

**RAPORT KWARTALNY
PRIMEBIT GAMES S.A.
ZA IV KWARTAŁ 2018 ROKU,
ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2018 ROKU**

KOREKTA



Rzeszów, dnia 27 marca 2019r.

1. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe PRIME BIT GAMES SA za IV kwartał 2018 roku.

Bilans jednostkowy spółki Prime Bit Games S.A.

	AKTYWA	Stan na dzień (zł, gr.)	
		31.12.2018r.	31.12.2017r.
A.	Aktywa trwałe	399 092,58	325 042,39
I.	Wartości niematerialne i prawne	370 000,00	320 000,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	5 735,58	3 786,99
III.	Należności długoterminowe	-	-
IV.	Inwestycje długoterminowe	-	-
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	23 357,00	1 255,40
B.	Aktywa obrotowe	2 028 790,12	1 153 284,95
I.	Zapasy	492 181,96	-
II.	Należności krótkoterminowe	622 493,02	253 357,15
III.	Inwestycje krótkoterminowe	913 819,43	668 531,57
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	295,71	231 396,23
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	-	-
D.	Udziały (akcje) własne	-	-
	AKTYWA RAZEM	2 427 882,70	1 478 327,34

	PASywa	Stan na dzień (zł, gr.)	
		31.12.2018r.	31.12.2017r.
A.	Kapitał (fundusz) własny	1 708 422,01	617 005,93
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	642 673,30	500 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	1 471 982,13	-
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	-	-
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-	-
VI.	Zysk (strata) netto	-406 233,42	117 005,93
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	-	-
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	719 460,69	861 321,41
I.	Rezerwy na zobowiązania	-	-
II.	Zobowiązania długoterminowe	-	-
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	392 877,20	843 654,72
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	326 583,49	17 666,69
	PASYWA RAZEM	2 427 882,70	1 478 327,34

Rachunek zysków i strat spółki Prime Bit Games S.A. - wariant porównawczy

		01.10.2018 - 31.12.2018	01.10.2017 - 31.12.2017	01.01.2018- 31.12.2018	19.12.2016- 31.12.2017
A.	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	1 033,04	240 370,75	727 156,06	422 489,22
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	118,41	240 370,75	726 241,43	411 757,51
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	-	-	-	-
III.	Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-	-	-
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	914,63	-	914,63	10 731,71
B.	Koszty działalności operacyjnej	302 866,75	140 507,39	1 220 019,66	297 436,95
I.	Amortyzacja	24 733,42	16 668,97	88 466,34	66 675,91
II.	Zużycie materiałów i energii	11 953,85	104,48	57 228,35	3 967,36
III.	Usługi obce	136 084,44	68 208,10	477 730,51	111 780,44
IV.	Podatki i opłaty	1 788,80	3 374,65	8 468,05	6 918,57
V.	Wynagrodzenia	100 941,41	40 422,41	393 254,55	79 051,10
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	23 833,52	8 537,76	93 272,60	16 775,27
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	2 469,51	3 191,02	100 537,46	12 268,30
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	1 061,80	-	1 061,80	-
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-301 833,71	99 863,36	-492 863,60	125 052,27
D.	Pozostałe przychody operacyjne	27 283,16	33 193,68	126 684,19	36 487,99
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II.	Dotacje	1032,25	32 192,70	80 599,30	34 152,50
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
IV.	Inne przychody operacyjne	26 250,91	1 000,98	46 084,89	2 335,49
E.	Pozostałe koszty operacyjne	3 331,53	3 331,40	63 355,31	13 327,74
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
III.	Inne koszty operacyjne	3 331,53	3 331,40	63 355,31	13 327,74
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-277 882,08	129 725,64	-429 534,72	148 212,52
G.	Przychody finansowe	930,40	-73,19	1 631,65	-
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	-	-	-	-
II.	Odsetki	3,68	-	704,93	-

III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	-	-	-	-
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
V.	Inne	926,72	-73,19	926,72	-
H.	Koszty finansowe	1 195,93	1 232,85	431,95	1 232,99
I.	Odsetki	0,47	0,24	31,12	0,38
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	-	-	-	-
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
IV.	Inne	1 195,46	1 232,61	400,83	1 232,61
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-278 147,61	128 419,60	-428 335,02	146 979,53
J.	Podatek dochodowy	-56 709,60	19 495,60	-22 101,60	29 973,60
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-	-	-
L.	Zysk (strata) netto (I-J-K)	-221 438,01	108 924,00	-406 233,42	117 005,93

Zestawienie zmian w kapitale własnym spółki Prime Bit Games S.A.

		01.01.2018 - 31.12.2018	19.12.2016 - 31.12.2017
I.	Kapitał własny na początek okresu (BO)	617 005,93	500 000,00
I.a.	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	617 005,93	500 000,00
II.	Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	1 708 422,01	617 005,93
III.	Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 708 422,01	617 005,93

Rachunek przepływów pieniężnych spółki Prime Bit Games S.A. – metoda bezpośrednia

		01.10.2018 - 31.12.2018	01.10.2017 - 31.12.2017	01.01.2018 – 31.12.2018	19.12.2016 – 31.12.2017
A.	Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I.	Wpływy	116 091,26	95 742,23	594 716,19	447 010,00
II.	Wydatki	202 228,95	322 856,91	1 629 369,55	674 162,93
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I-II)	-86 137,69	-227 114,68	-1 034 653,36	-227 152,93
B.	Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I.	Wpływy	130 500	-	412 500,00	20 000,00

II.	Wydatki	-	-	189 099,00	-
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	130 500	-	223 401,00	20 000,00
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I.	Wpływy	1 577,37	722 392,70	1 069 236,03	876 052,50
II.	Wydatki	241,41	310,48	12 695,81	368,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	1 335,96	722 082,22	1 056 540,22	875 684,50
D.	Przepływy pieniężne netto, razem (A.III +/- B.III+/-C.III)	45 698,27	494 967,54	245 287,86	668 531,57
E.	Bilansowa zmiana środków pieniężnych	6,66	187,52	-180,86	187,52
F.	Środki pieniężne na początek okresu	868 121,16	173 564,03	668 531,57	-
G.	Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D)	913 819,43	668 531,57	913 819,43	668 531,57

2. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.

Rachunek Zysków i Strat Spółka sporządziła w wariantcie porównawczym, a rachunek przepływów pieniężnych metodą bezpośrednią. W niniejszym sprawozdaniu prezentowane są dane finansowe za 4 kwartał 2018 roku (01.10.2018 – 31.12.2018) w zestawieniu z danymi za 4 kwartał 2017 roku (01.10.2017 – 31.12.2017).

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 umarzone 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 umarzone 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 umarzone 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. Wzrost zapasów wynika ze zmiany prezentacji kosztów produkcji nowych gier z Krótkoterminowych Rozliczeń Międzyokresowych - Koszty prac rozwojowych na Zapasy - Produkcja w toku. Przekłada się to także na spadek w pozycji Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe.

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:

- rozliczenia międzyokresowe kosztów bierne dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy,
- 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:

- faktycznie zastosowanym w tym dniu, wynikającym z charakteru operacji - w przypadku sprzedaży lub kupna walut oraz zapłaty należności lub zobowiązań,
- 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. Spadek przychodów ze sprzedaży wynika z korekty faktur sprzedażowych (dwie korekty dla firmy Arts Alliance) wynikały z niewywiązania się kontrahenta z warunków zawartych w umowie.

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.

Jednym z głównym celów jaki przyświecał firmie Prime Bit Games (i jest on wciąż aktualny) w kontekście debiutu na NewConnect jest wprowadzenie firmy na ścieżkę stałego rozwoju. Wszystkie realizowane działania pokrywają się z przyjętą strategią, które w ujęciu długofalowym pozwolą na zbudowanie firmy o ugruntowanej pozycji na rynku gier.

Prezentowane w raporcie finansowym przychody netto ze sprzedaży produktów w IV kwartale 2018 wyniosły: 118,41 zł. Na powyższą kwotę składają się przychody ze sprzedaży produktów w IV kwartale w wysokości 136.149,73 zł. Przychody te jednak zostały pomniejszone o wystawione w IV kwartale 2018 faktury korygujące na łączną kwotę netto 136.031,32 zł, w związku z niewywiązaniem się kontrahenta z warunków zawartych w umowie.

Koszty działalności operacyjnej w IV kwartale 2018 wyniosły: 302.866,75 zł i zmniejszyły się w porównaniu do III kwartału 2018 (358.777,29 zł): główne pozycje, które uległy zmniejszeniu to wynagrodzenia i ubezpieczenia społeczne.

W związku z sugestiami biegłego rewidenta w ramach trwającego badania sprawozdania finansowego za rok 2018 nastąpiła zmiana prezentacji kosztów produkcji nowych gier z Krótkoterminowych Rozliczeń Międzyokresowych - Koszty prac rozwojowych na Zapasy - Produkcja w toku.

W IV kwartale 2018 Spółka zanotowała stratę netto w wysokości -221.438,01 zł. Wynika ona przede wszystkim ze spadku przychodów ze sprzedaży oraz poniesionych kosztów, jakie Spółka musiała ponieść na początku realizacji kontraktów, a także kosztów związanych z własną działalnością, w tym kosztów produkcji i kosztów poniesionych na marketing.

Przychody netto ze sprzedaży w 2018 roku wyniosły 727 156,06 zł, i wzrosły w porównaniu do tych za rok 2017 o 58,1%. Emitent w 2018 roku osiągnął stratę w wysokości 406 233,42, natomiast w 2017 roku osiągnął zysk w kwocie 117 005,93 zł.

4. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok.

Zarząd przyjął korektę prognoz finansowych na rok 2018. Korekta była spowodowana skupieniem się na wytworzeniu produkcji własnych a co za tym idzie zmniejszeniu nakładów na projekty zewnętrzne oraz opóźnieniach w związku z refundacją dotacji unijnych. Informacja o zmianie prognoz finansowych ukazała się w raporcie ESPI nr 10 w dniu 9 listopada 2018r. Jednakże przewidywana sprzedaż gier po premierze była niższa niż zakładana. Natomiast kontrakty zawierane z klientami opóźniły się w znaczącym stopniu uniemożliwiającym realizację prognoz. Część przychodów ze sprzedaży, które były spodziewane pod koniec 2018 roku, zostaną zaksięgowane w 2019 roku. W związku z powyższym prognozowane przychody finansowe zostaną zrealizowane w 60,6%. Zamiast prognozowanego zysku 25 tys. zł, Spółka zanotuje stratę w wysokości 406 233,42 zł. Aktualnie sprawozdanie finansowe za rok 2018 jest w trakcie badania przez biegłego rewidenta, i w związku z tym ostateczne wyniki finansowe mogą różnić się od zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.

5. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Prime Bit Games S.A.

W kwartale IV miała miejsce premiera naszego flagowego produktu gry Magic Nations na urządzenia mobilne typu tablet - Android, iOS. Spółka dokonała portingu gry na ten typ urządzeń. Magic Nations to multiplatformowa, strategiczna karcianka, osadzona w świecie fantasy dla graczy z całego świata. Trwają również prace nad portingiem tytułu na Xbox One, iOS i Android. Dodatkowo w pierwszym kwartale 2019 miała miejsce premiera gry Magic Nations na platformę Nintendo Switch. W opinii Zarządu wskazane powyżej działania mogą mieć znaczący wpływ na wynik Spółki w roku 2019 jak i w kolejnych latach.

W okresie tym trwały również prace nad grą Inside Grass: A Little Adventure, która swoją premierę miała w I kwartale 2019 na platformach Apple iOS oraz Google Play. Inside Grass to gra RPG łączącą w sobie dwa gatunki gier: zręcznościowy i przygodowy. Fabuła gry opiera się na historii Anny i Bobbiego, którzy zostają

zmniejszeni do wielkości mrówki, gdzie muszą sobie radzić w świecie małych zwierząt. Przez ten dziki świat prowadzi ich wróżka, która daje im cenne wskazówki. Bohaterowie mają do przejścia kilka światów, aby na końcu pokonać Królową Mrówek. Podczas kolejnych etapów gry zbieramy eliksiry, które można wymienić na życie, prędkość lub moc. Model biznesowy gry opiera się na mikropłatnościach wewnątrz gry. W kwartale IV trwały również prace nad kolejną grą mobilną, pt. „Froggy Adventure”, kierowaną również do dzieci jak i dorosłych. Rozpoczęto również rozmowy mające na celu wydanie tej gry na rynku Chińskim co w efekcie w kwartale I 2019 skutkowało podpisaniem umowy wydawniczej na tym rynku.

Spółka w kwartale IV rozpoczęła rozmowy z Wyższą Szkołą Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie odnośnie powstania nowego kierunku studiów na Wydziale Informatyki ze specjalizacją – „Inżynieria gier komputerowych”. Zaowocowało to współpracą i podpisaniem umowy w nowym roku 2019. Zajęcia na WSliZ w Rzeszowie poprowadzą nasi pracownicy, którzy posiadają wieloletnie doświadczenie w obszarze tworzenia gier na wszystkie platformy, w tym również sam Prezes Michał Ręczkowicz, który jest absolwentem WSliZ. Program studiów został przygotowany w oparciu o model produkcyjny gry, tak aby każdy student mógł poznać ten proces od podszewki. Po ich ukończeniu absolwenci będą posiadać wiedzę potrzebną do zajmowania stanowisk takich jak projektant czy programista gier komputerowych. Spółka wraz z WSliZ w Rzeszowie umożliwia odbicia kursów, m.in. z programowania, grafiki, ilustracji.

W omawianym okresie Spółka brała po raz pierwszy udział w największym w Polsce festiwalu popkultury pn. „Warsaw Comic Con”, który odbywał się w Ptak Warsaw Expo. Z myślą o fanach gier elektronicznych przygotowano imprezę towarzyszącą – targi gier Warsaw Games Show. Atrakcjami imprezy były m.in.: strefa wolnego grania, spotkania z twórcami, premiery oraz liczne konkursy. Spółka miała swoje stoiska w strefie Indie Games Festival. Uczestnicy festiwalu mieli możliwość zagrać w nasze najpopularniejsze gry, tj. Magic Nations, Dark Tower, Caveman Chuck, dzięki czemu produkcje Studia są bardziej rozpoznawalne w kraju.

IV kwartał to także udział w kongresie 590, gdzie Spółka miała swoje stoisko, na którym zaszczylił nas sam Prezydent. Kongres 590 to cykliczne, coroczne wydarzenie gospodarcze, skupiające przedstawicieli polskiego biznesu, nauki, polityki i legislacji oraz gości zagranicznych. Stanowi arenę wymiany myśli, poglądów i doświadczeń polskich przedsiębiorców, menedżerów, polityków, naukowców oraz ekspertów ekonomicznych. Uczestnictwo Spółki w tego typu wydarzeniach ma na celu zwiększenie rozpoznawalności gier, które tworzy Spółka oraz poszerzenia swojego zasięgu i zdobywanie nowych, prężnie działających rynków gamingowych.

30.10.2018 r Spółka podpisała umowę z firmą której oferta została wybrana w odpowiedzi na zapytanie ofertowe nr 03.09.2018 dotyczące realizacji kompleksowych usług doradczych w zakresie rozwoju działalności w ramach projektu „Opracowanie i wdrożenie strategii działalności międzynarodowej przedsiębiorstwa Prime Bit Games SA w zakresie eksportu na rynkach zagranicznych” realizowanego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014 – 2020, III Oś Priorytetowa: Przedsiębiorcza Małopolska, Działanie 3.3 Umiędzynarodowienie małopolskiej gospodarki, Poddziałanie 3.3.2 Aktywność międzynarodowa małopolskich MŚP.

14.12.2018r. Spółka podpisała umowę z Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości z siedzibą w Warszawie na dofinansowanie projektu pn. „Wdrożenie innowacyjnego modelu biznesowego w Prime Bit Games celem wejścia na nowe rynki zagraniczne” w ramach Programu Operacyjnego Polska Wschodnia na lata 2014 – 2020 Oś Priorytetowa I: Przedsiębiorcza Polska Wschodnia, Działanie 1.2 Internacjonalizacja MŚP. Całkowita wartość projektu: 376 608, 94 zł. Całkowita wartość dofinansowania 237 615,00 zł. Okres realizacji do dnia: 31.10.2019r.

Spółka w kwartale IV przeprowadziła także kolejne wdrożenie oprogramowania Wirtualnego Kelnera. Rynek docelowy tego produktu to: restauracje oraz hotele. Dzięki tej jakże innowacyjnej aplikacji klient optymalizuje procesy zamawiania dań i zwiększa przychody. Dodatkowo przy stoliku klienta restauracji zamontowany jest interaktywny tablet, dzięki czemu ma on możliwość samodzielnego zamówienia wybranego

pośiłku w dowolnej chwili oraz dokonania płatności. Aplikacja umożliwia wezwanie kelnera w dowolnej chwili oraz uruchomienie odpłatnie strefy relaksu, w której znajdują się gry produkcji naszego Studia. Spółka dzieli się tym samym przychodami z właścicielami restauracji w modelu 50:50. Jest to również szansa dla Spółki, gdyż otwiera nowy kanał dystrybucji, monetyzacji, przy jednoczesnym zwiększeniu systematycznie przychodów z tytułu abonamentu miesięcznego.

6. Informacje Zarządu Prime Bit Games S.A. na temat aktywności, jakie podejmowała firma w obszarze rozwoju prowadzonej działalności.

Spółka w IV kwartale wzięła udział w dwóch istotnych wydarzeniach tj. Kongres 590 oraz Warsaw Comic Con. Kongres 590 to cykliczne, coroczne wydarzenie gospodarcze, skupiające przedstawicieli polskiego biznesu, nauki, polityki i legislacji oraz gości zagranicznych. Uczestnictwo Spółki w tego typu wydarzeniach ma na celu zwiększenie rozpoznawalności gier, które tworzy Spółka oraz poszerzenia swojego zasięgu i zdobywanie nowych, prężnie działających rynków gamingowych. Warsaw Comic Con, który odbywał się w Ptak Warsaw Expo targi gier Warsaw. Spółka miała swoje stoiska w strefie Indie Games Festival. Uczestnicy festiwalu mieli możliwość zagrać w nasze najpopularniejsze gry, tj. Magic Nations, Dark Tower, Caveman Chuck, dzięki czemu produkcje Studia są bardziej rozpoznawalne w kraju

Ważnym wydarzeniem dla Spółki była także współpraca z Wyższą Szkołą Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie odnośnie powstania nowego kierunku studiów na Wydziale Informatyki ze specjalizacją – „Inżynieria gier komputerowych”. Po ich ukończeniu absolwenci będą posiadać wiedzę potrzebną do zajmowania stanowisk takich jak projektant czy programista gier komputerowych. Spółka wraz z WSiIZ w Rzeszowie umożliwia odbycia kursów, m.in. z programowania, grafiki, ilustracji.

7. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji.

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

8. Wskazanie przyczyn niesporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych w przypadku, gdy emitent tworzy grupę kapitałową i nie sporządza takich sprawozdań.

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

9. Informacja o strukturze akcjonariatu Prime Bit Games S.A.

Skład akcjonariuszy i strukturę kapitału akcyjnego na dzień 31 grudnia 2018 roku przedstawia poniższa tabela:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Prime Bit Studio Sp. z o. o.	4.000.000	4.000.000	62,24%	62,24%
Midven S.A.	1.000.000	1.000.000	15,56%	15,56%
Pozostali	1.426.733	1.426.733	22,20%	22,20%
Suma	6.426.733	6.426.733	100%	100%

10. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta.

Na dzień 31.12.2018 r. spółka zatrudniała 12 osób w przeliczeniu na pełne etaty. Większość prac przy realizacji projektów wykonywanych jest na podstawie umów o pracę a także osób zatrudnionych na umowie B2B. Firma współpracuje także z dużą liczbą specjalistów zewnętrznych na podstawie kontraktów pod konkretne projekty.

W związku z planami rozwoju, spółka prowadzi szerokie działania rekrutacyjne mające na celu nawiązanie współpracy ze specjalistami o wysokich kwalifikacjach.