

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



Rzeszów, dnia 09 listopada 2018r.

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

Bilans jednostkowy spółki Prime Bit Games S.A.

| | AKTYWA | Stan na dzień (zł, gr.) | |
|-----------|---|-------------------------|-------------------|
| | | 30.09.2018r. | 30.09.2017r. |
| A. | Aktywa trwałe | 405 055,42 | 339 999,99 |
| I. | Wartości niematerialne i prawne | 397 499,99 | 339 999,99 |
| II. | Rzeczowe aktywa trwałe | 6 300,03 | - |
| III. | Należności długoterminowe | | - |
| IV. | Inwestycje długoterminowe | | - |
| V. | Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe | 1 255,40 | - |
| B. | Aktywa obrotowe | 2 032 728,39 | 294 687,01 |
| I. | Zapasy | 8 584,59 | - |
| II. | Należności krótkoterminowe | 766 781,39 | 58 765,21 |
| III. | Inwestycje krótkoterminowe | 868 121,16 | 173 564,03 |
| IV. | Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe | 389 241,25 | 62 357,77 |
| C. | Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy | - | - |
| D. | Udziały (akcje) własne | - | - |
| | AKTYWA RAZEM | 2 437 783,81 | 634 687,00 |

| | PASywa | Stan na dzień (zł, gr.) | |
|-----------|--|-------------------------|-------------------|
| | | 30.09.2018r. | 30.09.2017r. |
| A. | Kapitał (fundusz) własny | 1 929 860,02 | 508 081,93 |
| 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 | -184 795,41 | 8 081,93 |
| VII. | Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna) | - | - |
| B. | Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania | 507 923,79 | 126 605,07 |
| I. | Rezerwy na zobowiązania | - | - |
| II. | Zobowiązania długoterminowe | - | - |
| III. | Zobowiązania krótkoterminowe | 255 090,39 | 107 938,39 |
| IV. | Rozliczenia międzyokresowe | 252 833,40 | 18 666,68 |
| | PASYWA RAZEM | 2 437 783,81 | 634 687,00 |

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

| | | 01.07.2018 - 30.09.2018 | 01.07.2017 - 30.09.2017 | 01.01.2018- 30.09.2018 | 19.12.2016- 30.09.2017 |
|-----------|--|----------------------------|----------------------------|---------------------------|---------------------------|
| A. | Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi | 60 518,58 | 60 427,32 | 726 123,02 | 182 118,47 |
| I. | Przychody netto ze sprzedaży produktów | 60 518,58 | 60 427,32 | 726 123,02 | 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 | 358 777,29 | 54 976,80 | 917 152,91 | 156 929,56 |
| I. | Amortyzacja | 24 733,43 | 16 668,98 | 63 732,92 | 50 006,94 |
| II. | Zużycie materiałów i energii | 5 293,73 | 2 199,80 | 45 274,50 | 3 862,88 |
| III. | Usługi obce | 128 633,42 | 18 162,48 | 341 646,07 | 43 572,34 |
| IV. | Podatki i opłaty | 2 436,46 | 1 245,14 | 6 679,25 | 3 543,92 |
| V. | Wynagrodzenia | 139 258,50 | 12 705,59 | 292 313,14 | 38 628,69 |
| VI. | Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia | 33 846,10 | 2 863,17 | 69 439,08 | 8 237,51 |
| VII. | Pozostałe koszty rodzajowe | 24 575,65 | 1 131,64 | 98 067,95 | 9 077,28 |
| VIII. | Wartość sprzedanych towarów i materiałów | - | - | - | - |
| C. | Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B) | -298 258,71 | 5 450,52 | -191 029,89 | 25 188,91 |
| D. | Pozostałe przychody operacyjne | 93 927,44 | 2 960,25 | 99 401,03 | 3 294,31 |
| I. | Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych | - | - | - | - |
| II. | Dotacje | 81 427,30 | 1 959,80 | 79 567,05 | 1 959,80 |
| III. | Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych | - | - | - | - |
| IV. | Inne przychody operacyjne | 12 500,14 | 1 000,45 | 19 833,98 | 1 334,51 |
| E. | Pozostałe koszty operacyjne | 52 531,44 | 3 332,66 | 60 023,78 | 9 996,34 |
| I. | Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych | - | - | - | - |
| II. | Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych | - | - | - | - |
| III. | Inne koszty operacyjne | 52 531,44 | 3 332,66 | 60 023,78 | 9 996,34 |
| F. | Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E) | -256 862,71 | 5 078,11 | -151 652,64 | 18 486,88 |
| G. | Przychody finansowe | 12,16 | 69,89 | 701,25 | 73,19 |
| I. | Dywidendy i udziały w zyskach | - | - | - | - |
| II. | Odsetki | 12,16 | - | 701,25 | - |
| III. | Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych | - | - | - | - |
| IV. | Aktualizacja wartości aktywów finansowych | - | - | - | - |
| V. | Inne | - | 69,89 | - | 73,19 |
| H. | Koszty finansowe | 49,80 | 0,09 | -763,98 | 0,14 |

| | | | | | |
|-----------|--|--------------------|-----------------|--------------------|------------------|
| I. | Odsetki | 0,92 | 0,09 | 30,65 | 0,14 |
| II. | Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych | | - | - | - |
| III. | Aktualizacja wartości aktywów finansowych | | - | - | - |
| IV. | Inne | 48,88 | - | -794,63 | - |
| I. | Zysk (strata) brutto (F+G-H) | -256 900,35 | 5 147,91 | -150 187,41 | 18 559,93 |
| J. | Podatek dochodowy | - | 1 636,00 | 34 608,00 | 10 478,00 |
| K. | Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty) | - | - | - | - |
| L. | Zysk (strata) netto (I-J-K) | -256 900,35 | 3 511,91 | -184 795,41 | 8 081,93 |

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

| | | 01.01.2018 - 30.09.2018 | 19.12.2016 - 30.09.2017 |
|-------------|--|-------------------------|-------------------------|
| 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) | 1 929 860,02 | 508 081,93 |
| III. | Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty) | 1 929 862,02 | 508 081,93 |

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

| | | 01.07.2018 - 30.09.2018 | 01.07.2017 - 30.09.2017 | 01.01.2018 - 30.09.2018 | 19.12.2016 - 30.09.2017 |
|-------------|--|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| A. | Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej | | | | |
| I. | Wpływy | 58 779,70 | 104 022,00 | 478 624,93 | 151 267,77 |
| II. | Wydatki | 322 130,22 | 52 342,59 | 1 427 140,60 | 151 314,14 |
| III. | Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I-II) | -263 350,52 | 51 679,41 | -948 515,67 | -46,37 |
| B. | Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej | | | | |
| I. | Wpływy | 222 000,00 | - | 282 000,00 | 20 000,00 |
| II. | Wydatki | - | - | 189 099,00 | - |
| III. | Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II) | 222 000,00 | - | 92 901,00 | 20 000,00 |
| C. | Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej | | | | |
| I. | Wpływy | 80 048,02 | 53 659,80 | 1 067 771,64 | 153 659,80 |
| II. | Wydatki | 48,02 | 53,44 | 12 567,38 | 49,40 |

| | | | | | |
|------|---|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| III. | Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II) | 80 000,00 | 53 606,36 | 1 055 204,26 | 153 610,40 |
| D. | Przepływy pieniężne netto, razem (A.III +/- B.III+/-C.III) | 38 649,48 | 105 285,77 | 199 589,59 | 173 564,03 |
| E. | Bilansowa zmiana środków pieniężnych | -11,23 | - | -45,19 | - |
| F. | Środki pieniężne na początek okresu | 829 471,68 | 68 278,26 | 668 531,57 | - |
| G. | Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D) | 868 121,16 | 173 564,03 | 868 121,16 | 173 564,03 |

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 3 kwartał 2018 roku (01.07.2018 – 30.09.2018) w zestawieniu z danymi za 3 kwartał 2017 roku (01.07.2017 – 30.09.2017).

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 III kwartał 2018 są na tym poziomie, co w tym samym okresie sprawozdawczym w roku poprzednim. Wypracowany przychód w roku 2017 w okresie III kwartału to: 60 427,32 zł, a przychód w 2018 w tym samym okresie wynosi: 60 518,58 zł. Spadek przychodów w stosunku do II kwartału 2018 roku wynika ze skupienia się w III kwartale na wytworzeniu produkcji własnych i w związku z tym spadku przychodów z zamówień na zlecenie.

Emitent w III kwartale 2018 roku zanotował stratę w wysokości 256 900,35 zł, która wynika 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. W ramach projektów unijnych, aby zachować ciągłość projektów, Spółka musiała sfinansować działania z własnych środków bez możliwości wniosku o zaliczkę. Na wysokość innych kosztów operacyjnych wpłynęła amortyzację wartości firmy oraz odpis aktualizujący należność. W wyniku rozliczenia końcowego projektu unijnego „4Stock” spółka otrzymała refundację w wysokości 75 945,60 zł.

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

Zarząd przyjął korektę prognoz finansowych na rok 2018 - informacja o zmianie prognoz finansowych ukazała się w raporcie ESPI nr 10 w dniu 9 listopada 2018r. Zaplanowane przez Zarząd działania w ramach 3 kw 2018 r. nie zostały zrealizowane w zakładanym zakresie, dlatego też nie osiągnięto prognozowanego poziomu przychodów w tym okresie. Jedną z głównych przyczyn takiego stanu rzeczy była data premiery gry Magic Nations (flagowego produktu firmy), która miała miejsce pod koniec 3 kwartału. Publikacja gry końcem kwartału spowodowała, że nie osiągnięto określonej liczby graczy, która bezpośrednio przekłada się na generowanie przychodów z gry. Dodatkową przyczyną nieosiągnięcia zakładanego poziomu przychodów jest fakt opóźnienia się terminu publikacji gry na pozostałych platformach (prace w tym zakresie są na ostatnim etapie).

Należy także wspomnieć o kwestiach pobocznych tj. skupieniu się przez Zarząd na pracach nad produktami własnymi, a co za tym idzie na zmniejszeniu liczby projektów zewnętrznych. W omawianym okresie miały także miejsce opóźnienia w realizacji projektów unijnych (brak planowanych refundacji), co przełożyło się także na opóźnienia w tempie rozwoju firmy.

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

W kwartale III miała miejsce premiera naszego flagowego produktu Magic Nations na platformie (STEAM, PC, MAC). Gra dostępna jest w języku angielskim na całym świecie. Model biznesowy gry opiera się na zakupie pakietu Premium (DLC), mikropłatnościach wewnątrz gry, pośrednictwie sprzedaży dóbr wirtualnych pomiędzy graczami. W grze dodano unikalny system wzajemnej promocji produktów oparty o wykonywanie zadań w innych grach. Trwają także prace nad portowaniem gry na XBOX, Nintendo Switch i urządzenia mobilne.

W kwartale III miała miejsce premiera gry Caveman Chuck na platformie Steam oraz mobilne (IOS, Android). Gra dostępna jest na całym świecie. Gra Caveman Chuck została również dostosowana do urządzeń/automatów typu Arcade Time Machine, otwierając tym samym nowy kanał dystrybucji i możliwości spółki.

W kwartale III trwały także prace nad nowymi grami kierowanymi do dzieci, ale również dla starszych graczy - są to „Inside Grass: A Little Adventure” oraz „Froggy”. Produkty są tworzone na urządzenia mobilne oraz PC.

Spółka w kwartale III również opracowała swój model automatu Arcade, dostosowując do niego swoje gry. Automat szafa Arcade "Time Machine" jest oparty na współczesnej technologii. Posiada dwa zestawy sterowania, składające się z gałki sterującej (joystick) oraz sześciu klawiszy. Automat umożliwi rozgrywkę dla maksymalnie dwóch graczy. Obudowa automatu została oklejona grafikami autorstwa Prime Bit Games S.A. Jest on szansą i nowym kanałem dystrybucji produktów własnych/gier, który ma za zadanie zwiększyć widoczność Spółki na rynku lokalnym. Obecnie trwają rozmowy na temat dystrybucji masowej tego oto automatu.

Spółka Prime Bit Games w kwartale III podpisała ważne umowy wydawnicze na współtworzenie gier/nowych produkcji, gdzie maksymalnie oddaje je w ręce Inwestorów, – 50 % udziałów w grze w zamian za pozyskany kapitał. Gry, które wchodzi w ich skład: Froggy, Inside Grass: A Little Adventure, Dark Tower 2, Caveman Chuck. Dodatkowo Spółka nie wyklucza finansowania i wydawania w tym modelu produkcji innych deweloperów.

Spółka w kwartale III opracowała oraz przeprowadziła I 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 posiłku 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. Korzyści dla klienta, to m.in. szybkie i wygodne złożenie zamówienia, szybka i bezpieczna płatność, aktualne promocje, łatwy podział rachunku, dostęp do rozrywki. Z kolei korzyści dla szefa kuchni, to m.in. optymalizacja kosztów pracownika, bieżące statystyki (najczęściej zamawiane dania, godziny, w których jest najwięcej klientów, uwzględnienie dnia tygodnia), krótszy czas dostarczenia zamówienia, tworzenie dynamicznych promocji, uatrakcyjnienie oferty restauracji, przyjazne dla gości, dodatkowy zysk ze sprzedaży gier.

W kwartale III Spółka Prime Bit Games skupiała się głównie na produkcjach własnych, przez co koszty były większe, a przychody z tytułu wykonywanych prac na zlecenie niższe.

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

Spółka w kwartale III pojawiła się na Międzynarodowych Targach Poznańskich – Poznań Game Arena (PGA), na których promowała gry: Magic Nations, Caveman Chuck oraz Dark Tower. Podczas tegorocznej edycji Poznań Game Arena 2018, przez trzy dni (od 12 do 14 października) gracze mieli możliwość wypróbowania najnowszego, gamingowego sprzętu, spotkania ulubionych youtuberów, zrobienia zdjęcia z cosplayerkami oraz wzięcia udziału w wielu konkursach. Na targach PGA można było zagrać w gry Studia, na automacie typu Arcade Time Machine. Działania te mają na celu zwiększenie rozpoznawalności gier, które tworzy Spółka oraz poszerzenia swojego zasięgu i zdobywanie nowych, prężnie działających rynków gamingowych. Działanie to było współfinansowane z projektu w ramach 3.3.2 RPO woj. Małopolskie, pn. „Aktywność międzynarodowa małopolskich MŚP”, w ramach którego spółka otrzymała dofinansowanie.

Spółka poczyniła działania mające na celu dopisanie jej do bazy odbiorców i dostawców usług na Podkarpackiej Platformie Wsparcia Biznesu – PPWB. Usługi te dotyczą szeroko pojętego doradztwa związanego z procesem tworzenia i powstawania gier. Usługa zakłada opracowanie projektu techniczno-funkcjonalnego gry, ukierunkowanego na wdrożenie innowacyjnego rozwiązania w działalności MŚP, celem optymalizacji działań w zakresie promocji i rozpoznawalności marki.

W III kwartale spółka złożyła wniosek o dofinansowanie w ramach konkursu 1.2. POPW - „Wdrożenie innowacyjnego modelu biznesowego w PrimeBit Games celem wejścia na nowe rynki zagraniczne.”

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 30 września 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 30.09.2018 r. spółka zatrudniała 13 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.