

**RAPORT KWARTALNY
PRIMEBIT GAMES S.A.
ZA II KWARTAŁ 2018 ROKU,
ZAKOŃCZONY W DNIU 30 CZERWCA 2018 ROKU**



Rzeszów, dnia 26 lipca 2018r.

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

Bilans jednostkowy spółki Prime Bit Games S.A.

	AKTYWA	Stan na dzień (zł, gr.)	
		30.06.2018r.	30.06.2017r.
A.	Aktywa trwałe	433 119,87	359 999,99
I.	Wartości niematerialne i prawne	424 999,99	359 999,99
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	6 864,48	-
III.	Należności długoterminowe	-	-
IV.	Inwestycje długoterminowe	-	-
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 255,40	-
B.	Aktywa obrotowe	1 964 385,71	200 702,48
I.	Zapasy	6 228,52	-
II.	Należności krótkoterminowe	802 289,33	92 298,35
III.	Inwestycje krótkoterminowe	829 471,68	68 278,26
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	326 396,18	40 125,87
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	-	-
D.	Udziały (akcje) własne	-	-
	AKTYWA RAZEM	2 397 505,58	560 702,47

	PASywa	Stan na dzień (zł, gr.)	
		30.06.2018r.	30.06.2017r.
A.	Kapitał (fundusz) własny	2 192 760,37	504 570,02
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	642 673,30	500 000,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	1 360 976,20	-
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	-	-
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	117 005,93	-
VI.	Zysk (strata) netto	72 104,94	4 570,02
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	-	-
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	204 745,21	56 132,45
I.	Rezerwy na zobowiązania	-	-
II.	Zobowiązania długoterminowe	-	-
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	114 411,86	36 465,78
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	90 333,35	19 666,67
	PASYWA RAZEM	2 397 505,58	560 702,47

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

	01.04.2018 - 30.06.2018	01.04.2017 - 30.06.2017	01.01.2018 - 30.06.2018	19.12.2016 - 30.06.2017	
A.	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	411 647,33	73 923,66	665 604,44	121 691,15
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	411 647,33	73 923,66	665 604,44	110 959,44
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	361 752,76	39 995,44	558 375,62	101 952,76
I.	Amortyzacja	22 046,48	16 668,98	38 999,49	33 337,96
II.	Zużycie materiałów i energii	18 987,90	130,00	39 980,77	1 663,08
III.	Usługi obce	119 115,02	3 981,19	213 012,65	25 409,86
IV.	Podatki i opłaty	2 286,25	1 391,78	4 242,79	2 298,78
V.	Wynagrodzenia	108 455,48	14 531,20	153 054,64	25 923,10
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	22 261,74	2 733,88	35 592,98	5 374,34
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	68 599,89	35,35	73 492,30	1 150,90
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-	-	-
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	49 894,57	33 928,22	107 228,82	19 738,39
D.	Pozostałe przychody operacyjne	9 848,49	334,09	5 473,59	334,06
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych		-	-	-
II.	Dotacje	4 848,45	-	-1 860,25	-
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
IV.	Inne przychody operacyjne	5 000,04	334,09	7 333,84	334,06
E.	Pozostałe koszty operacyjne	3 360,54	3 331,99	7 492,34	6 663,68
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
III.	Inne koszty operacyjne	3 360,54	3 331,99	7 492,34	6 663,68
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	56 382,52	30 930,32	105 210,07	13 408,77
G.	Przychody finansowe	689,09	3,30	689,09	3,30
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	-	-	-	-
II.	Odsetki	689,09	-	689,09	-
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	-	-	-	-
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
V.	Inne	-	3,30	-	3,30
H.	Koszty finansowe	-196,81	-3,98	-813,78	0,05
I.	Odsetki	29,73	0,05	29,73	0,05
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	-	-	-	-
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
IV.	Inne	-226,54	-4,03	-843,51	-
I.	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	57 268,42	30 937,60	106 712,94	13 412,02
J.	Podatek dochodowy	21 302,00	8 842,00	34 608,00	8 842,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-	-	-

L.	Zysk (strata) netto (I-J-K)	35 966,42	22 095,60	72 104,94	4570,02
----	-----------------------------	-----------	-----------	-----------	---------

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

		01.01.2018 - 30.06.2018	19.12.2016 - 30.06.2017
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)	2 192 760,37	504 570,02
III.	Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	2 192 760,37	504 570,02

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

		01.04.2018 - 30.06.2018	01.04.2017 - 30.06.2017	01.01.2018 - 30.06.2018	19.12.2016 - 30.06.2017
A.	Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I.	Wpływy	267 803,84	22 665,77	419 845,23	47 245,77
II.	Wydatki	881 021,98	47 365,63	1 105 010,38	98 963,43
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I-II)	-613 218,14	-24 699,86	-685 165,15	-51 717,66
B.	Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I.	Wpływy	40 000,00	20 000,00	60 000,00	20 000,00
II.	Wydatki	189 099,00	-	189 099,00	-
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-149 099,00	20 000,00	-129 099,00	20 000,00
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I.	Wpływy	891 790,60	-	987 723,62	100 000,00
II.	Wydatki	47,37	0,05	12 519,36	4,08
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	891 743,23	-0,05	975 204,26	99 995,92
D.	Przepływy pieniężne netto, razem (A.III +/- B.III +/- C.III)	129 426,09	-4 699,91	160 940,11	68 278,26
E.	Bilansowa zmiana środków pieniężnych	153,56	-	-33,96	-
F.	Środki pieniężne na początek okresu	700 045,59	72 978,17	668 531,57	0,00
G.	Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D)	829 471,68	68 278,26	829 471,68	68 278,26

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. W niniejszym sprawozdaniu prezentowane są dane finansowe za 2 kwartał 2018 roku (01.04.2018 – 30.06.2018) w zestawieniu z danymi za 2 kwartał 2017 roku (01.04.2017 – 30.06.2017).

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 wyniki spółki Prime Bit Games SA za II kwartał 2018 są lepsze niż w tym samym okresie sprawozdawczym w roku poprzednim. Wypracowany przychód w roku 2017 w okresie II kwartału to: 73 923,66 zł, a przychód w 2018 w tym samym okresie wynosi: 411 647,33 zł – należy więc odnotować wzrost na poziomie 457 %. Wzrost ten jest spowodowany tzw. Co-founding’iem czyli współfinansowaniem naszych gier oraz zwiększoną liczbą zamówień zewnętrznych w obecnym roku. Podobnie ma się sytuacja do wypracowanych zysków, rok 2017 w okresie II kwartału to: 22 095,60 zł, a w 2018 w tym samym okresie wynosi: 35 966,42 zł – należy więc odnotować wzrost na poziomie 63 %.

Spółka na dzień 31 marca 2018 roku zatrudniała 12 osoby w przeliczeniu na etat. Natomiast 30 czerwca 2018 roku zatrudniała 14 osób w przeliczeniu na pełny etat. Ponadto spółka znacząco zwiększyła liczbę specjalistów zewnętrznych, z którymi współpracuje.

W II kwartale opublikowane zostały wyniki dotyczące konkursu 3.3.2. RPO woj. małopolskie - „Aktywność międzynarodowa małopolskich MŚP”, w ramach którego spółka otrzymała dofinansowanie. Wsparcie finansowe pozyskane z w/w działania daje szansę na rozwój spółki i poszerzenia obszaru oddziaływania poprzez udział w imprezach targowo wystawienniczych o charakterze krajowym i międzynarodowym. Umowa o dofinansowanie została podpisana w lipcu 2018 r. Warto nadmienić, że w wyniku powziętych działań spółka utworzyła oddział w Krakowie

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

Spółka informuje, że część prognozowanych przychodów z kwartału II, zostanie przeniesionych na kwartał III 2018r. Różnice między prognozami, a wynikami za II kwartał spowodowane są:

- opóźnieniami w projektach UE – wydłużenie procesu oceny projektu w ramach 3.3.2 RPO woj. małopolskie oraz wydłużenie procesu podpisania umowy (przeniesienie w terminie refundacji poniesionych kosztów),
- opóźnieniami w projektach UE – wydłużenie procesu rozliczanie projektu w ramach 3.1.5 POIR (4 Stock) – przeniesienie w terminie refundacji poniesionych kosztów,

- poniesienie dodatkowych kosztów na organizację konferencji „Rzemiosło.IT” oraz „Game Jam Rzeszów”,
- zwiększeniem intensywności prac nad nowymi produktami, których wdrożenie/premiery zaplanowano na III kwartał 218r.

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

W II kwartale spółka realizowała także pracę nad dwoma projektami, tj. IT Manager i e-Waiter. IT Manager to platforma do zarządzania i outsourcingu pracowników pomiędzy zaufanymi i zweryfikowanymi firmami. W szybki sposób można znaleźć odpowiedniego pracownika, o ściśle określonych umiejętnościach, potrzebnych do konkretnego projektu. Dostępność danego programisty jest również widoczna. Aby otrzymać dostęp do usługi należy przejść weryfikację oraz podpisać umowę licencyjną opartą o model abonamentowy. Stworzony z myślą o firmach, które już outsourcingują swoją kadrę lub dopiero chcą to zrobić. W kilku krokach można dodać swoich pracowników do systemu, dzięki czemu umożliwiono firmom zainteresowanym znalezienie ich oraz skorzystanie z krótko lub długoterminowego wypożyczenia. IT Manager to projekt, który idealnie odpowiada na potrzeby dzisiejszego rynku IT oraz branży gier wideo, optymalizując ich działalność.

Drugi produkt - eWaiter to nowoczesny system obsługi zamówień w restauracjach dedykowany na terminale/tablety instalowane przy stolikach klientów. Składa się z kilku modułów: klient, kuchnia, kelner. Rozwiązanie to daje możliwość wsparcia procesu obsługi klientów oraz wspomaga interakcje na linii klient - restaurator. Sposób obsługi klientów należy scharakteryzować jako szybszy, tańszy, bardziej innowacyjny wobec tradycyjnie stosowanych metod/modeli. Klient restauracji jako użytkownik systemu eWaiter ma możliwość wybrania odpowiedniego dla siebie momentu na złożenie zamówienia, ewentualne zamówienie dodatkowych pozycji oraz samodzielne wygenerowanie rachunku i jego zapłaceniu bez konieczności oczekiwania na obsługę. Czas oczekiwania może sobie uprzyjemnić dostępem do interaktywnej rozrywki poprzez dostęp do: serwisów informacyjnych, darmowych gier, filmów oraz portali społecznościowych. Spółka traktuje ten produkt, jako nowy kanał dotarcia do graczy – poprzez strefę gier w której będzie można znaleźć pozycje należące do Prime Bit Games. Pierwsze wdrożenia obu powyższych projektów zostały zaplanowane na III kwartał.

W II kwartale spółka prowadziła także pracę nad grami: Magic Nations, Cave Man Chuck, Inside Grass: A Little Adventure.

Magic Nations - to gra multiplatformowa tzn., że działa na wielu urządzeniach typu: (PC, Xbox, smartphone, Nintendo, Web). Gracze wymieniają się kartami (wirtualnymi rzeczami pomiędzy sobą kupując je od siebie za wirtualną walutę w grze), toczą pojedynki i walczą o najlepsze miejsce w rankingu. Innowacyjne podejście w płatnościach - ceny zmieniają się raz dziennie w zależności od kursu walut. Gra umiejscowiona jest w wirtualnym świecie, z elementami unikalnych kart fizycznych (o wartościach kolekcjonerskich) co powoduje nietypowe połączenie gry mobilnej z grą pudełkową. Rozgrywka polega na dostosowywaniu przyjętych przez gracza taktyk do warunków panujących na polu bitwy, które opanowało sześć ras: piękne i waleczne amazonki, chytry i przebiegli ludzie, odważne i wojownicze krasnoludy, mądre i wieczne elfy, złowieszczy i tajemniczy nekromanci oraz silni i brutalni orkowie. W II kwartale spółka podpisała dwie ważne umowy z Microsoftem oraz z Nintendo w kontekście gry Magic Nations. Premierę gry zaplanowano na 20 września 2018r.

CaveMan Chuck - jest to produkcja, która łączy w sobie dwa gatunki gier: zręcznościowy i przygodowy. To zabawna platformówka, przypominająca czasy słynnego "Mario". Akcja osadzona jest w odległej prehistorycznej erze kamienia łupanego. Głównym bohaterem produkcji jest jaskiniowiec o imieniu Chuck. Oprócz pokonywania różnych przeszkód, celem gracza jest odzyskanie żony głównego bohatera porwanej przez pterodaktyla. Należy przejść do końca etapu, gdzie spotykamy trudniejszego przeciwnika, zwanego potocznie bossem. Każdy z nich posiada inne słabości, które pozwolą nam go pokonać. Datę premiery na platformach

Apple iOS oraz Google Play ustalono na 15 sierpnia 2018 r., natomiast premiera gry na Steam na 17 września 2018 r.

Inside Grass: A Little Adventure - to gra RPG na Android. Opowiada historię Anny i Bobbiego, którzy zostają zmniejszeni do wielkości mrówki oraz muszą sobie radzić w świecie małych zwierząt. Przez ten dziki świat prowadzi ich wróżka, która daje im cenne wskazówki. Kolejnym towarzyszem jest konik polny, który staje się środkiem transportu dla Anny i Bobbiego. 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. Kolekcjonujemy różnego rodzaju broń, którą używa się do konkretnego rodzaju wrogów np. zapałki, można użyć podczas walki z kretem.

W II kwartale zostały także rozpoczęte prace nad własną platformą sprzedażową gier. Celem której jest optymalizacja obsługi graczy oraz systemów płatności. Prace te będą kontynuowane w III kwartale 2018 roku.

W II kwartale został rozpoczęty i zakończony prace nad otwarciem własnego sklepu internetowego. Można w nim kupić gadżety spółki, m.in. etui na telefon, kubki z postaciami z gier, firmowe smycze, długopisy, notesy A5, czapki z daszkiem z haftem 3D. Oprócz tego platforma umożliwia pobranie naszych najbardziej popularnych gier: Freddy Adventure, Dark Tower, Cave Man Chuck, Cloud Rider, Icy Jump, Vege Run, Bouncy Birds Pro, Trip, Goblin Racer.

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

W kwartale II spółka Prime Bit Games była organizatorem i partnerem takich wydarzeń jak: „Game Jam Rzeszów” i „Rzemiosło.IT”.

Konferencja programistyczna „Rzemiosło.IT” odbyła się 26 maja 2018 r. w Podkarpackim Parku Naukowo – Technologicznym AEROPOLIS w Jasionce, w którym wzięło udział blisko 250 programistów z całego kraju. Była to druga edycja tego wydarzenia poświęcona tematyce „Software Craftmanship”. Celem eventu było podwyższenie kompetencji polskich programistów (w szczególności lokalnych) w zakresie nowych technologii, wymiana własnych doświadczeń oraz wzbogacenie sieci networkingowej.

Pierwsza edycja maratonu programistycznego pod nazwą „Game Jam Rzeszów 2018” organizowanego przez Spółkę odbyła się w dniach 22 i 23 czerwca 2018 roku w Podkarpackim Parku Naukowo-Technologicznym Aeropolis w Jasionce, k. Rzeszowa. Zadaniem uczestników tego eventu było stworzenie w ciągu 24 godzin prototypu gry, na temat podany przez organizatorów. Wydarzenie to miało przede wszystkim na celu stworzenie miejsca na Podkarpaciu a dokładnie w Rzeszowie, gdzie pasjonaci branży IT będą mogli się cyklicznie spotykać, konkurować, a także nawiązywać nowe znajomości.

W dniach 21-22 maja Spółka Prime Bit Games SA była obecna na konferencji „Digital Dragons 2018” w charakterze Srebrnego Sponsora. Wydarzenie odbyło się w Centrum Kongresowym ICE w Krakowie i gromadziło ponad 1,5 tysiąca osób - producentów, przedstawicieli mediów branżowych, wydawców gier, inwestorów i środowisk akademickich. Udział w tej konferencji zapocentrował nowymi kontaktami, co w konsekwencji przyniesie korzyści dla spółki w postaci nowych zleceń.

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 26 lipca 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 30.06.2018 r. spółka zatrudniała 14 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.