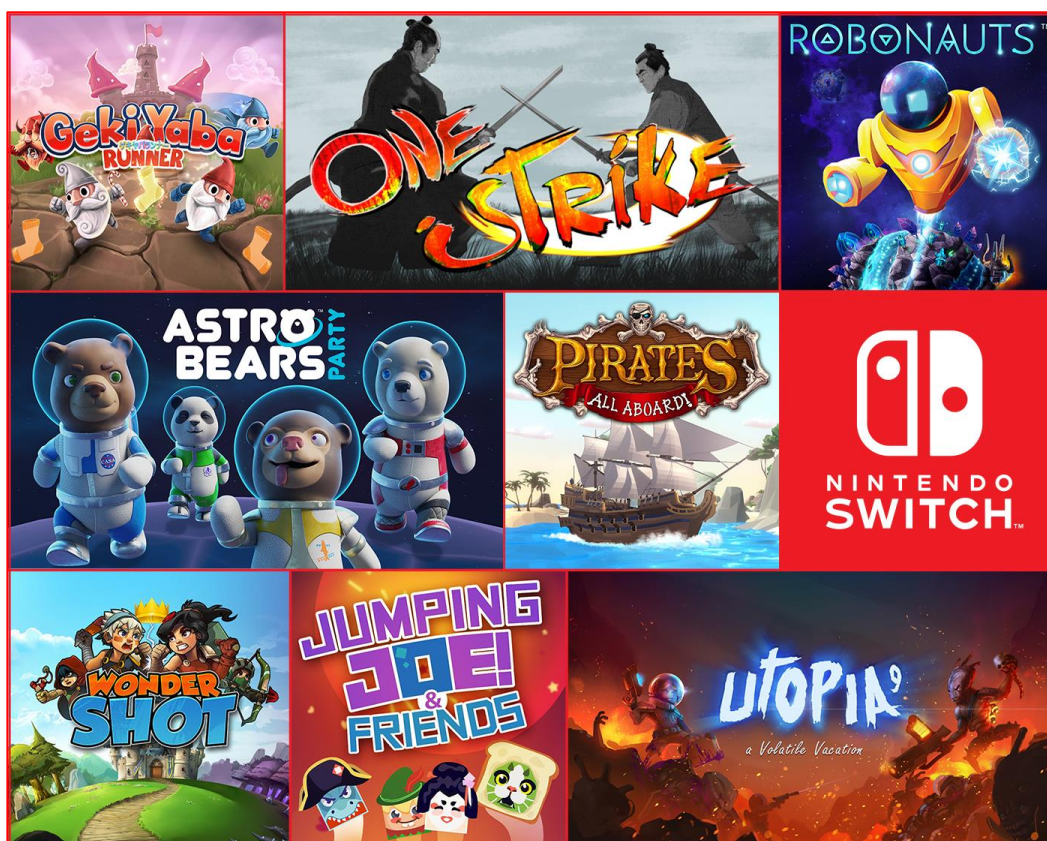




QUBIC GAMES

QubicGames S.A.

Raport kwartalny za drugi kwartał 2018 roku



Siedlce, 31 lipca 2018 r.

Spis treści

1. Podstawowe informacje s. 3
2. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za drugi 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 drugim 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. 22
6. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogram ich realizacji (na podstawie opublikowanego dokumentu informacyjnego) s. 22
7. Informacje na temat działań podejmowanych w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie s. 24
8. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji s. 24
9. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty s. 24

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
Kamil Skutnik - 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 drugi kwartał 2018 r.

Bilans

AKTYWA	30.06.2018	31.03.2018	30.06.2017	31.03.2017
	zł	zł	zł	zł
Aktywa trwałe				
Wartości niematerialne i prawne	2 230 891	2 002 611	425 921	349 579
Rzeczowe aktywa trwałe	224 030	225 194	351 283	310 923
Należności długoterminowe	17 450	15 050	16 000	15 650
Inwestycje długoterminowe	1 525 800	1 525 800	49 485	172 500
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0	0	51 154	51 154
	3 998 171	3 768 655	893 843	899 806
Aktywa obrotowe				
Zapasy	780 914	1 052 174	2 603 510	2 369 513
Należności krótkoterminowe	79 908	51 388	242 790	152 176
Inwestycje krótkoterminowe	2 843	5 203	542 250	1 305 282
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	571 240	191 809	42 189	108 446
	1 434 906	1 300 574	3 430 739	3 935 417
SUMA AKTYWÓW	5 433 077	5 069 229	4 324 582	4 835 223
PASYWA				
	30.06.2018	31.03.2018	30.06.2017	31.03.2017
	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	-1 929 657	-2 140 161	-2 095 995
Zysk/(Strata) netto	543 690	323 746	-404 399	-222 769
	3 960 107	3 740 162	2 801 513	3 027 309
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania				
Rezerwy na zobowiązania	26 582	26 582	6 802	6 802
Zobowiązania długoterminowe	95 329	110 809	683 381	569 243
Zobowiązania krótkoterminowe	995 909	988 558	740 611	1 136 177
Rozliczenia międzyokresowe	355 149	203 117	92 275	95 692
	1 472 970	1 329 066	1 523 069	1 807 914
SUMA PASYWÓW	5 433 077	5 069 229	4 324 582	4 835 223

QubicGames S.A.
Raport kwartalny za drugi kwartał 2018 roku

Rachunek zysków i strat

	01.01.2018 - 30.06.2018 zł	01.04.2018 - 30.06.2018 zł	01.01.2017 - 30.06.2017 zł	01.04.2017 - 30.06.2017 zł
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi				
Przychody netto ze sprzedaży produktów	1 802 985	1 215 044	262 078	171 001
Koszty działalności operacyjnej				
Amortyzacja	-619 342	-319 348	-150 168	-77 090
Zużycie materiałów i energii	-16 322	-9 802	-26 828	-14 225
Usługi obce	-856 052	-520 004	-230 349	-99 689
Podatki i opłaty	-2 317	-1 710	-3 217	-1 432
Wynagrodzenia	-207 562	-127 719	-192 654	-105 447
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	-15 750	-8 962	-33 288	-13 372
Pozostałe koszty rodzajowe	-10 496	-5 318	-116 419	-92 790
	-1 727 841	-992 862	-752 923	-404 045
Zysk/(Strata) ze sprzedaży	75 144	222 182	-490 845	-233 044
Pozostałe przychody operacyjne				
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0	0	15 000	15 000
Dotacje	15 379	7 690	30 758	15 379
Inne przychody operacyjne	2 905	600	2 952	2 952
	18 284	8 290	48 710	33 331
Pozostałe koszty operacyjne				
Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	-643	-643	0	0
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-669	-669	0	0
Inne koszty operacyjne	-3 540	-878	-7 569	-8 012
	-4 852	-2 190	-7 569	-8 012
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	88 576	228 281	-449 704	-207 725
Przychody finansowe				
Odsetki	0	0	31 888	8 969
Zysk ze zbycia inwestycji	175 000	0	38 610	38 610
Aktualizacja wartości inwestycji	300 000	0	0	0
Inne	2 638	2 464	1 621	4 340
	477 638	2 464	72 119	51 919
Koszty finansowe				
Odsetki	-17 925	-8 498	-21 951	-11 718
Inne	-4 598	-2 316	-3 354	-2 314
	-22 523	-10 814	-25 305	-14 032
Zysk/(Strata) brutto	543 690	219 931	-402 890	-169 838
Podatek dochodowy	0	0	-1 509	-1 509
Zysk/(Strata) netto	543 690	219 931	-404 399	-171 347

QubicGames S.A.
Raport kwartalny za drugi kwartał 2018 roku

Rachunek przepływów pieniężnych

	01.01.2018 - 30.06.2018 zł	01.04.2018 - 30.06.2018 zł	01.01.2017 - 30.06.2017 zł	01.04.2017 - 30.06.2017 zł
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk/(strata) netto	543 690	219 931	-404 399	-171 347
Korekty razem	-597 353	-217 712	-1 177 980	-635 968
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-53 661	2 220	-1 582 379	-807 315
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
Wpływy	196 344	3 844	15 000	0
Wydatki	-25 798	-21 838	-50 664	-50 664
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	170 546	-17 994	-35 664	-50 664
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
Wpływy	10 058	121 418	314 168	125 168
Wydatki	-135 769	-108 004	-60 702	-30 221
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-125 711	13 414	253 466	94 947
Przepływy pieniężne netto razem	-8 827	-2 360	-1 364 577	-763 032
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-8 827	-2 360	-1 364 577	-763 032
Środki pieniężne na początek okresu	11 670	5 203	1 906 827	1 305 282
Środki pieniężne na koniec okresu	2 843	2 843	542 250	542 250

Zestawienie zmian w kapitale własnym

	01.01.2018 - 30.06.2018 zł	01.04.2018 - 30.06.2018 zł	01.01.2017 - 30.06.2017 zł	01.04.2017 - 30.06.2017 zł
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	3 416 417	3 740 162	3 250 078	3 027 309
Korekta błęd	0	0	0	-44 166
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	3 416 417	3 740 162	3 250 078	2 983 143
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	3 960 107	3 960 107	2 801 513	2 801 513
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku / (pokrycia straty)	3 960 107	3 960 107	2 801 513	2 801 513

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 grami 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	od 5 do 10 lat
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 używania, 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 notcie 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 drugim kwartale 2018 roku, wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki

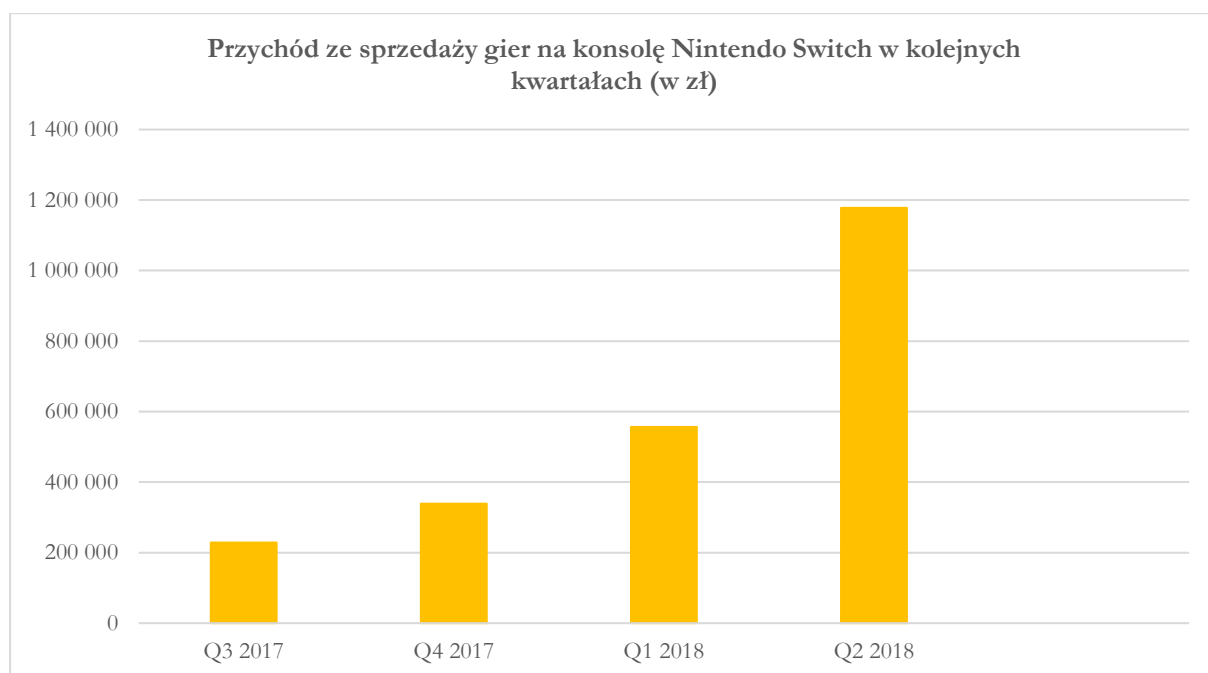
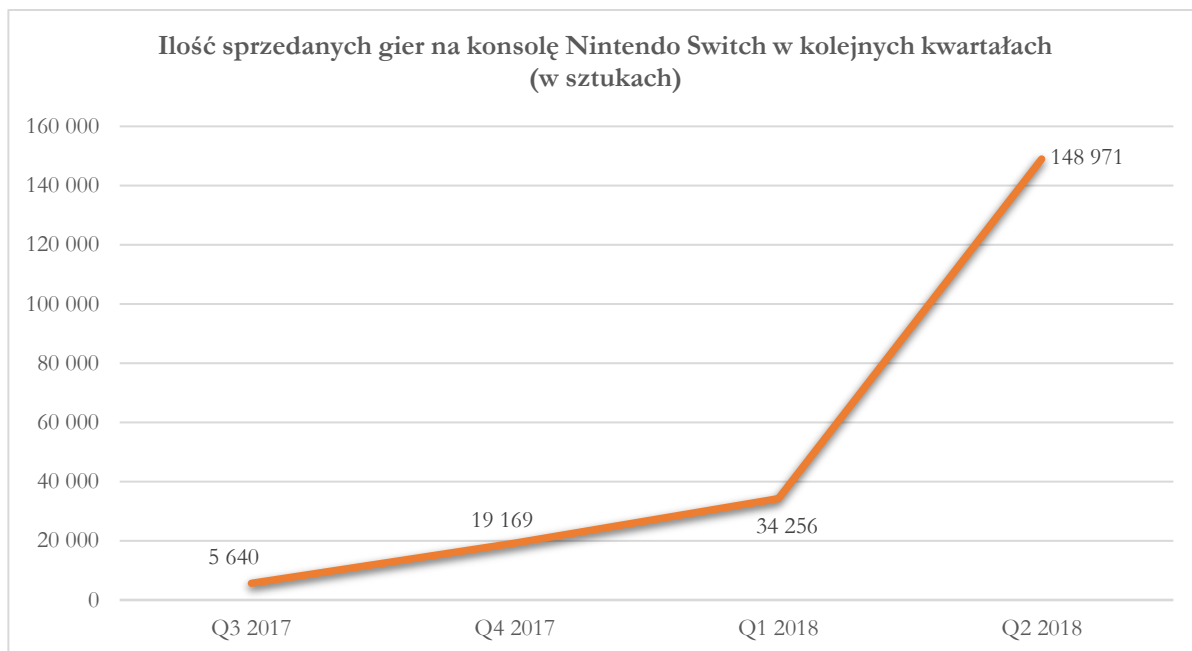
Spółka QubicGames S.A. w drugim kwartale 2018 roku koncentrowała prace nad dalszą ekspansją na konsolę Nintendo Switch. W tym okresie Spółka wydała trzy gry na najnowszą konsolę Nintendo: Pirates: All Aboard, Jumping Joe and Friends oraz One Strike. Tym samym Spółka powiększyła portfolio gier na konsoli Nintendo Switch w Europie i Ameryce Północnej do dziewięciu tytułów, utrzymując częstotliwość wydawania jednej gry miesięcznie. Jednocześnie Spółka wydała pierwszą grę w Japonii na konsolę Nintendo Switch – Robonauts.

Dzięki dobrej sprzedaży zarówno wcześniej wprowadzonych tytułów, w szczególności Robonauts i Astro Bears Party, jak i nowych tytułów – Pirates: All Aboard i One Strike, Spółka zajęła znaczące miejsce jako wydawca na konsoli Nintendo Switch. Przyczyniło się to do pozyskania 6 nowych projektów do przystosowania i wydania na platformę Nintendo Switch – Wondershot, UTOPIA 9 – A Volatile Vacation, Odium To the Core, Laser Kitty Pow Pow, Coffee Crisis oraz Koloro. Wraz z wcześniej już tworzonymi tytułami, między innymi Geki Yaba Runner, Coloring Book, Eyes: The Horror Game, gry te planowane są do wydania w drugiej połowie 2018 roku.

Niezależnie od powyższych działań Spółka w drugim kwartale rozwijała prototyp 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 drugim kwartale 2018 roku wyniosły 1.215 tys. złotych i wzrosły o 611% w stosunku do drugiego kwartału 2017 roku, oraz o 107% w stosunku do pierwszego kwartału 2018 roku. W drugim kwartale 2018 roku Spółka osiągnęła zysk na sprzedaży w wysokości 222,2 tys. złotych, w porównaniu do 233 tys. złotych straty za drugi kwartał roku ubiegłego. Z kolei zysk netto za drugi kwartał 2018 roku wyniósł 219,9 tys. złotych w stosunku do 171,3 tys. złotych straty za drugi kwartał roku ubiegłego.

Największy udział w przychodach ze sprzedaży Emitenta stanowiły przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch. W drugim kwartale 2018 roku Emitent sprzedał 148,9 tysiąca gier na najnowszą platformę Nintendo (ponad 4-krotnie więcej w stosunku do pierwszego kwartału 2018 roku).



W ocenie Zarządu bardzo istotnym faktem jest to, że znacząco zwiększyła się baza graczy posiadających gry Spółki (ponad 200 tysięcy użytkowników na konsoli Nintendo Switch), co ułatwia pozyskanie do wydania jak i samą sprzedaż kolejnych gier przez Spółkę.

Istotne umowy podpisane w drugim kwartale 2018 roku

Spółka podpisała następujące istotne umowy w drugim kwartale 2018 roku:

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

- Wondershot,
- UTOPIA 9 – A Volatile Vacation,
- Odium To the Core.

W lipcu 2018 roku Spółka pozyskała dodatkowo licencję na wydanie gier Laser Kitty Pow Pow, Coffee Crisis i Koloro na konsolę Nintendo Switch.

Trzeba podkreślić, że Spółka pozyskała od maja do lipca 2018 roku licencję na wydanie 6 gier (dla porównania przez pierwsze cztery miesiące 2018 roku Spółka pozyskała licencję na 3 gry). Jednocześnie pozyskane gry są większymi tytułami – Wondershot, Utopia 9 i Koloro są grami których cena na wydaniu powinna przekroczyć 10 USD/EUR.

Jednocześnie Spółka podpisała następujące istotne umowy już po zakończeniu drugiego kwartału 2018 roku:

B. Zawiązanie Spółki I.V.O Games

W ramach zawiązania spółki I.V.O Games Emitent objął 20 udziałów, co stanowi 20% kapitału zakładowego I.V.O Games, w zamian za wkład pieniężny w wysokości 1.000 zł.

Podstawową działalnością I.V.O Games będzie tworzenie i wydawanie gier Premium na konsole, w tym konsolę Nintendo Switch oraz komputery PC/Mac przy współpracy z Emitentem. I.V.O Games jest pierwszą Spółką powstałą w ramach programu Polski Inkubator Gier, a jej założenie jest częścią realizacji strategii Emitenta w zakresie działalności inwestycyjnej w branży gier.

C. Sprzedaż części akcji Noobz from Poland S.A.

Dnia 26 lipca 2018 roku Emitent sprzedał 30.343 akcji Noobz from Poland S.A. za łączną cenę w wysokości 242,7 tys. złotych. W wyniku realizacji powyższej transakcji Emitent posiada 109.657 akcji, co stanowi 8,67% wszystkich akcji Noobz from Poland S.A. na dzień 26 lipca 2018 roku.

Kluczowe projekty



Robonauts i Astro Bears Party

Robonauts i Astro Bears Party są flagowymi własnymi produktami QubicGames na platformę Nintendo Switch. Tytuły te generowały największe przychody dla Spółki w drugim kwartale 2018 roku i na dzień sporządzenia raportu obie gry sprzedały się sumarycznie w ponad 165 tysiącach sztuk.

Pozytywnym faktem jest to, iż obie gry sprzedały się w drugim kwartale 2018 roku najlepiej w ich historii sprzedaży zarówno pod względem ilościowym jak i przychodowym i można przewidywać, że przychody z tych gier pozostaną na wysokim poziomie w kolejnych kwartałach. Obie gry w drugim kwartale 2018 roku wspięły się w rankingu najlepiej sprzedawanych gier na konsoli Nintendo Switch, a gra Astro Bears Party jako pierwsza gra z Polski osiągnęła pierwsze miejsce w rankingu sprzedaży gier w dystrybucji elektronicznej na konsoli Nintendo Switch w Stanach Zjednoczonych. Obie gry przez kilka tygodni utrzymywały się w pierwszej trójce najlepiej sprzedających się gier w sklepie eShop w Europie.

W kwietniu 2018 roku został wypuszczony patch do gry Robonauts na konsolę Nintendo Switch, a w czerwcu gra Robonauts została wydana w Japonii.

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. Update gry planowany jest do udostępnienia dla graczy na przełomie 3 i 4 kwartału 2018 roku.



One Strike

One Strike jest kolejną grą wydaną przez Spółkę oferującą rozgrywkę wieloosobową na jednej konsoli Nintendo Switch. Gra została przyjęta bardzo dobrze zarówno przez prasę – otrzymała ocenę 8/10 z największego portalu o grach Nintendo – Nintendo Life, jak i zebrała doskonale oceny od użytkowników.

Gra osiągnęła sprzedaż 10 tysięcy sztuk w przeciągu zaledwie 1,5 miesiąca. Jest to zasługa zarówno przemyślanej promocji gry (cross promocja z wcześniejszymi tytułami Astro Bears Party i Robonauts), jak i wsparcia YouTuberów, w szczególności Game Grumps i Super Best Friends Play (mających łącznie ponad 5 milionów subskrybentów). Gra już kilka tygodni po premierze pojawia się w zestawieniach najlepszych gier Local Multiplayer na konsolę Nintendo Switch wraz z grą Astro Bears Party.

Bardzo dobre przyjęcie gry oraz planowany duży update gry przygotowany wraz z developerem, powodują że w ocenie Zarządu gra One Strike powinna być kolejną obok Astro Bears Party grą szeroko rozpoznawalną przez społeczność graczy Nintendo Switch i rekomendowaną przez prasę i graczy, jako jedna z lepszych pozycji Local Multiplayer. One Strike to kolejna gra Spółki po Astro Bears Party i Robonauts, która może osiągnie poziom 50-100 tysięcy sprzedanych sztuk jeszcze w roku 2018.

Jednocześnie One Strike jest najlepiej sprzedającą się grą niezależnego developera, portowaną i wydaną przez QubicGames na platformę Nintendo Switch i będzie doskonałym case study do pozyskiwania kolejnych gier do portowania i wydania na konsolę Nintendo Switch. Sprzedaż gry przez Spółkę na konsoli Nintendo Switch w przeciągu miesiąca wielokrotnie przekroczyła sprzedaż gry na platformie PC od premiery w 2017 roku.

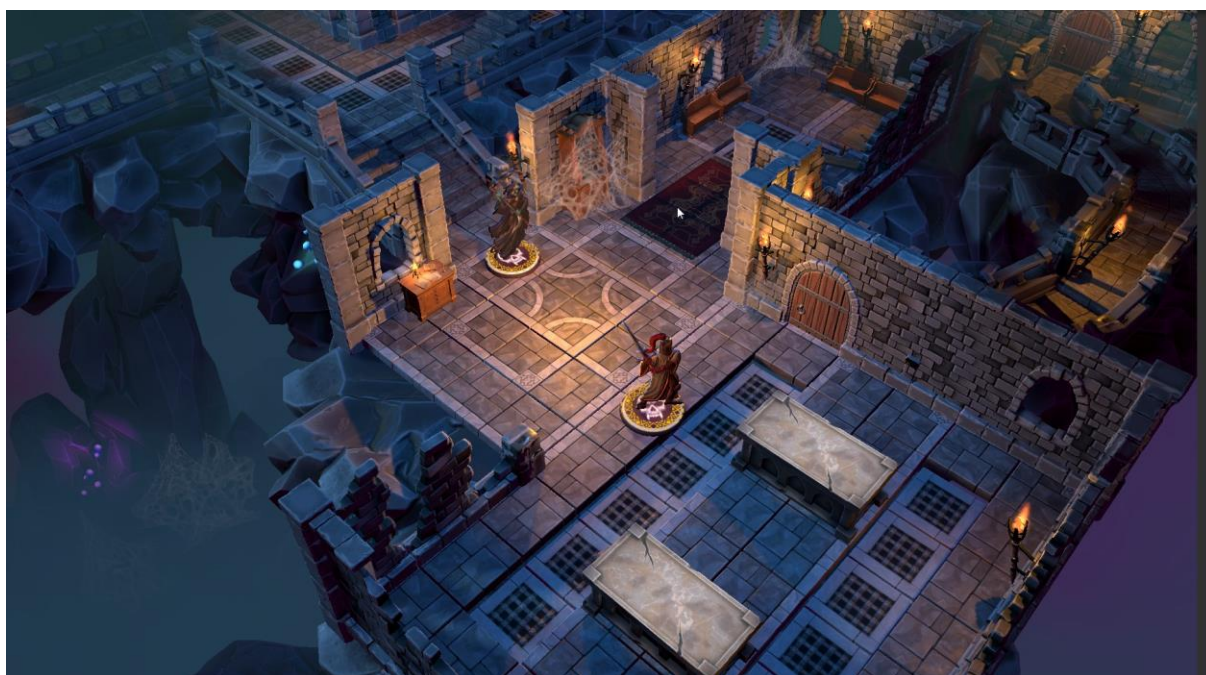


Myths and Dungeons

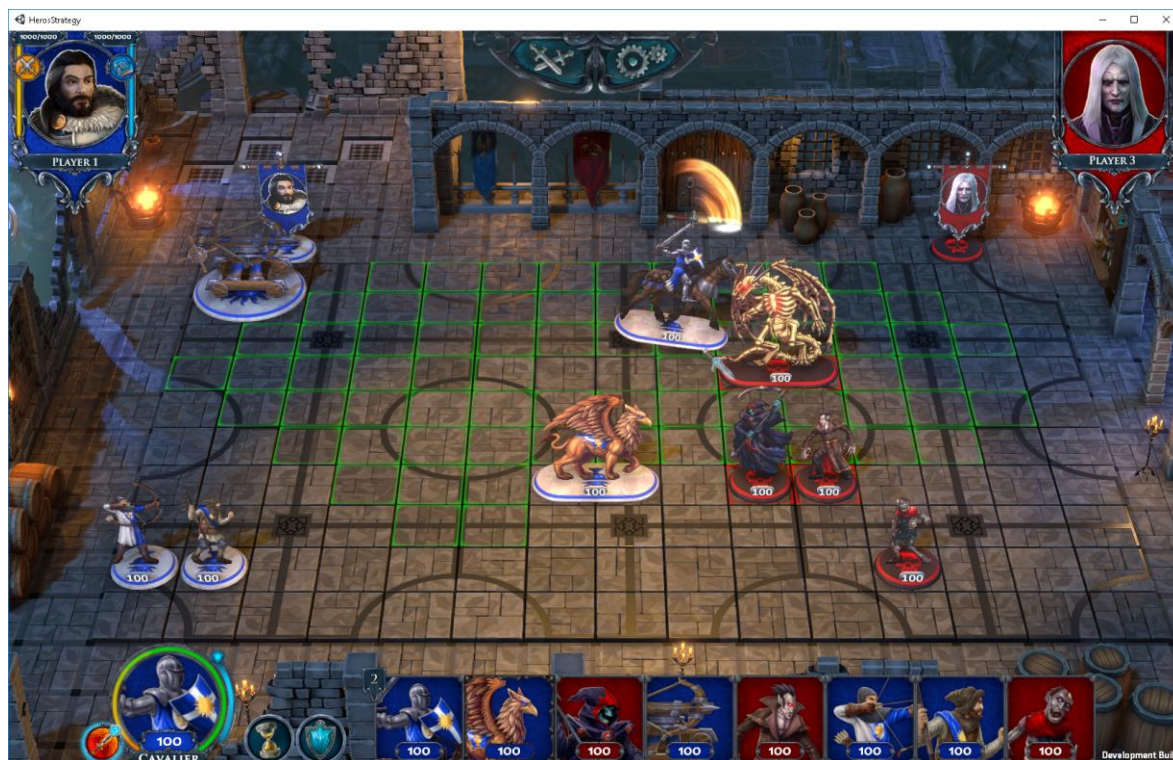
W drugim kwartale 2018 roku Spółka kontynuowała preprodukcję gry Myths and Dungeons (tytuł roboczy) na komputery PC oraz konsolę Nintendo Switch. W drugim kwartale Myths and Dungeons był projektem angażującym największe zasoby zarówno pieniężne jak i osobowe w ramach Spółki.

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.

Preprodukcja gry została zakończona w lipcu tego roku stworzeniem grywalnego prototypu gry – zarówno systemu walki, jak i systemu eksploracji (mapa przygody) – oraz szeregu dokumentów designowych. Ostateczna decyzja o wielkości finalnej produkcji, jej budżecie oraz przewidywanej dacie jej wprowadzeniu na rynek nastąpi na początku września tego roku.



Mapa przygody w grze Myths and Dungeons
(koncept, planowana jakość grafiki – góra, grywalny prototyp PC - dół)



Pole walki w grze Myths and Dungeons (grywalny prototyp PC)



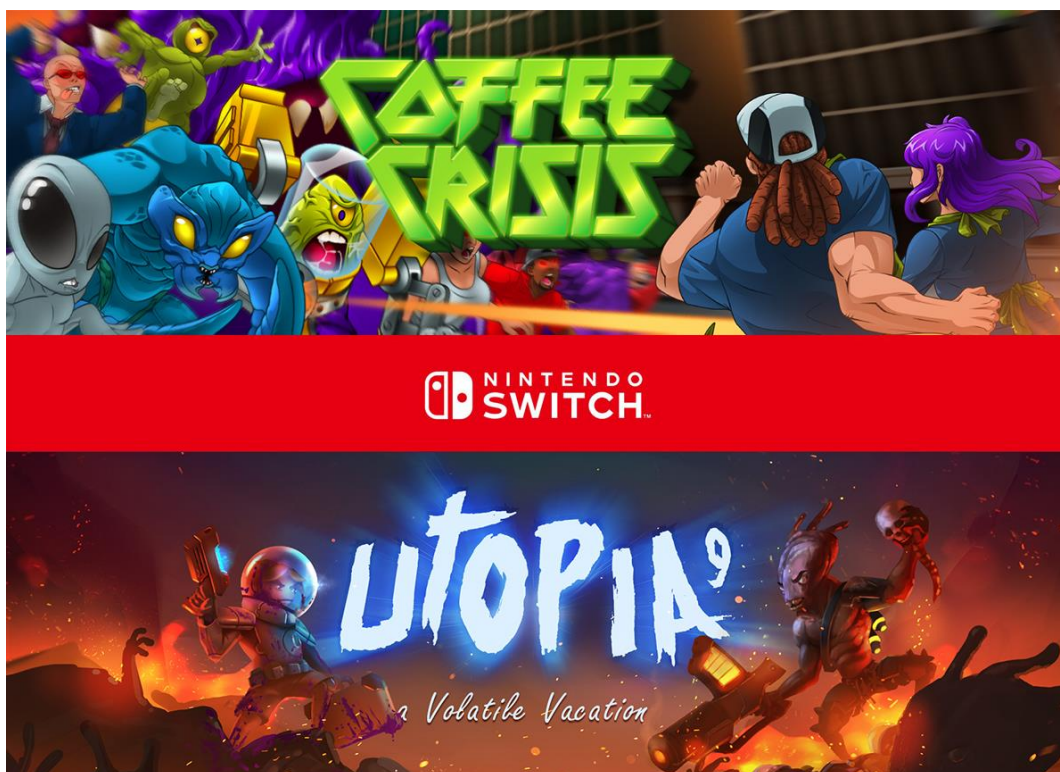
Jednostki Necropolis (wersje podstawowe)



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.



Działalność wydawnicza

Obecnie jedną z kluczowych działalności QubicGames jest działalność wydawnicza na konsoli Nintendo Switch. Docelowo Spółka przewiduje, że właśnie ta część działalności będzie najbardziej rentowna. Wynika to z jednej strony z faktu niskich kosztów przystosowania i wydania gry w stosunku do kosztów stworzenia gry o podobnej wielkości oraz z uzyskiwania wysokiego Revenue Share ze względu na zaoferowanie unikalnego rozwiązania dla developerów – możliwości wydania gry na konsolę bez konieczności angażowania przez developera własnych środków na przystosowanie gry.

Spółka obecnie pracuje nad 6 grami w ramach działalności wydawniczej i jest w stanie posykiwać większe tytuły (Wondershot, Utopia 9, Koloro) niż jeszcze kilka miesięcy temu. Bardzo pomocne w pozyskiwaniu gier jest prowadzenie portalu AdoptMyGame oraz sukcesy, które Spółka odniosła w ramach sprzedaży dotychczasowych gier na konsolę Nintendo Switch.

W roku 2018 Emitent planuje pozyskanie 5-10 kolejnych tytułów, w tym budowanie portfolio wydawniczego na rok 2019. W przyszłości Spółka rozważy możliwość wydawania gier na kolejne platformy, w szczególności konsolę Sony PS4.



Total Tank Simulator

W drugim kwartale 2018 roku spółka Noobz from Poland S.A. udostępniła graczom „Demo 5” gry (mającej status otwartej Bety). Demo zostało bardzo pozytywnie przyjęte przez społeczność graczy i przez kilka tygodni było jednym z pięciu najbardziej popularnych dem na platformie Steam.

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

QubicGames posiada obecnie 8,67% udziałów w spółce Noobz from Poland S.A., developera gry Total Tank Simulator.



SONKA S.A.

Najważniejszą produkcją jednostki stowarzyszonej SONKA S.A. w pierwszym półroczu 2018 roku była gra The Way Remastered. Gra zadebiutowała na konsoli Nintendo Switch w kwietniu 2018 roku, a jej cena została ustalona na poziomie 14.99 USD/EUR. Pod koniec kwietnia 2018 roku gra weszła do pierwszej 50 najczęściej ściąganych gier w sklepie Nintendo eShop.

Obecnie spółka SONKA S.A. pracuje nad kilkoma tytułami oraz pozyskała licencję na wydanie kolejnych gier na platformę Nintendo Switch. Najważniejsze tytuły to: 911 Operator, Escape Doodland, Ultimate Fishing, Unlucky Seven i Car Mechanic Flipper.

QubicGames posiada obecnie 27,5% udziałów w spółce 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 ponad 15 produktów w Ameryce Północnej i Europie oraz 5-10 produktów w Japonii.

Najważniejsze tytuły przewidywane do wydania przez Spółkę w okresie najbliższych 6 miesięcy na konsoli Nintendo Switch:

- Geki Yaba Runner
- Eyes: The Horror Game
- Coloring Book
- Wondershot
- UTOPIA 9 – A Volatile Vacation
- Odium To the Core
- Laser Kitty Pow Pow
- Coffee Crisis
- Koloro
- Myths and Dungeons (w wersji Early Access na PC i Nintendo Switch)

Ze względu na rozpoczęcie prac nad przystosowaniem i wydaniem kolejnych gier firm trzecich Spółka zdecydowała się opóźnić prace nad grą z serii Air Race na konsolę Nintendo Switch oraz jej wydanie w roku 2019.

Jednocześnie Spółka zrezygnowała z planów wydawania gier na urządzenia mobilne w roku 2018 i zadecydowała o przesunięciu zasobów potrzebnych do stworzenia i wydania tych gier na działalność wydawniczą na konsoli Nintendo Switch. Najważniejszym argumentem Zarządu jest fakt, że wszystkie gry wydane w roku 2018 są już zyskowne na dzień sporządzenia raportu, a wybrane tytuły jak Astro Bears Party czy One Strike w oczekiwaniach Zarządu przyniosą ponad 10-krotność kosztów produkcji/przystosowania i wydania gry w perspektywie krótszej niż dwa lata od daty ich wydania.

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 możliwość uczestniczenia w kolejnych inwestycjach z branży gier wideo, na zasadach inwestora strategicznego lub finansowo-strategicznego.

Obecnie QubicGames posiada udziały w następujących spółkach:

- SONKA SA – 27.5%
- Noobz from Poland SA – 8.67%
- Drageus Games SA – 16.3%
- I.V.O Games Sp. z o.o. – 20%

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

Spółka w drugim kwartale 2018 roku nie prowadziła prac badawczo-rozwojowych. Jednakże od początku 2018 roku Spółka zdecydowała się zaoferować szerokiej grupie developerów gier korzystającym z silnika Unity nowy, unikalny produkt przystosowania ich gier do platformy Nintendo Switch z jak najmniejszym ich zaangażowaniem w proces portowania gry do nowej platformy Nintendo.

W związku z oferowaniem nowego rodzaju produktu Spółka rozpoczęła proces tworzenia narzędzi przyspieszających prace nad przystosowaniem gier na platformę Nintendo Switch oraz wprowadzeniem szeregu rozwiązań biznesowych w ramach całego procesu od pozyskania do wydania i sprzedaży gry.

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 30 czerwca 2018 r. oraz
- 3 osoby na dzień 30 czerwca 2017 r.

W okresie od 1 kwietnia 2018 r. do 30 czerwca 2018 r. Spółka współpracowała w sposób stały lub okresowy z 19 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (w analogicznym okresie 2017 roku było to 27 osób).