i producent gry, rozważają rozwijanie kolejnych, podobnych tytułów tematycznych adresowanych do innych branż, które mogłyby pełnić funkcję narzędzi marketingowych nowej generacji.

Plany i strategia rozwoju

Strategia rozwoju zakłada prowadzenie działalności w modelu hybrydowym, łączącym produkcję na zlecenie z rozwijaniem projektów o charakterze komercyjnym i marketingowym. Spółka obecnie koncentruje się na grach o profilu użytkowym, takich jak „Cooking Travellers”, które rozwijane są w kierunku platform umożliwiających promowanie produktów i usług z wybranych sektorów. Spółka planuje zwiększenie obecności na zagranicznych rynkach dystrybucyjnych, także poprzez lokalizację produktów i kampanie marketingowe dostosowane do specyfiki regionalnej. Rozwijany jest segment gier użytkowych (tzw. advergaming), oferujący klientom korporacyjnym możliwość promocji marek poprzez mechanizmy rozrywki interaktywnej. Równolegle w dalszym ciągu kontynuowane są działania usługowe, w szczególności realizacja produkcji na zlecenie podmiotów zewnętrznych, co pozwala Spółce utrzymywać działalność operacyjną i generować przychody.

W perspektywie średnioterminowej nadrzędnym celem strategicznym pozostaje ustabilizowanie sytuacji finansowej Spółki. W związku z pogorszeniem płynności i ryzykiem niewypłacalności, Zarząd podjął działania restrukturyzacyjne, których centralnym elementem jest postępowanie o zatwierdzenie układu.

Plan układowy zakłada systematyczną spłatę zobowiązań publicznoprawnych i wierzytelności prywatnoprawnych, co ma pozwolić na odbudowę zaufania kontrahentów, uporządkowanie finansów i stabilizację.

Organy Spółki

Zarząd

Na dzień 31 grudnia 2024 roku oraz datę publikacji niniejszego sprawozdania Zarząd działał w składzie jednoosobowym:

- Sandra Iskierka – Prezes Zarządu.

W 2024 roku Zarząd nie pobierał wynagrodzenia.

Rada Nadzorcza

W 2024 roku Rada Nadzorcza działała w składzie:

- Piotr Międlar – Przewodniczący Rady Nadzorczej (do 08.04.2024 r.)
- Łukasz Karpiński – Przewodniczący Rady Nadzorczej (od 22.05.2024 r.)
- Filip Buchta – członek Rady Nadzorczej (do 11.12.2024 r.)
- Jacek Pasternak – członek Rady Nadzorczej (do 7.01.2025 r.)
- Mateusz Kozłowski – członek Rady Nadzorczej (do 01.03.2024 r.)
- Adam Wszendybył – członek Rady Nadzorczej (od 22.05.2024 r.)
- Bogusław Bodzioch - członek Rady Nadzorczej.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Rada Nadzorcza działała w składzie:

- Łukasz Karpiński – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Bogusław Bodzioch – członek Rady Nadzorczej,
- Adam Wszendybył - członek Rady Nadzorczej.

W 2024 roku członkom Rady Nadzorczej naliczono wynagrodzenie w łącznej wysokości 9 177,42 zł netto /brutto 12 236,69 zł/. Kwota wypłacona 7 000,00 zł netto. Pozostała część z 12/2024 została wypłacona w 01/2025.

Sytuacja majątkowa i finansowa Spółki

W 2024 roku Spółka uzyskała przychody ze sprzedaży w wysokości 452 197,56 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	2024	2023
Zamówienia na gry	340 633	1 623 818
Bezpośrednie przychody z gier własnych	110 914	125 952
Konferencje i inne	650	8 850
Przychody ze sprzedaży ogółem	452 197	1 757 701

Tabela: Podstawowe wyniki finansowe Spółki (zł)

	2024	2023
Przychody ze sprzedaży	452 198	1 757 701
Pozostałe przychody operacyjne	330 088	219 406
Przychody finansowe	80 000	8 290
Razem przychody	862 285	1 985 397
Koszty podstawowej działalności operacyjnej	2 206 710	2 321 092
Pozostałe koszty operacyjne	1 666 987	782 914
Koszty finansowe	486 530	62 732
Razem koszty	4 360 227	3 166 738
Wynik na sprzedaży	-1 754 512	-563 391
Wynik z działalności operacyjnej (EBIT)	-3 091 412	-1 126 899
Wynik z działalności operacyjnej + amortyzacja (EBITDA)	-2 621 955	-921 796
Wynik brutto	-3 497 942	-1 181 341
Wynik finansowy netto	-3 513 142	-1 182 906

Przychody netto ze sprzedaży w 2024 r. wyniosły 452 198 zł. Przychody netto ze sprzedaży Spółki w 2024 r. były niższe od osiągniętych w 2023 r. o 74%.

Spadek przychodów wynikał ze zmniejszonej liczby realizowanych projektów zewnętrznych. Spółka realizowała przede wszystkim dwa projekty zewnętrzne – Legends of Elysium oraz Blok Ekipa Ustawka oraz prowadziła prace nad prototypem wewnętrznej produkcji Spółki.

Spółka odnotowała większość przychodów z tytułu realizacji wymienionych projektów na zlecenie.

Pozostałe przychody operacyjne zanotowały wzrost o 51% w stosunku do 2023 r., które wyniosły 330 tys. zł i na które składały się przede wszystkim przychody ze sprzedaży środka trwałego (samochodu) – 127,7 tys. zł, rozwiązanie odpisu na należności od kontrahenta oraz rozliczenie okresowe umów inwestycyjnych na gry.

W 2024 r. Spółka zanotowała przychody finansowe z tytułu zbycia aktywów finansowych w wysokości 80 tys. zł. (sprzedaż akcji Spółki Prime Bit Investments S.A.)

W 2024 r. nastąpił wzrost całkowitych kosztów Spółki w stosunku do 2023 r. o 38%. Największy udział w całkowitych kosztach miały pozostałe koszty operacyjne 1 667 tys. zł (udział 38% całkowitych kosztów, wzrost o 213% w stosunku do 2023 r.) oraz usługi obce – 1 390 tys. zł (udział 32% całkowitych kosztów, wzrost o 0,5% w stosunku do 2023 r.). Innymi istotnymi kategoriami były koszty finansowe 487 tys. zł (udział 11% całkowitych kosztów, wzrost o 773% w stosunku do 2023 r.), amortyzacja 469 tys. zł (udział

11% całkowitych kosztów, wzrost o 229% w stosunku do 2023 r.) oraz wynagrodzenia 225 tys. zł (udział 5% całkowitych kosztów, spadek o 53% w stosunku do 2023 r.).

Wzrost pozostałych kosztów operacyjnych pochodziły głównie z aktualizacji wartości aktywów niefinansowych, odpisów aktualizujące należności oraz kosztów postępowania sądowego za przegrane sprawy sądowe.

Koszty usług obcych były pochodną realizacji zamówień na gry poprzez partnerów zewnętrznych.

Na koszty finansowe składały się przede wszystkim odsetki od pożyczek i kredytów.

Istotny spadek przychodów ze sprzedaży przy utrzymaniu zbliżonego poziomu kosztów działalności operacyjnej w stosunku do 2023 r. spowodował wygenerowanie straty na sprzedaży w wysokości 563,4 tys. zł. 1 755 tys. zł. Strata z działalności operacyjnej wyniosła 3 091 tys. zł a strata EBITDA 2 622 tys. zł. Strata brutto oraz strata netto wyniosły odpowiednio 3 498 tys. zł oraz 3 513 tys. zł. (wobec straty netto w 2023 r. w wysokości 1 183 tys. zł).

Tabela: Podstawowe wielkości bilansowe (zł)

	2024	2023
Suma bilansowa	1 131 772	3 040 372
Kapitał własny	-3 325 745	-812 639
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 457 517	3 853 011
w tym zobowiązania długoterminowe	972 694	1 843 636
Aktywa trwałe	676 403	2 400 374
Aktywa obrotowe	455 369	639 998
Inwestycje krótkoterminowe	1 821	17 549

Na koniec 2024 r. w stosunku do roku poprzedniego wartość aktywów trwałych spadła o 72% co wynikało głównie ze spadku długoterminowych rozliczeń międzyokresowych (nakłady na gry nad którymi prace jeszcze nie zostały zakończone).

Aktywa obrotowe spadły w tym samym okresie o 29% co z kolei wynikało głównie ze spadku należności krótkoterminowych od pozostałych jednostek z tyt. dostał w usług.

Kapitał własny spadł o 2 513 tys. zł do -3 325 tys. zł, co było rezultatem wygenerowanej straty netto.

W tym samym czasie o 603 tys. zł wzrósł poziom zobowiązań i rezerw Spółki do kwoty 4 457 tys. zł. Na kwotę ta składały się przede wszystkim zobowiązania długoterminowe wobec jednostek powiązanych 973 tys. zł (spadek o 47% w stosunku do 2023 r.), zobowiązania z tytułu dostaw i usług 2 170 tys. zł (wzrost o 288% w stosunku do 2023 r.), zobowiązania z tyt. podatków, ceł, ubezpieczeń o wartości 360 tys. zł (wzrost o 193% w stosunku do 2023 r.) oraz rozliczenia międzyokresowe o wartości 547 tys. zł (spadek o 24% w stosunku do 2023 r.) w tym długoterminowe o wartości 401 tys. zł oraz krótkoterminowe o wartości 146 tys. 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 2024 r. to krótkoterminowe kredyty i pożyczki (250 tys. zł).

Tabela: Podstawowe wskaźniki rentowności i płynności Spółki

	2024	2023
Rentowność na sprzedaży (netto)	-388,0%	- 32,1%
Rentowność działalności operacyjnej EBIT	-683,6%	-64,1%
Rentowność EBITDA	-579,8%	-52,4%
Rentowność brutto	-773,5%	-67,2%
Rentowność netto	-776,9%	-67,2%
Rentowność aktywów ROA (wynik netto/ aktywa)	-310,4%	-38,9%
Obciążenie majątku zobowiązaniami (zobowiązania ogółem / aktywa)	3,94	1,27
Płynność I stopnia (majątek obrotowy / zobowiązania krótkoterminowe)	0,16	0,51
Płynność II stopnia (majątek obrotowy - zapasy / zobowiązania krótkoterminowe)	0,16	0,51
Płynność III stopnia (środki pieniężne / zobowiązania krótkoterminowe)	0,00	0,01

W 2024 roku Spółka wykazała wskaźniki rentowności na wysokim ujemnym poziomie, zarówno w stosunku do sprzedaży jak i posiadanych aktywów ze względu na wykazane straty. Wskaźniki płynności uległy pogorszeniu w stosunku do ubiegłego roku szczególnie z uwagi na wzrost zobowiązań krótkoterminowych (istotny wzrost zob. w tyt. dostaw i usług do 12 miesięcy). W szczególności płynność gotówkowa jest na bardzo niskim poziomie.

Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2024 roku spółka zatrudniała 10 osób w przeliczeniu na pełne etaty (w tym jedna osoba na urlopie rehabilitacyjnym).

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 2024 roku oraz obecnie Zarząd jest jednoosobowy.

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 osiąganе wyniki finansowe.

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

gospodarczej w Polsce może mieć istotny negatywny wpływ na wysokość osiąganych przychodów, wyników finansowych oraz perspektywy Spółki.

Ryzyko zmiany przepisów prawa oraz sposobu ich interpretacji

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

Ryzyko związane z interpretacją przepisów podatkowych

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

Przyjęcie przez organy podatkowe lub orzecznictwo sądowe interpretacji prawa podatkowego innej niż przyjęta przez Spółkę może mieć negatywny wpływ na jej sytuację finansową, a w efekcie ujemnie wpłynąć na osiągane 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. 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 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 jedną lub kilkoma z nich lub zaoferowanie niekorzystnych warunków współpracy, ograniczy możliwości dystrybucyjne Spółki. Może to oznaczać mniejsze przychody ze sprzedaży, ale również straty, wynikające chociażby z poniesionych kosztów dostosowania gry do specyfiki danej platformy.

Ryzyko związane z pogorszeniem się wizerunku Spółki

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

Ryzyko związane z funkcjonowaniem Internetu

Działalność Spółki jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania systemów informatycznych, infrastruktury telekomunikacyjnej i serwerów. Spółka do swojej działalności wykorzystuje technologie dostępu do klienta za pomocą globalnej sieci internetowej. Połączenie z Internetem niesie za sobą szereg ryzyk, tj.: (1) brak dostępu do aktualizacji oprogramowania, 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 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, osiągame 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, osiągame 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 oczekiwaną wysokość 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 kwartał 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.

Ponadto w dniu 13.07.2023 r. Emitent opublikował szacunki przychodów ze sprzedaży za II kwartał 2023 r. na poziomie 1,1 mln zł oraz uzyskanie wyniku brutto na poziomie co najmniej 500 tys. zł. Natomiast zaraportowano przychody ze sprzedaży w wysokości 1 133 tys. zł (wzrost o 3% w stosunku do prognozy z dnia 13.07.2023 r.) oraz wynik brutto 839,90 tys. zł (wzrost o 68% w stosunku do prognozy z dnia 13.07.2023 r.).

Istnieje więc ryzyko, że przyjęte założenia w ewentualnych kolejnych prognozach znów okażą się zbyt optymistyczne bądź niedoszacowane co zostanie negatywnie odebrane przez inwestorów i znajdzie odzwierciedlenie w spadku kursu akcji.

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

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 dominującego wpływu głównego akcjonariusza na decyzje podejmowane w Spółce

Podmiotami dominującymi wobec Spółki jest Prime Alternatywna Spółka Inwestycyjna SA z siedzibą w Rzeszowie. Prime Alternatywna Spółka Inwestycyjna S.A. wraz z Prime Bit Investments SA posiadają aktualnie łącznie 53,71% w kapitale zakładowym Spółki oraz uprawniające do 53,71% udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu. Decydujący wpływ na działalność powyższych podmiotów i realizację przez nią strategii rozwoju ma podmiot wobec niej dominujący – Michał Ręczkowicz. W związku z powyższym pozostali akcjonariusze mają ograniczony wpływ na politykę realizowaną przez Spółkę.

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.

Ryzyko związane z odrzuceniem wniosku o zatwierdzenie układu

17 stycznia 2025 r. Spółka zawarła umowę o sprawowanie nadzoru nad przebiegiem postępowania o zatwierdzenie układu w postępowaniu o zatwierdzenie układu ze spółką Hambura Sp. z o.o., która obwieściła dzisiaj w Krajowym Rejestrze Zadłużonych o ustaleniu dnia układowego wobec Prime Bit Games S.A., tym samym inicjując postępowanie o zatwierdzenie układu Spółki. Dodatkowo Zarząd Spółki dnia 17 stycznia 2025 roku złożył wniosek o ogłoszenie upadłości wobec Prime Bit Games S.A. We wniosku o ogłoszenie upadłości Zarząd wniósł również o wstrzymanie rozpoznania wniosku o ogłoszenie upadłości do czasu prawomocnego zakończenia postępowania restrukturyzacyjnego, tj. postępowania o zatwierdzenie układu.

17 kwietnia 2025 roku Spółka złożyła wniosek o zatwierdzenie układu do Sądu Rejonowego w Rzeszowie, Wydział V Gospodarczy Sekcja ds. Upadłościowych i Restrukturyzacyjnych.

Istnieje ryzyko wydania przez sąd postanowienia o odrzuceniu lub odmowie zatwierdzenia układu lub umorzeniu postępowania restrukturyzacyjnego, a w konsekwencji sąd może przystąpić do rozpoznania wniosku o ogłoszenie upadłości.

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

Informacja o posiadanych instrumentach finansowych

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

Pozostałe informacje

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

Sandra Iskierka – Prezes Zarządu