

Zarząd Spółki Prime Bit Games S.A. przekazuje do publicznej wiadomości raport okresowy za I kwartał 2019 r.

Podstawa prawna:

§ 5 ust. 1 pkt 1 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu "Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect".



**RAPORT  
ZA I KWARTAŁ 2019 ROKU**

PRIME BIT GAMES SPÓŁKA AKCYJNA

Z SIEDZIBĄ W RZESZOWIE

15 MAJA 2019 r.

**1. INFORMACJE O EMITENCIE**

<b>Firma:</b>	<b>Prime Bit Games Spółka Akcyjna</b>
<b>Adres siedziby:</b>	35-060 Rzeszów, ul. Juliusza Słowackiego 24 lok.1107
<b>Adres do korespondencji:</b>	35-213 Rzeszów, ul. Szlachecka 1
<b>NIP</b>	8133733409
<b>REGON</b>	366104954
<b>KRS</b>	0000693763
<b>Telefon:</b>	+48 17 283 18 70
<b>Adres poczty elektronicznej:</b>	office@primebitgames.com
<b>Adres strony internetowej:</b>	<a href="http://www.primebitgames.com">www.primebitgames.com</a>
<b>Rynek notowań:</b>	ASO NewConnect
<b>Skrót giełdowy:</b>	PBT
<b>Data debiutu</b>	26 czerwca 2018

Skład Zarządu na dzień publikacji raportu:

- Michał Ręczkowicz – Prezes Zarządu.

Skład Rady Nadzorczej na dzień publikacji raportu:

- Jakub Sieradzki – członek Rady Nadzorczej,
- Jacek Pasternak – członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Zajac – 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 oraz ich promocja i sprzedaż na dostępnych na Świecie platformach „gamingowych” oraz we własnych serwisach. Wokół wydawanych gier Spółka chce tworzyć się 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 również, że niektóre z wydawanych gier okażą się „hitem” rynkowym, co spowoduje, że wydawanie ich kolejnych edycji istotnie przełoży się na wartość sprzedaż z tego segmentu rynku.

Podstawowym modelem zarabiania, jaki przyjęła Spółka w segmencie „gamingowym”, jest model biznesowym 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 obecnie intensyfikuje prace, mające na celu zaimplementowanie w swoich grach technologii blockchain, w szczególności umożliwienia wymiany pomiędzy graczami zdobytych osiągnięć i przywilejów za pośrednictwem kryptowalut. Spółka zamierza umożliwić 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 tj. 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 2019 roku Spółka zamierza dokonać agresywnej ekspansji na rynki w Ameryce i Azji.

Bardzo istotnym projektem Spółki jest budowa Interaktywnego Portalu Graczy, za pomocą, którego Spółka będzie dystrybuować własne gry. Model oparty ma być o mikropłatności, wzbogacone o możliwość pieniężnej wymiany, sprzedaży, czy licytacji zdobytych przez graczy unikatowych kart fizycznych (zdobytych w grze). Prace nad platformą składają się z 3 etapów. Emitent jest obecnie w fazie opracowania i testowania platformy. Dzisiaj gra Magic Nations jest między innymi sprzedawana za pośrednictwem autorskiej platformy PrimeBit Games Launcher (PBGL), która jest w fazie Alpha. 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.

Drugim 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 w przyszłości.

Trzecim segmentem działalności Emitenta jest opracowanie i wdrażanie własnych aplikacji na rynku usług. Obecnie Spółka rozwija trzy produkty: eWaiter, Prime Manager oraz ITManager.

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

	<b>2019</b>	<b>2018</b>
Przychody netto ze sprzedaży	133 634,57	253 957,11
Zysk/strata na sprzedaży	-82 477,67	57 334,25
Zysk/strata z dział. operacyjnej	-43 689,87	48 827,55
Zysk/strata brutto	-43 518,49	49 444,52
Zysk/strata netto	-43 518,49	36 138,52

**Bilans (zł)**

	<b>31.03.2019</b>	<b>31.03.2018</b>
Kapitał własny	1 664 903,52	653 144,45
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	797 184,94	2 040 643,41
Zapasy	565 607,89	-
Należności krótkoterminowe	645 236,47	1 361 210,53
Inwestycje krótkoterminowe	877 779,98	700 045,59
<b>Suma bilansowa</b>	<b>2 462 088,46</b>	<b>2 693 787,86</b>

**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 oraz rachunek przepływów pieniężnych w zakresie oznaczonym literami i cyframi rzymskimi w załączniku nr 1 do ustawy o rachunkowości.

<b>AKTYWA (zł)</b>			
		<b>31.03.2019</b>	<b>31.03.2018</b>
<b>A</b>	<b>Aktywa trwałe</b>	<b>371 028,12</b>	<b>304 758,36</b>
I.	Wartości niematerialne i prawne	342 500,00	300 000,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	5 171,12	3 502,96
III.	Należności długoterminowe	-	-
IV.	Inwestycje długoterminowe	-	-
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	23 357,00	1 255,40
<b>B</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>2 091 060,34</b>	<b>2 389 029,50</b>
I.	Zapasy	565 607,89	-
II.	Należności krótkoterminowe	645 236,47	1 361 210,53
III.	Inwestycje krótkoterminowe	877 779,98	700 045,59
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 436,00	327 773,38
<b>AKTYWA RAZEM</b>		<b>2 462 088,46</b>	<b>2 693 787,86</b>

<b>PASYWA (zł)</b>			
		<b>31.03.2019</b>	<b>31.03.2018</b>
<b>A.</b>	<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>1 664 903,52</b>	<b>653 144,45</b>
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	-406 233,42	117 005,93
VI.	Zysk (strata) netto	-43 518,49	36 138,52
VII	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	-	-
<b>B.</b>	<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>797 184,94</b>	<b>2 040 643,41</b>
I.	Rezerwy na zobowiązania	-	-
II.	Zobowiązania długoterminowe	-	-
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	480 975,55	1 945 310,04
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	316 209,39	95 333,37
<b>PASYWA RAZEM</b>		<b>2 462 088,46</b>	<b>2 693 787,86</b>

<b>RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT</b>		
(WARIANT PORÓWNAWCZY) (zł)		
	<b>1.01.2019</b>	<b>1.01.2018</b>
	<b>-31.03.2019</b>	<b>-31.03.2018</b>
<b>A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:</b>	<b>133 634,57</b>	<b>253 957,11</b>
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	128 384,57	253 957,11
II. Zmiana stanu produktów	-	-
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	5 250,00	-
<b>B Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>216 112,24</b>	<b>196 622,86</b>
I. Amortyzacja	24 733,44	16 953,01
II. Zużycie materiałów i energii	5 184,52	19 198,35
III. Usługi obce	61 482,20	95 692,15
IV. Podatki i opłaty	1 011,65	1 956,54
V. Wynagrodzenia	79 944,51	44 599,16
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	25 996,41	13 331,24
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	17 709,51	4 892,41
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	50	-
<b>C Zysk (/strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>-82 477,67</b>	<b>57 334,25</b>
<b>D Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>42 118,94</b>	<b>-4 374,90</b>
I. Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	-	-
II. Dotacje	15 868,20	-6 708,70
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-
IV. Inne przychody operacyjne	26 250,74	2 333,80
<b>E Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>3 331,14</b>	<b>4 131,80</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	-	-
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-
III. Inne koszty operacyjne	3 331,14	4 131,80
<b>F Zysk/strata na działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-43 689,87</b>	<b>48 827,55</b>
<b>G Przychody finansowe</b>	<b>172,03</b>	-
I. Dywidendy i udziały w zyskach	-	-
II. Odsetki	5,48	-
III. Zysk ze zbycia inwestycji	-	-
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	-	-
V. Inne	166,55	-
<b>H Koszty finansowe</b>	<b>0,65</b>	<b>-616,97</b>
I. Odsetki	0,65	-
II. Strata ze zbycia inwestycji	-	-
III. Aktualizacja wartości inwestycji	-	-
IV. Inne	-	-616,97
<b>I Zysk (strata) brutto (I+/-J)</b>	<b>-43 518,49</b>	<b>49 444,52</b>
<b>J Podatek dochodowy</b>	-	<b>13 306,00</b>
<b>K Pozostałe obowiązkowe zm. zysku (zw. straty)</b>	-	-
<b>L Zysk (strata) netto (K-L-M)</b>	<b>-43 518,49</b>	<b>36 138,52</b>

<b>ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM (zł)</b>		
	<b>1.01.2019</b>	<b>1.01.2018</b>
	<b>-31.03.2019</b>	<b>-31.03.2018</b>
<b>I. Kapitał własny na początek okresu (BO)</b>	1 708 422,01	617 005,93
<b>I.a. Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	1 708 422,01	617 005,93
<b>II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)</b>	1 664 903,52	653 144,45
<b>III. Kapitał (fundusz) własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokryciu straty)</b>	1 664 903,52	653 144,45

<b>RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH (METODA BEZPOŚREDNIA) (zł)</b>		
	<b>1.01.2019</b>	<b>1.01.2018</b>
	<b>-31.03.2019</b>	<b>-31.03.2018</b>
<b>A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>		
<b>I.</b> Wpływy	127 150,28	172 041,39
<b>II.</b> Wydatki	181 102,02	223 988,40
<b>III.</b> Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I-II)	-53 951,74	-51 947,01
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>		
<b>I.</b> Wpływy	-	-
<b>II.</b> Wydatki	-	-
<b>III.</b> Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-	-
<b>C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>		
<b>I.</b> Wpływy	17 880,34	95 745,50
<b>II.</b> Wydatki	6,38	12 284,47
<b>III.</b> Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	17 873,96	83 461,03
<b>D. Przepływy pieniężne netto, razem (A.III +/-B.III+/-C.III)</b>	<b>-36 077,78</b>	<b>31 514,02</b>
<b>E. Bilansowa zmiana środków pieniężnych</b>	<b>-6,66</b>	<b>-187,52</b>
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>313 819,43</b>	<b>668 531,57</b>
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D)</b>	<b>277 741,65</b>	<b>700 045,59</b>



### 3. 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.

W niniejszym sprawozdaniu prezentowane są dane finansowe za 1 kwartał 2019 roku (01.01.2019 – 31.03.2019) w zestawieniu z danymi za 1 kwartał 2018 roku (01.01.2018 – 31.03.2018).

#### 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. Odzwierciedlają 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 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 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.

#### 4. 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

Spółka wykazała w I kwartale 2019 r. przychody ze sprzedaży na poziomie 133 635 zł, co było wynikiem o 47,4% niższym niż w I kwartale 2018 r. W tym samym okresie koszty działalności operacyjnej wzrosły o 9,9%. W efekcie Spółka wykazała stratę na sprzedaży w wysokości 82 478 zł. W br. Spółka jest bardziej skupiona na budowaniu projektów własnych oraz sprzedaży w modelu abonamentowym. W krótkim terminie przyniosło to spadek przychodów i wzrost kosztów osobowych, ale docelowo ma dać efekt w postaci stałego wzrostu przychodów ze sprzedaży oraz wyższej rentowności na działalności operacyjnej. W I kwartale br. dodatnie saldo z pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych spowodowało, że strata z działalności operacyjnej była istotnie mniejsza i wyniosła 43 690 zł, natomiast strata netto wyniosła 43 518 zł.

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

Pozycja (zł)	I kwartał 2019
Zamówienia na gry	28 413,00
Zamówienia na oprogramowanie	51 411,50
Bezpośrednie przychody z gier własnych	13 728,55
Abonamenty	16 762,08
Konferencje i inne	23 319,44
<b>Przychody ze sprzedaży ogółem</b>	<b>133 634,57</b>

Dzięki rozpoczętej w IV kwartale ub. r. współpracy i podpisaniu umowy w I kwartale 2019 r. z Wyższą Szkołą Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie, Spółka przyczyniła się do powstania nowego kierunku studiów na Wydziale Informatyki ze specjalizacją – „Inżynieria gier komputerowych”. Zajęcia na WSiIZ w Rzeszowie poprowadzą pracownicy Spółki, którzy posiadają wieloletnie doświadczenie w obszarze tworzenia gier na wszystkie platformy, w tym Prezes Zarządu, który jest absolwentem WSiIZ. 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 WSiIZ w Rzeszowie umożliwi swoim studentom odbycie w trakcie studiów - kursów, m.in. z programowania, grafiki, ilustracji.

W I kwartale 2019 r. miała miejsce premiera gry Inside Grass: Little Adventure 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. Obie wersje gry zawierają mikropłatności.

W I kwartale 2019 r. premierę na platformę Nintendo miał również flagowy produkt Spółki jakim jest gra Magic Nations. W opinii Zarządu sprzedaż gry Magic Nations na platformę Nintendo Switch może mieć znaczący wpływ na wynik Spółki w roku 2019 jak i w kolejnych latach.

Zarząd Spółki podjął również strategiczną decyzję o podjęciu prac nad przeprojektowaniem trzech gier: Dark Tower, Inside Grass, CaveMan Chuck na platformę Nintendo Switch. Zarząd podjął taką decyzję w oparciu o zadowalające wyniki sprzedażowe produkcji Magic Nations na tej platformie. Dodatkowo Spółka uruchomi w 2019 r. usługę komercyjną związaną z poratowaniem gier dla swoich partnerów biznesowych. W I kwartale br. została podpisana umowa na portowanie gier dla firmy Acram Sp. z o.o. na platformę Nintendo Switch. Według wstępnych szacunków Zarządu przychody z tego tytułu powinny przekroczyć 100 tys. zł w 2019 r.

I kwartał 2019 r. stał także pod znakiem prac nad nową odsłoną kolejnej gry mobilnej, pn. „Froggy Adventure”, kierowaną do dzieci, jak i dorosłych. W planach jest wydanie tej gry na rynku chińskim.

Zarząd Spółki podpisał również umowę wydawniczą z firmą Martian Interactive Entertainment Limited działającą na rynku chińskim. Umowa dotyczy współpracy w zakresie wydawania tytułów należących do Spółki. W pierwszej kolejności przeprowadzone zostaną prace dostosowawcze oraz niezbędne tłumaczenia gry Freddy Adventure. Na bazie podpisanej umowy wydawca zapewnił obsługę marketingową oraz pełną dystrybucję.

W I kwartale br. został podpisany list intencyjny, a następnie umowa ramowa dotycząca współpracy w zakresie produkcji gier mobilnych z firmą Fintech S.A. Określa ona warunki współpracy przy projektowaniu, tworzeniu i rozwijaniu gier mobilnych. W przypadku sukcesu pierwszego projektu obie strony zamierzają kontynuować współpracę przy kolejnych produkcjach. Oprócz produkcji gier, współpraca ma obejmować również ich komercjalizację. W ramach umowy ramowej spółka Fintech zadeklarowała przeznaczenie kwoty do 3 mln zł na zlecenia do Spółki w terminie do końca 2021 r.

Zarząd Spółki podpisał również umowę na rozbudowanie i dystrybucję gry komputerowej "Z Cafe" z DTP Soft Sp. z o.o. z siedzibą w Rabce Zdrój. Zgodnie z umową, Spółka w okresie co najmniej 5 najbliższych lat będzie wydawcą gry z wyłącznym prawem do jej dystrybucji oraz modyfikacji. Obecną wartość nabytych praw do gry ustalono na poziomie 500 tys. zł. Z tytułu nabytych praw Spółka będzie płacić spółce DTP wynagrodzenie równe 30% uzyskanych przychodów z tytułu sprzedaży gry.

W finale 2.edycji plebiscytu Prestiżowy Produkt Roku 2019 jaki miał miejsce w I kwartale 2019 roku, produkt Spółki - Wirtualny Kelner - otrzymał statuetkę Prestiżowego Produktu. Jest to wielki sukces całego zespołu, począwszy od twórców aplikacji, po grafików.

W II kwartale 2019 r. Spółka intensyfikuje działania mające na celu: wzrost przychodów z abonamentów, zwiększenie zamówień na gry (między innymi dzięki umowie z Fintech) oraz wzrost sprzedaży gier własnych. Spółka stara się również, aby zamówienia na oprogramowanie utrzymały się na obecnym poziomie. W celu zwiększenia efektywności, Spółka planuje obniżyć koszty działalności operacyjnej w II kwartale 2019 r. poniżej poziomu z I kwartału. W II kwartale 2019 r. planowana jest publikacja gry Freddy na rynku chińskim. Poza tym przedstawiciele Spółki wezmą udział w kilku konferencjach branżowych, w tym w jednej Spółka wystąpi w roli organizatora (Konferencja Rzemiosło IT). Dzięki dotacji unijnej przedstawiciele Spółki wyjadą również do Tokio w celu pozyskania partnerów biznesowych.

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

Emitent nie publikował prognoz finansowych na rok 2019.

## **6. OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI**

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

## 7. 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.

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

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

## 9. WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZENIA SKONSOLIDOWANYCH SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH

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

## 10. 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	62,24%	62,24%
Midven S.A.	1 000 000	15,56%	15,56%
Pozostali	1 426 733	22,20%	22,20%
Razem	6 426 733	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.

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

Na dzień publikacji raportu Spółka zatrudnia 9 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