



**RAPORT
ZA I KWARTAŁ 2020 ROKU
SKORYGOWANY**

PRIME BIT GAMES SPÓŁKA AKCYJNA

Z SIEDZIBĄ W RZESZOWIE

11 SIERPNIĄ 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 generowania marży, jaki przyjęła Spółka w segmencie „gamingowym”, jest model biznesowy zwany „Freemium”. Oparty jest on na połączeniu dwóch aspektów: darmowego dostępu graczy do gier wideo oraz możliwości korzystania z dodatkowych pakietów „premium”. Model ten jest powszechnie stosowany na świecie i wydaje się, że obecnie na trwale zdominował rynek gier, górując nad modelem abonamentowym. Spółka w swoim portfolio posiada również gry z segmentu płatnych wersji premium, które publikowane są na platformach: Nintendo Switch, STEAM oraz xbox Windows Store. Spółka 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 latach 2020 – 2021 Spółka zamierza dokonać ekspansji na rynki w Ameryce i Azji. Emitent przeznaczy na ten cel 376.608,94 zł przy 85% dofinansowania (Projekt współfinansowany z EFRR „Internacjonalizacja MŚP”).

Podstawowym segmentem działalności Emitenta jest produkcja gier na zamówienie. Istotą tej działalności jest terminowe i zgodne ze specyfikacją dostarczanie kodu oraz ciągła współpraca z kontrahentami zlecającymi dane zadanie. W celu rozwoju tego segmentu Emitent stara się skupiać wokół siebie doświadczoną kadrę programistów i grafików. Są to zarówno osoby zatrudnione jak i kooperanci - podwykonawcy. Firma współpracuje z dużą liczbą specjalistów zewnętrznych, angażowanych na podstawie kontraktów pod konkretne projekty. Segment ten ma za zadanie stabilizować przychody i wyniki Spółki.

Drugim istotnym projektem Spółki jest 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. Obecnie platforma jest tworzona w ramach dotacji unijnej. Jej publikacja w wersji beta przewidziana jest na wrzesień 2020 r. 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 finansuje głównie z dotacji unijnej w ramach internacjonalizacji.

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

	I kwartał 2020	I kwartał 2019
Przychody netto ze sprzedaży	37 838,27	133 634,57
Zysk/strata ze sprzedaży	-294 152,71	-82 477,67
Zysk/strata z dział. operacyjnej	-288 157,65	-43 689,87
Zysk/strata brutto	-288 155,26	-43 518,49
Zysk/strata netto	-288 155,26	-43 518,49

Bilans (zł)

	31.03.2020	31.03.2019
Kapitał własny	1 164 775,95	1 664 903,52
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	896 994,85	797 184,94
Zapasy	95 029,70	565 607,89
Należności krótkoterminowe	958 683,14	645 236,47
Inwestycje krótkoterminowe	522 884,31	877 779,98
Suma bilansowa	2 061 770,80	2 462 088,46

2. 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, rachunek przepływów pieniężnych w zakresie oznaczonym literami i cyframi rzymskimi zgodnie z załącznikiem nr 1 do ustawy o rachunkowości.

BILANS (zł)

AKTYWA	Stan na 31.03.2020	Stan na 31.03.2019
AKTYWA RAZEM	2 061 770,80	2 462 088,46
A. Aktywa TRWAŁE	471 758,60	371 028,12
I. Wartości niematerialne i prawne	427 524,32	342 500,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	2 913,28	5 171,12
III. Należności długoterminowe	-	-
IV. Inwestycje długoterminowe	-	-
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	41 321,00	23 357,00
B. Aktywa OBROTOWE	1 590 012,20	2 091 060,34
I. Zapasy	95 029,70	565 607,89
II. Należności krótkoterminowe	958 683,14	645 236,47
III. Inwestycje krótkoterminowe	522 884,31	877 779,98
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	13 415,05	2 436,00
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	-	-
D. Udziały (akcje) własne	-	-
PASYWA	Stan na 31.03.2020	Stan na 31.03.2019
PASYWA RAZEM	2 061 770,80	2 462 088,46
A. KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	1 164 775,95	1 664 903,52
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	652 733,30	642 673,30
II. Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym	1 612 822,13	1 471 982,13
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	-	-
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	-	-
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-812 624,22	-406 233,42
VI. Zysk (strata) netto	-288 155,26	-43 518,49
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	-	-
B. ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	896 994,85	797 184,94
I. Rezerwy na zobowiązania	7 911,15	-
II. Zobowiązania długoterminowe	212 862,04	-
III. Zobowiązania krótkoterminowe	442 554,97	480 975,55
IV. Rozliczenie międzyokresowe	233 666,69	316 209,39

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT (WARIANT PORÓWNAWCZY) (zł)

		1.01.2020 -31.03.2020	1.01.2019 -31.03.2019
A	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	37 838,27	133 634,57
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	37 838,27	128 384,57
II.	Zmiana stanu produktów	-	-
III.	Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów		5 250,00
B	Koszty działalności operacyjnej	331 990,98	216 112,24
I.	Amortyzacja	58 068,99	24 733,44
II.	Zużycie materiałów i energii	3 423,82	5 184,52
III.	Usługi obce	213 198,87	61 482,20
IV.	Podatki i opłaty	471,00	1 011,65
V.	Wynagrodzenia	44 283,39	79 944,51
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	8 470,37	25 996,41
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	4 074,54	17 709,51
VII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	50,00
C	Zysk (/strata) ze sprzedaży (A-B)	-294 152,71	-82 477,67
D	Pozostałe przychody operacyjne	16 251,32	42 118,94
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	-	-
II.	Dotacje	-	15 868,20
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-
IV.	Inne przychody operacyjne	-	26 250,74
E	Pozostałe koszty operacyjne	10 256,26	3 331,14
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	-	-
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-
III.	Inne koszty operacyjne	10 256,26	3 331,14
F	Zysk/strata z działalności operacyjnej (C+D-E)	-288 157,65	-43 689,87
G	Przychody finansowe	2,48	172,03
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	-	-
II.	Odsetki	2,48	5,48
III.	Zysk ze zbycia inwestycji	-	-
IV.	Aktualizacja wartości inwestycji	-	-
V.	Inne	-	166,55
H	Koszty finansowe	0,09	0,65
I.	Odsetki	0,09	0,65
II.	Strata ze zbycia inwestycji	-	-
III.	Aktualizacja wartości inwestycji	-	-
IV.	Inne	-	-
I	Zysk (strata) brutto (I+/-J)	-288 155,26	-43 518,49
J	Podatek dochodowy	-	-
K	Pozostałe obowiązkowe zm. zysku (zw. straty)	-	-
L	Zysk (strata) netto (K-L-M)	-288 155,26	-43 518,49

ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM (zł)

	1.01.2020 -31.03.2020	1.01.2019 -31.03.2019
I. Kapitał własny na początek okresu	1.452.931,21	1 708 422,01
I.a. Kapitał własny na początek okresu po korektach	1.452.931,21	1 708 422,01
II. Kapitał własny na koniec okresu	1 164 775,95	1 664 903,52
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku	1 164 775,95	1 664 903,52

RACHUNEK PRZEPŁYWÓ PNIĘŻNYCH (zł)

	1.01.2020 -31.03.2020	1.01.2019 -31.03.2019
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-368 183,05	-53 951,74
I. Zysk (strata) netto	-288 155,26	-43 518,49
II. Korekty razem	-80 027,79	-10 433,25
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	270 270,02	-
I. Wpływy	270 270,02	-
II. Wydatki	-	-
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	-	17 873,96
I. Wpływy	-	17 880,34
II. Wydatki	-	6,38
D. Przepływy pieniężne netto, razem (A.III+/-B.III+/-C.III)	-97 913,03	-36 007,78
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-	-6,66
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-
F. Środki pieniężne na początek okresu	492 358,34	313 819,43
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	394 445,31	277 741,65

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 umarzane 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 umarzane 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 uzasadnione. 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 umarzane 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. ZWIĘŻŁA 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 I kwartale 2020 roku kształtowała się następująco:

Pozycja (zł)	I kwartał 2020
Zamówienia na gry	22 000,00
Zamówienia na oprogramowanie	838,27
Bezpośrednie przychody z gier własnych	15 000,00
Konferencje i inne	0,00
Przychody ze sprzedaży ogółem	37 838,27

W ramach decyzji strategicznych w 2020 r., Spółka Prime Bit Games S.A. zaplanowała publikację czterech niskobudżetowych produkcji, każda poniżej 200 tys. zł. Będą to całkiem nowe gry dostępne na platformy: xbox, PC STEAM, Windows 10, Nintendo Switch, App Store, Google Play, App Gallery. Dwie z tych gier będą w trybie dla jednego do 4 graczy z możliwością łączenia się przez Internet lub grze lokalnej na dzielnym ekranie. Dwie pozostałe to gry typowo do zabawy w pojedynkę. Model biznesowy produkcji opiera się o wersje płatne na konsolach i PC, wersje F2P z reklamami i mikropłatnościami w przypadku urządzeń mobilnych.

Na początku I kwartału, w ramach umowy ramowej z Fintech SA, Spółka Prime Bit Games SA podpisała umowę na realizację gry Clash 2. Jest to kolejny krok wykonany przez spółkę po nabyciu umowy licencyjnej w IV kwartale 2019 r. W konsekwencji, Fintech S.A. staje 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 danym kwartale Spółka rozpoczęła również współpracę z firmą Huawei. W jej ramach, pierwszym działaniem była publikacja trzech gier w App Gallery – Magic Nations, Dark Tower, Cave Man Chuck. Ponadto, płatna wersja ostatniego tytułu miała swoją premierę na platformie Windows Store PC oraz Xbox One. Cena sprzedaży wynosi 4 USD. Cave Man Chuck to pierwsza gra Spółki publikowana na platformie Xbox, co otwiera jej drogę do kolejnych tytułów. Następnym tytułem, który Spółka zamierza opublikować na tej platformie jest gra Magic Nations.

Zarząd spółki zawarł również umowę warunkową na udzielenie subskrypcji oprogramowania *transfer technologii* spółce Softes S.A. Przedmiotem umowy jest silnik gry i edytor poziomów w technologii wirtualnej rzeczywistości na Oculus. Umowa została zawarta na okres 3 lat od daty rozpoczęcia kontraktu subskrypcyjnego. Wartość umowy wynosi 760 tys. zł netto. Warunkiem wejścia umowy w życie jest zawarcie pomiędzy Softes S.A. a ARP S.A. umowy o powierzenie grantu w ramach projektu grantowego Sieć Otwartych Innowacji.

Kwartał I zakończył się dla spółki wygraną przetargu 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. Wartość przedmiotu zamówienia została wyceniona przez Spółkę na poziomie 292 tys. zł.

W tym roku Spółka skupia się na produkcji własnych tytułów, przy wsparciu stałych partnerów, aczkolwiek w dalszym ciągu nie wyklucza realizacji zamówień dla klientów zewnętrznych, ale nie będzie to już priorytet. Gry, które Spółka rozwija w tym roku to: Magic Nations, Cave Man Chuck, Dark Tower, Inside Grass, Z Cafe, Icy Jump, Bouncy Bird, Clash II, Froggy. Z czego najbardziej pożądanymi projektami są Magic Nations oraz Clash. Nowe produkcje są na etapie prototypowania.

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

Emitent nie publikował prognoz finansowych na rok 2020.

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.	4 013 200	61,48%	61,48%
Arts Alliance S.A. (dawniej Midven S.A.)	1 000 000	15,32%	15,32%
Pozostali	1 514 133	23,20%	23,20%
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.

Michał Ręczkowicz – Prezes Zarządu