

RAPORT OKRESOWY

SPÓŁKI

PRIME BIT GAMES S.A.

ZA III KWARTAŁ 2017 ROKU



Rzeszów, dnia 14 listopada 2017 roku

SPIS TREŚCI

1.	Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe Prime Bit Games S.A. za III kwartał 2017 roku.....	3
2.	Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	5
3.	Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.....	6
4.	Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym.	6
5.	Opis stanu realizacji działań i inwestycji Prime Bit Games S.A. oraz harmonogramu ich realizacji.....	7
6.	Informacje Zarządu Prime Bit Games S.A. na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Prime Bit Games S.A. podejmował w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, w szczególności poprzez działania nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie w okresie objętym raportem.....	7
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.....	8
9.	Informacja o strukturze akcjonariatu Prime Bit Games S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu, co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu.	8
10.	Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty.	8

1. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe Prime Bit Games S.A. za III kwartał 2017 roku.

BILANS

AKTYWA		Stan na dzień (zł, gr.)	
		30.09.2017	30.09.2016
A.	Aktywa trwale	339 999,99	-
I.	Wartości niematerialne i prawne	339 999,99	-
II.	Rzeczowe aktywa trwale	-	-
III.	Należności długoterminowe	-	-
IV.	Inwestycje długoterminowe	-	-
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	-	-
B.	Aktywa obrotowe	299 035,01	-
I.	Zapasy	-	-
II.	Należności krótkoterminowe	58 765,21	-
III.	Inwestycje krótkoterminowe	177 912,03	-
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	62 357,77	-
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	-	-
D.	Udziały (akcje) własne	-	-
AKTYWA RAZEM		639 035,00	-

PASYWA		Stan na dzień (zł, gr.)	
		30.09.2017	30.09.2016
A.	Kapitał (fundusz) własny	508 081,93	-
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	500 000,00	-
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	-	-
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	-	-
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	-	-
VI.	Zysk (strata) netto	8 081,93	-
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	-	-
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	130 953,07	-
I.	Rezerwy na zobowiązania	-	-
II.	Zobowiązania długoterminowe	-	-
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	112 286,39	-
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	18 666,68	-
PASYWA RAZEM		639 035,00	-

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT (WARIANT PORÓWNAWCZY)

		od 01.07.2017 do 30.09.2017	od 01.07.2016 do 30.09.2016	od 12.12.2016 do 30.09.2017	od 01.01.2016 do 30.09.2016
A.	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	60 427,32	-	182 118,47	-
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	60 427,32	-	171 386,76	-
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	-
B.	Koszty działalności operacyjnej	54 976,80	-	156 929,56	-
I.	Amortyzacja	16 668,98	-	50 006,94	-
II.	Zużycie materiałów i energii	2 199,80	-	3 862,88	-
III.	Usługi obce	18 162,48	-	43 572,34	-
IV.	Podatki i opłaty	1 245,14	-	3 543,92	-
V.	Wynagrodzenia	12 705,59	-	38 628,69	-
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	2 863,17	-	8 237,51	-
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	136,00	-	1 286,90	-
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-	-	-
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A–B)	5 450,52	-	25 188,91	-
D.	Pozostałe przychody operacyjne	2 960,25	-	3 294,31	-
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II.	Dotacje	1 959,80	-	1 959,80	-
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
IV.	Inne przychody operacyjne	1 000,45	-	1 334,51	-
E.	Pozostałe koszty operacyjne	3 332,66	-	9 996,34	-
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
III.	Inne koszty operacyjne	3 332,66	-	9 996,34	-
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D–E)	5 078,11	-	18 486,88	-
G.	Przychody finansowe	69,89	-	73,19	-
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	-	-	-	-
II.	Odsetki	-	-	-	-
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	-	-	-	-
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
V.	Inne	69,89	-	73,19	-
H.	Koszty finansowe	0,09	-	0,14	-
I.	Odsetki	0,09	-	0,14	-
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	-	-	-	-
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
IV.	Inne	-	-	-	-
I.	Zysk (strata) brutto (F+G–H)	5 147,91	-	18 559,93	-
J.	Podatek dochodowy	1 636,00	-	10 478,00	-
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-	-	-
L.	Zysk (strata) netto (I–J–K)	3 511,91	-	8 081,93	-

RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH (METODA BEZPOŚREDNIA)

		od 01.07.2017 do 30.09.2017	od 01.07.2016 do 30.09.2016	od 12.12.2016 do 30.09.2017	od 01.01.2016 do 30.09.2016
A.	Przeplwy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-	-	-	-
I.	Wpływy	104 022,00	-	151 267,77	-
II.	Wydatki	49 374,59	-	146 966,14	-
II	Przeplwy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I + II)	54 647,41	-	4 301,63	-
B.	Przeplwy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-	-	-	-
I.	Wpływy	-	-	20 000,00	-
II.	Wydatki	-	-	-	-
II	Przeplwy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-	-	20 000,00	-
C.	Przeplwy środków pieniężnych z działalności finansowej	-	-	-	-
I.	Wpływy	53 659,80	-	153 659,80	-
II.	Wydatki	53,44	-	49,40	-
II	Przeplwy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	53 606,36	-	153 610,40	-
D.	Przeplwy pieniężne netto, razem (A.III ± B.III ± C.III)	108 253,77	-	177 912,03	-
E.	Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-	-	-	-
F.	Środki pieniężne na początek okresu	69 658,26	-	-	-
G.	Środki pieniężne na koniec okresu (F ± D)	177 912,03	-	177 912,03	-

ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

		od 01.07.2017 do 30.09.2017	od 12.12.2016 do 30.09.2017
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	504 570,02	500 000,00
I.a.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	504 570,02	500 000,00
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	508 081,93	508 081,93
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	508 081,93	508 081,93

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

Raport kwartalny Prime Bit 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 2016 roku.

3. Zwięzła charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki.

Najważniejszym wydarzeniem dla przedsiębiorstwa mającym miejsce w III kwartale 2017 roku było przekształcenie spółki PrimeBit Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w Prime Bit Games Spółka Akcyjna, podczas którego przedsiębiorstwo postanowieniem Sądu Rejonowego w Rzeszowie (XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego) 06 września 2017 roku zostało wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000693763.

Podjęty przez Zarząd Prime Bit Games SA krok o przekształceniu formy prawnej spółki, spowodowany był chęcią wejścia przedsiębiorstwa na oparty na alternatywnym systemie obrotu rynek akcji NewConnect. Czynnikiem determinującym podjęte działania był złożony przez spółkę w dniu 2017-08-18 wniosek pn. „Pozyskanie zewnętrznego dofinansowania dla spółki PRIME BIT GAMES Sp. z o.o. poprzez emisję akcji na rynku NewConnect” w ramach poddziałania 3.1.5 Wsparcie MŚP w dostępie do rynku kapitałowego – 4 Stock. W wyniku pozytywnej oceny merytorycznej przedsiębiorstwo znalazło się na liście 28 firm, rekomendowanych do dofinansowania w rozstrzygniętym już konkursie, organizowanym przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości. Firma w kolejnym kwartale wejdzie w posiadanie środków pieniężnych, w ramach ww. projektu, a kwota jaką otrzyma (równoznaczna z kwotą przez spółkę wnioskowaną) to 97 510,00 zł. Otrzymane wsparcie w ramach konkursu: MŚP w dostępie do rynku kapitałowego – 4 Stock pomoże firmie pozyskać kapitał zewnętrzny i przyczyni się do zwiększenia przewagi konkurencyjnej, której konsekwencją będzie zwiększenie produkcji zaawansowanych technologicznie gier oraz możliwość dotarcia na nowe, zagraniczne rynki zbytu.

Wszystkie działania prowadzone przez firmę od początku roku 2017 do końca III kw, były ściśle powiązane ze strategią wejścia firmy na NC. Aktualnie PrimeBit Games SA jest w trakcie prywatnej emisji akcji, zaś po jej zakończeniu (IV kwartał 2017 roku) zostaną podjęte kolejne kroki na drodze do debiutu giełdowego.

Poprzez wspieranie lokalnego środowiska gamingowego oraz jego czynną integrację, spółka zwiększa zainteresowanie młodych ludzi tworzeniem gier oraz zachęca ich do wspólnego dzielenia się wiedzą i doświadczeniem (inicjatywa: Rzeszowski GameDev – cykl comiesięcznych, bezpłatnych spotkań, skupiających się wokół szeroko pojętej tematyki gier (mobilnych, komputerowych, internetowych oraz inicjatywa: Gry z Podkarpacia – społeczna inicjatywa, której celem jest budowanie lokalnej społeczności i skupianie jej wśród branży elektronicznej rozrywki).

Spółka złożyła także wniosek pn. „Opracowanie i wdrożenie strategii działalności międzynarodowej przedsiębiorstwa Prime Bit Games SA w zakresie rozwoju eksportu na rynkach zagranicznych”, w ramach konkursu 3.3.22 RPO Woj. Małopolskiego. Ma to związek bardzo szybkim rozwojem firmy i chęcią poszerzenia obszaru oddziaływania poprzez udział w imprezach targowo wystawienniczych o charakterze międzynarodowym.

Należy nadmienić, że spółka ściśle współpracuje także z jednostkami naukowymi, w zakresie tworzenia, rozwijania nowych i obecnie wykorzystywanych rozwiązań technologicznych w branży gamingowej. Konsekwencją tych działań są przygotowania do złożenia wspólnego wniosku z WSIZ Rzeszów w ramach konkursu do działania 2.3.2 POIR.

4. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym.

Spółka nie publikowała prognoz finansowych na 2017 rok.

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

Nie dotyczy. Emitent osiąga regularne przychody z prowadzonej działalności operacyjnej.

6. Informacje Zarządu Prime Bit Games S.A. na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Prime Bit Games S.A. podejmował w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, w szczególności poprzez działania nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie w okresie objętym raportem.

W omawianym kwartale Spółka skupiła się głównie na rozwoju „Magic Nations” – kluczowej produkcji. Jej akcja umiejscowiona jest w rozszerzonym i wirtualnym świecie, którego efekty wzmacniają unikatowe kart fizycznych. Niespotykane dotąd rozwiązanie – łączące grę pudełkową z mobilną – ma przyczynić się do zbudowania prestiżu firmy oraz postrzegania jej jako liczącego się partnera biznesowego proponującego nowe, interdyscyplinarne podejście oparte na najnowszych nowinkach technologicznych. Firma pracuje równolegle nad kolejnymi nowinkami technologicznymi (w ramach prac B+R) które będą wykorzystane w tej i kolejnych produkcjach.

Przedsiębiorstwo jest także w trakcie prac rozwojowych nad grą „Cave Man Chuck”, która łączy w sobie dwa gatunki gier: zręcznościowy i przygodowy. To zabawna platformówka, przypominająca czasy słynnego "Mario", w której akcja została osadzona w odległej prehistorycznej erze kamienia łupanego, gdzie główny bohater produkcji to jaskiniowiec o imieniu Chuck pokonujący różne przeszkody, by odzyskać żonę porwaną przez pterodaktyla.

Obok działań wskazanych w poprzednim punkcie, mających na celu dalszy rozwój prowadzonej działalności przedsiębiorstwu, spółka podjęła także intensywne działania rekrutacyjne (dążące do poszerzenia zespołu graficzno – programistycznego przedsiębiorstwa pracującego nad zaawansowanymi technologicznie aplikacjami/grami) oraz działania marketingowo – PR’owe mające budować wizerunek spółki w jej otoczeniu rynkowym.

Aktualnie spółka pracuje nad kilkoma indywidualnymi komercyjnymi projektami (dla podmiotów zewnętrznych) związanymi z urzeczywistnieniem wizji klientów, których odbiciem będą zaawansowane technologicznie aplikacje/gry. Poprzez takie indywidualne podejście do tematu tworzenie nowych produkcji PrimeBit Games SA jest w stanie zagwarantować swoim klientom, że powstała aplikacja/gra będzie w pełni spełniać ich wymagania.

Na uwagę zasługują także rozpoczęte przez spółkę w III kwartale 2017 roku prace związane z uruchomieniem własnego sklepu internetowego z grami przedsiębiorstwa oraz różnego rodzaju gadżetami ściśle powiązanymi z produktami firmy. W konsekwencji podjętych działań spółka chce efektywniej budować i rozwijać relacje z klientami, umożliwić im łatwość w dostępie do swoich produkcji oraz powiększyć zasięg działania.

Dzięki inicjatywie Game Jam Rzeszów (wydarzeniu kierowanym do twórców gier) spółka chce w 2018 roku zgromadzić znaczną liczbę fanów elektronicznej rozrywki w jednym miejscu i zintegrować społeczność graczy. Powyższe działania odbywać będą się przy współpracy z Urzędem Miasta Rzeszowa z którym została podpisana umowa promocyjno-sponsorska. W III kwartale 2017 roku podjęte zostały także działania mające na celu nawiązanie kontaktów biznesowych, pozyskanie sponsorów związanych z współorganizacją dużego branżowego wydarzenia, które będzie w niedalekiej przyszłości będzie doskonałą okazją do pokazania lokalnego rynku gamingowego szerszej publiczności, a także nawiązania współpracy z nowymi partnerami i lokalnymi graczami zainteresowanymi tworzeniem gier.

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.

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

Prime Bit Games S.A. nie tworzy grupy kapitałowej. Działania w tym zakresie zostaną podjęte w najbliższych miesiącach.

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. Działania w tym zakresie zostaną podjęte w najbliższych miesiącach.

9. Informacja o strukturze akcjonariatu Prime Bit Games S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu, co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu.

Skład akcjonariuszy i strukturę kapitału akcyjnego na dzień 14 listopada 2017 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	80%	80%
Arts Alliance S.A. z siedzibą w Elblągu	1 000 000	1 000 000	20%	20%
Suma	5 000 000	5 000 000	100%	100%

Źródło: Emitent

10. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty.

Na dzień 30.09.2017r. spółka zatrudniała 4,5 osoby w przeliczeniu na pełne etaty. Większość prac przy realizacji projektów wykonywanych jest na podstawie umów współpracy (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 nawiązanie współpracy ze specjalistami o wysokich kwalifikacjach.