

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



Rzeszów, dnia 19 kwietnia 2018r.

Spis treści:

1. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe za I kwartał 2018 roku.	3
2. Informacja o zasadach przyjętych przy sporządzeniu raportu.....	6
3. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport.....	6
4. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok.	8
5. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Prime Bit Games S.A.	8
6. Informacje Zarządu Prime Bit Games S.A. na temat aktywności, jakie podejmowała firma w obszarze rozwoju prowadzonej działalności.	8
7. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji.	8
8. Wskazanie przyczyn niesporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych w przypadku, gdy emitent tworzy grupę kapitałową i nie sporządza takich sprawozdań.	9
9. Informacja o strukturze akcjonariatu Prime Bit Games S.A.....	9
10. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta.	9

1. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe za I kwartał 2018 roku.

Bilans jednostkowy spółki Prime Bit Games S.A.

	AKTYWA	Stan na dzień (zł, gr.)	
		31.03.2018r.	31.03.2017r.
A.	Aktywa trwałe	304 758,36	380 000,00
I.	Wartości niematerialne i prawne	300 000,00	380 000,00
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	3 502,96	-
III.	Należności długoterminowe	-	-
IV.	Inwestycje długoterminowe	-	-
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 255,40	-
B.	Aktywa obrotowe	2 389 029,50	122 888,21
I.	Zapasy	-	-
II.	Należności krótkoterminowe	1 361 210,53	31 853,65
III.	Inwestycje krótkoterminowe	700 045,59	72 978,17
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	327 773,38	18 056,39
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	-	-
D.	Udziały (akcje) własne	-	-
	AKTYWA RAZEM	2 693 787,86	502 888,21

	PASywa	Stan na dzień (zł, gr.)	
		31.03.2018r.	31.03.2017r.
A.	Kapitał (fundusz) własny	653 144,45	482 474,42
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	500 000,00	500 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	-	-
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	-	-
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	117 005,93	-
VI.	Zysk (strata) netto	36 138,52	-17 525,58
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	-	-
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 040 643,41	20 413,79
I.	Rezerwy na zobowiązania	-	-
II.	Zobowiązania długoterminowe	-	-
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	1 945 310,04	20 413,79
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	95 333,37	-
	PASYWA RAZEM	2 693 787,86	502 888,21

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

		01.01.2018 - 31.03.2018	01.01.2017 - 31.03.2017	01.01.2018- 31.03.2018	19.12.2016- 31.03.2017*
A.	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	253 957,11	47 767,49	253 957,11	47 767,49
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	253 957,11	37 035,78	253 957,11	37 035,78
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	-	10 731,71	-	10 731,71
B.	Koszty działalności operacyjnej	196 622,86	41 350,34	196 622,86	61 957,32
I.	Amortyzacja	16 953,01	16 668,98	16 953,01	16 668,98
II.	Zużycie materiałów i energii	19 198,35	1 496,49	19 198,35	1 533,08
III.	Usługi obce	95 692,15	7 233,55	95 692,15	21 428,67
IV.	Podatki i opłaty	1 956,54	285,20	1 956,54	907,00
V.	Wynagrodzenia	44 599,16	9 244,07	44 599,16	11 391,90
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	13 331,24	2 250,42	13 331,24	2 640,46
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	2 450,25	1 115,55	2 450,25	1 115,55
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-	-	-
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	57 334,25	6 417,15	57 334,25	-14 189,83
D.	Pozostałe przychody operacyjne	-4 374,90	-0,03	-4 374,90	-0,03
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II.	Dotacje	-6 708,70	-	-6 708,70	-
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
IV.	Inne przychody operacyjne	2 333,80	-0,03	2 333,80	-0,03
E.	Pozostałe koszty operacyjne	4 131,80	3 331,69	4 131,80	3 331,69
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
III.	Inne koszty operacyjne	4 131,80	3 331,69	4 131,80	3 331,69
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	48 827,55	3 085,43	48 827,55	-17 521,55
G.	Przychody finansowe	-	-	-	-
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	-	-	-	-
II.	Odsetki	-	-	-	-
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	-	-	-	-
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-

V.	Inne	-	-	-	-
H.	Koszty finansowe	-616,97	4,03	-616,97	4,03
I.	Odsetki	-	-	-	-
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	-	-	-	-
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
IV.	Inne	-616,97	4,03	-616,97	4,03
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	49 444,52	3 081,40	49 444,52	-17 525,58
J.	Podatek dochodowy	13 306,00	-	13 306,00	-
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-	-	-
L.	Zysk (strata) netto (I-J-K)	36 138,52	3 081,40	36 138,52	-17 525,58

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

Lp.	Tytuł	01.01.2018 - 31.03.2018	19.12.2016 - 31.03.2017*
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)	653 144,45	482 474,42
III	Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	653 144,45	482 474,42

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

		01.01.2018 - 31.03.2018	01.01.2017 - 31.03.2017	01.01.2018 - 31.03.2018	19.12.2016 - 31.03.2017*
A.	Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I.	Wpływy	172 041,39	24 580,00	172 041,39	24 580,00
II.	Wydatki	223 988,40	12 715,39	223 988,40	51 597,80
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I-II)	-51 947,01	11 864,61	-51 947,01	-27 017,80
B.	Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I.	Wpływy	-	-	-	-
II.	Wydatki	-	-	-	-
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-	-	-	-
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I.	Wpływy	95 745,50	-	95 745,50	100 000,00
II.	Wydatki	12 284,47	4,03	12 284,47	4,03

III.	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	83 461,03	-4,03	83 461,03	99 995,97
D.	Przepływy pieniężne netto, razem (A.III +/- B.III+/-C.III)	31 514,02	11 860,58	31 514,02	72 978,17
E.	Bilansowa zmiana środków pieniężnych	-187,52	-	-187,52	-
F.	Środki pieniężne na początek okresu	668 531,57	61 117,59	668 531,57	-
G.	Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D)	700 045,59	72 978,17	700 045,59	72 978,17

*Pierwszy rok obrotowy Spółki trwał od 19.12.2016r do 31.12.2017r.

2. Informacja o zasadach przyjętych przy sporządzeniu raportu.

Raport kwartalny PrimeBit Games S.A. został sporządzony zgodnie z wytycznymi Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect” (postanowienia § 5 ust. 4.1 i 4.2).

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. Spółka nie zmieniała stosowanych zasad rachunkowości w stosunku do zasad obowiązujących w 2017 roku.

W niniejszym sprawozdaniu prezentowane są dane finansowe za I kwartał 2018 roku (01.01.2018 – 31.03.2018) w zestawieniu z danymi za 1 kwartał 2017 roku (01.01.2017 – 31.03.2017).

3. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport.

Emitent w pierwszym kwartale 2018 roku osiągnął przychody w wysokości 254 tys. zł i były one ponad pięciokrotnie większe niż w I kwartale roku 2017. Spółka zamknęła I kwartał 2018 roku zyskiem 36 tys. zł. Podczas gdy I kwartał 2017 roku został zakończony zyskiem 3 tys. zł. Osiągnięte wyniki w I kw. 2018 roku były niższe o 20% od prognoz opublikowanych w memorandum informacyjnym dla akcji serii C.

Na znaczący wzrost przychodów i wyniku finansowego w I kw. 2018 roku w stosunku do okresu porównawczego miało wpływ przeprowadzenie emisji akcji serii B w IV kwartale 2017 roku. Dzięki pozyskaniu środków z emisji akcji serii B Emitent mógł znacząco rozbudować swoje kadry i podjąć się realizacji znacznie większej ilości zleceń zewnętrznych oraz rozpocząć intensywne prace nad własnymi grami.

Znaczący wzrost należności krótkoterminowych w I kw. 2018 roku wynika z faktu ujęcia w tej pozycji wpływów z emisji akcji serii C. Emisja akcji serii C była emisją publiczną, w związku z czym zgodnie z obowiązującymi przepisami do dnia rejestracji akcji serii C wpłaty na akcje serii C są przetrzymywane w depozycie domu maklerskiego. Na dzień publikacji raportu akcje serii B i C zostały zarejestrowane, a dom maklerski przekazał już środki emisji Emitentowi. Znaczący wzrost pozycji zobowiązania krótkoterminowe w I kw. 2018 roku wynika z faktu wykazania w tej pozycji kwoty 1 724 tys. zł, która stanowi wpływy z emisji akcji serii B i C, i do dnia rejestracji akcji serii B i C stanowi zobowiązanie Emitenta. Na dzień publikacji raportu akcje serii B i C zostały zarejestrowane, a powyższa kwota po pomniejszeniu o koszty emisji została zaksięgowana na kapitały własne Spółki.

Spółka na dzień 30 września 2017 roku zatrudniała 4,5 osoby w przeliczeniu na etat. Natomiast 31 marca 2018 roku zatrudniała już 12 osób w przeliczeniu na pełny etat. Ponadto spółka znacząco zwiększyła liczbę specjalistów zewnętrznych, z którymi współpracuje. Przychody w I kwartale wysokości 6,7 tys. zł wynika z faktu dokonania zwrotu do PARP zaliczek otrzymanych w 2017 roku na realizację programu „4-Stock” nierozliczonej do końca 2017 roku.

W I kwartale Prime Bit Games SA przeprowadziło emisję publiczną akcji serii C, z której pozyskano 892 tys. zł. Pozyskane podczas emisji środki zostaną przeznaczone na rozwój następujących obszarów:

Development – zwiększanie zdolności firmy Prime Bit Games SA do rozwijania własnych projektów o wysoce innowacyjnej treści i dobrej jakości. Produkcje, w które zainwestowany będzie kapitał, charakteryzować ma duży potencjał rozwojowy, umożliwiając zwiększenie konkurencyjności firmy w branży gier wideo na rynkach europejskich i międzynarodowych. Pozyskane środki przeznaczone zostaną na pomysły obejmujące produkcje pierwszego prototypu, nadającego się do gry lub pierwszej wersji testowej gry – w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.

Marketing – główną inwestycją w tym obszarze będzie wprowadzanie nowych produktów na rynek i ich promocja. Finansowany będzie czynny udział spółki w lokalnych, krajowych, jak i zagranicznych konferencjach, targach i wystawach gamingowych czy hackathonach. Pozyskane środki umożliwią pozyskanie bezpośrednich opinii od odbiorców na temat marki, budowanie pozytywnego wizerunku firmy oraz badania rynku – poznanie oferty i planów konkurencji, śledzenie najnowszych trendów branżowych oraz pozyskanie partnerów biznesowych, którzy pomogą firmie rozwijać się na wielu płaszczyznach.

Ogólne – aktywna pomoc w bieżącym funkcjonowaniu firmy – wspomaganie procesów rekrutacyjnych, zatrudnianie nowych specjalistów, którzy dla przedsiębiorstwa będą realizować innowacyjne i zaawansowane technologicznie projekty, finansowanie kursów zwiększających kwalifikacje i kompetencje pracowników. Pozyskane środki przeznaczone zostaną także na zakup nowoczesnego sprzętu, umożliwiającego sprawne funkcjonowanie przedsiębiorstwa oraz powstających w nim gier.

W I kwartale 2018r. spółka złożyła wnioski na dwa projekty. Pierwszym z nich jest „Automatyzacja mikrotargetowania na podstawie danych zebranych przez algorytmy uczące się” w ramach działania 2.3 “Proinnowacyjne usługi dla przedsiębiorstw” Poddziałania 2.3.2 “Bony na innowacje dla MŚP” w ramach II Osi Priorytetowej “Wsparcie otoczenia i potencjału przedsiębiorstw do prowadzenia działalności B+R+I” Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020.

Drugim jest „Wdrożenie innowacyjnego modelu biznesowego w PrimeBit Games celem wejścia na nowe rynki zagraniczne” w ramach osi priorytetowej 1 Przedsiębiorcza Polska Wschodnia działanie 1.2 Internacjonalizacja MŚP.

Spółka czeka także na ocenę wniosku pn. „Opracowanie i wdrożenie strategii działalności międzynarodowej przedsiębiorstwa Prime Bit Games SA w zakresie rozwoju eksportu na rynkach zagranicznych”, w ramach konkursu 3.3.2 RPO Woj. Małopolskiego (przesunięcie ogłoszenia wyników na w II kw 2018). Dofinansowane pozyskane z w/w działania pomoże Spółce w rozwoju firmy i poszerzania obszaru oddziaływania poprzez udział w imprezach targowo wystawienniczych o charakterze krajowym i międzynarodowym.

Należy nadmienić, że spółka jest czynnym członkiem Stowarzyszenia Polskie Gry i angażuje się w integrację branży gamingowej także na szczeblu krajowym. W ramach struktur stowarzyszenia wspiera innych członków a także korzysta z ich wsparcia przy tworzeniu nowych technologii.

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

Po przeprowadzeniu emisji akcji serii C Emitent dokonał korekty prognoz publikowanych w memorandum informacyjnym dla akcji serii C. aktualne prognozy finansowe Emitenta na rok 2018 wraz założeniami do nich zostały opisane w rozdziale 4.15.2 Dokumentu Informacyjnego. Korekta prognoz wynika z faktu niepozyskania pełnej kwoty z emisji akcji serii B i C – zostało pozyskane 86% zakładanej kwoty, oraz opóźnienia we wdrażaniu modyfikacji na platformie Nintendo Switch. Nieosiągnięcie zakładanych pełnych wpływów z emisji akcji serii B i C uniemożliwi przeprowadzenie rozbudowy zespołów programistów i grafików w pierwotnie zakładanym zakresie, co będzie miało w wpływ na mniejsze przychody z realizacji zleceń zewnętrznych. Ponadto Emitent wraz z Arts Alliance planował wspólnie wydać w III kwartale 2018 roku grę Magic Nations przeznaczoną na platformę Nintendo Switch. W związku z opóźnieniami we wprowadzeniu modyfikacji na platformie Nintendo Switch termin wydania gry Magic Nations uległ przesunięciu na grudzień 2018 roku. W związku z czym Spółka zakłada, że pierwsze przychody tej gry będą fakturowane dopiero w I kwartale 2019 roku, a nie jak pierwotnie Emitent zakładał w IV kwartale 2018 roku.

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

Działania inwestycyjne realizowane są zgodnie z opublikowanym harmonogramem w pkt 4.17 Dokumentu Informacyjnego. Ponadto Emitent osiąga także regularne przychody z prowadzonej działalności operacyjnej.

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

W omawianym kwartale bardzo ważnym aspektem była organizacja konferencji pod nazwą „Poznaj PrimeBit Games S.A.”. Spotkanie to miało na celu przybliżenie zainteresowanym struktury firmy, jej działalności oraz przyszłych zadań.

W I kwartale rozpoczęto prace nad aktualizacją gry CaveMan Chuck a także rozpoczęto pracę nad całkowicie nową grą Inside Grass.

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 19 kwietnia 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. z siedzibą w Rzeszowie	4 000 000	4 000 000	62,24%	62,24%
Arts Alliance S.A. z siedzibą w Elblągu	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	100,00%	100,00%

10. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta.

Na dzień 31.03.2018r. 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.