



QubicGames S.A.

Raport kwartalny za drugi kwartał 2016 roku

Warszawa, 1 wrzesień 2016 r.

Spis treści

1. Podstawowe informacje s. 3
2. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za drugi kwartał 2016 r. s. 4
3. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości s. 8
4. Charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń w drugim kwartale 2016 roku, wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki s. 11
5. Stanowisko odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle zaprezentowanych wyników s. 14
6. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogram ich realizacji (na podstawie opublikowanego dokumentu informacyjnego) s. 16
7. Informacje na temat działań podejmowanych w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie s. 16
8. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji s. 16
9. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty. s. 16

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

Radomir Woźniak – Członek Zarządu

1.3. Rada Nadzorcza

Andrzej Wojno - Przewodniczący Rady Nadzorczej

Piotr Gniadek - Członek Rady Nadzorczej

Eryk Nyckowski - Członek Rady Nadzorczej

Łukasz Rosiński - 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	14,7%	78 000	7,9%
	B	3 120 000	29,4%	312 000	31,8%
ERNE Venture	B	1 387 660	13,1%	138 766	14,1%
	C	762 490	7,2%	76 249	7,8%
Krzysztof Szczawiński	B	1 015 000	9,6%	101 500	10,3%
Pozostali < 5%	B	1 417 340	13,4%	141 734	14,4%
	C	1 337 510	12,6%	133 751	13,6%
		9 820 000	100,0%	982 000	100,0%

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. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za drugi kwartał 2016 r.

Bilans

AKTYWA	31.03.2015	30.06.2015	31.03.2016	30.06.2016
	zł	zł	zł	zł
Aktywa trwałe				
Wartości niematerialne i prawne	1 107 575	1 053 670	1 502 973	1 385 608
Rzeczowe aktywa trwałe	119 146	106 496	137 165	130 493
	1 226 721	1 160 166	1 640 138	1 516 101
Aktywa obrotowe				
Zapasy	872 401	909 562	668 940	969 782
Należności krótkoterminowe	75 066	55 984	130 756	138 061
Inwestycje krótkoterminowe	7 057	14 316	47 479	3 445 069
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	5 085	5 085	3 902	3 785
	959 609	984 947	851 077	4 556 697
SUMA AKTYWÓW	2 186 330	2 145 113	2 491 215	6 072 798
PASYWA	31.03.2015	30.06.2015	31.03.2016	30.06.2016
	zł '000	zł '000	zł '000	zł '000
Kapitał własny				
Kapitał zakładowy	609 000	609 000	772 000	982 000
Kapitał zapasowy	90 906	90 906	677 706	4 373 823
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych	-269 916	-269 916	-409 189	-409 189
Zysk/(Strata) netto	19 953	31 432	-108 742	-223 366
	449 943	461 422	931 775	4 723 268
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania				
Zobowiązania długoterminowe	903 009	976 514	907 489	940 439
Zobowiązania krótkoterminowe	390 739	425 954	409 830	159 916
Rozliczenia międzyokresowe	442 639	281 223	242 121	249 175
	1 736 387	1 683 691	1 559 440	1 349 530
SUMA PASYWÓW	2 186 330	2 145 113	2 491 215	6 072 798

Struktura bilansu w analizowanym okresie jest stabilna.

Wzrost majątku Spółki oraz jej kapitałów wynika przede wszystkim z emisji i objęcia w drugim kwartale 2016 r. akcji serii C.

Rachunek zysków i strat

	01.01.2015 - 30.06.2015 zł	01.04.2015 - 30.06.2015 zł	01.01.2016 - 30.06.2016 zł	01.04.2016 - 30.06.2016 zł
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi				
Przychody netto ze sprzedaży produktów	348 673	171 478	264 227	156 732
Koszty działalności operacyjnej				
Amortyzacja	-129 034	-66 555	-214 647	-129 594
Zużycie materiałów i energii	-3 186	-2 114	-14 714	-7 257
Usługi obce	-69 292	-42 397	-135 375	-58 002
Podatki i opłaty	-2 360	-1 269	-6 081	-4 772
Wynagrodzenia	-107 602	-41 479	-48 196	-20 751
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	-8 825	-4 837	-19 504	-11 770
Pozostałe koszty rodzajowe	-5 085	-2 216	-55 717	-29 678
	-325 384	-160 867	-494 234	-261 824
Zysk/(Strata) ze sprzedaży	23 289	10 611	-230 007	-105 092
Pozostałe przychody operacyjne				
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	1 220	1 220	5 600	0
Dotacje	30 758	15 379	30 758	15 379
	31 978	16 599	36 358	15 379
Pozostałe koszty operacyjne				
Inne koszty operacyjne	0	0	-231	-231
	0	0	-231	-231
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	55 267	27 210	-193 880	-89 944
EBITDA	184 301	93 765	20 767	39 650
Przychody finansowe				
Inne	1 224	0	0	0
	1 224	0	0	0
Koszty finansowe				
Odsetki	-17 717	-11 100	-18 040	-14 440
Inne	-5 137	-3 596	-7 733	-7 658
	-22 854	-14 696	-25 773	-22 098
Zysk/(Strata) brutto	33 637	12 514	-219 653	-112 042
Podatek dochodowy	-2 205	-1 035	-3 713	-2 582
Zysk/(Strata) netto	31 432	11 479	-223 366	-114 624

Koszty działalności operacyjnej w drugim kwartale 2016 r. wyniosły 494 tys. zł i były wyższe od kosztów poniesionych w drugim kwartale 2015 r. o 169 tys. zł co było przede wszystkim spowodowane:

1/ wyższą amortyzacją (wzrost o 86 tys. zł w porównaniu do Q2 2015) - przyczyną czego było:

- (1) oddanie do użytku i rozpoczęcie amortyzacji autorskich praw majątkowych związanych z grą Geki Yaba Runner, która w bilansie Spółki stanowi wartość niematerialną i prawną i jest amortyzowana w pierwszym roku od wydania stawką 3,5 proc. miesięcznie oraz
- (2) rozpoczęcie amortyzacji majątku trwałego przyjętego do użytkowania w drugiej połowie roku 2015;

2/ wyższymi kosztami usług obcych (wzrost o 66 tys. zł w porównaniu do Q2 2015) - przyczyną czego były wyższe niż w roku ubiegłym nakłady na marketing powstających produktów oraz wzrost kosztów czynszu najmu lokalu.

Przychody osiągnięte w drugim kwartale 2016 r. wyniosły 264 tys. zł (spadek o 84 tys. zł, tj. 24 proc. w stosunku do analogicznego okresu roku 2015). Powyższą wartość należy analizować przede wszystkim w kontekście:

- 1/ niższych niż pierwotnie zakładane przychodów z gry Geki Yaba Runner na platformy mobilne iOS/Android;
- 2/ uzyskaniem w pierwszym półroczu 2015 r. istotnych przychodów z komercjalizacji silnika C-Way wartość tych przychodów w roku 2015 wyniosła 200 tys. zł i wpłynęła w istotny sposób na podwyższenie przychodów oraz osiągnięcie zysku na każdym poziomie działalności w pierwszym półroczu 2015; w roku 2016 Spółka nie osiągała jeszcze przychodów z tego tytułu, co jest planowane w kolejnych okresach sprawozdawczych;
- 3/ sezonowości, która jest obecna w działalności Spółki we wszystkich poprzednich okresach sprawozdawczych.

EBITDA zarówno za drugi kwartał jak i pierwsze półrocze roku 2016 jest dodatnia analogicznie do wyników w roku 2015 oraz 2014.

Zanotowanie przez Spółkę straty ze sprzedaży, straty z działalności operacyjnej, straty brutto oraz straty netto w pierwszym półroczu 2016 r. było konsekwencją wyżej opisanych czynników w zakresie przychodów ze sprzedaży i kosztów działalności operacyjnej ponieważ łączny wpływ na wynik pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych oraz przychodów i kosztów finansowych w drugim półroczu 2016 był minimalny i nie przekroczył 7 tys. zł (straty na wszystkich wyżej wymienionych działalnościach).

Zestawienie zmian w kapitale własnym

	01.01.2015 - 30.06.2015	01.04.2015 - 30.06.2015	01.01.2016 - 30.06.2016	01.04.2016 - 30.06.2016
	zł	zł	zł	zł
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)				
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	429 990	449 943	1 040 517	931 775
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	461 422	461 422	4 723 268	4 723 268
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	461 422	461 422	4 723 268	4 723 268

Rachunek przepływów pieniężnych

	01.01.2015 - 30.06.2015	01.04.2015 - 30.06.2015	01.01.2016 - 30.06.2016	01.04.2016 - 30.06.2016
	zł	zł	zł	zł
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk (strata) netto	31 432	11 479	-223 366	-114 624
Korekty razem	-124 730	-86 046	-53 809	-199 451
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-93 298	-74 567	-277 175	-314 075
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
Wpływy	1 220	1 220	5 600	0
Wydatki	0	0	-29 558	-4 069
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	1 220	1 220	-23 958	-4 069
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
Wpływy	137 794	103 140	3 947 717	3 947 717
Wydatki	-31 843	-15 920	-240 275	-231 983
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	105 951	87 220	3 707 442	3 715 734
Przepływy pieniężne netto razem	13 873	13 873	3 406 309	3 397 590
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	13 873	13 873	3 406 309	3 397 590
Środki pieniężne na początek okresu	443	443	38 760	47 479
Środki pieniężne na koniec okresu - o ograniczonej możliwości dysponowania	14 316	14 316	3 445 069	3 445 069

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 memoriałowej, 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 wariancie porównawczym.

Przychody ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów ujmuje się w rachunku zysków i strat, gdy znaczące ryzyko i korzyści wynikające z praw własności do produktów, towarów i materiałów przekazano nabywcy.

Wartości niematerialne i prawne

Wartości niematerialne i prawne ujmuje się w księgach według cen ich nabycia lub kosztów poniesionych na ich wytworzenie i umarza metodą liniową w następującym okresie:

Autorskie prawa majątkowe, know-how	3 - 10 lat
Wartość firmy	5 lat
Oprogramowanie	od 2 do 5 lat
Inne	od 2 do 10 lat

Środki trwałe

Wartość początkową środków trwałych ujmuje się w księgach według cen nabycia lub kosztów wytworzenia, pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne, a także o odpisy z tytułu utraty ich wartości.

Cena nabycia i koszt wytworzenia środków trwałych 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 stanowiącą cenę nabycia lub koszt wytworzenia 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 trwałe amortyzowane są metodą liniową. Rozpoczęcie amortyzacji następuje w następnym miesiącu po przyjęciu środka trwałego do używania.

Przykładowe stawki amortyzacyjne są następujące:

Urządzenia techniczne i maszyny	20% - 40%
Środki transportu	20%
Inne środki trwałe	20% - 40%

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:

Materiały - cenę nabycia, przy czym rozchód wycenia się metodą pierwsze weszło, pierwsze wyszło.

Towary - cenę nabycia, przy czym rozchód wycenia się metodą pierwsze weszło, pierwsze wyszło.

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.

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.

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 roku 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 instrumentów finansowych wyłączonych z Rozporządzenia w tym 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.

Podział instrumentów finansowych

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.

Aktywa finansowe nabyte w wyniku transakcji dokonanych na rynku regulowanym wprowadza się do ksiąg rachunkowych w dniu ich rozliczenia.

4. Charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń w drugim kwartale 2016 roku, wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki

W drugim kwartale 2016 roku Spółka QubicGames tworzyła i rozwijała kilka kluczowych produktów, zarówno wieloplatformowych gier wideo, jak i produktów B2B.

- Geki Yaba Runner - wersje iOS, Android, Nintendo 3DS, PS Vita, PC (Steam), Web (HTML5),
- Robonauts - wersja iOS, Android, PC (Steam), PS 4,
- Air Race Speed - wersja Free2Play iOS i Android oraz wersja Premium PS Vita,
- Shadow (tytuł roboczy) - wersja PC (Steam), PS 4,
- wieloplatformowy silnik C-Way wraz z rozbudowanym zestawem narzędzi do szybkiego tworzenia i portowania (dostosowywania do wielu platform) wieloplatformowych gier 2D i 2.5D,
- portal AdoptMyGame skierowany do deweloperów i wydawców gier, umożliwiający szybką, interaktywną prezentację gier.

Geki Yaba Runner

Światowa premiera gry Geki Yaba Runner wersji iOS/Android nastąpiła w dniu 4 lutego 2016 roku.

W drugim kwartale Spółka QubicGames pracowała nad kolejnymi wersjami gry na platformy Nintendo 3DS (wersja Deluxe), Sony PS Vita, komputery PC oraz wersja Web. W chwili obecnej wersje Nintendo 3DS i PS Vita są ukończone i przygotowywane do certyfikacji Nintendo i Sony. Wersja PC jest w fazie finalnych testów.

30 czerwca 2016 roku Spółka podpisała umowę dystrybucji gry Geki Yaba Runner Deluxe na platformę Nintendo 3DS na rynki azjatyckie, w szczególności Japonię, z firmą Circle Entertainment. Jest to ten sam wydawca, który w 2013 roku z sukcesem wydał oryginalną wersję gry Geki Yaba Runner (w lipcu 2013 była to druga najczęściej kupowana gra w kanale Nintendo eShop na rynku japońskim). Na pozostałych rynkach wersja zostanie wydana przez Spółkę samodzielnie we współpracy z Nintendo of America i Nintendo of Europe.

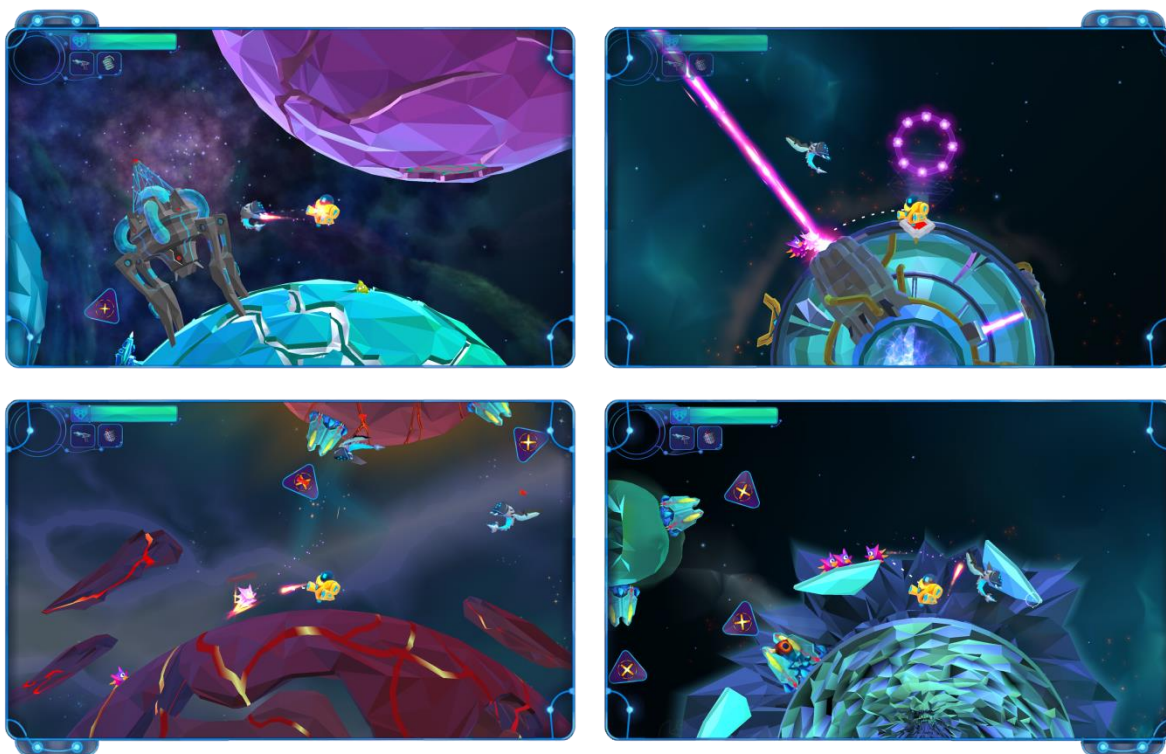
Dane sprzedażowe na dzień 30 czerwca 2016 pokazują, że gra Geki Yaba Runner została ściągnięta przez 850 tysięcy użytkowników na platformach mobilnych. W zadanym okresie gra wygenerowała przychód na poziomie 0.04 centa od aktywnego użytkownika. Głównym źródłem przychodu generowanego przez grę były przychody z reklam- w grze zostało wyemitowanych 4.5 miliona reklam wideo.

Spółka oczekuje, iż wzrost ściągalności gry nastąpi w momencie wprowadzenia wersji na kolejne platformy, w szczególności wersji Web, która będzie w większości kanałów dystrybucji zawierać reklamę do wersji mobilnej. Spółka planuje systematyczną aktualizację gry, co umożliwi Spółce promowanie gry przez Apple/Google (np. aktualizacja związana z Halloween oraz na Święta Bożego Narodzenia i Nowy

Rok). Dodatkowo wraz z wejściem wersji na konsolę Nintendo 3DS Spółka planuje rozpocząć specjalną kampanię promocyjną związaną z maskotkami gnomów. Akcja ta też powinna pozytywnie wpłynąć na rozpoznawalność gry na całym świecie.

Robonauts

Robonauts to platformowa gra akcji oparta na oryginalnym koncepcie i sterowaniu przeznaczona na platformy iOS/Android, PC/Mac (w tym Steam) oraz Sony PS 4.



W drugim kwartale 2016 roku zespół Emitenta skupiał się na tworzeniu gry Robonauts przeznaczając na jej produkcję zdecydowaną większość zasobów produkcyjnych. W drugim kwartale QubicGames dokonał dużych postępów w tworzeniu gry na platformy iOS/Android i PC. Zaawansowanie projektu w wersji mobilnej i PC na moment sporządzenia raportu osiągnęło 60%. W maju 2016 roku została przygotowana specjalna wersja do ewaluacji dla wydawców. Spółka rozpoczęła poszukiwanie wydawcy na platformy iOS/Android oraz platformy PC już w marcu tego roku podczas Game Connection/GDC w San Francisco w marcu 2016 roku. Na obecnym etapie zainteresowanie grą wyraziło około 30 wydawców. Finalną decyzję o sposobie wydawania gry Spółka podejmie tuż przed ukończeniem produkcji. Możliwa jest decyzja o samodzielnym wydawaniu gry na platformie PC i/lub platformach mobilnych.

W trzecim kwartale Spółka planuje dalsze intensywne prace nad projektem oraz rozpoczęcie intensywnej kampanii marketingowej, która będzie trwała od września tego roku do marca przyszłego roku.

Air Race Speed

Air Race Speed jest futurystyczną grą wyścigową typu Time Trial, która była oryginalnie wydana na platformie Nintendo 3DS. W drugim kwartale Spółka rozwijała dwie nowe wersje gry – wersję Premium na platformy Ps Vita oraz wersję Free2Play na platformy mobilne iOS i Android.

Na dzień sporządzenia raportu gra w wersji PS Vita jest w sprzedaży na kanale Playstation Network w Chinach oraz w certyfikacji w Sony Japan gdzie zostanie wydana przez firmę Fly High Works. Wersja europejska i amerykańska są obecnie w fazie certyfikacji.

Shadow

Gra Shadow będzie przygodową grą akcji o bardzo mocny oryginalnym koncepcie oraz unikalnym klimacie graficznym. W grze będą bardzo istotne wątki fabularne i emocjonalne zaangażowanie gracza w rozgrywkę, Gra jest największą planowaną produkcją QubicGames S.A. Ukończenie finalnej wersji gry planowane jest w III kwartale 2017 roku na platformy PC/Mac (w tym Steam) oraz Sony PS 4. W drugim kwartale 2016 Spółka stworzyła pełny design i scenariusz gry, finalna koncepcja graficzna oraz prototyp gameplayowy.

AdoptMyGame

Spółka uruchomiła nową, otwartą wersję portalu AdoptMyGame w maju tego roku i po raz pierwszy zaprezentowany szerokiej grupie developerów. Portal został pokazany na konferencjach Digital Dragons w Krakowie, Pixel Heaven w Warszawie, Develop w Brighton oraz Radius w Wiedniu. Na wszystkich tych konferencjach byliśmy oficjalnym partnerem organizatorów.

Przez pierwsze dwa miesiące funkcjonowania na portalu pojawiło się ponad 100 gier a liczba zarejestrowanych użytkowników przekroczyła 250. Na ten moment możemy się pochwalić użytkownikami z ponad 40 krajów, zarówno profesjonalnymi developerami jak i wydawcami.

W ramach portalu AdoptMyGame Spółka zorganizowała konkurs AdoptMyGame Awards, którego pierwsza edycja zostanie rozstrzygnięta w październiku 2016. Chcemy, żeby w przyszłości konkurs był jednym z ważniejszych tego typu wydarzeń dla developerów mających ciekawe produkcje jeszcze w trakcie tworzenia.

Pozostałe działania

Dodatkowo w drugim kwartale 2016 Spółka rozpoczęła pracę nad conceptami na małe gry mobilne. W chwili obecnej jest w fazie prototypowania najlepszych pomysłów, które zostały stworzone przez zespół QubicGames w maju i czerwcu. Jeszcze w tym roku chcemy rozpocząć przynajmniej jedną dodatkową produkcję opartą na ciekawym, oryginalnym pomysle z budżetem nie większym niż 150.000 złotych.

Emisja publiczna

W maju 2016 roku Spółka przeprowadziła udaną Emisję publiczną akcji serii C. W ramach emisji pozyskała 4.2 miliona złotych w zamian za 2.1 miliona akcji, przy redukcji dla inwestorów indywidualnych na poziomie ponad 64%. Środki z emisji zapewnią niezbędne finansowanie na stworzenie i szeroką promocję gry Robonauts, promocję portalu AdoptMyGame oraz produkcję gry Shadow i produkcje małych, oryginalnych gier mobilnych.

Akcje serii C zostały zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym w czerwcu 2016. Obecnie Spółka jest w trakcie zatwierdzania dokumentu informacyjnego przez Giełdę i planuje debiut na New Connect w trzecim kwartale 2016.

Podsumowanie

Spółka QubicGames S.A. prognozuje znaczący wzrost przychodów w drugiej połowie 2016 roku wraz z wykazaniem zysku netto za cały rok 2016. Związane to jest z planami wydawniczymi Spółki w szczególności wprowadzeniem do sprzedaży i dalszą sprzedażą następujących produktów:

- wprowadzenie gry Geki Yaba Runner na platformy Nintendo 3DS, PS Vita i PC na rynkach amerykańskim, europejskim, japońskim i chińskim.
- rozszerzonej promocji gry Geki Yaba Runner na platformy iOS/Android,
- wprowadzeniem gry Air Race Speed na platformy PS Vita (model Premium) i platformy iOS/Android (Free2Play),
- kampanii Kickstarter gry Ronbonauts,
- wprowadzeniem gry Robonauts na minimum jedną wiodącą platformę w roku 2016,
- pozyskaniem sponsorów i reklamodawców dla portalu AdoptMyGame i konkursu AdoptMyGame Awards.

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

Porównanie prognoz wyników finansowych zamieszczona w Memorandum Informacyjnym oraz wyników finansowych za drugi kwartał roku 2016 można przedstawić w sposób następujący:

	2016 Memorandum informacyjne zł '000	01.01.2016 - 30.06.2016 zł '000
Przychody netto ze sprzedaży produktów (działalność podstawowa)	2 620	264
AdoptMyGame / C-Way	400	0
Razem przychody	3 020	264
Zysk / (strata) netto	1 540	(233)
<u>Rentowność zysku netto</u>	<u>51%</u>	<u>nie dotyczy</u>

Przychody netto ze sprzedaży produktów – działalność podstawowa

W trakcie pierwszego półrocza 2016 r. Emitent osiągnął 10% planowanych rocznych przychodów operacyjnych z działalności podstawowej.

Wyniki te należy interpretować w świetle zaplanowanych na drugie półrocze 2016 r. czynności prowadzących do wydania gry Geki Yaba Runner na platformy 3DS, PS Vita, PC / Mac oraz pozostałych produktów oraz usług, z których Spółka osiągać będzie przychody jeszcze w 2016 r.

Równocześnie Emitent prowadzi zaawansowane rozmowy oraz początkowe prace nad dodatkowymi projektami, z których przychody mają zostać wygenerowane jeszcze w 2016 roku. To pozwala na formułowanie oczekiwań, że znaczna część prognozowanych wyników zostanie osiągnięta.

Prognozy dotyczące przychodów z portalu oraz silnika

Spółka podtrzymuje prognozy przychodów dla portalu AdoptMyGame oraz *silnika* C-Way na rok 2016 na niezmiennym poziomie 400 tys. złotych. Na dzień publikacji niniejszego raportu Spółka nie osiągnęła jeszcze przychodów z wyżej wskazanych segmentów.

Z uwagi na podejmowane obecnie działania Spółka oczekuje osiągnięcia przychodów z tych segmentów w drugim półroczu 2016 roku. Spółka zakłada, że osiągnięcie przychodów na takim poziomie jest możliwe w szczególności, że realne jest pozyskanie sponsorów i reklamodawców dla portalu AdoptMyGame i konkursu AdoptMyGame Awards.

Podsumowując, Spółka prognozuje znaczący wzrost przychodów w drugiej połowie 2016 roku wraz z wykazaniem zysku netto za cały rok 2016. Związane to jest z planami wydawniczymi w szczególności wprowadzeniem do sprzedaży i dalszą sprzedażą następujących produktów:

- wprowadzenie gry Geki Yaba Runner na platformy Nintendo 3DS, PS Vita i PC na rynkach amerykańskim, europejskim, japońskim i chińskim,
- rozszerzonej promocji gry Geki Yaba Runner na platformy iOS/Android,
- wprowadzeniem gry Air Race Speed na platformy PS Vita (model Premium) i platformy iOS/Android (Free2Play),
- kampanii Kickstarter gry Ronbonauts,
- wprowadzeniem gry Robonauts na minimum jedną wiodącą platformę w roku 2016.

W świetle zaprezentowanych wyników Spółki za drugi kwartał 2016 roku oraz pomimo, że Spółka szacuje wzrost przychodów w drugim półroczu 2016 roku Emitent przedstawia stanowisko, iż prognozy przychodów oraz wyniku finansowego za rok 2016 przedstawione w Memorandum Informacyjnym nie zostaną całkowicie zrealizowane. Skorygowane prognozy wyników finansowych Spółki za lata 2016 – 2017 zostaną przedstawione w Dokumencie Informacyjnym.

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

Emitent na dzień sporządzenia raportu kwartalnego nie ma opublikowanego dokumentu informacyjnego.

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

QubicGames wykorzystuje Silnik C-Way oraz podejmuje kroki zmierzające do jego szerokiej komercjalizacji

Silnik C-Way jest to wieloplatformowy silnik do tworzenia gier wyspecjalizowany do produkcji i portowania gier 2D i 2.5D (gry z mechaniką 2D i grafiką 2D lub 3D).

Silnik C-Way daje Spółce olbrzymią przewagę konkurencyjną, umożliwia szybsze tworzenie i portowanie gier wyższej jakości na wiele platform jednocześnie. Oferuje bardzo mocne wsparcie narzędziowe, jedyne w swoim rodzaju dla gier typu 2D i 2.5D

Silnik 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. W najbliższym czasie silnik zostanie rozszerzony o wsparcie platformy Sony PS4.

Prace nad silnikiem realizowane były w ramach projektu „INNOTECH” organizowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju. Podwykonawcą części prac w ramach tworzenia silnika był Instytut Informatyki Politechniki Warszawskiej (łącznie koszt projektu wyniósł ok. 2.000.000 zł).

Prace nad rozwojem oraz komercjalizacją silnika nadal trwają. Wydanie wersji komercyjnej silnika Spółka planuje w 2017 roku.

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

Spółka nie należy do 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:

- 5 na dzień 30 czerwca 2016 r. oraz
- 1 na dzień 30 czerwca 2015 r.

W okresie od 1 kwietnia 2016 do 30 czerwca 2016 Spółka współpracowała w sposób stały lub kresowy z 15 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (w analogicznym okresie 2016 roku było to 10 osób).