

Raport kwartalny

spółki Macro Games S.A.



za okres I kwartału 2017 r.
(od 1 stycznia 2017 r. do 31 marca 2017 r.)

SPIS TREŚCI

I. Wybrane dane finansowe Macro Games S.A.	3
II. Podstawowe informacje o Emitencie	4
III. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu	6
IV. Opis organizacji grupy kapitałowej ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	6
V. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.....	7
VI. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe	10
VII. Komentarz Zarządu, zawierający zwięzłą charakterystykę 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	15
VIII. Informacje na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Emitent podjął w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, w szczególności poprzez działania nastawione na wprowadzanie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie	17
IX. Stanowisko Zarządu odnośnie do zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym	17
X. Wskazanie przyczyn niesporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych	17
XI. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogramu ich realizacji, o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym	17
XII. Czynniki mogące mieć wpływ na rozwój i wyniki finansowe Emitenta w kolejnych kwartałach 2017 r.	19
XIII. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty	21
XIV. Oświadczenie Zarządu	21

I. Wybrane dane finansowe Macro Games S.A.

DANE (na 31.03.2017)	PLN	
	Od 1.01.2017r. do 31.03.2017r.	Od 1.01.2016r. do 31.03.2016r.
Aktywa trwałe	10 882 274,41	3 316 231,70
Aktywa obrotowe	6 142 980,15	2 595 911,98
Aktywa razem	17 025 254,56	5 912 143,68
Należności krótkoterminowe	1 813 528,90	1 337 025,29
Należności długoterminowe	97 957,20	0,00
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	224 115,63	8 886,69
Zobowiązania krótkoterminowe	1 908 675,40	500 816,56
Zobowiązania długoterminowe	1 571 000,00	1 571 000,00
Kapitał własny	12 460 032,18	2 386 138,14
Kapitał podstawowy	7 341 368,70	1 565 673,70

DANE (na 31.03.2017)	PLN	
	Od 1.01.2017r. do 31.03.2017r.	Od 1.01.2016r. do 31.03.2016r.
Przychody netto ze sprzedaży	2 122 630,23	1 179 974,00
Koszty działalności operacyjnej	1 761 628,25	651 221,96
Amortyzacja	323 645,91	225 715,00
Zysk/strata ze sprzedaży	361 001,98	528 752,04
Pozostałe przychody operacyjne	97 821,34	98 109,05
Pozostałe koszty operacyjne	1 180,80	1 298,45
Zysk/strata z działalności operacyjnej	457 642,52	625 562,64
Przychody finansowe	0,00	0,00
Koszty finansowe	35 389,70	14 137,87
Zysk/strata z działalności gospodarczej	422 252,82	611 424,77
Zysk/strata brutto	422 252,82	611 424,77
Zysk/strata netto	361 366,82	521 338,77

II. Podstawowe informacje o Emitencie

Nazwa	Macro Games SA
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Kraj siedziby	Polska
Siedziba	ul. Legnicka 56, 54-204 Wrocław
Telefon	+48 (71) 735 39 33
Adres strony internetowej	http://macrogames.pl
Adres poczty elektronicznej	biuro@macrogames.pl
Numer NIP	8943021675
Numer REGON	021512442

Emitent powstał jako spółka z ograniczoną odpowiedzialnością pod firmą: Macro Games sp. z o.o. – został zawiązany umową spółki z dnia 11 kwietnia 2011 roku przed notariuszem Iwoną Kredzińską, Kancelaria Notarialna we Wrocławiu, ul. Św. Mikołaja 72, Repertorium A Nr 1068/2011 i po raz pierwszy wpisany do rejestru handlowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia – Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, w dniu 27 kwietnia 2011 r. pod numerem KRS: 0000384780.

Na mocy uchwały nr 1 z dnia 7 września 2011 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Macro Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu (protokół w formie aktu notarialnego, sporządzono przez notariusza Macieja Krzysztofa Wysogład, Kancelaria Notarialna we Wrocławiu przy ul. Odkrywców 24, Repertorium A Nr 1582/2011) została przekształcona w Spółkę akcyjną działającą pod nazwą Macro Games Spółka Akcyjna. Spółka została wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia – Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, w dniu 17 października 2011 r. pod numerem KRS: 0000399351.

Emitent swoją aktywność skupia głównie na rynku nowych technologii w segmencie gier i elektronicznej rozrywki. Emitent buduje swoją pozycję na rynku poprzez skupianie społeczności graczy wokół oferowanych przez Emitenta produktów oraz usług. W ramach prowadzonej działalności Emitent zarządza dwoma wiodącymi w branży gier portalami, pierwszy w segmencie esport – CSCenter.pl, drugi natomiast działający w segmencie gier dedykowanych najmłodszym - MyCraft.pl

Wrocław, dnia 12 maja 2017 roku

Emitent dzięki dostępowi do rozległej społeczności graczy skutecznie prowadzi elektroniczną dystrybucję oprogramowania (sprzedaży kluczy i licencji produktów w wersji elektronicznej) oraz oferuje powierzchnię reklamową na własnych serwisach, platformach oraz w aplikacjach Emitenta. Dodatkowo Emitent oferuje również kompleksową obsługę kampanii reklamowych poprzez tworzenie dedykowanych form reklamowych na zarządzanych przez niego portalach oraz udzielając pomocy przy kampaniach tworząc indywidualne oferty promujące dany produkt lub usługę.

Począwszy od sierpnia 2016 roku Emitent rozwija również działalność sprzedaży detalicznej oraz promocji za pomocą punktów handlowych w dwóch największych centrach handlowych w Warszawie – CH Arkadia i CH Złote Tarasy.

Organy Emitenta:

W skład Zarządu Emitenta na dzień 31 marca 2017 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

Agnieszka Zemsta – Prezes Zarządu

W skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31 marca 2017 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

- Janusz Fajkowski
- Adam Tuszyński
- Paweł Stachnik
- Jędrzej Lachowicz
- Marcin Turski

7 marca do siedziby spółki wpłynęła rezygnacja z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Pana Andrzeja Mrugały.

III. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających, na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu

Na dzień 12 maja 2017 r. struktura akcjonariatu przedstawiała się następująco:

Wyszczególnienie akcjonariuszy	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w głosach na walnym zgromadzeniu
WKM Limited	21.535.659	21.535.659	29,33	29,33%
Pozostali akcjonariusze	51.878.028	51.878.028	70,67	70,67%
RAZEM	73.413.687	73.413.687	100,00%	100,00%

IV. Opis organizacji grupy kapitałowej ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji

Na dzień 31 marca 2017 r. Emitent nie tworzy grupy kapitałowej w rozumieniu przepisów o rachunkowości, jednakże posiada akcje w następujących podmiotach:

Big Blue Marble Incorporation, z siedzibą w Miami, Stany Zjednoczone Ameryki („BBM”),

Przedmiot działalności:	produkcja gier
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	49 proc (czterdzieści dziewięć procent)
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów na ZW:	49 proc (czterdzieści dziewięć procent)

Podstawową działalnością BBM jest produkcja oprogramowania na zlecenie różnych podmiotów. W szczególności BBM zajmuje się produkcją aplikacji mobilnych, gier mobilnych oraz gier video, oferuje usługi z zakresie produkcji aplikacji i gier na większość dostępnych platform, począwszy od komputerów osobistych i konsol poprzez smartfony, tablety i systemy wykorzystujące techniki wirtualnej rzeczywistości. Dostarcza kompleksowe rozwiązania obejmujące koncepcję, dedykowane pomysły kreatywne oraz programowanie i wdrożenie ostatecznych rozwiązań informatycznych. Klienci wykorzystują produkty BBM w obszarach rozrywki elektronicznej, działań marketingowych oraz komunikacji korporacyjnej.

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

Dane finansowe zawarte w raporcie kwartalnym za I kwartał 2017 r. zostały sporządzone zgodnie z zasadami stosowanymi przez Emitenta przy sporządzaniu rocznych sprawozdań finansowych, wynikającymi z ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 r. (Dz. U. z 2016 r. poz. 1047 ze zmianami – tekst jednolity).

W okresie sprawozdawczym Emitent nie dokonał zmian w stosowanych zasadach rachunkowości.

Wybrane dane finansowe przedstawione w bilansie zostały podane na dzień 31.03.2017 r. wraz z danymi porównywalnymi na dzień 31.03.2016 r. Rachunek zysków i strat za I kwartał 2017 r. obejmuje okres od 1.01.2017 r. do 31.03.2017 r. wraz z danymi porównywalnymi za okres od 1.01.2016 r. do 31.03.2016 r.

Wybrane dane z zestawienia zmian w kapitale (fundusz) własnym za I kwartał 2017 r. obejmują okres od 1.01.2017 r. do 31.03.2017 r. wraz z danymi porównywalnymi za okres od 1.01.2016 r. do 31.03.2016 r.

Wybrane dane z rachunku przepływów pieniężnych obejmują okres od 1.01.2017 r. do 31.03.2017 r. wraz z danymi porównywalnymi za okres od 1.01.2016 r. do 31.03.2016 r.

Metody wyceny:

a. Środki trwałe i wartości niematerialne i prawne

1. Wartość początkową środków trwałych i wartości niematerialnych i prawnych ujmowano w księgach w wysokości cen nabycia.

2. Amortyzacja obliczona została zgodnie z ustawą o rachunkowości wg przewidywanego okresu użytkowania, przy czym:

- a) środki trwałe o wartości jednostkowej do 3500 zł odpisywane były jednorazowo w miesiącu wydania do użytkowania i ujmowane w ewidencji środków trwałych,
- b) pozostałe środki trwałe umarzane były metodą liniową, za pomocą stawek ustalanych wg. przewidywanego okresu użytkowania,
- c) wartości niematerialne i prawne – programy i licencje amortyzuje się przez okres 5 lat, 2 lat.

b. Inwestycje długoterminowe i krótkoterminowe

Inwestycje długoterminowe wyceniane są według cen nabycia pomniejszone o odpisy spowodowane trwałą utratą ich wartości lub powiększone o odpisy spowodowane ich wzrostem do wartości godziwej (rynkowej).

c. Długoterminowe aktywa finansowe

Wycena należności długoterminowych dokonywana jest zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 12 grudnia 2001 roku w sprawie szczegółowych zasad uznawania, metod wyceny, zakresu ujawniania i sposobu prezentacji instrumentów finansowych.

d. Aktywa obrotowe

1. Wycena pozostałych aktywów i pasywów dokonywana była w sposób następujący:

a) zapasy:

surowce - w cenach nabycia ustalonych jako ceny przeciętne - średnioważone,

materiały - w cenach zakupu, stosując ceny przeciętne,

towary - w cenach zakupu, stosując ceny przeciętne, wycena rozchodu towarów dokonywana jest przy zastosowaniu zasady „pierwsze przyszło – pierwsze wyszło” – FIFO,

produkty - w kosztach wytworzenia ostatniego kwartału.

Odpisy aktualizujące zapasy dokonywane są w związku z trwałą utratą ich wartości.

b) należności, roszczenia i zobowiązania

- w ciągu roku wykazywane według wartości nominalnej,

- należności w kwocie wymaganej zapłaty z zachowaniem zasady ostrożnej wyceny,

- zobowiązania w kwocie wymaganej zapłaty.

Należności i zobowiązania w walutach obcych wykazywane były w ciągu roku w wartości nominalnej przeliczonej na złote polskie według średniego kursu NBP dla danej waluty z dnia poprzedzającego dokonanie operacji.

Stan nierozliczonych na dzień bilansowy należności i zobowiązań wyrażony w walutach obcych przelicza się na walutę polską wg. kursu średniego dla danej waluty ustalonym przez NBP obowiązującym w dniu bilansowym.

Odpisy aktualizujące tworzy się na należności, co do których istnieje wątpliwość ich odzyskania przy uwzględnieniu stopnia prawdopodobieństwa ich zapłaty.

c) środki pieniężne

krajowe środki pieniężne ustalono w wartości nominalnej,

Kredyty i pożyczki

Kredyty bankowe i pożyczki wykazuje się w księgach rachunkowych w skorygowanej cenie nabycia.

Różnice kursowe

Różnice kursowe powstałe w związku z wyceną na koniec roku obrotowego pozostałych aktywów i pasywów rozlicza się następująco:

- dodatnie – do przychodów z operacji finansowych,
- ujemne – do kosztów operacji finansowych.

Kapitały własne w wartości nominalnej,

Rezerwy na zobowiązania w wiarygodnie oszacowanej wysokości,

Fundusze specjalne w wartości nominalnej,

Rozliczenia międzyokresowe w wartości nominalnej.

d. Wynik finansowy

Wynik finansowy jednostki został wyceniony w wiarygodnie ustalonej wartości, przy zachowaniu zasady memoriału współmierności, ostrożności i realizacji.

Na wykazywany w księgach rachunkowych wynik finansowy jednostki składają się:

- wynik działalności operacyjnej,
- wynik na operacjach finansowych,
- wynik na operacjach nadzwyczajnych,
- obowiązkowe obciążenia wyniku finansowego z tytułu podatku dochodowego od osób prawnych i płatności z nim zrównanych na podstawie odrębnych przepisów oraz z tytułu odroczonego podatku dochodowego.

Wynik działalności operacyjnej stanowi różnicę między sumą należnych przychodów ze sprzedaży produktów, usług oraz zysków ze sprzedaży składników majątku trwałego wyrażonych w rzeczywistych cenach sprzedaży, z uwzględnieniem dotacji, upustów, rabatów i innych zwiększeń lub zmniejszeń, bez podatku od towarów i usług, oraz zrealizowanych pozostałych przychodów operacyjnych a wartością sprzedanych produktów, usług i strat ze sprzedaży składników majątku trwałego wycenionych w kosztach wytworzenia lub cenach nabycia (zakupu), powiększoną o całość poniesionych od początku roku obrotowego kosztów ogólnego zarządu, sprzedaży produktów, towarów i innych składników majątku oraz pozostałych kosztów operacyjnych.

Wynik na operacjach finansowych stanowi różnicę między należnymi przychodami z operacji finansowych, a w szczególności z posiadania udziałów w innych jednostkach, papierów wartościowych, odsetek od pożyczek i należności, w tym także odsetek za zwłokę w zapłacie, z rozwiązania rezerwy, otrzymania dyskonta, zysków ze sprzedaży papierów wartościowych i dodatnich różnic kursowych, oprocentowania lokat i rachunków bankowych a kosztami operacji finansowych, na które składają się w szczególności odsetki, w tym także za zwłokę w zapłacie, prowizje od pożyczek i zobowiązań, płacone dyskonto, straty na sprzedaży papierów wartościowych i ujemnych różnic kursowych.

Wynik na operacjach nadzwyczajnych stanowi różnicę między zrealizowanymi zyskami nadzwyczajnymi a poniesionymi stratami nadzwyczajnymi. Zyski i straty nadzwyczajne obejmują skutki finansowe zdarzeń powstających niepowtarzalnie, poza zwykłą działalnością Spółki i dlatego nie kwalifikują się do pozostałych kosztów operacyjnych np. skutki zdarzeń losowych.

VI. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe

Bilans na dzień			
		od 01.01.2017 do 31.03.2017	od 01.01.2016 do 31.03.2016
AKTYWA			
A. Aktywa trwałe		10 882 274,41	3 316 231,70
I. Wartości niematerialne i prawne		4 879 011,70	3 238 491,70
II. Rzeczowe aktywa trwałe		8 505,51	77 740,00
III. Należności długoterminowe		97 957,20	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe		5 896 800,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe		0,00	0,00
B. Aktywa obrotowe		6 142 980,15	2 595 911,98
I. Zapasy		728 452,18	0,00
II. Należności krótkoterminowe		1 813 528,90	1 337 025,29
III. Inwestycje krótkoterminowe		274 115,63	1 258 886,69
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe		3 326 883,44	0,00
Suma aktywów		17 025 254,56	5 912 143,68

Bilans na dzień			
		od 01.01.2017 do 31.03.2017	od 01.01.2016 do 31.03.2016
PASYWA			
A. Kapitał (fundusz) własny		12 460 032,18	2 386 138,14
I. Kapitał (fundusz) podstawowy		7 341 368,70	1 565 673,70
II. Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)		0,00	0,00
III. Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)		0,00	0,00
IV. Kapitał (fundusz) zapasowy		2 970 822,81	185 042,79
V. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny		0,00	0,00
VI. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe		0,00	0,00
VII. Zysk (strata) z lat ubiegłych		1 786 473,85	114 082,88
VIII. Zysk (strata) netto		361 336,82	521 338,77
IX. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)		0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania		4 565 222,38	3 526 005,54
I. Rezerwy na zobowiązania		0,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe		1 571 000,00	1 571 000,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe		1 908 675,40	500 816,56

Wrocław, dnia 12 maja 2017 roku

IV.	Rozliczenia międzyokresowe	1 085 546,98	1 454 188,98
	Suma pasywów	17 025 254,56	5 912 143,68

Rachunek zysków i strat za okres			
		od 01.01.2016 do 31.03.2016	od 01.01.2015 do 31.03.2015
A.	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	2 122 630,23	1 179 974,00
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	855 150,00	1 179 974,00
II.	Zmiana stanu produktów	726 463,59	0,00
III.	Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	541 016,64	0,00
B.	Koszty działalności operacyjnej	1 761 628,25	651 221,96
I.	Amortyzacja	323 645,91	225 715,00
II.	Zużycie materiałów i energii	5 925,26	30,00
III.	Usługi obce	738 086,18	260 324,96
IV.	Podatki i opłaty, w tym:	9 236,92	3 371,00
	- podatek akcyzowy	0,00	
V.	Wynagrodzenia	182 022,96	41 781,00
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	5 740,84	0,00
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	7 609,03	0,00
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	489 361,15	120 000,00
C.	Zysk/Strata ze sprzedaży	361 001,98	528 752,04
D.	Pozostałe przychody operacyjne	97 821,34	98 109,05
I.	Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Dotacje	97 821,00	98 109,00
III.	Inne przychody operacyjne	0,34	0,05
E.	Pozostałe koszty operacyjne	1 180,80	1 298,45
I.	Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	1 180,80	1 298,45
F.	Zysk/Strata z działalności operacyjnej	457 642,52	625 562,64
G.	Przychody finansowe	0,00	0,00
I.	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	0,00	0,00
II.	Odsetki, w tym:	0,00	0,00
III.	Zysk ze zbycia inwestycji	0,00	0,00

Wrocław, dnia 12 maja 2017 roku

IV.	Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00
V.	Inne	0,00	
H.	Koszty finansowe	35 389,70	14 137,87
I.	Odsetki, w tym:	35 233,47	14 137,87
	- dla jednostek powiązanych	0,00	0,00
II.	Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00
III.	Koszty zbycia inwestycji	0,00	0,00
IV.	Inne	156,23	0,00
I.	Zysk/Strata z działalności gospodarczej	422 252,82	611 424,77
J.	Wynik zdarzeń nadzwyczajnych	0,00	0,0
I.	Zyski nadzwyczajne	0,00	0,00
II.	Straty nadzwyczajne	0,00	0,00
K.	Zysk/Strata brutto	422 252,82	611 424,77
L.	Podatek dochodowy	60 886,00	90 086,00
M.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
N.	Zysk/Strata netto	361 366,82	521 338,77

Wrocław, dnia 12 maja 2017 roku

Zestawienie zmian w kapitale własnym za okres		
	od 01.01.2017 do 31.03.2017	od 01.01.2016 do 31.03.2016
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	10 477 085,47	1 864 799,37
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	10 477 085,47	1 864 799,37
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	7 341 368,70	1 565 673,70
1.1 Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00
1.2 Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	7 341 368,70	1 565 673,70
2. Należne wpłaty na kapitał podstawowy na początek okresu	0,00	0,00
2.1 Zmiana należnych wpłat na kapitał podstawowy	0,00	0,00
2.2 Należne wpłaty na kapitał podstawowy na koniec okresu	0,00	0,00
3. Udziały (akcje) własne na początek okresu	0,00	0,00
3.1 Zmiany w posiadaniu akcji własnych	0,00	0,00
3.2 Udziały (akcje) własne na koniec okresu	0,00	0,00
4. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	1 349 242,92	185 042,79
4.1 Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	1 621 579,89	0,00
4.2 Stan kapitału (funduszu) zapasowy na koniec okresu	2 970 822,81	185 042,79
5. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00
5.1 Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
5.2 Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00
6. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00
6.1 Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00
6.2 Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00
7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	1 786 473,85	75 632,41
7.1 Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	1 786 473,85	75 632,41
7.2 Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 786 473,85	75 632,41
7.3 Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	1 786 473,85	75 632,41
7.4 Strata z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
7.5 Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00
7.6 Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00
7.7 Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	1 786 473,85	114 082,88
8. Wynik netto	361 366,82	521 338,77
a) zysk netto	361 366,82	521 338,77
b) strata netto	0,00	0,00
c) odpisy z zysku	0,00	0,00
II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	12 460 032,18	2 386 138,14
III. Kapitał własny po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	12 460 032,18	2 386 138,14

Wrocław, dnia 12 maja 2017 roku

Sprawozdanie z przepływu środków pieniężnych za okres			
		od 01.01.2017 do 31.03.2017	od 01.01.2016 do 31.03.2016
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej			
I.	Zysk (strata) netto	361 366,82	521 338,77
II.	Korekty razem:	-484 051,97	-827 943,34
	1. Amortyzacja	323 645,91	225 715,00
	2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
	3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	35 233,47	11 506,96
	4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
	5. Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00
	6. Zmiana stanu zapasów	26 176,15	0,00
	7. Zmiana stanu należności	(136 721,14)	-385 168,00
	8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	105 699,88	-877 504,04
	9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-838 086,24	197 641,00
	10. Inne korekty	0,00	-134,26
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-122 685,15	-306 604,57
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej			
I.	Wpływy	0,00	0,00
II.	Wydatki	-1 501 000,00	-50 000,00
	1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-601 000,00	0,00
	2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
	3. Na aktywa finansowe w tym:	-900 000,00	-50 000,00
	4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
III.	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 501 000,00	-50 000,00
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej			
I.	Wpływy	1 621 579,89	1 571 000,00
	1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	1 621 579,89	0,00
	2. Kredyty i pożyczki	0,00	0,00
	3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	1 571 000,00
	4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00
II.	Wydatki	-33 260,87	-1 222 493,26
	1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
	2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
	3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
	4. Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	-10 986,30
	5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
	6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
	7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
	8. Odsetki	-33 260,87	-11 506,96
	9. Inne wydatki finansowe	0,00	-1 200 000,00

Wrocław, dnia 12 maja 2017 roku

III.	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 588 319,02	348 506,74
D.	Przepływy pieniężne netto razem	-35 366,13	-8 097,83
E.	Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	-35 366,13	-8 097,83
	- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
F.	Środki pieniężne na początek okresu	259 481,76	16 984,52
G.	Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:	224 115,63	8 886,69
	- o ograniczonej możliwości dysponowania		

VII. Komentarz Zarządu, zawierający zwięzłą charakterystykę 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

W I kwartale 2017 r. Emitent kontynuował realizację nowej strategii Spółki oraz podjął działania mające na celu pozyskanie finansowania założonych w strategii celów:

1/ 10 stycznia 2017 roku Emitent zakończył negocjacje i zawarł umowę ramową z T-Mobile Polska S.A. ("T-Mobile") - wiodącym operatorem sieci telekomunikacyjnej.

Na mocy przedmiotowej umowy Emitent wraz z T-Mobile zobowiązali się wzajemnie do długofalowej współpracy w zakresie produkcji oraz dystrybucji gier mobilnych wykonanych przez Emitenta przy współpracy z T-Mobile.

W ramach przedmiotowej współpracy Emitent uprawniony będzie do otrzymania wynagrodzenia miesięcznego uzależnionego od liczby użytkowników danej gry. Poziom wynagrodzenia będzie ustalany każdorazowo w porozumieniu wykonawczym zawierany bezpośrednio przed produkcją danej gry mobilnej.

Emitent jednocześnie informuje, iż zostało zawarte pierwsze porozumienie wykonawcze do ww. umowy ramowej. W ramach przedmiotowego porozumienia Emitent zobowiązał się do wydania oraz publikacji przy współpracy z T-Mobile na przełomie stycznia/lutego 2017 roku pierwszej wspólnej gry mobilnej. Przedmiotowa gra została wyprodukowana przez Emitenta przy współpracy z Big Blue Marble Inc.

2/ 3 marca 2017 roku Emitent organizował strefę dziecięcą na targach Moto Expo XXI. Uczestnicy mogli spędzić czas m.in. w świecie Minecraft - grając, rysując, kolorując oraz biorąc udział w zabawach i animacjach przygotowanych przez zespół Mycraft.pl (centrum społeczności Minecraft, prowadzonego przez Emitenta).

3/ 8 marca 2017 roku Emitent poinformował o zakończeniu testów wewnętrznych i rozpoczęciu komercyjnego oferowania gry Cukierowo na urządzenia mobilne z systemem Android.

Premiera gry Cukierowo miała miejsce w dniu 3 marca 2017 roku na targach Moto Expo XXI, podczas których Emitent prowadził strefę dziecięcą. Zgodnie z ustaleniami z T-Mobile S.A. oraz zgodnie

Wrocław, dnia 12 maja 2017 roku
z porozumieniem wykonawczym uruchomiony zostanie pilotaż, w ramach którego dla grających zostanie udostępniona dodatkowa funkcjonalność, dająca możliwość uzyskania specjalnych bonusów.

4/ 21 marca 2017 roku Emitent poinformował o zakończeniu subskrypcji akcji serii F z wyłączeniem prawa poboru oraz o dokonaniu ich przydziału. Emisja akcji serii F została przeprowadzona w ramach podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta dokonanego na podstawie uchwały Walnego Zgromadzenia z dnia 5 grudnia 2016 roku.

5/ 30 marca 2017 roku w Centrum Handlowym Blue City odbyła się trzecia edycja MyCraft Arena. Oprócz atrakcji osadzonych w świecie Minecraft, na uczestników wydarzenia czekały niespodzianki, takie jak wirtualna wycieczka po zbiorach Galerii Sztuki Średniowiecznej Muzeum Narodowego w Warszawie oraz bonusy dla użytkowników Cukierowo - gry dla najmłodszych, stworzonej we współpracy z psychologami.

Trzecia edycja MyCraft Arena to wydarzenie przeznaczone dla dzieci i rodziców. Wśród mini gier, konkursów i zabaw odnaleźli się zarówno ci, którzy dopiero odkrywali możliwości Minecraft, jak i osoby, które poruszały się po nim bez problemów. Uczestnicy mogli zmierzyć się w rozgrywkach turniejowych oraz wziąć udział w licznych konkursach, warsztatach i zabawach plastycznych, w ramach których mogli stworzyć przedmioty znane im ze świata Minecraft. Była to również okazja do poznania historii i zasad gry oraz sprawdzenia, jak można wykorzystać jej walory edukacyjne. Na zwycięzców konkursów i rozgrywek turniejowych czekały atrakcyjne nagrody.

Starszych i młodszych miłośników kultury i sztuki ucieszyła propozycja od Muzeum Narodowego w Warszawie. Za pomocą gogli i dedykowanej aplikacji VR (wirtualnej rzeczywistości) przenieśli się z centrum handlowego prosto do Galerii Sztuki Średniowiecznej. Tam mogli zobaczyć najciekawsze eksponaty oraz poznać ich historię.

Osoby korzystające z aplikacji Cukierowo również znalazły coś dla siebie. Użytkownicy tej gry zręcznościowej dedykowanej młodszym dzieciom mogli otrzymać specjalny kod, zapewniający graczowi dodatkowe korzyści.

6/ Poza rozwojem projektów MyCraft.pl i CSCenter.pl, Emitent pracował również nad uruchomieniem platformy turniejowej, pozwalającej na prowadzenie e-sportowej rywalizacji, zarówno indywidualnej, jak i zespołowej w celu zapewnienia emocjonującej rozrywki na najwyższym poziomie zarówno e-sportowcom, jak i kibicom. Rozwiązanie opiera się o zaawansowany system turniejowy, wsparcie dla wielu gier, możliwość rywalizacji z czołowymi zawodnikami i drużynami z Polski i świata. Dodatkowo umożliwi ona prowadzenie rozgrywek, których uczestnicy będą konkurować o cenne nagrody.

VIII. Informacje na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem Emitent podjął w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, w szczególności poprzez działania nastawione na wprowadzanie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie

Emitent z początkiem I kwartału bieżącego roku rozpoczął pracę nad innowacyjną platformą turniejową, pozwalającą na prowadzenie e-sportowej rywalizacji, zarówno indywidualnej, jak i zespołowej w celu zapewnienia rozrywki na najwyższym poziomie zarówno e-sportowcom, jak i kibicom. Rozwiązanie opiera się o zaawansowany system turniejowy, wsparcie dla wielu gier, możliwość rywalizacji z czołowymi zawodnikami i drużynami z Polski i świata. Dodatkowo umożliwi ona prowadzenie rozgrywek, których uczestnicy będą konkurować o cenne nagrody.

Emitent kontynuował również pracę nad portalami CSCenter.pl oraz Mycraft.pl.

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

Zarząd Emitenta nie przekazywał do publicznej wiadomości prognoz finansowych za rok 2017.

X. Wskazanie przyczyn niesporządzania skonsolidowanych sprawozdań finansowych

Emitent na dzień 31 marca 2017 r. nie tworzył grupy kapitałowej.

XI. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogramu ich realizacji, o których Emitent informował w dokumencie informacyjnym

Cele strategiczne Emitenta zostały określone zarówno w Dokumencie Informacyjnym z dnia 20 stycznia 2017 roku, jak i w Memorandum Informacyjnym z dnia 15 marca 2016 roku dotyczącym emisji akcji serii D.

Wrocław, dnia 12 maja 2017 roku

MyCraft.pl - zakładany budżet ok. 850.000 zł

W wyniku pozyskanych środków z emisji Akcji Serii D, Emitent dokonał znacznych zmian graficzno-wizerunkowych oraz funkcjonalnych, portalu dedykowanego dla społeczności użytkowników gry Minecraft. Oprócz nowej szaty graficznej, Emitent stworzył także mini gry przeznaczone dla najmłodszych, które pozwalają nie tylko bawić się, ale uczyć i rozwijać wyobraźnię. Wszystko wspierane jest świeżymi i na bieżąco aktualizowanymi informacjami dotyczącymi gry Minecraft.

Dodatkowo, Emitent sukcesywnie wprowadza do oferty dedykowanych serwerów akcesoria powiązane z daną grą. Spółka również rozpoczęła sprzedaż akcesoriów w sklepie internetowym oraz na wyspach w najważniejszych Centrach Handlowych w Polsce. Owe wyspy stanowią przede wszystkim istotny element akcji promującej zarówno portal mycraft.pl jak również mini gry edukacyjne, adresując je do opiekunów najmłodszych fanów gry Minecraft. Emitent planuje zwiększyć przychody z reklam i sprzedaży akcesoriów.

Liga w Counter Strike (działalność w sektorze e-sport) - zakładany budżet ok 1.500.000 zł

Kolejnym portalem dającym ogromne możliwości komercjalizacji ruchu dzięki reklamom oraz sprzedaży dodatkowych usług jest CsCenter.pl, najstarszy i najbardziej rozpoznawalny portal poświęcony grze Counter Strike. To jedno z największych for internetowych w Polsce skupiające użytkowników tej gry, zawierające 254 tys. tematów w postaci porad, informacji, wskazówek, artykułów, czy plików związanych z grą.

Emitent przeznaczył środki pozyskane z emisji Akcji Serii D na bieżącą rozbudowę portalu, odświeżanie wyglądu oraz nawigacji po stronie. Jednocześnie dzięki pozyskanym środkom z emisji Akcji Serii D Emitent w lipcu 2016 roku uruchomił ligę rozgrywek w Counter Strike.

Zważywszy na tempo, w jakim rozwija się branża e-sport oraz ilość osób angażujących się w rozgrywki, Emitent bazując na dotychczasowych efektach działania portalu CsCenter.pl zakłada uzyskanie wiodącej pozycji w sektorze e-sport dla graczy platformy Counter Strike.

W ramach nakładów inwestycyjnych oraz uzyskanych środków z emisji Emitent uruchomił serwis do obsługi ligi, transmisji z rozgrywek oraz organizację corocznego finałowego spotkania graczy, które będzie transmitowane na żywo w sieci Internet.

Gry mobilne - zakładany budżet 1.000. 000 zł

Emitent planuje wydanie, co najmniej 3 gier mobilnych na platformę Android oraz iOS do końca bieżącego roku. W dalszej perspektywie rozważana jest także publikacja gry na platformy VR/AR. Wydawane gry będą miały na celu nie tylko budowę marki Emitenta jako wydawcy gier mobilnych ale przede wszystkim pozyskanie nowych klientów, do których Emitent dotrze z pozostałą ofertą. Emitent planuje wydawać pod własną marką remake's gier, które odniosły sukces, uzupełniając je o elementy rywalizacji społecznościowej, jak również wydać gry podmiotu będącego przedmiotem akwizycji.

Akwizycje - zakładany budżet 2.000.000 zł

Emitent nie zamierza bezpośrednio budować zespołu deweloperskiego do produkcji gier, gdyż wiąże się to ze znacznymi nakładami. Aby zapewnić sobie stały dostęp do doświadczonego zespołu wyspecjalizowanego w tworzeniu gier, część środków pozyskanych z emisji Akcji Serii D, Emitent przeznaczył na nabycie akcji Big Blue Marble Incorporation.

Wrocław, dnia 12 maja 2017 roku

Emitent wskazuje, iż kwota 2.000.000 zł została wykorzystana w pełnej wysokości w następujących sposób:

- kwota 1.700.000 zł została przeznaczona na zapłatę ceny nabycia akcji BBM; pozostała część ceny nabycia akcji BBM została zapłacona (1) ze środków pozyskanych z emisji obligacji serii A, o której Emitent informował raportem bieżącym EBI nr 13/2016 oraz (2) w drodze potrącenia z wierzytelnością przysługującą Emitentowi z tytułu obowiązku opłacenia akcji serii E;
- kwota 300.000 zł została wniesiona na pokrycie kapitału zakładowego spółki eSport Polska S.A., o czym Emitent informował raportem bieżącym ESPI nr 26/2016.

XII. Czynniki mogące mieć wpływ na rozwój i wyniki finansowe Emitenta w kolejnych kwartałach 2017 r.

1/ w kwietniu Emitent poinformował o rozpoczęciu negocjacji z Big Blue Marble Inc. („BBM”), których celem jest określenie warunków współpracy stron przy realizacji gry PhantomSix.

Emitent wskazuje, iż przy współpracy z BBM zakończono pierwszy etap prac nad nową grą tj. fazy koncepcyjnej, której efektem jest Game Design Document oraz biznes plan projektu, zawierający zakładane przychody z komercjalizacji gry. Jednocześnie strony zakładają, iż MVP (minimalny wartościowy produkt) zostanie ukończony w lipcu 2017, natomiast wersja Beta gry, do której testów zostaną zaproszone osoby zewnętrzne nastąpi w grudniu 2017 r. Premiera gry tj. pełne wydanie powinno nastąpić w lutym 2018 r. Cena detaliczna gry na komputery PC/MAC wstępnie została ustalona w wysokości 9,99 USD. Gra będzie dostępna zarówno w wersjach na komputery PC/MAC oraz w wersji mobilnej na platformy iOS oraz Android. Szacowana sprzedaż gry na komputery PC/MAC powinna wynieść około 650 000 sztuk w okresie dwunastu miesięcy od daty premiery.

Jednocześnie Emitent wskazuje, że z uwagi na fakt, iż wersja mobilna gry będzie oferowana w modelu free to play z możliwością dokupienia płatnych dodatków (in-app purchases), nie jest w stanie oszacować przychodów ze sprzedaży wersji mobilnych gry.

W ramach prowadzonych rozmów Emitent wraz z BBM będą zmierzać do ustalenia ostatecznego udziału budżetowego obu stron w produkcji oraz innych techniczno - organizacyjnych aspektów związanych z produkcją, wydaniem oraz marketingiem gry. W ramach wstępnych ustaleń udział Emitenta w kosztach produkcji oraz przychodach z gry będzie nie mniejszy niż 75%. W wyniku poczynionych ustaleń strony postanowiły, iż na czas realizacji produkcji gry do zespołu Emitenta dołączą kluczowe osoby z BBM, które pracowały nad fazą koncepcyjną gry.

Szczegółowe informacje na temat gry PhantomSix znajdują się na dedykowanej stronie internetowej projektu pod adresem phantomsix.com

2/ w kwietniu Emitent poinformował, że w dniu 12 kwietnia 2017 roku, na podstawie upoważnienia udzielonego przez Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 15 grudnia 2016 roku opublikowane raportem bieżącym EBI nr 60/2016 z dnia 15 grudnia 2016 roku oraz zawartego w §8a Statutu Spółki, Zarząd podjął uchwałę w formie aktu notarialnego w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego o kwotę nie większą niż 2.640.000 zł (dwa miliony sześćset czterdzieści złotych) w trybie subskrypcji zamkniętej (z prawem poboru dla dotychczasowych

Wrocław, dnia 12 maja 2017 roku
akcjonariuszy) oraz w sprawie zmiany Statutu Spółki. Dzień prawa poboru został ustalony na 25 kwietnia 2017 roku. Cena emisyjna została ustalona na poziomie 0,35 zł za jedną akcję serii G.

3/ w kwietniu Emitent zawarł umowę z EBC Solicitors S.A. z siedzibą w Warszawie (Autoryzowany Doradca) w przedmiocie wprowadzenie na rynek NewConnect akcji serii G Emitenta. Umowa została zawarta w celu wykonania przez EBC Solicitors S.A. na rzecz Emitenta obowiązków wynikających z treści ust.12 pkt. 1), 2) oraz 3) Załącznika Nr 5 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.

4/ w kwietniu Emitent poinformował o wdrożeniu pilotażowego projektu promocji gry Cukierowo we współpracy z T-Mobile Polska S.A.

W ramach promocji aplikacji Cukierowo została udostępniona dla graczy nowa funkcjonalność, oferująca uzyskanie dodatkowych bonusów po odwiedzeniu wybranych salonów sprzedaży operatora sieci telekomunikacyjnej.

Pilotażowe uruchomienie nowej funkcjonalności gry Cukierowo umożliwi zarówno Emitentowi jak i T-Mobile rozpoznanie możliwości marketingowych wykorzystania aplikacji Emitenta – gry Cukierowo. Gra mobilna Cukierowo została udostępniona użytkownikom urządzeń mobilnych z systemem Android w marcu bieżącego roku. Od dnia premiery Spółka odnotowuje dużą liczbę pobrań gry. Od pierwszej połowy kwietnia br. aplikacja Cukierowo jest również dostępna na urządzenia z systemem iOS.

5/ w kwietniu Emitent podjął decyzję o rezygnacji z przeprowadzenia emisji akcji serii G w trybie subskrypcji zamkniętej (z zachowaniem prawa poboru). W związku z powyższym w dniu 28 kwietnia 2017 roku Zarząd podjął uchwałę ws. uchylecia uchwały Zarządu z dnia 12 kwietnia 2017 roku w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta w granicach kapitału docelowego o kwotę nie większą niż 2.640.000 zł w trybie subskrypcji zamkniętej (z prawem poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy) oraz w sprawie zmiany Statutu Spółki.

Powodem podjęcia decyzji o rezygnacji z przeprowadzenia emisji akcji serii G było znaczące obniżenie wycen giełdowych producentów gier komputerowych, które miało miejsce w ostatnim okresie, oraz niepewność co do koniunktury na tym rynku w okresie, w którym miałyby zostać przeprowadzona emisja akcji serii G. W efekcie Zarząd uznał, że istnieje znaczące ryzyko niepowodzenia emisji akcji serii G. Zarząd wskazuje, że przedmiotowa decyzja została podjęta z przyczyn niezależnych od sytuacji Emitenta. Zarząd poinformował, że rezygnacja z przeprowadzenia emisji akcji serii G nie będzie miała wpływu na realizację strategii Emitenta i jego planów na rok 2017.

6/ w maju Emitent poinformował o podpisaniu umowy o zachowaniu poufności tj. NDA z Tinno Mobile Corporation z siedzibą w Chinach, a w konsekwencji o rozpoczęciu negocjacji w zakresie podjęcia współpracy zmierzającej do dystrybucji przez Tinno Mobile gier mobilnych Emitenta. Obie strony negocjacji zobowiązały się do zachowania poufności w zakresie prowadzonych negocjacji.

Tinno Mobile sprzedaje rocznie około 50 mln smartfonów. Przedmiotem negocjacji jest preinstalowanie gier mobilnych produkowanych przez Emitenta na urządzeniach sprzedawanych przez Tinno Mobile. Emitent zakłada wydanie na urządzenia oferowane przez Tinno Mobile od 3 do 5 tytułów rocznie. Gry będą oferowane w modelu free to play z opcjami zakupu w aplikacji („in-app purchases”).

Wrocław, dnia 12 maja 2017 roku

Gry mobilne Emitenta poza preinstalowaniem na nowe smartfony Tinno Mobile będą również dostępne w sklepie z aplikacjami - Apps Marketplace Tinno Mobile. Jednocześnie współpraca między stronami umożliwi uzyskanie przez Emitenta dostępu do bazy danych użytkowników Tinno Mobile. Pierwszymi grami oferowanymi za pośrednictwem Tinno Mobile mają być Cukierowo oraz wersja mobilna PhantomSix. Zarząd Emitenta wskazuje, iż w jego ocenie rozpoczęcie współpracy z Chińskim producentem telefonów komórkowych znacząco może wpłynąć na generowane przez daną grę przychody Emitenta.

7/ w maju Emitent poinformował o podpisaniu umowy o zachowaniu poufności tj. NDA z międzynarodowym koncernem mediowym mającym siedzibę w stanie Nowy York (USA), a w konsekwencji o rozpoczęciu negocjacji w zakresie podjęcia współpracy zmierzającej do udzielenia Emitentowi prawa do korzystania m.in. z marki jak i kontentu w tym również zdjęć należących do drugiej strony negocjacji. Negocjacje mają na celu ustalenie warunków wspólnej realizacji aplikacji mobilnych na rynek międzynarodowy. Obie strony negocjacji zobowiązały się do zachowania poufności w zakresie prowadzonych negocjacji, w tym również w zakresie przekazania do opinii publicznej nazwy podmiotu będącego drugą stroną negocjacji. Jednocześnie Emitent informuje, iż wystąpił do drugiej strony negocjacji o udzielenie zgody na opublikowanie informacji o nazwie kontrahenta. Niezwłocznie po otrzymaniu przedmiotowej zgody Emitent opublikuje nazwę podmiotu będącego drugą stroną negocjacji prowadzonych w/w zakresie. Zarząd Emitenta wskazuje, iż w jego ocenie rozpoczęcie współpracy z w/w podmiotem może znacząco wpłynąć na generowane przez Emitenta przychody.

XIII. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty

Na dzień 31 marca 2017 r. liczba osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty, wynosiła 2. Dodatkowo spółka miała zawartych 40 umów cywilno - prawnych.

XIV. Oświadczenie Zarządu

Zarząd Macro Games S.A. oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy kwartalne sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z zasadami rachunkowości obowiązującymi w Polsce oraz odzwierciedla w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Macro Games S.A. oraz jej wynik finansowy.