



QUBIC GAMES

QubicGames S.A.

Raport kwartalny za pierwszy kwartał 2018 roku



Siedlce, 10 maja 2018 r.

Spis treści

1. Podstawowe informacje s. 3
2. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2018 r. s. 4
3. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości s. 7
4. Charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń w pierwszym kwartale 2018 roku, wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki s. 12
5. Stanowisko odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle zaprezentowanych wyników s. 18
6. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogram ich realizacji (na podstawie opublikowanego dokumentu informacyjnego) s. 18
7. Informacje na temat działań podejmowanych w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie s. 19
8. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji s. 19
9. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty s. 19

1. Podstawowe informacje

1.1. Dane Spółki

Firma: QubicGames
Forma prawna: spółka akcyjna
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Siedlce
Adres: ul. Katedralna 16, 08-110 Siedlce
tel. + 48 531 242 300
fax: + 48 25 644 36 39
Internet: www.qubicgames.com
E-mail: inwestor@qubicgames.com
Oznaczenie Sądu: Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS: 0000598476
REGON: 141229265
NIP: 821-25-15-641

1.2. Zarząd

Jakub Pieczykolan – Prezes Zarządu

1.3. Rada Nadzorcza

Paweł Sobkiewicz - Przewodniczący Rady Nadzorczej
Grzegorz Siczek – Wice-przewodniczący Rady Nadzorczej
Andrzej Wojno - Członek Rady Nadzorczej
Magdalena Kramer - Członek Rady Nadzorczej
Piotr Rozmus - Członek Rady Nadzorczej

1.4. Akcjonariat

Nazwa udziałowca	Seria	Ilość akcji	Ilość głosów (w %)	Wartość nominalna akcji zł	Udział w kapitale zakładowym (w %)
Jakub Pieczykolan	A ¹	780 000	14,72%	78 000	7,94%
	B	3 575 000	33,73%	357 500	36,41%
Krzysztof Szczawiński	B	1 015 000	9,58%	101 500	10,34%
Pozostali < 5%	B/C	4 450 000	41,98%	445 000	45,32%
		9 820 000	100,00%	982 000	100,00%

Nota:

- (1) - akcje serii A są akcjami uprzywilejowanymi co do głosu w ten sposób, że na każdą 1 (jedną) akcję przypadać będą 2 (dwa) głosy
(2) - do dnia niniejszego raportu Spółka nie otrzymała informacji o zmianie struktury istotnych akcjonariuszy

2. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2018 r.

Bilans

AKTYWA	31.03.2018	31.12.2017	31.03.2017	31.12.2016
	zł	zł	zł	zł
Aktywa trwałe				
Wartości niematerialne i prawne	2 002 611	2 272 205	349 579	409 872
Rzeczowe aktywa trwałe	225 194	239 643	310 923	348 970
Należności długoterminowe	15 050	15 000	15 650	15 650
Inwestycje długoterminowe	1 525 800	1 243 300	172 500	62 500
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0	0	51 154	51 154
	3 768 655	3 770 148	899 806	888 146
Aktywa obrotowe				
Zapasy	1 052 174	837 578	2 369 513	1 843 170
Należności krótkoterminowe	51 388	35 001	152 176	106 203
Inwestycje krótkoterminowe	5 203	11 670	1 305 282	1 906 827
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	191 809	165 496	108 446	22 471
	1 300 574	1 049 746	3 935 417	3 878 671
SUMA AKTYWÓW	5 069 229	4 819 894	4 835 223	4 766 817
PASYWA				
	zł	zł	zł	zł
Kapitał własny				
Kapitał zakładowy	982 000	982 000	982 000	982 000
Kapitał zapasowy	4 364 073	4 364 073	4 364 073	4 364 073
Strata z lat ubiegłych	-1 929 657	-2 140 162	-2 095 995	-1 302 165
Zysk/(Strata) netto	323 746	210 505	-222 769	-793 830
	3 740 162	3 416 417	3 027 309	3 250 078
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania				
Rezerwy na zobowiązania	26 582	26 582	6 802	6 802
Zobowiązania długoterminowe	110 809	126 498	569 243	627 634
Zobowiązania krótkoterminowe	988 558	1 099 469	1 136 177	759 269
Rozliczenia międzyokresowe	203 117	150 929	95 692	123 034
	1 329 066	1 403 478	1 807 914	1 516 739
SUMA PASYWÓW	5 069 229	4 819 894	4 835 223	4 766 817

Rachunek zysków i strat

	01.01.2018 - 31.03.2018	01.01.2017 - 31.12.2017	01.01.2017 - 31.03.2017	01.01.2016 - 31.12.2016
	zł	zł	zł	zł
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi				
Przychody netto ze sprzedaży produktów	589 187	1 014 342	90 169	808 107
Koszty działalności operacyjnej				
Amortyzacja	-299 994	-534 358	-104 313	-347 918
Zużycie materiałów i energii	-6 519	-48 975	-18 777	-79 742
Usługi obce	-336 422	-657 725	-93 052	-394 878
Podatki i opłaty	-606	-12 267	-3 273	-14 188
Wynagrodzenia	-79 843	-450 841	-89 404	-319 142
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	-6 802	-56 465	-19 916	-28 866
Pozostałe koszty rodzajowe	-5 178	-184 772	-13 615	-160 552
	-735 365	-1 945 404	-342 350	-1 345 287
Strata ze sprzedaży	-146 178	-931 062	-252 181	-537 180
Pozostałe przychody operacyjne				
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0	5 728	0	5 600
Dotacje	7 690	61 516	15 379	61 516
Inne przychody operacyjne	2 305	27 533	2 000	0
	9 994	94 778	17 379	67 116
Pozostałe koszty operacyjne				
Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0	0	0	0
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0	-215 802	0	-341 161
Inne koszty operacyjne	-2 662	-25 916	0	-4 126
	-2 662	-241 719	0	-345 287
Strata z działalności operacyjnej	-138 846	-1 078 002	-234 802	-815 351
Przychody finansowe				
Odsetki	0	36 813	22 919	38 061
Zysk ze zbycia inwestycji	175 000	280 293	0	0
Aktualizacja wartości inwestycji	300 000	1 107 171	0	0
Inne	0	0	0	1 406
	475 000	1 424 276	22 919	39 467
Koszty finansowe				
Odsetki	-9 434	-43 503	-7 199	-41 036
Inne	-2 974	-21 331	-3 687	-15 266
	-12 409	-64 834	-10 886	-56 302
Zysk/(Strata) brutto	323 746	281 440	-222 769	-832 186
Podatek dochodowy	0	-70 934	0	38 354
Zysk/(Strata) netto	323 746	210 505	-222 769	-793 831

Rachunek przepływów pieniężnych

	01.01.2018 - 31.03.2018 zł	01.01.2017 - 31.12.2017 zł	01.01.2017 - 31.03.2017 zł	01.01.2016 - 31.12.2016 zł
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk/(strata) netto	323 746	210 505	-222 769	-793 831
Korekty razem	-379 629	-2 219 426	-544 210	-1 218 402
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-55 882	-2 008 921	-766 979	-2 012 234
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
Wpływy	192 500	434 496	0	5 600
Wydatki	-3 959	-269 147	0	-137 483
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	188 541	165 349	0	-131 883
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
Wpływy	9 362	189 000	189 000	4 102 138
Wydatki	-148 486	-240 586	-23 566	-89 947
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-139 125	-51 586	165 434	4 012 191
Przepływy pieniężne netto razem	-6 467	-1 895 157	-601 545	1 868 074
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-6 467	-1 895 157	-601 545	1 868 074
Środki pieniężne na początek okresu	11 670	1 906 827	1 906 827	38 754
Środki pieniężne na koniec okresu	5 203	11 670	1 305 282	1 906 827

Zestawienie zmian w kapitale własnym

	01.01.2018 - 31.03.2018 zł	01.01.2017 - 31.12.2017 zł	01.01.2017 - 31.03.2017 zł	01.01.2016 - 31.12.2016 zł
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	3 416 417	3 250 077	3 250 077	1 264 914
Korekta błędu	0	-44 166	0	0
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	3 416 417	3 205 911	3 250 077	1 264 914
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	3 740 162	3 416 417	3 027 309	3 250 077
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	3 740 162	3 416 417	3 027 309	3 250 077

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

Przychody i koszty

Przychody i koszty są rozpoznawane według zasady memorialowej, tj. w okresach których dotyczą, niezależnie od daty otrzymania lub dokonania płatności.

Spółka prowadzi ewidencję kosztów w układzie rodzajowym oraz sporządza rachunek zysków i strat w wariantcie porównawczym.

Przychody ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów ujmuje się w rachunku zysków i strat, gdy Spółka przekazała nabywcy znaczące korzyści wynikające z praw własności do tych aktywów oraz przestała być trwale zaangażowana w zarządzanie przekazanymi aktywami, ani też nie sprawuje nad nimi efektywnej kontroli.

Wartości niematerialne i prawne

Wartości niematerialne i prawne wycenia się w księgach według cen ich nabycia lub kosztów poniesionych na ich wytworzenie, pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne a także o odpisy z tytułu trwałej utraty ich wartości.

Autorskie prawa majątkowe związane z produkowanymi i wydawanymi gramami wykazane zostały w bilansie w wartości netto.

Wartości niematerialne i prawne, za wyjątkiem autorskich praw majątkowych do wytworzonych gier, umarza się metodą liniową przy zastosowaniu następujących stawek amortyzacyjnych:

Koszty zakończonych prac rozwojowych	10%
Inne	od 2 do 10 lat

Dla autorskich praw majątkowych Spółka stosuje metodę amortyzacji naturalnej, która jest uzależniona od planowanego rozkładu realizacji przychodów wynikających z użytkowania danego składnika aktywów w przyszłości. Stosowany model został opracowany na podstawie danych historycznych. Weryfikacja modelu została przeprowadzona na podstawie przychodów ze sprzedaży szerokiej gamy produktów wprowadzonych na rynek.

Środki trwałe

Środki trwałe wycenia się w księgach w cenie nabycia lub koszcie wytworzenia (wartość początkowa), pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne, a także o odpisy z tytułu trwałej utraty ich wartości.

Cena nabycia i koszt wytworzenia środków trwałych oraz środków trwałych w budowie obejmuje ogół ich kosztów poniesionych przez jednostkę za okres budowy, montażu, przystosowania i ulepszenia do dnia przyjęcia do użytkowania, w tym również koszt obsługi zobowiązań zaciągniętych w celu ich finansowania i związane z nimi różnice kursowe, pomniejszony o przychody z tego tytułu.

Wartość początkową środka trwałego powiększają koszty jego ulepszenia, polegającego na przebudowie, rozbudowie, modernizacji lub rekonstrukcji, powodującego, że wartość użytkowa tego środka po zakończeniu ulepszenia przewyższa posiadaną przy przyjęciu do używania wartość użytkową.

Środki trwale amortyzowane są metodą liniową. Rozpoczęcie amortyzacji następuje w następnym miesiącu po przyjęciu środka trwałego do używania. Środki trwale o wartości początkowej poniżej 3.500 zł, z wyjątkiem sprzęty IT, odpisywane są jednorazowo w koszty operacyjne Spółki.

Spółka stosuje następujące stawki amortyzacyjne::

Urządzenia techniczne i maszyny	10% - 30%
Środki transportu	20%

Inwestycje

Inwestycje obejmują aktywa posiadane w celu osiągnięcia korzyści ekonomicznych wynikających z przyrostu wartości tych aktywów, uzyskania z nich przychodów w formie odsetek, dywidend (udziałów w zyskach) lub innych pożytków, w tym również z transakcji handlowej, a w szczególności aktywa finansowe oraz te nieruchomości i wartości niematerialne i prawne, które nie są użytkowane przez jednostkę, lecz są posiadane w celu osiągnięcia tych korzyści..

Akcje i udziały jednostkach podporządkowanych zaliczone do aktywów trwałych wycenia się według ceny nabycia. W przypadku trwałej utraty wartości wartość udziałów i akcji pomniejsza się o odpowiedni odpis.

Zapasy

Zapasy wyceniane są według cen ich nabycia lub kosztów wytworzenia nie wyższych od ich cen sprzedaży netto na dzień bilansowy.

Wartość zapasów ustala się w oparciu o:

Wyroby gotowe oraz produkty w toku produkcji - koszty wytworzenia, które obejmują koszty pozostające w bezpośrednim związku z danym produktem oraz uzasadnioną część kosztów pośrednio związanych z wytworzeniem tego produktu.

Zapasy wykazywane są w bilansie w wartości netto, tj. pomniejszone o wartość odpisów aktualizujących wynikających z ich wyceny według cen sprzedaży netto.

Należności, roszczenia i zobowiązania, inne niż zaklasyfikowane jako aktywa i zobowiązania finansowe

Należności wykazuje się w kwocie wymaganej zapłaty, z zachowaniem zasady ostrożnej wyceny. Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego, zaliczanego odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych lub do kosztów finansowych - zależnie od rodzaju należności, której dotyczy odpis aktualizujący.

Zobowiązania ujmuje się w księgach w kwocie wymagającej zapłaty.

Należności i zobowiązania wyrażone w walutach obcych wykazuje się na dzień dokonania operacji według średniego kursu Narodowego Banku Polskiego ustalonego dla danej waluty na ten dzień chyba, że w zgłoszeniu celnym lub innym wiążącym jednostkę dokumencie ustalony został inny kurs.

Na dzień bilansowy należności i zobowiązania wyrażone w walutach obcych wycenia się po obowiązującym na ten dzień średnim kursie ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski.

Rozliczenia międzyokresowe

Spółka dokonuje czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów, jeżeli dotyczą one przyszłych okresów sprawozdawczych. Bierne rozliczenia międzyokresowe kosztów dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy.

Rezerwy na zobowiązania

Na rezerwy składają się zobowiązania, których termin wymagalności lub kwota nie są pewne.

Podatek dochodowy

Podatek dochodowy wykazany w rachunku zysków i strat obejmuje część bieżącą i odroczoną.

Bieżące zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego jest naliczane zgodnie z przepisami podatkowymi. Wykazywana w rachunku zysków i strat część odroczonego stanowi różnicę pomiędzy stanem rezerw i aktywów z tytułu podatku odroczonego na koniec i na początek okresu sprawozdawczego.

Rezerwę i aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego, dotyczące operacji rozliczanych z kapitałem własnym, odnosi się na kapitał własny.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się w wysokości kwoty przewidzianej w przyszłości do odliczenia od podatku dochodowego, w związku z ujemnymi różnicami przejściowymi oraz straty podatkowej możliwej do odliczenia, ustalonej przy uwzględnieniu zasady ostrożności.

Rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego tworzy się w wysokości kwoty podatku dochodowego, wymagającej w przyszłości zapłaty, w związku z występowaniem dodatnich różnic przejściowych, to jest różnic, które spowodują zwiększenie podstawy obliczenia podatku dochodowego w przyszłości.

Wysokość rezerwy i aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ustala się przy uwzględnieniu stawek podatku dochodowego obowiązujących w roku powstania obowiązku podatkowego, przy uwzględnieniu przepisów podatkowych obowiązujących na dzień bilansowy.

Rezerwa i aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego są kompensowane dla potrzeb prezentacji w sprawozdaniu finansowym.

Różnice kursowe

Różnice kursowe wynikające z wyceny na dzień bilansowy aktywów i pasywów wyrażonych w walutach obcych z wyjątkiem inwestycji długoterminowych oraz powstałe w związku z zapłatą należności i zobowiązań w walutach obcych, jak również przy sprzedaży walut, zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych, a w uzasadnionych przypadkach - do kosztu wytworzenia

produktów lub ceny nabycia towarów, a także ceny nabycia lub kosztu wytworzenia środków trwałych, środków trwałych w budowie lub wartości niematerialnych i prawnych.

Instrumenty finansowe

Klasyfikacja instrumentów finansowych

Instrumenty finansowe ujmowane są oraz wyceniane zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 12 grudnia 2001 r. w sprawie szczegółowych zasad uznawania, metod wyceny, zakresu ujawniania i sposobu prezentacji instrumentów finansowych. Zasady wyceny i ujawniania aktywów finansowych opisane w poniższej nocie nie dotyczą wyłączonych z Rozporządzenia w szczególności: udziałów i akcji w jednostkach podporządkowanych, praw i zobowiązań wynikających z umów leasingowych i ubezpieczeniowych, należności i zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz instrumentów finansowych wyemitowanych przez Spółkę stanowiących jej instrumenty kapitałowe.

Aktywa finansowe dzieli się na:

- aktywa finansowe przeznaczone do obrotu,
- pożyczki udzielone i należności własne,
- aktywa finansowe utrzymywane do terminu wymagalności,
- aktywa finansowe dostępne do sprzedaży.

Zobowiązania finansowe dzieli się na:

- zobowiązania finansowe przeznaczone do obrotu,
- pozostałe zobowiązania finansowe.

Zasady ujmowania i wyceny instrumentów finansowych

Aktywa finansowe wprowadza się do ksiąg rachunkowych na dzień zawarcia kontraktu w cenie nabycia, to jest w wartości godziwej poniesionych wydatków lub przekazanych w zamian innych składników majątkowych, zaś zobowiązania finansowe w wartości godziwej uzyskanej kwoty lub wartości otrzymanych innych składników majątkowych. Przy ustalaniu wartości godziwej na ten dzień uwzględnia się poniesione przez Spółkę koszty transakcji.

Transakcje kupna i sprzedaży instrumentów finansowych dokonane w obrocie regulowanym wprowadza się do ksiąg rachunkowych w dniu ich rozliczenia.

Pożyczki udzielone i należności własne

Do pożyczek udzielonych i należności własnych zalicza się, niezależnie od terminu ich wymagalności (zapłaty), aktywa finansowe powstałe na skutek wydania bezpośrednio drugiej stronie kontraktu środków pieniężnych. Do pożyczek udzielonych i należności własnych zalicza się także obligacje i inne dłużne instrumenty finansowe nabyte w zamian za wydane bezpośrednio drugiej stronie kontraktu środki

pieniężne, jeżeli z zawartego kontraktu jednoznacznie wynika, że zbywający nie utracił kontroli nad wydanymi instrumentami finansowymi (transakcje odkupu).

Do pożyczek udzielonych i należności własnych nie zalicza się nabytych pożyczek ani należności, a także wpłat dokonanych przez Spółkę celem nabycia instrumentów kapitałowych nowych emisji, również wtedy, gdy nabycie następuje w pierwszej ofercie publicznej lub w obrocie pierwotnym, a w przypadku praw do akcji - także w obrocie wtórnym.

Pożyczki udzielone i należności własne wycenia się w skorygowanej cenie nabycia, wyliczonej przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej.

Aktywa finansowe dostępne do sprzedaży

Aktywa finansowe nie zakwalifikowane do pozostałych kategorii zaliczane są do aktywów finansowych dostępnych do sprzedaży.

Aktywa finansowe dostępne do sprzedaży wycenia się w wartości godziwej zaś skutki przeszacowania zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych okresu sprawozdawczego.

Zobowiązania finansowe

Zobowiązania finansowe przeznaczone do obrotu, w tym instrumenty pochodne, które nie zostały wyznaczone jako instrumenty zabezpieczające, wykazywane są w wartości godziwej, zaś zyski i straty wynikające z ich wyceny ujmowane są bezpośrednio w rachunku zysków i strat.

Pozostałe zobowiązania finansowe wycenia się w skorygowanej cenie nabycia, wyliczonej przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej.

Opis metod i istotnych założeń przyjętych do ustalenia wartości godziwej aktywów i zobowiązań finansowych wycenianych w takiej wartości

Za wartość godziwą przyjmuje się kwotę, za jaką dany składnik aktywów mógłby zostać wymieniony, a zobowiązanie uregulowane na warunkach transakcji rynkowej, pomiędzy zainteresowanymi i dobrze poinformowanymi stronami.

Wartość godziwa ustalana jest w drodze oszacowania ceny instrumentu finansowego za pomocą metod estymacji powszechnie uznanych za poprawne.

4. Charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń w pierwszym kwartale 2018 roku, wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki

Spółka QubicGames S.A. w pierwszym kwartale 2018 roku skoncentrowała swoje prace nad rozwojem i wydawaniem gier na platformę Nintendo Switch. W tym okresie Spółka wydała trzy gry na najnowszą konsolę Nintendo: BRAWL, Mad Carnage oraz Grid Mania. Wraz z grą „Pirates: All Abord”, wydaną w kwietniu 2018 roku, Spółka powiększyła portfolio gier na konsoli Nintendo Switch w Europie i Ameryce Północnej do siedmiu tytułów, utrzymując częstotliwość wydawania jednej gry miesięcznie.

Równolegle do powyższych produkcji trwały intensywne prace nad grami: Jumping Joe & Friends, One Strike, Geki Yaba Runner, Coloring Book na konsolę Nintendo Switch (z czego dwie pierwsze gry zostały/zostaną wysłane do certyfikacji Nintendo do 15 maja 2018 roku) oraz przygotowania gry Robonauts do wydania na konsolę Nintendo Switch w Japonii.

Niezależnie od powyższych działalności Spółka w styczniu 2018 roku rozpoczęła preprodukcję gry Myths and Dungeons (tytuł roboczy) na komputery PC oraz konsolę Nintendo Switch. Produkcja zakłada w pierwszej fazie stworzenie gry komputerowej w wersji Demo / Early Access, a następnie rozbudowę finalnej wersji gry oraz stworzenie gry planszowej o takiej samej nazwie.

Przychody Spółki ze sprzedaży w pierwszym kwartale 2018 roku wyniosły 589,2 tys. złotych i wzrosły o 553% w stosunku do pierwszego kwartału 2017 roku, oraz o 57% w stosunku do czwartego kwartału 2017 roku. Zysk netto za pierwszy kwartał 2018 roku wyniósł 323,7 tys. złotych w stosunku do 222,8 tys. złotych straty za pierwszy kwartał roku ubiegłego.

Największy udział w przychodach ze sprzedaży Emitenta stanowiły przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch. W pierwszym kwartale 2018 roku Emitent sprzedał 34,3 tysiące gier na najnowszą platformę Nintendo (wzrost o 79% w stosunku do czwartego kwartału 2017 roku).

W ocenie Zarządu obecny trend wzrostowy ilości sprzedanych gier zostanie zachowany w kolejnych kwartałach poprzez wydawanie kolejnych gier na konsolę Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie i Australii, jak i wprowadzenie bezpośrednio przez Spółkę gier na rynek japoński.

Ilość sprzedanych gier na konsolę Nintendo Switch w kolejnych kwartałach			
Q3 2017	Q4 2017	Q1 2018	01.04.2018 – 06.05.2018*
5 640	19 169	34 256	39 153

*Dane sprzedażowe za okres od 01.04.2018 do 06.05.2018 z system Shop Sales Tools Nintendo mogą nieznacznie różnić się od finalnie zaraportowanych danych za ten okres.

Należy podkreślić zarówno duży wzrost sprzedaży gier w pierwszym kwartale 2018 roku jak i bardzo dobrą sprzedaż gier na początku drugiego kwartału 2018 roku, która jest efektem promocji gier Robonauts i Astro Bears Party połączonej z udaną premierą gry „Pirates: All Aboard”. Gra Robonauts była jedną z najlepiej sprzedających się gier w drugiej połowie kwietnia 2018 roku plasując się na 2. miejscu europejskiej i 11. miejscu amerykańskiej listy najlepiej sprzedających się gier w sklepie eShop na konsoli Nintendo Switch (ranking tworzony jest na podstawie dwutygodniowej sprzedaży wersji elektronicznych gier na najnowszej platformie Nintendo).

W pierwszym kwartale 2018 roku Emitent dodatkowo wspierał działalność spółek SONKA S.A., Drageus Games S.A. oraz Noobz from Poland S.A., w których na dzień 31 marca 2018 roku posiadał odpowiednio 29%, 19,48% i 11,07% akcji.

Istotne umowy podpisane w pierwszym kwartale 2018 roku

Spółka podpisała następujące istotne umowy w pierwszym kwartale 2018 roku:

A. Pozyskanie licencji na wydanie następujących gier na konsoli Nintendo Switch:

- One Strike,
- Eyes: The Horror Game,
- Dead Ringer: Fear Yourself.

B. Sprzedaż części akcji Drageus Games S.A.

W marcu 2018 roku Emitent sprzedał 175.000 akcji Drageus Games S.A. za łączną cenę w wysokości 192,5 tys. złotych. W wyniku realizacji powyższej transakcji Emitent posiada 300.000 akcji, co stanowi 19,48% wszystkich akcji Drageus Games S.A. na dzień 31 marca 2018 roku. Zysk Emitenta osiągnięty w wyniku realizacji powyższej transakcji wyniósł 175 tys. złotych.

W związku z powyższym, Drageus Games S.A. nie jest już dla Emitenta jednostką stowarzyszoną zgodnie z ustawą o rachunkowości i Emitent wycenił pozostałą inwestycję w Drageus Games S.A. zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 12 grudnia 2001 r. w sprawie szczegółowych zasad uznawania, metod wyceny, zakresu ujawniania i sposobu prezentacji instrumentów finansowych, tj. wg wartości godziwej.

C. Podpisanie umów z jednostką stowarzyszoną SONKA S.A.:

- Udzielenie licencji na rzecz SONKA S.A. na wydanie gry Robonauts na komputery PC.
- Udzielenie licencji na rzecz SONKA S.A. na portowanie i wydanie gry Astro Bears Party na komputery PC.
- Zmiana warunków umowy licencyjnej na wydanie gry The Way – gra została wydana w kwietniu 2018 roku bezpośrednio przez SONKA S.A.

- D. Podpisanie umowy o współpracy w ramach optymalizacji wydania gry „Eyes: The Horror Game” na platformach iOS/Android.

Kluczowe projekty



Robonauts i Astro Bears Party

Robonauts i Astro Bears Party są flagowymi własnymi produktami QubicGames na platformę Nintendo Switch. Zarówno w pierwszym kwartale, jak i na początku drugiego kwartału 2018 roku, tytuły te generowały największe przychody dla Spółki i na dzień sporządzenia raportu każda z gier przekroczyła 30 tysięcy sprzedanych sztuk.

Pozytywnym faktem jest to, iż obie gry utrzymują przychody na znaczącym poziomie od września 2017 roku i zanotowały bardzo dobry początek drugiego kwartału 2018 roku. W kwietniu wraz z grą Pirates: All Aboard wspięły się wysoko w tabeli najlepiej sprzedających się gier w dystrybucji elektronicznej na konsoli Nintendo Switch. Robonauts od ponad 2 tygodni znajduje się w pierwszej trójce najlepiej sprzedających się gier w sklepie eShop w Europie, a w Stanach Zjednoczonych pod koniec kwietnia 2018 roku gra znajdowała się na 11 pozycji.

W roku 2018 Spółka poczyniła kolejne kroki nad rozwojem obu gier. W kwietniu 2018 roku został wypuszczony patch do gry Robonauts na konsolę Nintendo Switch. Trwają obecnie intensywne prace nad rozszerzeniem gry Astro Bears Party w ramach którego dodane zostaną między innymi cztery nowe misie, wyniki online oraz japońska wersja gry. Jednocześnie gra Robonauts jest obecnie przygotowywana do certyfikacji Nintendo i zostanie do niej wysłana po uzyskaniu ratingu wiekowego CERO. Planowany termin wydania gry w Japonii to przełom czerwca i lipca 2018 roku. Gra Astro Bears Party zostanie wysłana do certyfikacji w Japonii po zakończeniu prac nad rozszerzoną wersją gry.

Gra Robonauts w wersji PC zostanie wydana przez jednostkę stowarzyszoną SONKA S.A. po wydaniu japońskiej wersji gry na konsolę Nintendo Switch.

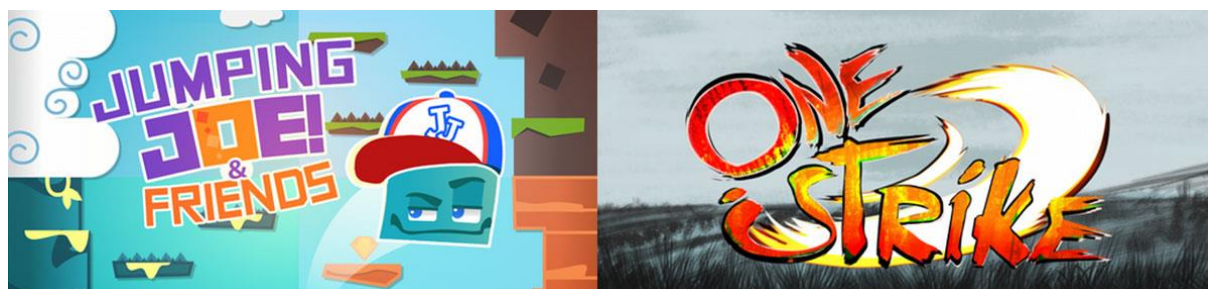


Pirates: All Aboard

Prace nad grą Pirates: All Aboard zostały zakończone w marcu 2018 roku. Gra została stworzona przez zespół I.V.O w ramach Polskiego Inkubatora Gier.

Gra weszła do sprzedaży w kwietniu bieżącego roku i zanotowała bardzo dobry debiut dzięki cross promocji wraz z grami Robonauts i Astro Bears Party. Pod koniec kwietnia 2018 roku gra osiągnęła 30. miejsce wśród najczęściej pobieranych płatnych gier w dystrybucji elektronicznej na konsoli Nintendo Switch zarówno w Europie jak i Ameryce Północnej.

Na dzień sporządzenia raportu przychody ze sprzedaży gry przekroczyły koszty produkcji oraz wydania gry.



Jumping Joe & Friends i One Strike

Jumping Joe & Friends oraz One Strike są kolejnymi grami planowanymi do wydania na konsolę Nintendo Switch. Produkcja obu gier została już zakończona – Jumping Joe & Friends jest obecnie w certyfikacji Nintendo, natomiast wysłanie gry One Strike jest planowane w przeciągu tygodnia.

W ocenie Zarządu obie gry mają duży potencjał i dobrze wpasowują się w obecne portfolio QubicGames na konsoli Nintendo Switch. Wydanie ich będzie połączone cross promocją z grami Robonauts, Astro Bears Party i Pirates: All Aboard co powinno wpłynąć pozytywnie zarówno na sprzedaż nowych jak i obecnie dostępnych tytułów QubicGames.



Myths and Dungeons

W styczniu 2018 roku Spółka rozpoczęła preprodukcję gry Myths and Dungeons (tytuł roboczy) na komputery PC oraz konsolę Nintendo Switch. Produkcja zakłada w pierwszej fazie stworzenie gry komputerowej w wersji Demo / Early Access, a następnie rozbudowę finalnej wersji gry oraz stworzenie gry planszowej o takiej samej nazwie.

Myths and Dungeons jest największą własną produkcją planowaną na rok 2018. Koniec preprodukcji planowany jest na czerwiec 2018 roku.



Geki Yaba Runner

Gra Geki Yaba Runner na platformę Nintendo Switch jest kluczowym projektem Spółki na rynek japoński. Gry z serii Geki Yaba Runner zanotowały bardzo dobrą sprzedaż na poprzedniej konsoli Nintendo 3DS, w szczególności właśnie na rynku japońskim. Z tego powodu gra Geki Yaba Runner będzie pierwszą grą wydaną równocześnie w sklepie Nintendo w Europie, Ameryce Północnej i Japonii.

Gra Geki Yaba Runner na konsolę Nintendo Switch zostanie wydana w drugiej połowie 2018 roku, po dostosowaniu jej do najnowszej platformy Nintendo oraz rozszerzeniu o tryb dla młodszych graczy.

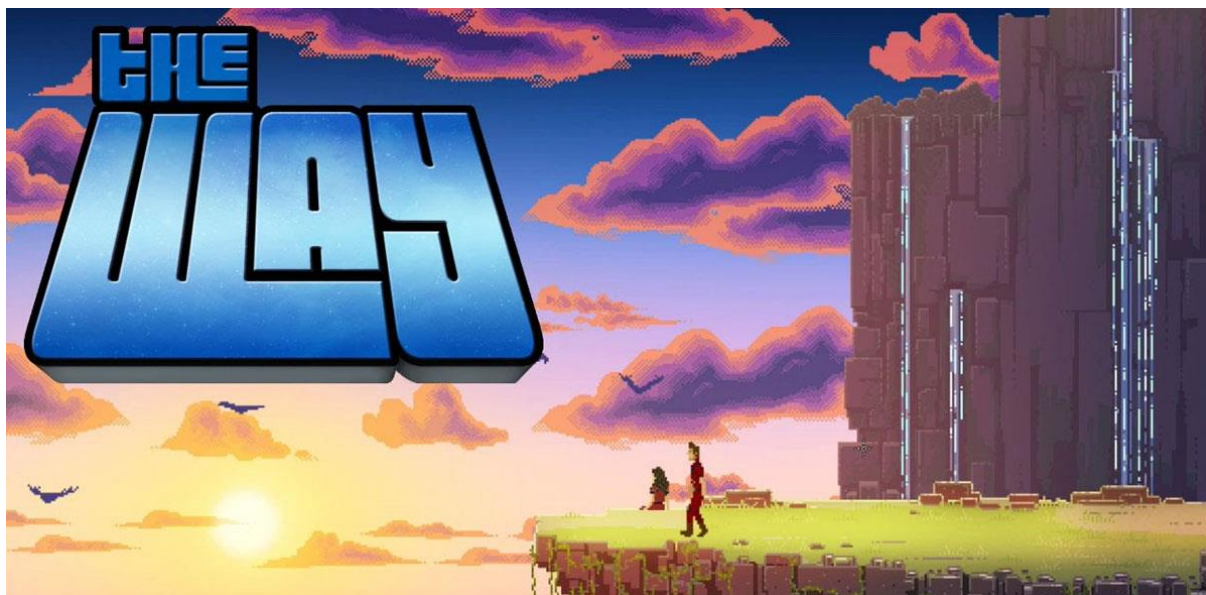
Total Tank Simulator

W pierwszym kwartale 2018 roku Spółka Noobz from Poland S.A. kontynuowała prace nad grą Total Tank Simulator wprowadzając szereg nowych funkcjonalności, z których najważniejsze to:

- dodanie i przetestowanie funkcjonalność Multiplayer,
- zakończenie testów funkcjonalności rozkazów przed bitwą,
- dodanie funkcjonalności mapy miejskie,
- dodanie i przetestowanie funkcjonalności jednostek piechoty.

W drugim kwartale 2018 roku Noobz from Poland S.A. udostępni graczom „Demo 5” gry (mającej status otwartej Bety). Będzie to jednocześnie ostatnie demo gry wydane przed pełną wersją gry.

Emitent rozpocznie prace nad konsolowymi wersjami gry Total Tank Simulator przy wsparciu Noobz from Poland S.A. po wydaniu gry w wersji PC.



The Way Remastered

The Way Remastered była najważniejszą produkcją spółki stowarzyszonej SONKA S.A. w pierwszym kwartale 2018 roku.

Gra zadebiutowała na konsoli Nintendo Switch w kwietniu 2018 roku, a jej cena została ustalona na 14.99 USD/EUR. Pod koniec kwietnia 2018 roku weszła do pierwszej 50 najczęściej ściąganych gier w sklepie Nintendo eShop. Wydawcą gry, po aneksowaniu umowy, jest spółka SONKA S.A.

5. Stanowisko odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle zaprezentowanych wyników

W 2016 r. Spółka odstąpiła od publikowania prognoz wyników.

6. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogram ich realizacji (na podstawie opublikowanego dokumentu informacyjnego)

Ocena przyszłych przychodów oraz zysków Spółki powinna się odbywać na podstawie dostępnych gier w sprzedaży, planu wydawniczego oraz działalności inwestycyjnej Emitenta.

Spółka zakłada, że do końca 2018 roku będzie posiadać w sprzedaży na konsoli Nintendo Switch 15 produktów w Ameryce Północnej i Europie oraz 10 produktów w Japonii.

Najważniejsze tytuły przewidywane do wydania przez Spółkę pomiędzy kwietniem a grudniem 2018 roku na rynku Ameryki Północnej, Europy i Japonii są następujące:

- Pirates: All Aboard! (gra wydana w kwietniu 2018)
- Jumping Joe & Friends (gra obecnie w certyfikacji Nintendo)
- One Strike (planowana data wysłania do certyfikacji do 15 maja 2018)
- Geki Yaba Runner
- Eyes: The Horror Game
- Coloring Book
- Piano Play and Color (tytuł roboczy)
- Tactical Mind 2
- Wondershot
- Myths and Dungeons (w wersji Early Access na PC i Nintendo Switch)
- Gra z serii Air Race

Dodatkowo na rynku japońskim pojawiają się tytuły już wydane w Ameryce Północnej i Europie – Robonauts, Astro Bears Party, Tactical Mind oraz Grid Mania.

W drugim półroczu 2018 roku Spółka planuje wydawanie przynajmniej dwóch gier na urządzenia mobilne z systemem iOS/Android (w tym gry z serii Astro Bears). Ilość gier oraz termin ich wprowadzenia będą zależne od ilości i opłacalności projektów wydawanych przez Spółkę na konsoli Nintendo Switch. Należy zauważyć, że na dzień obecny Spółka zrezygnowała z powołania spółki zależnej wydającej gry na urządzenia mobilne iOS/Android, a powyższa działalność będzie odbywać się bezpośrednio w ramach działalności Spółki.

Spółka planuje dalsze pozyskiwanie licencji na portowanie i wydawanie gier na konsolę Nintendo Switch, w tym gier z portalu AdoptMyGame. W ocenie Zarządu Spółki część gier pozyskanych w ramach umów podpisanych do 30 września 2018 roku zostanie wydana jeszcze w tym roku.

Spółka w roku 2018 zakłada także uczestniczenie w kilku kolejnych inwestycjach z branży gier wideo, na zasadach inwestora strategicznego lub finansowo-strategicznego jak i rozwój Polskiego Inkubatora Gier. Obecnie ze względu na dużą liczbę projektów własnych, jak i współpracę z kilkoma zewnętrznymi firmami w zakresie produkcji gier na platformę Nintendo Switch otwarcie kolejnych siedzib Polskiego Inkubatora Gier zostało opóźnione i planowane jest na trzeci kwartał 2018 roku.

7. Informacje na temat działań podejmowanych w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie

Spółka wykorzystuje w produkcji części gier Silnik C-Way.

Silnik C-Way jest to wieloplatformowy silnik do tworzenia gier. Jest on wyspecjalizowany do produkcji i portowania gier 2D i 2.5D (gry z mechaniką 2D i grafiką 2D lub 3D). Silnik ten oferuje pełne wsparcie platform mobilnych - iOS, Android, konsoli przenośnych - PS Vita, Nintendo 3DS, komputerów PC/Mac (w tym wersji Web) oraz konsol stacjonarnych Nintendo Wii U, Nintendo Switch i Sony PS4.

Prace nad silnikiem realizowane były w ramach projektu „INNOTECH” organizowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju. Łączny koszt projektu wyniósł ok. 2.000.000 zł.

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

Spółka nie należy oraz nie tworzy żadnej grupy kapitałowej.

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

Liczba osób zatrudnionych na umowę o pracę przez QubicGames S.A. w przeliczeniu na pełne etaty wynosiła:

- 2 osoby na dzień 31 marca 2018 r. oraz
- 5 osób na dzień 31 marca 2017 r.

W okresie od 1 stycznia 2018 r. do 31 marca 2018 r. Spółka współpracowała w sposób stały lub okresowy z 14 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (w analogicznym okresie 2017 roku było to 20 osób).