



**RAPORT
ZA IV KWARTAŁ 2019 ROKU**

PRIME BIT GAMES SPÓŁKA AKCYJNA
Z SIEDZIBĄ W RZESZOWIE

14 LUTEGO 2020 r.

1. INFORMACJE O EMITENCIE

Firma:	Prime Bit Games Spółka Akcyjna
Adres siedziby:	35-213 Rzeszów, ul. Szlachecka 1
Adres do korespondencji:	35-213 Rzeszów, ul. Szlachecka 1
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

Skład Zarządu na dzień publikacji raportu:

- Michał Ręczkowicz – Prezes Zarządu.

Skład Rady Nadzorczej na dzień publikacji raportu:

- Filip Buchta – członek Rady Nadzorczej,
- Jacek Pasternak – członek Rady Nadzorczej,
- Marcin Kruszyna – członek Rady Nadzorczej,
- Mateusz Kozłowski – członek Rady Nadzorczej,
- Bogusław Bodzioch - członek Rady Nadzorczej.

Opis strategii

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 zarabiania, jaki przyjęła Spółka w segmencie „gamingowym”, jest model biznesowy zwany „Freemium”. Oparty jest on na połączeniu dwóch aspektów: darmowego dostępu graczy do gier wideo oraz możliwości korzystania z dodatkowych pakietów „premium”. Model ten jest powszechnie stosowany na świecie i wydaje się, że obecnie na trwale zdominował rynek gier, górując nad modelem abonamentowym. Spółka w swoim portfolio posiada również gry z segmentu płatnych wersji premium.

Spółka zamierza w przyszłości zaimplementować w swoich grach technologię blockchain, w celu umożliwienia wymiany pomiędzy graczami zdobytych osiągnięć i przywilejów za pośrednictwem kryptowalut. Spółka zamierza udostępnić graczom kupowanie i sprzedawanie wirtualnych dóbr z wykorzystaniem kryptowaluty, a sama pobierać prowizję za realizację transakcji.

Strategicznym celem Spółki jest zbudowanie prestiżowej marki „gamingowej”, rozpoznawalnej na światowych rynkach, w szczególności USA, Chiny, czy Japonia. W związku z tym istotnym aspektem strategii jest budowanie dobrych relacji z klientami biznesowymi oraz graczami, aktywne działania związane z kreowaniem pozytywnego wizerunku na rynku gier poprzez marketing relacji oraz stworzenia mechanizmów budowania dialogu pomiędzy Spółką a rynkiem w oparciu o własną stronę internetową, serwisy internetowe oraz firmowe profile na portalach społecznościowych. W 2020 roku Spółka zamierza dokonać ekspansji na rynki w Ameryce i Azji. Emitent przeznaczy na ten cel 376 608,94 zł przy 85% dofinansowania (Projekt współfinansowany z EFRR „Internacjonalizacja MŚP”).

Głównym segmentem działalności Emitenta jest produkcja gier oraz tworzenie innego oprogramowania 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 budowa Interaktywnego Portalu Graczy, za pomocą, którego Spółka będzie dystrybuować własne gry. Model biznesowy platformy oparty ma być o sprzedaż gier płatnych oraz na mikropłatnościach w grach jako dodatki. Docelowo przez platformę będzie można również płacić kryptowalutami. Prace nad platformą składają się z 3 etapów. Emitent ukończył fazę opracowania i testowania platformy. Dzisiaj gra Magic Nations jest między innymi sprzedawana za pośrednictwem autorskiej platformy PrimeBit Games Launcher (PBGL). Powstały Interaktywny Portal Graczy ma być ważnym kanałem dystrybucji gier Spółki. W kolejnych etapach planowane jest uruchomienie własnej niezależnej cyfrowej platformy sprzedażowej, w której oprócz gadżetów promocyjnych znajdą się wszystkie gry własne (faza Beta). W etapie końcowym Emitent planuje sprzedaż produkcji niezależnych, tak aby platforma Portal Gracza wraz z PBGL stanowiła zautomatyzowaną platformę dla wszystkich klientów. W tym celu wszystkie poprzednie etapy zostaną połączone w jeden „launcher” (PBGL), na którym klient będzie mógł dokonywać płatności poprzez własny system dystrybucji. Model działania platformy ma pozwolić graczom na zakup wielu gier PC za pośrednictwem PBGL. Rozwój platformy Spółka zamierza sfinansować głównie z dotacji unijnych.

Wybrane dane finansowe (nieaudytowane):**Rachunek zysków i strat (zł)**

	IV kwartał 2019	IV kwartał 2018	4 kwartały 2019	4 kwartały 2018
Przychody netto ze sprzedaży	962 941,05	1 033,04	1 824 469,90	727 156,06
Zysk/strata ze sprzedaży	394 448,51	-301 833,71	260 202,32	-496 863,60
Zysk/strata z dział. operacyjnej	394 717,47	-277 882,08	334 846,91	-429 534,72
Zysk/strata brutto	394 699,99	-278 147,61	333 545,59	-428 335,02
Zysk/strata netto	394 699,99	-221 438,01	333 545,59	-406 233,42

Bilans (zł)

	31.12.2019	31.12.2018
Kapitał własny	2 192 867,60	1 708 422,01
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 435 968,11	719 460,69
Zapasy	50 869,23	492 181,96
Należności krótkoterminowe	1 906 718,81	622 493,02
Inwestycje krótkoterminowe	896 818,94	913 819,43
Suma bilansowa	3 628 835,71	2 427 881,70

1.1. KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

Poniżej Emitent publikuje kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi Emitenta zasadami rachunkowości, zawierające: bilans, rachunek zysków i strat, zestawienie zmian w kapitale własnym oraz rachunek przepływów pieniężnych w zakresie oznaczonym literami i cyframi rzymskimi w załączniku nr 1 do ustawy o rachunkowości.

AKTYWA (zł)			
		31.12.2019	31.12.2018
A	Aktywa trwałe	772 178,73	399 092,58
I.	Wartości niematerialne i prawne	727 379,97	370 000,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	3 477,76	5 735,58
III.	Należności długoterminowe	-	-
IV.	Inwestycje długoterminowe	-	-
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	41 321,00	23 357,00
B	Aktywa obrotowe	2 856 656,98	2 028 790,12
I.	Zapasy	50 869,23	492 181,96
II.	Należności krótkoterminowe	1 906 718,81	622 493,02
III.	Inwestycje krótkoterminowe	896 818,94	913 819,43
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 250,00	295,71
AKTYWA RAZEM		3 628 835,71	2 427 882,70

PASYWA (zł)			
		31.12.2019	31.12.2018
A.	Kapitał (fundusz) własny	2 192 867,60	1 708 422,01
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	652 733,30	642 673,30
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	1 612 822,13	1 471 982,13
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	-	-
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-406 233,42	-
VI.	Zysk (strata) netto	333 545,59	-406 233,42
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	-	-
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 435 968,11	719 460,69
I.	Rezerwy na zobowiązania	-	-
II.	Zobowiązania długoterminowe	-	-
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	1 335 968,11	392 877,20
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	100 000,00	326 583,49
PASYWA RAZEM		3 628 835,71	2 427 882,70

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT				
(WARIANT PORÓWNAWCZY) (zł)				
	1.10.2019	1.10.2018	1.01.2019	1.01.2018
	-31.12.2019	-31.12.2018	-31.12.2019	-31.12.2018
A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	962 941,05	1 033,04	1 824 469,90	727 156,06
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	962 941,05	118,41	1 819 219,90	726 241,43
II. Zmiana stanu produktów	-	-	-	-
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-	-	-
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	914,63	5 250,00	914,63
B Koszty działalności operacyjnej	568 494,54	302 866,75	1 564 267,58	1 220 019,66
I. Amortyzacja	40 155,95	24 733,42	114 356,26	88 466,34
II. Zużycie materiałów i energii	9 956,16	11 953,85	35 750,80	57 228,35
III. Usługi obce	385 664,02	136 084,44	983 793,43	477 730,51
IV. Podatki i opłaty	7 686,08	1 788,80	12 594,69	8 468,05
V. Wynagrodzenia	85 319,26	100 941,41	287 310,41	393 254,55
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne	13 441,51	23 833,52	54 520,15	93 272,60
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	25 745,16	2 469,51	75 367,44	100 537,46
VIII. Wartość sprzedanych towarów i	524,40	1 061,80	574,40	1 061,80
C Zysk (/strata) ze sprzedaży (A-B)	394 448,51	-301 833,71	260 202,32	-492 863,60
D Pozostałe przychody operacyjne	20 888,72	27 283,16	105 257,53	126 684,19
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II. Dotacje	188,58	1 032,25	16 056,78	80 599,30
III. Aktualizacja wartości aktywów	-	-	-	-
IV. Inne przychody operacyjne	20 700,14	26 250,91	89 200,75	46 084,89
E Pozostałe koszty operacyjne	20 619,76	3 331,53	30 612,94	63 355,31
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	17 288,30	-	17 288,30	-
II. Aktualizacja wartości aktywów	-	-	-	-
III. Inne koszty operacyjne	3 331,46	3 331,53	13 324,64	63 355,31
F Zysk/strata z działalności operacyjnej	394 717,47	-277 882,08	334 846,91	-429 534,72
G Przychody finansowe	-17,48	930,4	709,05	1 631,65
I. Dywidendy i udziały w zyskach	-	-	-	-
II. Odsetki	22,28	3,68	51,23	704,93
III. Zysk ze zbycia inwestycji	-	-	-	-
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	-	-	-	-
V. Inne	-39,76	926,72	657,82	926,72
H Koszty finansowe	-	1 195,93	2 010,37	431,95
I. Odsetki	-	0,47	2 010,37	31,12
II. Strata ze zbycia inwestycji	-	-	-	-
III. Aktualizacja wartości inwestycji	-	-	-	-
IV. Inne	-	1195,46	-	400,83
I Zysk (strata) brutto (I+/-J)	394 699,99	-278 147,61	333 545,59	-428 335,02
J Podatek dochodowy	-	-56 709,6	0,00	-22 101,60
K Pozostałe obowiązkowe zm. zysku (zw.)	-	-	-	-
L Zysk (strata) netto (K-L-M)	394 699,99	-221 438,01	333 545,59	-406 233,42

ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM (zł)				
	1.10.2019	1.10.2018	1.01.2019	1.01.2018
	-31.12.2019	-31.12.2018	-31.12.2019	-31.12.2018
I. Kapitał własny na początek okresu (BO)	1 798 167,61	1 929 860,02	1 708 422,01	617 005,93
I.a. Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	1 798 167,61	1 929 860,02	1 708 422,01	617 005,93
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	2 192 867,60	1 708 422,01	2 192 867,60	1 708 422,01
III. Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokryciu straty)	2 192 867,60	1 708 422,01	2 192 867,60	1 708 422,01

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH (METODA BEZPOŚREDNIA) (zł)				
	1.10.2019	1.10.2018	1.01.2019	1.01.2018
	-31.12.2019	-31.12.2018	-31.12.2019	-31.12.2018
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Wpływy	1 082 889,29	535 936,49	1 628 754,00	594 716,19
II. Wydatki	1 183 951,61	1 307 239,33	1 622 989,95	1 629 369,55
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I-II)	-101 062,32	-771 302,84	5 764,05	-1 034 653,36
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	200 000,00	190 500,00	200 000,00	412 500,00
II. Wydatki	0,00	789 099,00	0	789 099,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	200 000,00	-598 599,00	200 000,00	-376 599,00
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	201 861,15	989 188,01	186 711,00	1 069 236,03
II. Wydatki	191 274,22	12 647,79	218 275,54	12 695,81
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	10 586,93	976 540,22	-31 564,54	1 056 540,22
D. Przepływy pieniężne netto, razem (A.III +/-B.III+/-C.III)	109 524,61	-393 361,62	174 199,51	-354 712,14
E. Bilansowa zmiana środków pieniężnych	-65 397,90	-38 830,34	-723,00	-180,86
F. Środki pieniężne na początek okresu	437 065,88	868 121,16	313 819,43	668 531,57
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D)	488 018,94	313 819,43	488 018,94	313 819,43

2. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU, W TYM INFORMACJE O ZMIANACH STOSOWANYCH ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI

Format oraz podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego

Sprawozdanie finansowe zawarte w raporcie zostało sporządzone zgodnie z Ustawą o rachunkowości z dnia 29 września 1994 roku.

Rachunek Zysków i Strat Spółka sporządziła w wariantcie porównawczym, a rachunek przepływów pieniężnych metodą bezpośrednią.

Wartości niematerialne i prawne

Prawa majątkowe nadające się do gospodarczego wykorzystania, o przewidywanym okresie ekonomicznej użyteczności dłuższym niż rok, przeznaczone do używania na potrzeby jednostki.

Wartości niematerialne i prawne są wyceniane po cenie nabycia, pomniejszone o dotychczasowe umorzenia.

Stawki amortyzacyjne ustalone zostały z uwzględnieniem okresu ekonomicznej użyteczności wartości niematerialnych i prawnych. Odzwierciadlają faktyczny okres ich użytkowania. Wartości niematerialne i prawne umarżane są według metody liniowej począwszy od miesiąca następnego po miesiącu przyjęcia do eksploatacji przy zastosowaniu następujących stawek:

- koszty zakończonych prac rozwojowych – 20%
- wartość firmy – 20%
- inne wartości niematerialne i prawne – 20%
- licencje – 50%
- oprogramowanie – 50%

Wartości niematerialne i prawne, których wartość początkowa nie przekracza wartość 3.5 tys. zł umarżane są jednorazowo, odpisywane w ciężar kosztów w momencie przekazania, a ich ewidencja prowadzona jest pozabilansowo.

Środki trwałe

Rzeczowe aktywa trwałe i zrównane z nimi, o przewidywanym okresie ekonomicznej użyteczności dłuższym niż rok, kompletne, zdatne do użytku i przeznaczone na potrzeby jednostki.

Środki trwałe są wyceniane w cenie nabycia lub koszcie wytworzenia po aktualizacji wyceny składników majątku, pomniejszonych o dotychczasowe umorzenia oraz dokonane odpisy aktualizacyjne ich wartość.

Zgodnie z ustawą rachunkowości wartość początkowa i dotychczas dokonane od środków trwałych odpisy amortyzacyjne mogą na podstawie odrębnych przepisów ulegać aktualizacji wyceny. Ustalona w wyniku aktualizacji wyceny wartość księgowa netto środka trwałego nie powinna być wyższa od realnej wartości, której odpisanie w przewidywanym okresie jego dalszego używania jest ekonomicznie uzasadniona. Środki trwałe Spółki nie podlegały przeszacowaniu. Składniki majątku o wartości początkowej nie przekraczającej 3,5 tysiąca złotych są jednorazowo odpisywane w ciężar kosztów w momencie przekazania do użytkowania, a ich ewidencja prowadzona jest pozabilansowo.

Środki trwałe umarżane są według metody liniowej począwszy od miesiąca następnego po miesiącu przyjęcia do eksploatacji w okresie odpowiadającym szacowanemu okresowi ich ekonomicznej użyteczności.

Spółka stosuje następujące roczne stawki amortyzacyjne dla podstawowych grup środków trwałych:

- budynki i budowle	2,5%	-	4,0%
- urządzenia techniczne i maszyny	10,0%	-	30,0%
- środki transportu	10,0%	-	20,0%
- pozostałe środki trwałe			20,0%
- inwestycje w obcych środkach trwałych	10,0%	-	20,0%

- ulepszenia w obcych środkach trwałych

20,0%

Zapasy

Zapasy są wyceniane według rzeczywistych cen zakupu lub rzeczywistych kosztów ich wytworzenia nie wyższych jednak od cen sprzedaży netto.

Produkcja/usługi w toku wyceniana jest w wysokości bezpośrednich kosztów wytworzenia.

Przy wycenie produktów gotowych uwzględnia się art. 34 ust. 3 ustawy o rachunkowości dotyczący produktów wielokrotnej sprzedaży.

Art. 34 ust. 3 ustawy o rachunkowości mówi, że „wytworzone przez jednostkę filmy, oprogramowanie komputerów, projekty typowe i inne produkty o podobnym charakterze, przeznaczone do sprzedaży, wycenia się w okresie przynoszenia przez nie korzyści ekonomicznych, nie dłuższym niż 5 lat, w wysokości nadwyżki kosztów ich wytworzenia nad przychodami według cen sprzedaży netto, uzyskanymi ze sprzedaży tych produktów w ciągu tego okresu. Nieodpisane po upływie tego okresu koszty wytworzenia zwiększają pozostałe koszty operacyjne.”

Należności

Należności wycenia się w kwotach wymaganej zapłaty. Z zachowaniem zasady ostrożnej wyceny (po pomniejszeniu o odpisy aktualizujące). Do należności krótkoterminowych zalicza się wszystkie należności z tytułu dostaw i usług, niezależnie od umownego terminu ich zapłaty oraz należności z pozostałych tytułów wymagane z ciągu 12 miesięcy od dnia bilansowego.

Środki pieniężne

Środki pieniężne krajowe wykazuje się w wartości nominalnej.

Rozliczenia międzyokresowe kosztów czynnych

Rozliczenia międzyokresowe kosztów czynne dokonywane są, jeżeli koszty poniesione dotyczą przyszłych okresów sprawozdawczych.

Kapitały własne

Kapitały własne ujmuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej według ich rodzajów i zasad określonych przepisami prawa i statutu spółki.

Kapitał udziałowy spółki wykazuje się w wysokości określonej w statucie i wpisanej w Rejestrze sądowym.

Zobowiązania

Zobowiązania wycenia się na dzień bilansowy w kwocie wymagającej zapłaty z wyjątkiem zobowiązań, których uregulowanie zgodnie z umową następuje przez wydanie innych niż środki pieniężne aktywów finansowych lub wymiany na instrumenty finansowe – które wycenia się według wartości godziwej.

Jeżeli termin wymagalności przekracza jeden rok od daty bilansowej, salda tych zobowiązań, z wyjątkiem zobowiązań z tytułu dostaw i usług, wykazuje się jako długoterminowe. Pozostałe części sald wykazywane są jako krótkoterminowe.

Inne rozliczenia międzyokresowe

a) Rozliczenia międzyokresowe kosztów bierne dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy.

b) Rozliczenia międzyokresowe przychodów dokonywane z zachowaniem zasady ostrożności obejmują równowartość otrzymanych lub należnych od kontrahentów środków z tytułu świadczeń, których wykonanie nastąpi w następnych okresach sprawozdawczych. Zalicza się do nich dotacje na zakup środka trwałego.

Wycena transakcji w walutach obcych

Wyrażone w walutach obcych operacje gospodarcze ujmuje się w księgach rachunkowych na dzień ich przeprowadzenia po kursie:

1) faktycznie zastosowanym w tym dniu, wynikającym z charakteru operacji - w przypadku sprzedaży lub kupna walut oraz zapłaty należności lub zobowiązań;

2) średnim ogłoszonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski z dnia poprzedzającego ten dzień - w przypadku zapłaty należności lub zobowiązań, jeżeli nie jest zasadne zastosowanie kursu, o którym mowa w pkt 1, a także w przypadku pozostałych operacji.

Na dzień bilansowy wycenione zostały wyrażone w walutach obcych:

- składniki aktywów – po kursie ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski na ten dzień,
- składniki pasywów – po kursie ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski na ten dzień.

Różnice kursowe, dotyczące pozostałych aktywów i pasywów wyrażonych w walutach obcych, powstałe na dzień wyceny oraz przy zapłacie należności i zobowiązań w walutach obcych, zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych.

Rachunek przepływów pieniężnych, przychody, koszty, wynik finansowy

Przychody

Przychody ze sprzedaży obejmują niewątpliwie należne lub uzyskane kwoty netto ze sprzedaży, tj. pomniejszone o należny podatek od towarów i usług (VAT) ujmowane w okresach których dotyczą.

Koszty

Koszty działalności operacyjnej obciążają w pełnej wysokości koszt własny sprzedaży z wyjątkiem tych, które dotyczą następnych okresów sprawozdawczych i zgodnie z zasadą zachowania współmierności przychodów i kosztów odnoszone są na rozliczenia międzyokresowe kosztów.

Spółka stosuje porównawczy rachunek zysków i strat.

Obciążenia podatkowe

Wynik finansowy brutto korygują bieżące zobowiązania z tytułu podatku dochodowego od osób prawnych, naliczone zgodnie z przepisami podatkowymi.

3. ZWIĘZŁA CHARAKTERYSTYKA ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z OPISEM NAJWAŻNIEJSZYCH CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, W SZCZEGÓLNOŚCI O NIETYPOWYM CHARAKTERZE, MAJĄCYCH WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI

Struktura przychodów ze sprzedaży w IV kwartale 2019 roku kształtowała się następująco:

Pozycja (zł)	IV kwartał 2019	4 kwartały 2019
Zamówienia na gry	810 000,00	1 450 663,00
Zamówienia na oprogramowanie	130 650,93	220 226,51
Bezpośrednie przychody z gier własnych	6 095,00	30 625,69
Konferencje i inne	16 195,12	122 954,70
Przychody ze sprzedaży ogółem	962 941,05	1 824 469,90

Struktura sprzedaży Spółki w IV kwartale 2019 r. nie zmieniła się istotnie w stosunku do poprzednich kwartałów 2019 r. Dominującym źródłem jej przychodów pozostają zamówienia na gry zlecane przez kontrahentów. Wzrosła natomiast ich skala co w istotny sposób przełożyło się na wyniki finansowe Spółki. W punkcie 4 zostało przedstawione porównanie wyników Spółki do wcześniej publikowanych prognoz.

IV kwartał rozpoczął się od publikacji gry „Z Cafe” na urządzenia działające w systemie Android dnia 18 października. Wersja „soft launch” miała na celu zebranie danych o zachowaniu graczy, co z kolei miało wpłynąć na podejmowanie decyzji o przyszłych kierunkach rozwoju gry oraz działaniach marketingowych. Następnie gra została opublikowana na urządzenia działające w systemie iOS 7 listopada.

W omawianym kwartale w fazę realizacji weszła umowa z firmą Fabryka e-biznesu Sp. z o.o. z siedzibą w Rzeszowie. Przedmiotem umowy jest opracowanie kampanii reklamowej online dla gry Magic Nations oraz jej wdrożenie wśród graczy pochodzących ze terenów USA, Wielkiej Brytanii oraz Niemiec. Czas realizacji trwać będzie do końca I kwartału 2020 r. Wartość umowy wynosi 100 tys. zł.

Spółka podpisała również umowę sprzedaży z podmiotem dominującym, czyli Prime Bit Studio Sp. z o.o. Przedmiotem sprzedaży były aplikacje: wirtualny kelner – „eWaiter”, „ITManager” oraz „Prime Manager” za łączną kwotę 200 tys. zł. Powodem zawarcia umów była korekta strategii dokonanej przez Zarząd Spółki, który podjął decyzję o koncentracji wysiłków w zakresie rozwoju produktów z branży gier. Zarząd Spółki decydując o sprzedaży aktywów kierował się chęcią uwolnienia kapitału i zasobów ludzkich z tych produktów i skierowaniu ich do produkcji gier.

Zawarte w dniu 12 września 2018 r. umowy inwestycyjne dotyczące współfinansowania przez inwestora produkcji i wydania dwóch gier – „Froggy Adventure” oraz „Dark Tower 2”, zakończyły się w omawianym kwartale podpisaniem porozumienia o rozwiązaniu ww. umów. Strony uznały, że dalsze wykonanie tych umów nie ma uzasadnienia biznesowego. Natomiast prace nad produkcją trzeciej gry współfinansowanej przez inwestora „Inside Grass” zostały zakończone. Prime Bit Games S.A. nie zamierza samodzielnie finansować prac nad grą „Dark Tower 2”, stąd projekt ten nie będzie kontynuowany. W przypadku „Froggy Adventure” Spółka zamierza doprowadzić do premiery tej gry w 2020 r.

W poprzednim, III kwartale Spółka informowała o podpisaniu umowy licencyjnej w zakresie stworzenia drugiej części gry Clash. W związku z tym, w IV kwartale PB Games S.A., w ramach umowy ramowej ze spółką Fintech S.A., podpisała kolejną na realizację gry CLASH 2. W konsekwencji spółka o której mowa stała się współproducentem gry z docelowym 15% udziałem w prawach własności, w zamian za sfinansowanie budżetu produkcyjnego i marketingowego gry kwotą do 1 mln zł, w tym 250 tys. zł w postaci pożyczki inwestycyjnej.

Kwartał IV był również czasem, w którym Spółka organizowała 24-godzinny Hackathon - Game Jam 2019. Wydarzenie skierowane było do programistów, grafików, informatyków. Wzięło w nim udział ponad 120 uczestników. W wyniku obrad wyłoniono 4 zwycięskie zespoły. Game Jam 2019 został objęty patronatem honorowym przez Marszałka Województwa Podkarpackiego. Partnerami wydarzenia byli: Google for Startups, Fintech S.A., Habby, Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie Podkarpackie Centrum Innowacji, Województwo Podkarpackie.

Ponadto, w listopadzie delegacja Spółki wzięła udział w Web Summit, czyli konferencji technologicznej, w której co roku uczestniczy ponad 70 tys. osób z całego świata. Spółka otrzymała dofinansowanie w ramach projektu współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej przez Urząd Marszałkowski Województwa Podkarpackiego w ramach RPO WP 2014-2020 „Promocja Gospodarcza Województwa Podkarpackiego”, Oś priorytetowa I. Konkurencyjna i innowacyjna gospodarka, Działanie 1.3. Promowanie przedsiębiorczości.

Kwartał IV zakończył się zamknięciem prac nad wygranym przetargiem na wdrożenie innowacyjnej usługi służącej poprawie kondycji fizycznej rozszerzonej o technologie VR/AR w przedsiębiorstwie VR Fitness Systems Sp. z o.o. z siedzibą w Lublinie. Zakres projektu obejmował wykonanie dedykowanego oprogramowania do zarządzania studium fitness i bazą danych, aplikacji wykorzystywanych na potrzeby fitness przy wykorzystaniu technologii VR/AR, oprogramowania do ćwiczeń w technologii 3D. Projekt zakończył się z sukcesem.

4. STANOWISKO DOTYCZĄCE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK W ŚWIETLE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM

Zestawienie opublikowanych prognoz Emitenta wraz z ich procentowym wykonaniem

Akcjonariusz	Prognoza z dnia 26.11.2019 r.*	Wykonanie	Szacunek z dnia 10.02.2020 r.**	Wykonanie	Dane prezentowane w raporcie za IV kw. 2019 r.
Przychody ze sprzedaży w IV kw. 2019 r.	1,10 mln zł	87,5%	0,96 mln zł	100,3%	0,963 mln zł
Przychody ze sprzedaży za 2019 r.	1,96 mln zł	93,1%	1,82 mln zł	100,2%	1,824 mln zł
Zysk netto w IV kw. 2019 r.	0,06 mln zł	645%	0,40 mln zł	98,8%	0,395 mln zł
Zysk netto za 2019 r.	powyżej 0 zł	n.d.	0,32 mln zł	104,4%	0,334 mln zł

* Prognoza opublikowana przez Emitenta raportem ESPI numer 24/2019 z dnia 26.11.2019 r.

** Prognoza opublikowana przez Emitenta raportem ESPI numer 2/2020 z dnia 10.02.2020 r.

5. OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI

Nie dotyczy – Emitent uzyskuje regularne przychody z prowadzonej działalności operacyjnej.

6. INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI W ZAKRESIE WPROWADZANIA ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH W PRZEDSIĘBIORSTWIE

Emitent nie podejmował w okresie objętym raportem inicjatyw nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

7. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, ZE WSKAZANIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI

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

8. WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZENIA SKONSOLIDOWANYCH SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH

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

9. INFORMACJA O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia niniejszego raportu okresowego przedstawiona została w poniższej tabeli:

Struktura akcjonariatu Prime Bit Games S.A.*

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale	Udział w głosach
Prime Bit Studio Sp. z o. o.	4 000 000	61,28%	61,28%
Arts Alliance S.A. (dawniej Midven S.A.)	1 000 000	15,32%	15,32%
Pozostali	1 527 333	23,40%	23,40%
Razem	6 527 333	100,00%	100,00%

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

10. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA, W PRZELICZENIU NA PEŁNE ETATY

Na dzień publikacji raportu Spółka zatrudnia 7 osób w przeliczeniu na pełne etaty.

Emitent 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 Emitenta. Najczęściej są to 4 osobowe zespoły/podmioty, dobrane na zasadzie wymaganego doświadczenia do wykonania zlecenia.

Michał Ręczkowicz – Prezes Zarządu