

NIE PODLEGA ROZPOWSZECHNIANIU, PUBLIKACJI BĄDŹ DYSTRYBUCJI, BEZPOŚREDNIO CZY POŚREDNIO, NA TERYTORIUM STANÓW ZJEDNOCZONYCH AMERYKI, AUSTRALII, KANADY ORAZ JAPONII.

W drodze na giełdę – Games Operators S.A.

Działalność grupy

Spółka jest producentem i wydawcą gier komputerowych na platformy PC i MAC oraz gier mobilnych na systemy Android i iOS. Dotychczasowa działalność Spółki skupia się na grach typu manager oraz indie (*independent video game*, niezależne gry komputerowe).

Wraz z utworzeniem gier przez własny zespół informatyków i designerów lub przez zespoły deweloperskie, z którymi Games Operators ściśle współpracuje, Spółka rozpoczęła dystrybucję i sprzedaż gier na większości rynków światowych. Głównie są to rynki Unii Europejskiej (w szczególności Wielka Brytania, Francja, Niemcy), USA oraz Chiny. Sprzedaż prowadzona jest w modelu dystrybucji cyfrowej za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, w szczególności Steam w przypadku gier na PC i MAC oraz Google Play i App Store w przypadku gier mobilnych. Platformy te są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie.

Model prowadzonej działalności opiera się na polepszaniu jakości już wydanych gier, tworzeniu ich kolejnych edycji generujących sprzedaż w większej liczbie egzemplarzy, tworzeniu dodatków do tych gier, a także tworzeniu nowych gier, zarówno realizowanych przez własny zespół deweloperski, jak i przy współpracy z zewnętrznymi zespołami deweloperskimi. Emitent współpracuje z zespołami deweloperskimi kompleksowo, wspierając ich na każdym etapie produkcji gry oraz działań marketingowych. Współpraca z zespołami deweloperskimi obejmuje m.in. wspólne opracowanie koncepcji gry, określenie grup docelowych, określenie unikatowych cech produktu, określenie specyfikacji, opracowanie oprawy graficznej gry, testowanie gry w wersji *alpha*, nanoszenie poprawek, badanie rynku pod kątem odbioru koncepcji gry przez graczy, wsparcie technologiczne, czy tworzenie materiałów promocyjnych.

W ramach współpracy z zespołami zewnętrznymi Emitent zawiera z nimi umowy o dzieło, na podstawie których Emitent nabywa prawa majątkowe do gier, a zewnętrzne zespoły deweloperskie otrzymują wynagrodzenie za ich stworzenie lub za poszczególne etapy ich tworzenia i przekazanie praw autorskich na rzecz Emitenta. Podstawą rozliczeń jest tzw. milestone, czyli etap realizacji gry, tj. zwykle materiał jak np. dostarczony film promujący grę lub przedstawiający rozgrywkę, który można udostępnić w Internecie lub grywalna wersja gry zawierająca określony procent docelowej zawartości zgodnej z umową wydawniczą. Wraz z nabyciem praw do gier, Emitent wydaje je na elektronicznych platformach dystrybucyjnych, a ich producenci otrzymują dodatkowo część zysku netto ze sprzedaży. Udział w zysku (od 20% do 50%) oraz okres za jaki przysługuje producentowi z tego tytułu wynagrodzenie określone są indywidualnie dla każdej gry w warunkach umowy.

Działalność operacyjna Spółki prowadzona jest w wynajmowanym przez Emitenta od osoby fizycznej, lokalu znajdującego się przy ulicy

Bukowińskiej 24a lok. 132 w Warszawie. Koszt najmu lokalu wynosi 7 tys. PLN (netto) miesięcznie. Działalność prowadzona jest przez prawie trzydziestoosobowy zespół wśród, których znajdują się osoby zatrudnione na podstawie umowy o pracę, umowy zlecenia i umów o dzieło, a także Prezes Zarządu na podstawie umowy o pracę. Ponadto Spółka współpracuje z kilkunastoma podmiotami, które jako zespoły deweloperskie tworzą poszczególne gry lub ich elementy. Działalność Emitenta od momentu połączenia z Jutsu Games, które miało miejsce w dniu 15 listopada 2019 roku, wspierana jest przez zespół pracowników Jutsu Games, tj. podmiotu powiązanego przez osobę Prezesa Zarządu spółką Jutsu Games. Zespół ten uczestniczył przed połączeniem oraz uczestniczy po połączeniu przy tworzeniu gry 112 Operator, a wcześniej współpracował przy tworzeniu dodatków i obsługi gry 911 Operator.

Strategia

Na Datę Prospektu Spółka pracuje nad przygotowaniem przynajmniej dziesięciu gier głównie na podstawie umów współpracy z zespołami deweloperskimi, z czego dwa produkowane są przez Spółkę, w tym m.in. 112 Operator będąca kontynuacją gry 911 Operator, której premiera jest spodziewana na I połowę 2020 roku oraz Rustler, której premiera jest spodziewana w III kwartale 2020 roku. Nowa gra 112 Operator będzie podobnie jak w przypadku jej poprzednika dostępna początkowo na platformach PC i MAC. Gra będzie skoncentrowana na Europie z mapami w 3D, a rozgrywka wzbogacona będzie o nowe sezony, różnorodne warunki atmosferyczne i nowe kataklizmy.

Spółka systematycznie pracuje nad wytworzeniem nowych tytułów gier o silnej marce na urządzenia PC, MAC oraz mobilne, a także nieprzerwanie dąży do pozyskiwania kolejnych zespołów deweloperskich, które będą odpowiedzialne za tworzenie nowych gier, które następnie wydawane będą przez Emitenta. Aktualnie Emitent współpracuje z 15 zespołami, w tym 10 w Polsce, 2 w Rosji oraz 1 w Słowacji, 1 w Chile i 1 w Wielkiej Brytanii.

Spółka zakłada dywersyfikację portfolio gier poprzez wydawanie do kilkunastu gier rocznie produkowanych przez zewnętrzne studia oraz 1 – 2 większych gier w ramach własnego zespołu deweloperów. Własny zespół deweloperski tworzą osoby zatrudnione bezpośrednio przez Emitenta w oparciu o umowy o pracę, umowy zlecenia oraz umowy o dzieło. Zewnętrzne zespoły deweloperskie to podmioty, z którymi Emitent zawiera umowy na realizację poszczególnych tytułów gier. W przypadku wydawnictwa gier produkowanych przez inne zespoły deweloperskie, Spółka ponosi większość kosztów wytworzenia i marketingu gry oraz pobiera określony procent z przychodów danej gry (od 50 do 80%). W przypadku produkcji i wydawania gier własnych, Spółka zatrudnia wykonawców bezpośrednio, pokrywa cały koszt wytworzenia danej gry oraz zachowuje 100% wpływów netto ze sprzedaży danego tytułu, o ile przy produkcji danej gry nie zostanie nawiązana współpraca z innym podmiotem. W przypadku projektów własnych częstą praktyką są premie dla kierowników projektów uzależnione od sukcesu finansowego produkcji.

Spółka skupia się na grach o potencjalnie długim cyklu życia, które posiadają potencjał do rozbudowy o dodatkowe płatne elementy rozgrywki

(DLC) oraz o kolejne odsłony gry (sequele). Zakładany cykl życia gry (wraz z sequelami i dodatkami), w którym osiągane przychody będą istotnie wysokie (względem poniesionych nakładów), wynosi od 4 do 8 lat.

Spółka zakłada realizację projektów tworzenia nowych gier w oparciu o ścisłą współpracę z zespołami deweloperskimi na każdym etapie produkcji i sprzedaży gry.

Games Operators stawia na współpracy z małymi (od 2 do 20 osób) zespołami deweloperskimi, które posiadają już pewne doświadczenia w produkcji gier. Dzięki ciągłemu i szerokiemu wsparciu ze strony Spółki możliwe jest dostarczanie wysokiej jakości gier przez małe zespoły deweloperskie. Aktualnie Emitent współpracuje z 15 zespołami, w tym 10 w Polsce, 2 w Rosji oraz 1 w Słowacji, Chile i Wielkiej Brytanii .

Strategia oparta o współpracy z małymi, młodymi zespołami deweloperskimi, które są wspierane doświadczeniem i zasobami Emitenta umożliwia produkcję wysokiej jakości gier przy zachowaniu wysokiej efektywności kosztowej. Strategia zakłada finansowanie projektów zarówno na wczesnym etapie (etap koncepcji) jak i zaawansowanych produkcji (etap wersji alpha). Emitent zakłada działalność wydawniczą gier o budżetach całkowitych (obejmujących development gry i wydatki marketingowe) w zakresie od 250 tys. PLN do 2 mln PLN. Spółka posiada zasoby i kompetencje do jednoczesnego nadzorowania produkcji 10 – 20 gier co przekłada się na 4 do 8 premier rocznie, w zależności od wielkości i stopnia złożoności gier.

Dotychczasowa działalność wydawnicza

Na Datę Prospektu Emitent wyprodukował i wydał do sprzedaży trzy gry. Pierwsza pt. 911 Operator, została wydana na platformy PC, MAC, na urządzenia mobilne z systemem Android i iOS, oraz na konsole Xbox i Sony PlayStation 4. Gra ponadto została wydana na platformie Nintendo Switch przez Sonka S.A. Ponadto Spółka wyprodukowała i wydała 4 dodatki do gry 911 Operator na platformę PC i MAC, z których dodatek pt. First Response był bezpłatny. Druga gra pt. Radio Commander została wyprodukowana przy współpracy z zewnętrznym zespołem deweloperskim i następnie wydana na platformy PC, MAC. Trzecia gra pt. Counter Terrorist Agency została wydana na platformy PC, MAC.

Gra 911 Operator w wersji PC i MAC od czasu premiery do dnia 31 stycznia 2020 roku została zakupiona w łącznej liczbie około 492 tys. sztuk (około 304 tys. bezpośrednio na koncie Emitenta oraz około 188 tys. na koncie PlayWay S.A.). Dodatkowo w wersji PC i MAC od czasu premiery sprzedano w sumie 543 tys. dodatków (DLC) do gry. Gra została zakupiona w wersji płatnej na koncie Emitenta na system Android w łącznej liczbie około 137 tys. sztuk i na system iOS w łącznej liczbie około 76 tys. sztuk. Sprzedaż gry na konsole Xbox i PlayStation wyniosła łącznie około 65 tys. sztuk. Gra zdobyła liczne nagrody branżowe, w tym m.in. Best Indie Game Digital Dragons 2016, Winner Game Development World Championship 2016 Serious Game Category, Game Development World Championship 2016 Audience Vote oraz Winner Game Connection Europe 2017 Best Desktop / downloadable Game. Gra znalazła się kilkakrotnie na liście „100 topsellers Steam”, osiągając najwyżej 8 miejsce w pierwszym

tygodniu premiery, a w maju 2017 roku, osiągnęła największą sprzedaż dzięki specjalnym funkcjonalnościom od platformy Steam. W ciągu nieco ponad dwóch tygodni od debiutu, gra osiągnęła około 1.000 komentarzy na platformie Steam, a filmiki udostępniane na kanale YouTube osiągały ponad 3 mln odsłon. Założeniem gry jest wcielenie się przez gracza w rolę operatora numeru ratunkowego, który musi błyskawicznie reagować na przychodzące zgłoszenia. Gra udostępnia dziesiątki tysięcy miast z całego świata.

Gra Radio Commander od daty premiery, tj. 10 października do 31 stycznia 2020 roku, w wersji płatnej na platformę PC i MAC została sprzedana przez Emitenta w liczbie ponad 36 tys. sztuk, co przekłada się na przychody platformy Steam w wysokości około 316 tys. USD, z czego przychód Emitenta w wysokości około 186 tys. USD. Gra była nominowana do prestiżowych nagród na konferencjach Digital Dragons, Poznań Game Area, Games Connection. Gra posiada 82% pozytywnych recenzji na platformie Steam. Gra polega na kontrolowaniu jednostek wojskowych wyłącznie za pomocą komunikatów radiowych. Przedstawiona w grze historia odgrywa się w czasie wojny wietnamskiej.

Gra Counter Terrorist Agency od daty premiery, tj. 5 grudnia do 31 stycznia 2020 roku, w wersji płatnej na platformę PC i MAC została sprzedana przez Emitenta w liczbie ponad 7,4 tys. sztuk, co przełoży się na przychody platformy Steam w wysokości około 68 tys. USD, co przeniesie się na przychód Emitenta w wysokości około 41 tys. USD. Gra była nominowana do prestiżowej nagrody branżowej Pixel Awards Europe 2019 w kategorii Best Design, a także znalazła się wśród finalistów Digital Dragons w kategorii Best Indie Game oraz PGA Awards 2019.

Czynniki ryzyka

Emitent jako najbardziej istotne czynniki ryzyka, w oparciu o prawdopodobieństwo ich wystąpienia oraz przewidywaną skalę ich negatywnego wpływu, identyfikuje :

- ryzyko związane z wprowadzeniem nowych gier Emitenta;
- ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów współpracujących z Emitentem;
- ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu Spółki oraz niepozyskaniem nowych zespołów deweloperskich;
- ryzyko walutowe w związku z prowadzoną działalnością;
- ryzyko związane ze współpracą z PlayWay S.A.;
- ryzyko związane z brakiem ochrony patentowej;
- ryzyko związane z brakiem ochrony ubezpieczeniowej;
- ryzyko niepromowania gry Emitenta przez dystrybutorów;
- ryzyko związane z obrotem wtórnym grammi Emitenta;
- ryzyko związane z możliwością niespełnienia przez Emitenta wymogów dotyczących dopuszczenia i wprowadzenia Akcji Serii A, Akcji Serii B, Akcji Serii C oraz Praw do Akcji Emitenta do obrotu giełdowego;
- ryzyko związane ze strukturą akcjonariatu i kontrolą nad Emitentem.

**Wybrane historyczne
informacje finansowe**

Tabela 1. Wybrane historyczne informacje finansowe (tys. PLN)

w tys. PLN	2017	2018	30.09.2019
Aktywa trwałe	302	151	477
Wartości niematerialne	302	151	477
Aktywa obrotowe	1 125	4 669	8 182
Zapasy	117	1296	3116
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek powiązanych	195	0	9
Należności z tytułu dostaw i usług od pozostałych jednostek	394	143	478
Należności pozostałe	91	135	481
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	330	3003	1840
Aktywa finansowe	0	0	2000
Pozostałe aktywa	0	92	257
Aktywa razem	1428	4820	8659

w tys. PLN	2017	2018	30.09.2019
Kapitał własny ogółem	1 239	4 751	8 436
Kapitał akcyjny	500	500	500
Kapitał zapasowy		749	4 262
Zyski zatrzymane	739	3 502	3 675
- w tym zysk (strata) netto	749	3 512	3 685
Zobowiązania długoterminowe	0	0	0
Zobowiązania krótkoterminowe	189	69	223
Rezerwa na odroczony podatek dochodowy	0	0	23
Krótkoterminowe pożyczki i kredyty	0	0	0
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	0	9	97
Pozostałe zobowiązania	108	7	50
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	81	53	53
Zobowiązania razem	189	69	223
Pasywa razem	1 428	4 820	8 659

w tys. PLN	2017	2018	30.09.2019
Przychody ogółem, w tym:	1 044	5 434	6 171
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	927	4 249	4 257
Zmiana stanu produktów	117	1 185	1 804
Pozostałe przychody	0	0	109
Koszty działalności operacyjnej	157	1 470	2 271
Amortyzacja	35	151	133
Usługi obce	118	1 234	1 851
Wynagrodzenia	2	67	208
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	0	6	9
Pozostałe koszty	1	12	70
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	887	3 964	3 899
Przychody finansowe	0	169	169
Koszty finansowe	4	4	17
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	883	4 129	4 051
Podatek dochodowy	133	616	366
Zysk netto	749	3 512	3 685

w tys. PLN	2017	2018	30.09.2019
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	175	2 674	1 092
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-337	-	-2 255
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	491	-	-
Przepływy pieniężne netto razem	330	2 674	-1 163
Bilansowa zmiana środków pieniężnych	330	2 674	-1 163
Srodki pieniężne na początek okresu	-	330	3 003
Srodki pieniężne na koniec okresu	330	3 003	1 840

Informacje o Ofercie

W ramach Oferty Spółka i Oferujący oferują łącznie nie mniej niż 1 oraz nie więcej niż 1.250.000 akcji zwykłych na okaziciela, o wartości nominalnej 0,10 PLN (dziesięć groszy) każda, w tym:

- nie więcej niż 1.000.000 (jeden milion) Akcji Serii A oferowanych przez Oferujących;
- nie mniej niż 1 (jeden) i nie więcej niż 250.000 (dwieście pięćdziesiąt tysięcy) nowo emitowanych Akcji Serii B oferowanych przez Spółkę.

Na Datę Prospektu Spółka zamierza ubiegać się o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym (ryнку równoległym) prowadzonym przez GPW 5.000.000 istniejących akcji na okaziciela Spółki serii A o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, jak również nie więcej niż 250.000 akcji zwykłych serii B o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, objętych publiczną subskrypcją, nie więcej niż 250.000 praw do akcji zwykłych serii B oraz 100.000 istniejących akcji na okaziciela Spółki serii C o wartości nominalnej 0,10 PLN każda. O ile wszystkie Nowe Akcje zostaną wyemitowane i objęte przez inwestorów, a Oferujący sprzedadzą wszystkie Akcje Sprzedawane, po przeprowadzeniu Oferty Akcje Oferowane stanowiąc będą 23,36% kapitału zakładowego Spółki i będą uprawniać do 23,36% łącznej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu.

Inwestorom Indywidualnym oraz Inwestorom Instytucjonalnym mogą zostać przydzielone wyłącznie Nowe Akcje albo wyłącznie Akcje Sprzedawane albo zarówno Nowe Akcje, jak i Akcje Sprzedawane, przy czym intencją Spółki i Oferujących jest przydzielenie Inwestorom Indywidualnym oraz Inwestorom Instytucjonalnym w pierwszej kolejności Nowych Akcji, a następnie Akcji Sprzedawanych.

Akcje Oferowane będą oferowane w dwóch transzach:

- Transzy Inwestorów Indywidualnych;
- Transzy Inwestorów Instytucjonalnych.

Struktura akcjonariatu po przeprowadzeniu Oferty

Tabela 2 przedstawia scenariusze, w których Inwestorzy obejmują zarówno Nowe Akcje jak i nabywają Akcje Sprzedawane (gwarantujące dopuszczenie Akcji do obrotu na GPW – rynek równoległy)

Tabela 2. Struktura akcjonariatu

	Stan na Datę Prospektu		Stan po przeprowadzeniu Oferty *		Stan po przeprowadzeniu Oferty **	
	Liczba Akcji	% głosów na WZ	Liczba Akcji	% głosów na WZ	Liczba Akcji	% głosów na WZ
PlayWay	2 501 000	49,04%	2 001 000	37,40%	2 118 000	39,59%
Bartłomiej Gajewski	2 599 000	50,96%	2 099 000	39,23%	2 216 000	41,42%
Pozostali	0	0,00%	1 250 000	23,36%	1 016 000	18,99%
w tym:						
Nowe Akcje	0	0,00%	250 000	4,67%	250 000	4,67%
Akcje Sprzedawane	0	0,00%	1 000 000	18,69%	766 000	14,32%
Razem	5 100 000	100,00%	5 350 000	100,00%	5 350 000	100,00%

* przy założeniu sprzedaży i objęcia w Ofercie wszystkich Akcji Oferowanych

** przy założeniu objęcia i opłacenia w Ofercie wszystkich Nowych Akcji i sprzedaży minimalnej ilości Akcji Sprzedawanych gwarantującej odpowiednie rozproszenie akcjonariatu również w przypadku braku rejestracji przez właściwy sąd rejestrowy emisji Nowych Akcji

Tabela 3 obrazująca scenariusz, w którym Inwestorzy obejmą wyłącznie Nowe Akcje (nie gwarantujący dopuszczenia Akcji do obrotu na GPW – rynek równoległy)

Tabela 3. Struktura akcjonariatu

	Stan na Datę Prospektu		Stan po przeprowadzeniu Oferty w przypadku odwołania Oferty przez PlayWay S.A. oraz Bartłomieja Gajewskiego*	
	Liczba Akcji	% głosów na WZ	Liczba Akcji	% głosów na WZ
PlayWay	2 501 000	49,04%	2 501 000	46,75%
Bartłomiej Gajewski	2 599 000	50,96%	2 599 000	48,58%
Pozostali	0	0,00%	250 000	4,67%
w tym:				
Nowe Akcje	0	0,00%	250 000	4,67%
Akcje Sprzedawane	0	0,00%	0	0,00%
Razem	5 100 000	100,00%	5 350 000	100,00%

* przy założeniu sprzedaży i objęcia w Ofercie wszystkich Akcji Oferowanych

Wykorzystanie wpływów z Oferty

Spółka oczekuje, że wpływy netto z emisji Nowych Akcji wyniosą około 7.000.000,00 PLN (siedem milionów złotych). Ostateczna kwota tych wpływów będzie zależała od ostatecznej liczby Nowych Akcji przydzielonych Inwestorom w Ofercie oraz Ceny Ostatecznej Akcji Oferowanych.

Spółka nie otrzyma wpływów ze sprzedaży Akcji Sprzedawanych przez Oferujących. Wpływy w tym zakresie będą przysługiwały Oferującym i będą zależne od ostatecznej liczby Akcji Sprzedawanych, które zostaną sprzedane przez Oferujących oraz od Ceny Ostatecznej Akcji Oferowanych.

Informacje na temat rzeczywistych wpływów brutto i netto z emisji Nowych Akcji oraz rzeczywistej wielkości kosztów Oferty, zostaną przekazane przez Spółkę do publicznej wiadomości w formie raportu bieżącego w trybie art. 56 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej.

Spółka zamierza przeznaczyć kwotę pozyskaną z emisji Nowych Akcji na realizację (wykonanie) przez zewnętrzne zespoły deweloperskie od 7 (siedmiu) do 14 (czternastu) kolejnych projektów gier. Realizacja gier przez zespoły deweloperskie i wynagrodzenie z tego tytułu wypłacane w ramach etapów realizacji projektów, dokonywane będą na podstawie warunków zawartych w umowach o dzieło podpisywanych z deweloperami. W zamian za wynagrodzenie za realizację gry, zgodnie z zawieranymi umowami, Emitentowi przekazywane będą prawa majątkowe do gier i ich sprzedaży. Zamiarem jest stworzenie i wydanie gier na platformę PC, z gatunku strategii, managerów i symulatorów.

Podstawowym kryterium wyboru projektów finansowanych z emisji Nowych Akcji jest stworzenie gier na PC (z możliwością ich konwersji na platformy mobilne lub konsole) w modelu pay to play, co oznacza, że gracze, którzy

chcą pobrać i zagrać w interesujące ich gry muszą za nie zapłacić. Wśród wstępnej selekcji potencjalnych gier, które mogą zostać opracowane z pozyskanych środków, są gry o tematyce: (i) zarządzania środowiskiem z silnymi walorami proekologicznymi; (ii) zarządzania (tworzenia) religią; (iii) symulacyjno-bitewnej TPP (third-person perspective, tj. perspektywa trzeciej osoby); (iv) strategicznej polegającej na wysyłaniu listów z rozkazami; (v) cybernetycznych modyfikacji ciała; (vi) ekonomiczne, zarządzania lotami kosmicznymi; (vii) ekonomiczno-strategicznej o wyprawie kosmicznej; oraz (viii) inne gry pozyskane z rynku. Emitent na bieżąco monitoruje, selekcjonuje i wybiera potencjalne projekty nowych gier. Wobec tego Spółka zastrzega, że w związku z ciągle pojawiającymi się nowymi projektami na rynku, wymienione tematyki gier będących potencjalnie celami finansowania środkami z emisji Nowych Akcji, mogą zostać zamienione innymi, bardziej atrakcyjnymi grami.

Zakładane wpływy z emisji Nowych Akcji będą przeznaczone jedynie na nowe projekty, których realizacja na Datę Prospektu jeszcze nie została rozpoczęta. W związku z powyższym realizacja obecnie tworzonych gier, które zostały opisane w rozdziale Ogólny zarys działalności, w punkcie Rodzaje oferowanych produktów i usług, nie będzie finansowana ze środków z emisji Nowych Akcji, ze względu na zapewnione finansowanie ze środków własnych Spółki.

Emitent zakłada przeznaczenie środków z emisji Nowych Akcji na wydanie gier o budżetach całkowitych w zakresie od 250 tys. PLN do 2 mln PLN. Na podstawie dotychczasowego doświadczenia, Spółka zakłada finansowanie gier w następujących proporcjach:

- 80% – development, tworzenie assetów (grafik, kodu, tekstów, dźwięków) zwykle w całości fakturowane przez zespół twórców w podziale na 6 – 8 milestone’ów (etapów);
- 5% – tłumaczenia na inne języki (6 podstawowych: angielski, chiński, francuski, niemiecki, hiszpański, rosyjski);
- 5% – zewnętrzne testy gry;
- 10% – marketing.

Średni koszt pojedynczego projektu, wynikający z dotychczas podpisanych umów to około 500 – 700 tys. PLN, z czego kwota do 50 tys. PLN przeznaczana jest na marketing, kwota do 50 tys. PLN na tłumaczenia i testy, a pozostałe koszty związane są bezpośrednio z wynagrodzeniem dewelopera.

Ze względu na zakładane pozyskanie różnorodnych projektów, wstępne założenia ich finansowania mogą ulec zmianie, głównie poprzez przesuwanie środków z jednej pozycji do innej, w zależności od potrzeb oraz warunków wynikających z przyszłych umów.

Pozyskane środki z emisji zostaną wykorzystane w latach 2020 – 2022. Pierwsze wykorzystanie środków nastąpi w I połowie 2020 roku, co wynika z harmonogramu Oferty. Wykorzystanie środków z Oferty zostało rozłożone na dwa lata, zgodnie z założeniami dotyczącymi procesu finansowania poszczególnych faz realizacji projektu gry. Środki wydawane będą na podstawie harmonogramów realizacji prac, ujętych w umowach,

które zostaną zawarte z zespołami deweloperskimi. Środki pozyskane w ramach Oferty, do momentu ich wykorzystania, w tym do momentu spłaty kolejnych transz na rzecz zespołów deweloperskich, będą zgromadzone na lokacie bankowej lub w innych bezpiecznych instrumentach finansowych jak np. obligacje Skarbu Państwa.

W przypadku braku wpływów z emisji Nowych Akcji lub uzyskania wpływów niższych niż zamierzone, Spółka zrealizuje odpowiednio mniej projektów lub przeprowadzi projekty o mniejszej skali.

W przypadku, gdy Spółka rozpocznie realizację wyżej wymienionych celów przed otrzymaniem wpływów z emisji Nowych Akcji, wykorzystując do tego środki obce lub środki z własnego kapitału obrotowego, wówczas wpływy z emisji Nowych Akcji będą mogły zostać wykorzystane także na spłacenie środków pozyskanych z wyżej wymienionych źródeł.

Spółka zastrzega sobie możliwość zmiany przeznaczenia wpływów z emisji Nowych Akcji, w szczególności z uwagi na zaistnienie zdarzeń uzasadniających zmianę lub brak możliwości realizacji wskazanych powyżej celów emisyjnych. Informacje o podjęciu przez Zarząd decyzji o zmianie przeznaczenia wpływów z emisji Nowych Akcji zostaną przekazane do publicznej wiadomości w okresie ważności Prospektu w formie suplementu do Prospektu, a po upływie okresu ważności Prospektu w formie raportu bieżącego opublikowanego zgodnie z przepisami art. 56 ust. 1 Ustawy o Ofercie Publicznej.

Niniejszy materiał ma charakter wyłącznie promocyjny (reklamowy) i w żadnym wypadku nie powinien stanowić podstawy do podejmowania decyzji o nabyciu papierów wartościowych spółki Games Operators S.A. z siedzibą w Warszawie („Spółka”). Prospekt („Prospekt”) wraz z suplementami, przygotowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych Spółki („Oferta”) i ich dopuszczeniem i wprowadzeniem do obrotu na rynku regulowanym (ryнку równoległym) prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („GPW”) jest jedynym prawnie wiążącym dokumentem ofertowym zawierającym na potrzeby Oferty oraz dopuszczenia i wprowadzenia w Polsce, informacje o Spółce, akcjach oferowanych przez Spółkę oraz Ofercie. Spółka przeprowadza Ofertę w Polsce po: (i) zatwierdzeniu Prospektu przez Komisję Nadzoru Finansowego, w dniu 28 lutego 2020 roku; oraz po (ii) publikacji Prospektu. W związku z Ofertą oraz dopuszczeniem i wprowadzeniem papierów wartościowych Spółki do obrotu na GPW, Spółka udostępnia Prospekt na swojej stronie internetowej: www.gameops.pl. Prospekt jest udostępniony również, wyłącznie w celach informacyjnych, na stronie internetowej firmy inwestycyjnej – Santander Bank Polska S.A. – Santander Biuro Maklerskie (www.santander.pl/inwestor).

Niniejszy materiał nie stanowi rekomendacji inwestycyjnej w rozumieniu Rozporządzenia w sprawie nadużyć na rynku (Rozporządzenie (UE) 596/2014) oraz Rozporządzenia Delegowanego Komisji (UE) 2016/958 z dnia 9 marca 2016 roku uzupełniającego Rozporządzenie w sprawie nadużyć na rynku w odniesieniu do regulacyjnych standardów technicznych dotyczących środków technicznych do celów obiektywnej prezentacji rekomendacji inwestycyjnych lub innych informacji rekomendujących lub sugerujących strategię inwestycyjną oraz ujawniania interesów partykularnych lub wskazań konfliktów interesów.