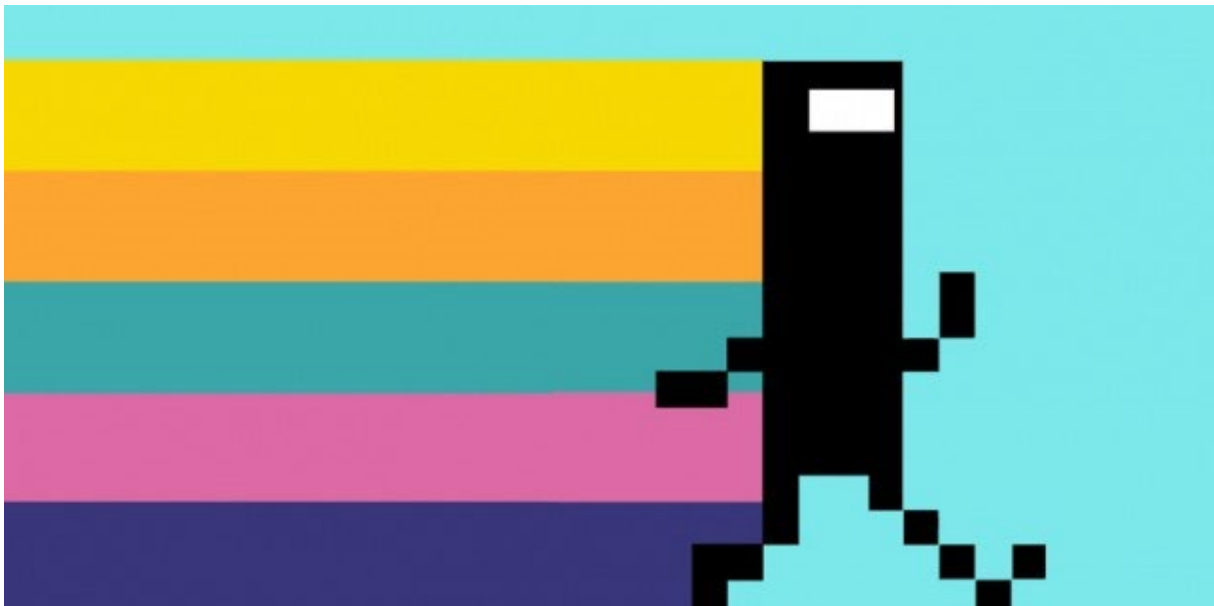




# **QUBIC**

## **GAMES**

**Raport kwartalny QubicGames S.A.  
za pierwszy kwartał 2020 roku**



Siedlce, 15 maja 2020 r.

## Spis treści

1. Pismo przewodnie Zarządu Spółki	s. 3
2. Podstawowe informacje	s. 5
3. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2020 r.	s. 6
4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	s. 12
5. Charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń w pierwszym kwartale 2020 roku, wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki	s. 18
6. Stanowisko odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle zaprezentowanych wyników	s. 26
7. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogram ich realizacji (na podstawie opublikowanego dokumentu informacyjnego)	s. 26
8. Informacje na temat działań podejmowanych w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie	s. 28
9. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	s. 28
10. Przyczyny odstąpienia od konsolidacji	s. 29
11. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty	s. 29

## 1. Pismo przewodnie Zarządu Spółki

Szanowni Akcjonariusze,

Jako Prezes Zarządu QubicGames S.A. pragnę Państwu przekazać Raport Kwartalny za pierwszy kwartał 2020 roku. Dokument zawiera wszelkie dane na temat działalności Spółki od 1 stycznia 2020 roku do dnia sporządzenia raportu, z uwzględnieniem wyników finansowych i poczynionych inwestycji, oraz perspektywy rozwoju firmy.

Najważniejsze wydarzenie w roku 2020 z punktu widzenia Spółki nastąpiły już po zakończeniu pierwszego kwartału. Jestem niezmiernie zadowolony mogąc podkreślić wagę podpisanej w tym tygodniu umowy na wydanie serii 7 gier BIT.TRIP na konsole Nintendo Switch i Microsoft Xbox One. Seria BIT.TRIP do tej pory sprzedała się w ponad 2,7 miliona sztuk i była jedną z najbardziej znanych serii gier Indie na platformie Nintendo Wii. Podpisanie niniejszej umowy potwierdza międzynarodową pozycję QubicGames jako wydawcy na konsoli Nintendo Switch, wprowadza Spółkę do jeszcze wyższej ligi wydawców Premium Indie i ułatwi nam pozyskiwanie kolejnych tytułów popularnych z wcześniejszych konsol Nintendo.

Należy podkreślić, że pozycja QubicGames jako wydawcy została też zauważona przez prestiżowy serwis Metacritic w ramach opublikowanego 10 marca 2020 roku rankingu wydawców (Metacritic's 10th Annual Game Publisher Rankings), w którym Spółka zajęła 33. miejsce sąsiadując z takimi globalnymi wydawcami jak Daedalic Entertainment czy Curve Digital. W rankingu 40 najlepszych wydawców roku 2019 według Metacritic QubicGames jest jedyną firmą z Polski. Naszym celem jest poprawienie pozycji w rankingu wydawców w roku 2020, co powinno być możliwe dzięki takim tytułom jak Dex, Real Boxing 2 czy właśnie seria gier BIT.TRIP, z których większość planowana jest do wydania jeszcze w roku 2020.

W pierwszym kwartale 2020 roku Spółka wydała dwa tytuły Welcome to Primrose Lake i Pocket Mini Golf. Obie premiery były udane, a gra Pocket Mini Golf stała się najszybciej sprzedającą się grą QubicGames, osiągając sprzedaż 150.000 sztuk od 20 marca do dnia sporządzenia raportu. Szacujemy, że sprzedaż gry osiągnie pół miliona sztuk w rok od premiery. Obecnie trwają prace nad płatnym rozszerzeniem do gry oraz wydaniem wersji japońskiej.

Spółka bardzo intensywnie pracuje nad wzmocnieniem pozycji na rynku japońskim. W chwili obecnej Spółka przygotowuje do wydania 9 tytułów, z czego sześć tytułów zostało wysłanych do certyfikacji wiekowej CERO i jest przygotowywanych do samodzielnego wydania, a trzy kolejne zostały przekazane do wydania regionalnym wydawcom z dużym doświadczeniem na rynku japońskim. Do końca roku Spółka planuje wprowadzenie 15 tytułów Nintendo Switch na rynek japoński.

Drugi kwartał 2020 roku odbywa się pod hasłem walki z COVID-19. W tym celu 20% przychodów uzyskanych przez QubicGames ze sprzedaży gier w drugim kwartale pomniejszonych o wszelkie prowizje, opłaty licencyjne i podatki zostanie przekazanych dla szpitali i organizacji walczących z pandemią COVID-19.

Jeszcze w kwietniu Spółka przekazała 22.500 certyfikowanych maseczek 11 polskim szpitalom. Obecnie trwa kampania związana z 16- leciem QubicGames, która odbywa się pod hasłem 'HELP US FIGHT COVID-19'.

Pomimo wprowadzenia mniejszej niż w analogicznym kwartale zeszłego roku ilości tytułów, w pierwszym kwartale 2020 roku Spółka zanotowała kolejny wzrost przychodów ze sprzedaży. Przychody wyniosły 3.281,3 tys. zł i wzrosły o 51% r/d/r. Jednocześnie warto podkreślić kolejny wzrost wartości inwestycji QubicGames zarówno w pierwszym kwartale 2020 roku, jak i po jego zakończeniu. Szczególny wpływ mają tutaj posiadane przez Spółkę akcje SONKA S.A., których wartość od początku roku do dnia sporządzenia raportu wzrosła ponad dwukrotnie.

Z poważaniem,



Jakub Pieczykołan  
*Prezes Zarządu*

Siedlce, 15 maja 2020 r.

## 2. Podstawowe informacje o Spółce

### 2.1. 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](http://www.qubicgames.com)  
 E-mail: [inwestor@qubicgames.com](mailto: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

### 2.2. Zarząd

Jakub Pieczykolan – Prezes Zarządu

### 2.3. Rada Nadzorcza

Paweł Sobkiewicz - Przewodniczący Rady Nadzorczej  
 Grzegorz Siczek – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej  
 Kamil Skutnik - Członek Rady Nadzorczej  
 Magdalena Kramer - Członek Rady Nadzorczej  
 Piotr Rozmus - Członek Rady Nadzorczej

### 2.4. Akcjonariat

W dniu 19 lutego 2020 r. Spółka otrzymała informację o zbyciu przez Jakuba Pieczykolana, Prezesa Spółki, w dniu 18 lutego 2020 r. łącznie 455.000 akcji QubicGames S.A. Transakcji dokonano na rynku NewConnect.

Po uwzględnieniu powyższej transakcji, struktura akcjonariatu Spółki przedstawia się następująco:

Nazwa udziałowca	Seria	Ilość akcji	Udział w głosach (w %)	Wartość nominalna akcji zł	Udział w kapitale zakładowym (w %)
Jakub Pieczykolan	A <sup>1</sup>	780 000	14,72%	78 000	7,94%
	B/C	3 172 500	29,93%	317 250	32,31%
<b><i>Jakub Pieczykolan - razem</i></b>		<b><i>3 952 500</i></b>	<b><i>44,65%</i></b>	<b><i>395 250</i></b>	<b><i>40,25%</i></b>
Pozostali < 5%	B/C	5 867 500	55,35%	586 750	59,75%
<b>RAZEM</b>		<b>9 820 000</b>	<b>100,00%</b>	<b>982 000</b>	<b>100,00%</b>

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

3. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2020 r.

*Bilans - Aktywa*

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

<b>AKTYWA</b>	<b>31.03.2020</b>	<b>31.12.2019</b>	<b>31.03.2019</b>	<b>31.12.2018</b>
<b>Aktywa trwałe</b>	7 906 720,47	7 626 509,19	4 973 303,51	4 554 753,96
<b>Wartości niematerialne i prawne</b>				
Koszty zakończonych prac rozwojowych	253 203,03	274 303,29	383 457,33	419 842,01
Autorskie prawa majątkowe	1 126 014,47	1 232 101,61	1 388 505,75	1 484 913,49
Inne wartości niematerialne i prawne	2 037,34	2 139,82	2 447,29	2 549,77
	<b>1 381 254,84</b>	<b>1 508 544,72</b>	<b>1 774 410,37</b>	<b>1 907 305,27</b>
<b>Rzeczowe aktywa trwałe</b>				
Środki trwałe	173 152,16	192 139,47	205 443,14	218 998,69
budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	2 323,69	2 413,07	2 681,21	2 770,59
urządzenia techniczne i maszyny	120 664,18	132 395,79	123 932,36	130 232,21
środki transportu	50 164,29	57 330,61	78 829,57	85 995,89
	<b>173 152,16</b>	<b>192 139,47</b>	<b>205 443,14</b>	<b>218 998,69</b>
<b>Należności długoterminowe</b>				
Od jednostek powiązanych				
Od pozostałych jednostek	80 362,47	18 180,00	17 450,00	17 450,00
	<b>80 362,47</b>	<b>18 180,00</b>	<b>17 450,00</b>	<b>17 450,00</b>
<b>Inwestycje długoterminowe</b>				
Długoterminowe aktywa finansowe	6 271 951,00	5 907 645,00	2 976 000,00	2 411 000,00
w jednostkach powiązanych	59 240,00	59 240,00	-	-
udziały lub akcje	59 240,00	59 240,00	-	-
w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	300 000,00	300 000,00	1 000,00	1 000,00
udziały lub akcje	300 000,00	300 000,00	1 000,00	1 000,00
w pozostałych jednostkach	5 912 711,00	5 548 405,00	2 975 000,00	2 410 000,00
udziały lub akcje	5 912 711,00	5 548 405,00	2 975 000,00	2 410 000,00
	<b>6 271 951,00</b>	<b>5 907 645,00</b>	<b>2 976 000,00</b>	<b>2 411 000,00</b>

**Bilans – Aktywa c.d.**

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

<b>AKTYWA</b>	<b>31.03.2020</b>	<b>31.12.2019</b>	<b>31.03.2019</b>	<b>31.12.2018</b>
<b>Aktywa obrotowe</b>	5 162 510,30	5 708 273,67	2 980 282,34	2 719 045,24
<b>Zapasy</b>				
Półprodukty i produkty w toku	1 334 169,06	1 369 204,05	1 140 392,89	900 833,59
Zaliczki na dostawy i usługi	267 734,50	40 000,00	40 000,00	40 000,00
	<b>1 601 903,56</b>	<b>1 409 204,05</b>	<b>1 180 392,89</b>	<b>940 833,59</b>
<b>Należności krótkoterminowe</b>				
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	73 800,00	-	-
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty do 12 miesięcy	-	73 800,00	-	-
Należności od pozostałych jednostek	1 971 289,13	2 433 196,64	622 324,40	582 347,35
z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty do 12 miesięcy	1 620 478,13	2 048 002,27	526 347,51	578 356,33
z tytułu podatków, dotacji, cel, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	333 559,64	385 194,37	95 976,89	3 991,02
inne	17 251,36	-	-	-
	<b>1 971 289,13</b>	<b>2 506 996,64</b>	<b>622 324,40</b>	<b>582 347,35</b>
<b>Inwestycje krótkoterminowe</b>				
Krótkoterminowe aktywa finansowe	523 778,08	613 119,02	1 003 947,09	1 033 442,76
w pozostałych jednostkach	373 829,46	332 330,31	145 912,50	144 403,46
udzielone pożyczki	-	-	50 000,00	50 410,96
inne krótkoterminowe aktywa finansowe	373 829,46	332 330,31	95 912,50	93 992,50
środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	149 948,62	280 788,71	858 034,59	889 039,30
środki pieniężne w kasie i na rachunkach	149 948,62	280 788,71	858 034,59	889 039,30
	<b>523 778,08</b>	<b>613 119,02</b>	<b>1 003 947,09</b>	<b>1 033 442,76</b>
<b>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	1 065 539,53	1 178 953,96	173 617,96	162 421,54
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>13 069 230,77</b>	<b>13 334 782,86</b>	<b>7 953 585,85</b>	<b>7 273 799,20</b>

**Bilans – Pasywa**

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

<b>PASYWA</b>	<b>31.03.2020</b>	<b>31.12.2019</b>	<b>31.03.2019</b>	<b>31.12.2018</b>
<b>Kapitał własny</b>				
Kapitał podstawowy	982 000,00	982 000,00	982 000,00	982 000,00
Kapitał zapasowy	4 364 073,22	4 364 073,22	4 364 073,22	4 364 073,22
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych	2 589 981,76	(157 755,46)	(157 755,46)	(1 929 656,71)
Zysk netto	679 856,94	2 747 737,22	802 351,97	1 771 901,25
	<b>8 615 911,92</b>	<b>7 936 054,98</b>	<b>5 990 669,73</b>	<b>5 188 317,76</b>
<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>4 453 318,85</b>	<b>5 398 727,88</b>	<b>1 962 916,12</b>	<b>2 085 481,44</b>
<b>Rezerwy na zobowiązania</b>				
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 238 803,21	1 079 330,60	635 929,00	447 723,00
	<b>1 238 803,21</b>	<b>1 079 330,60</b>	<b>635 929,00</b>	<b>447 723,00</b>
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>				
Wobec pozostałych jednostek	298 524,00	324 573,00	69 965,04	78 404,07
kredyty i pożyczki	298 524,00	324 573,00	11 050,00	13 600,00
inne zobowiązania finansowe	-	-	58 915,04	64 804,07
	<b>298 524,00</b>	<b>324 573,00</b>	<b>69 965,04</b>	<b>78 404,07</b>
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>				
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	2 769 147,61	3 632 871,74	904 942,39	857 672,56
kredyty i pożyczki	330 353,37	981 365,02	225 046,24	403 039,67
inne zobowiązania finansowe	243 773,92	343 022,60	23 143,56	22 893,88
z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności	1 788 567,96	1 905 179,05	500 024,52	275 948,72
do 12 miesięcy	1 788 567,96	1 905 179,05	500 024,52	275 948,72
z tytułu podatków, cel, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publiczno-prawnych	82 171,63	77 664,92	62 289,80	63 076,69
z tytułu wynagrodzeń	109 280,73	100 608,94	82 874,64	84 233,97
inne	215 000,00	225 031,21	11 563,63	8 479,63
	<b>2 769 147,61</b>	<b>3 632 871,74</b>	<b>904 942,39</b>	<b>857 672,56</b>
<b>Rozliczenia międzyokresowe</b>				
Inne rozliczenia międzyokresowe	146 844,03	361 952,54	352 079,69	701 681,81
krótkoterminowe	146 844,03	361 952,54	352 079,69	701 681,81
	<b>146 844,03</b>	<b>361 952,54</b>	<b>352 079,69</b>	<b>701 681,81</b>
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>13 069 230,77</b>	<b>13 334 782,86</b>	<b>7 953 585,85</b>	<b>7 273 799,20</b>



**Rachunek zysków i strat**

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	<b>01.01.2020 - 31.03.2020</b>	<b>01.01.2019 - 31.12.2019</b>	<b>01.01.2019 - 31.03.2019</b>	<b>01.01.2018 - 31.12.2018</b>
<b>Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi</b>				
Przychody netto ze sprzedaży produktów	3 009 327,63	8 980 179,29	2 175 800,01	3 497 687,74
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	271 992,00	164 500,00	-	-
	<b>3 281 319,63</b>	<b>9 144 679,29</b>	<b>2 175 800,01</b>	<b>3 497 687,74</b>
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>				
Amortyzacja	(241 417,56)	(1 146 481,00)	(292 885,92)	(1 215 907,40)
Zużycie materiałów i energii	(18 472,57)	(67 649,71)	(15 244,44)	(37 752,62)
Usługi obce	(2 394 015,53)	(5 980 240,99)	(1 046 667,12)	(1 777 700,69)
Podatki i opłaty	(512,68)	(15 529,83)	(562,40)	(10 550,52)
Wynagrodzenia	(204 418,99)	(430 347,46)	(83 667,01)	(399 272,82)
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	(18 927,16)	(66 024,71)	(14 098,05)	(37 360,61)
Pozostałe koszty rodzajowe	(24 565,34)	(184 111,88)	(61 112,43)	(52 368,34)
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	(158 018,94)	(202 863,75)	(35 036,26)	-
	<b>(3 060 348,77)</b>	<b>(8 093 249,33)</b>	<b>(1 549 273,63)</b>	<b>(3 530 913,00)</b>
<b>Zysk/(Strata) ze sprzedaży</b>	<b>220 970,86</b>	<b>1 051 429,96</b>	<b>626 526,38</b>	<b>(33 225,26)</b>
<b>Pozostałe przychody operacyjne</b>				
Dotacje	-	30 758,48	7 689,54	30 758,16
Inne przychody operacyjne	-	3 812,07	400,00	4 358,50
	<b>-</b>	<b>34 570,55</b>	<b>8 089,54</b>	<b>35 116,66</b>
<b>Pozostałe koszty operacyjne</b>				
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	(642,74)
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	(339 674,84)	-	(248 972,07)
Inne koszty operacyjne	(3 736,65)	(10 116,03)	(546,81)	(5 772,17)
	<b>(3 736,65)</b>	<b>(349 790,87)</b>	<b>(546,81)</b>	<b>(255 386,98)</b>
<b>Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>217 234,21</b>	<b>736 209,64</b>	<b>634 069,11</b>	<b>(253 495,58)</b>
<b>Przychody finansowe</b>				
Odstetki	10 349,10	48 767,82	57,53	880,44
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	-	-	-	764 209,44
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	602 584,76	2 660 186,46	365 000,00	1 724 521,56
Inne	25 192,34	-	-	-
	<b>638 126,20</b>	<b>2 708 954,28</b>	<b>365 057,53</b>	<b>2 489 611,44</b>
<b>Koszty finansowe</b>				
Odstetki	(10 610,95)	(30 242,66)	(2 964,05)	(30 847,49)
Inne	(5 419,91)	(35 576,44)	(5 604,62)	(12 226,32)
	<b>(16 030,86)</b>	<b>(65 819,10)</b>	<b>(8 568,67)</b>	<b>(43 073,81)</b>
<b>Zysk brutto</b>	<b>839 329,55</b>	<b>3 379 344,82</b>	<b>990 557,97</b>	<b>2 193 042,05</b>
<b>Podatek dochodowy</b>	<b>(159 472,61)</b>	<b>(631 607,60)</b>	<b>(188 206,00)</b>	<b>(421 140,80)</b>
<b>Zysk netto</b>	<b>679 856,94</b>	<b>2 747 737,22</b>	<b>802 351,97</b>	<b>1 771 901,25</b>

**Rachunek przepływów pieniężnych**

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	<b>01.01.2020 - 31.03.2020</b>	<b>01.01.2019 - 31.12.2019</b>	<b>01.01.2019 - 31.03.2019</b>	<b>01.01.2018 - 31.12.2018</b>
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>				
Zysk netto	679 856,94	2 747 737,22	802 351,97	1 771 901,25
Korekty razem				
Amortyzacja	241 417,56	1 146 481,04	292 885,92	1 215 907,40
Zysk z tytułu różnic kursowych	(31 150,05)	1 207,48	(1 920,00)	-
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	(375,96)	(21 788,28)	2 044,78	22 610,42
Zysk z działalności inwestycyjnej	(602 584,76)	(2 557 322,71)	(329 963,74)	(2 488 088,26)
Zmiana stanu rezerw	159 472,61	631 607,60	188 206,00	421 140,80
Zmiana stanu zapasów	(283 142,32)	(1 223 508,78)	(412 684,71)	(877 612,19)
Zmiana stanu należności	473 525,04	(1 925 379,29)	(39 977,05)	(549 796,05)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	31 455,31	1 876 745,11	225 013,58	216 224,83
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(101 694,08)	(1 356 261,69)	(360 798,54)	553 828,15
	<u>(113 076,65)</u>	<u>(3 428 219,52)</u>	<u>(437 193,76)</u>	<u>(1 485 784,90)</u>
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<u>566 780,29</u>	<u>(680 482,30)</u>	<u>365 158,21</u>	<u>286 116,35</u>
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>				
Wpływy				
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	100 968,49	50 468,49	1 378 874,77
Z aktywów finansowych, w tym				
<i>w pozostałych jednostkach</i>				
zbycie aktywów finansowych	-	100 968,49	50 468,49	1 375 031,00
spłata udzielonych pożyczek długoterminowych	-	-	-	1 321 031,00
odsetki	-	968,49	468,49	-
Wydatki	(4 697,56)	(868 161,70)	(258 346,32)	(258 485,45)
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	(4 697,56)	(68 586,70)	(8 346,32)	(60 492,95)
Na aktywa finansowe, w tym				
<i>w jednostkach powiązanych</i>				
<i>w pozostałych jednostkach</i>				
nabycie aktywów finansowych	-	(608 240,00)	(250 000,00)	(104 000,00)
udzielone pożyczki długoterminowe	-	(58 240,00)	-	-
inne wydatki inwestycyjne	-	(550 000,00)	(250 000,00)	(104 000,00)
inne wydatki inwestycyjne	-	(191 335,00)	-	(93 992,50)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<u>(4 697,56)</u>	<u>(767 193,21)</u>	<u>(207 877,83)</u>	<u>1 120 389,32</u>
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>				
Wpływy				
Kredyty i pożyczki	42,11	1 123 754,16	-	23 505,94
Wydatki	(692 964,93)	(284 329,24)	(188 285,09)	(552 642,36)
Spłaty kredytów i pożyczek	(675 953,33)	(240 296,26)	(181 997,05)	(498 722,95)
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	(5 889,03)	(22 893,89)	(5 639,35)	(21 881,43)
Odsetki	(11 122,57)	(21 139,09)	(648,69)	(32 037,98)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<u>(692 922,82)</u>	<u>839 424,92</u>	<u>(188 285,09)</u>	<u>(529 136,42)</u>
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<u>(130 840,09)</u>	<u>(608 250,59)</u>	<u>(31 004,71)</u>	<u>877 369,25</u>
<b>Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	(130 840,09)	(608 250,59)	(31 004,71)	877 369,25
<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>	280 788,71	889 039,30	889 039,30	11 670,05
<b>Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<u>149 948,62</u>	<u>280 788,71</u>	<u>858 034,59</u>	<u>889 039,30</u>

**Zestawienie zmian w kapitale własnym**

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

	<b>01.01.2020 - 31.03.2020</b>	<b>01.01.2019 - 31.12.2019</b>	<b>01.01.2019 - 31.03.2019</b>	<b>01.01.2018 - 31.12.2018</b>
<b>Kapitał własny na początek okresu</b>	7 936 054,98	5 990 669,73	5 188 317,76	3 416 416,51
<b>Kapitał podstawowy na początek okresu</b>	982 000,00	982 000,00	982 000,00	982 000,00
<b>Kapitał podstawowy na koniec okresu</b>	982 000,00	982 000,00	982 000,00	982 000,00
<b>Kapitał zapasowy na początek okresu</b>	4 364 073,22	4 364 073,22	4 364 073,22	4 364 073,22
<b>Kapitał zapasowy na koniec okresu</b>	4 364 073,22	4 364 073,22	4 364 073,22	4 364 073,22
<b>Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na początek okresu</b>	(157 755,46)	(1 929 656,71)	(1 929 656,71)	(2 140 162,15)
<b>Zysk z lat ubiegłych na początek okresu</b>	-	-	-	-
zwiększenia z tytułu:	2 589 981,76	-	-	-
przeniesienie zysku z lat ubiegłych	2 589 981,76	-	-	-
<b>Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu</b>	2 589 981,76	-	-	-
<b>Strata z lat ubiegłych na początek okresu</b>	(157 755,46)	(1 929 656,71)	(1 929 656,71)	(2 140 162,15)
zmniejszenia z tytułu:	157 755,46	1 771 901,25	1 771 901,25	210 505,44
przeniesienia zysku z lat ubiegłych	157 755,46	1 771 901,25	1 771 901,25	210 505,44
<b>Strata z lat ubiegłych na koniec okresu</b>	-	(157 755,46)	(157 755,46)	(1 929 656,71)
<b>Zysk/(Strata) z lat ubiegłych na koniec okresu</b>	2 589 981,76	(157 755,46)	(157 755,46)	(1 929 656,71)
<b>Wynik netto</b>	679 856,94	2 747 737,22	802 351,97	1 771 901,25
zysk netto	679 856,94	2 747 737,22	802 351,97	1 771 901,25
<b>Kapitał własny na koniec okresu</b>	8 615 911,92	7 936 054,98	5 990 669,73	5 188 317,76
<b>Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku</b>	8 615 911,92	7 936 054,98	5 990 669,73	5 188 317,76

#### 4. 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 wariancie 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	10%-20%
Inne	20%-50%

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.

### *Trwała utrata wartości aktywów*

Na każdy dzień bilansowy ocenia się czy istnieją obiektywne dowody wskazujące na trwałą utratę wartości składnika bądź grupy aktywów. Jeśli takie dowody istnieją, ustala się szacowaną, możliwą do odzyskania wartość składnika aktywów i dokonuje się odpisu aktualizującego z tytułu utraty wartości, w kwocie równej różnicy między wartością możliwą do odzyskania i wartością bilansową. Strata wynikająca z utraty wartości jest ujmowana w rachunku zysków i strat. W przypadku, gdy skutki uprzednio dokonanej przeszacowania aktywów ujęto jako kapitał z aktualizacji wyceny, to strata pomniejsza wysokość tego kapitału, a pozostała część straty jest odnoszona na rachunek zysków i strat.

### *Leasing finansowy*

Gdy Spółka jest stroną umów leasingowych, na podstawie których przyjęła do używania obce środki trwale i wartości niematerialne i prawne, na mocy których następuje przeniesienie zasadniczo całego ryzyka i pożytków wynikających z tytułu posiadania aktywów będących przedmiotem umowy, przedmiot leasingu jest ujmowany w bilansie. Przedmiot leasingu jest początkowo ujmowany według niższej z dwóch wartości: wartości godziwej lub wartości bieżącej minimalnych opłat leasingowych.

### *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 ujmowane są w bilansie w wartości netto, tj. pomniejszone o wartość odpisów aktualizujących. Odpisy aktualizujące ujmuje się w pozostałych kosztach operacyjnych.

### *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 wycenia się w księgach rachunkowych w kwocie wymagającej zapłaty.

Należności i zobowiązania wyrażone w walutach obcych wykazuje się na dzień ich powstania według średniego kursu Narodowego Banku Polskiego ogłoszonego dla danej waluty z dnia poprzedzającego ten dzień.

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

### *Rozliczenia międzyokresowe*

Spółka dokonuje czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów, jeżeli dotyczą one przyszłych okresów sprawozdawczych. W szczególności, czynne rozliczenia międzyokresowe kosztów obejmują koszty minimów gwarancyjnych, które zostały wypłacone z góry deweloperom gier. Koszty te rozpoznawane są w rachunku zysków i strat począwszy od momentu, gdy Spółka osiąga przychody ze sprzedaży gier jako wydawca.

Bierne rozliczenia międzyokresowe kosztów dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy.

### *Rezerwy na zobowiązania*

Rezerwy stanowią 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 podatku dochodowego stanowi różnicę pomiędzy stanem rezerwy 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.

### ***Aktywa finansowe przeznaczone do obrotu***

Do aktywów finansowych przeznaczonych do obrotu zalicza się aktywa nabyte w celu osiągnięcia korzyści ekonomicznych wynikających z krótkoterminowych zmian cen oraz wahań innych czynników rynkowych albo krótkiego czasu trwania nabytego instrumentu, a także inne aktywa finansowe, bez względu na zamiary, jakimi kierowano się przy zawieraniu kontraktu, jeżeli stanowią one składnik portfela podobnych aktywów finansowych, co do którego jest duże prawdopodobieństwo realizacji w krótkim terminie zakładanych korzyści ekonomicznych.

Do aktywów finansowych przeznaczonych do obrotu zalicza się pochodne instrumenty finansowe, z wyjątkiem przypadku, gdy Spółka uznaje zawarte kontrakty za instrumenty zabezpieczające.

Aktywa finansowe przeznaczone do obrotu wycenia się w wartości godziwej, natomiast skutki okresowej wyceny zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych okresu sprawozdawczego, w którym nastąpiło przeszacowanie.

### ***Aktywa finansowe utrzymywane do terminu wymagalności***

Do aktywów finansowych utrzymywanych do terminu wymagalności zalicza się niezakwalifikowane do pożyczek udzielonych i należności własnych aktywa finansowe, dla których zawarte kontrakty ustalają termin wymagalności spłaty wartości nominalnej oraz określają prawo do otrzymania w ustalonych terminach korzyści ekonomicznych, na przykład oprocentowania, w stałej lub możliwej do ustalenia



kwocie, pod warunkiem że Spółka zamierza i może utrzymać te aktywa do czasu, gdy staną się one wymagalne.

Aktywa finansowe utrzymywane do terminu wymagalności wycenia się według zamortyzowanego kosztu przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej.

#### ***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.

Do zobowiązań finansowych przeznaczonych do obrotu zalicza się również zobowiązanie do dostarczenia pożyczonych papierów wartościowych oraz innych instrumentów finansowych, w przypadku zawarcia przez Spółkę umowy sprzedaży krótkiej.

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:

- wyceny instrumentu finansowego po cenie ustalonej w aktywnym obrocie regulowanym, w przypadku gdy dla instrumentu finansowego istnieje aktywny obrót regulowany,
- oszacowania ceny instrumentu finansowego za pomocą metod estymacji powszechnie uznanych za poprawne

**5. Charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń w pierwszym kwartale 2020 roku, wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki**

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka posiada w sprzedaży 42 gry na konsolę Nintendo Switch, z czego 2 tytuły zostały wydane w pierwszym kwartale 2020 roku, a trzy gry, HyperParasite, Tharsis i Gravity Rider Zero, zostały wydane już w drugim kwartale 2020 roku.

Spółka planuje w najbliższym czasie wydanie największego do tej pory tytułu – cyberpunkowej gry RPG Dex. Jest to najbardziej oczekiwany tytuł przez graczy zapowiedziany przez QubicGames i zostanie on wydany na przełomie czerwca i lipca 2020, w dogodnym dla Spółki terminie. Obecnie prowadzone są finalne rozmowy w sprawie limitowanej edycji pudełkowej gry.

W pierwszym kwartale oraz na początku drugiego kwartału 2020 roku Spółka podpisała szereg istotnych umów wydawniczych na konsole, w szczególności Nintendo Switch, m.in. Splatter – Zombicalypse Now, Eufloria HD, The Hong Kong Massacre, DungeonTop: Spellsword Cards oraz serię 7 gier BIT.TRIP. Umowa na przystosowanie i wydanie siedmiu gier z serii BIT.TRIP obejmuje również platformę Microsoft Xbox One, a gra DungeonTop: Spellsword Cards na wszystkie konsole, w tym konsole nowej generacji.

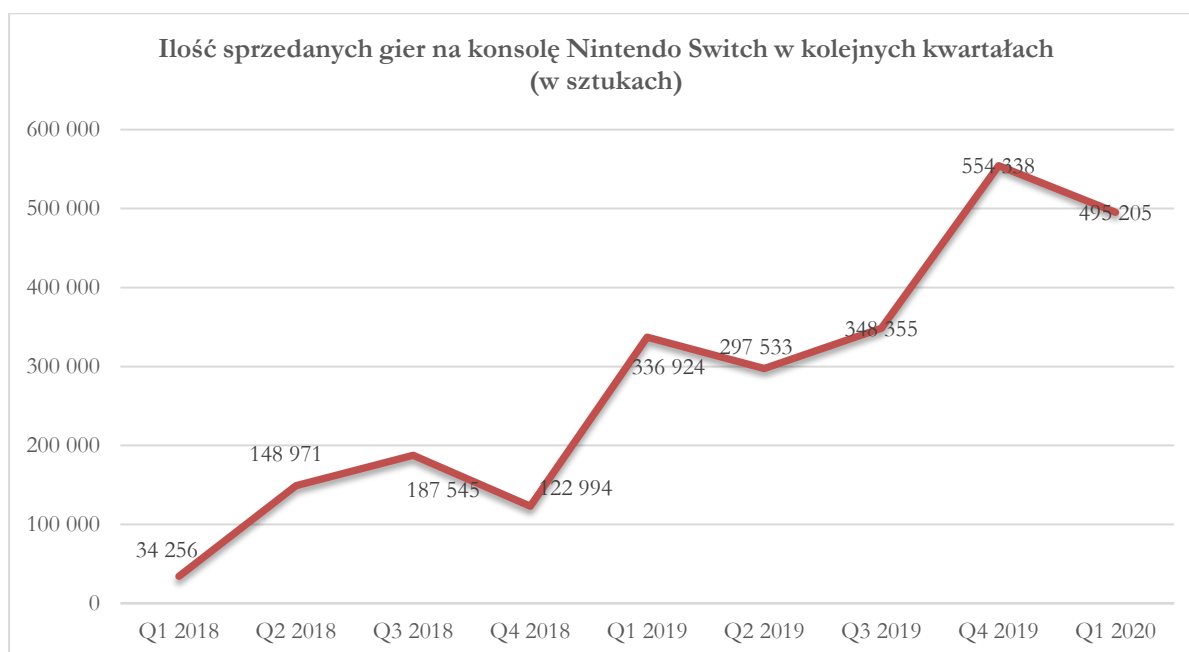
Jednocześnie Spółka podpisała kolejny aneks do umowy o współpracy z Vivid Games rozszerzający listę gier do przeportowania i wydania o cztery nowe tytuły z portfolio Vivid Games: „Juice Farm”, „Animal Hotel Manager”, „Gear for Heroes” oraz „Zombie Blast Crew”.

Spółka podpisała także umowę z wydawcą japońskim Rainy Frog na wydanie dwóch gier z portfolio Spółki – Mana Spark i Soul Searching. Jednocześnie Spółka przygotowuje samodzielnie do wydania w trzecim kwartale 2020 roku 6 gier na rynek japoński – Pocket Mini Golf, Not Not a brain buster, Shipped, Gravity Rider Zero, Blazing Beaks i Dex. Wszystkie te gry zostały zgłoszone do procesu certyfikacji wiekowej CERO i po jej uzyskaniu zostaną wysłane do certyfikacji Nintendo.

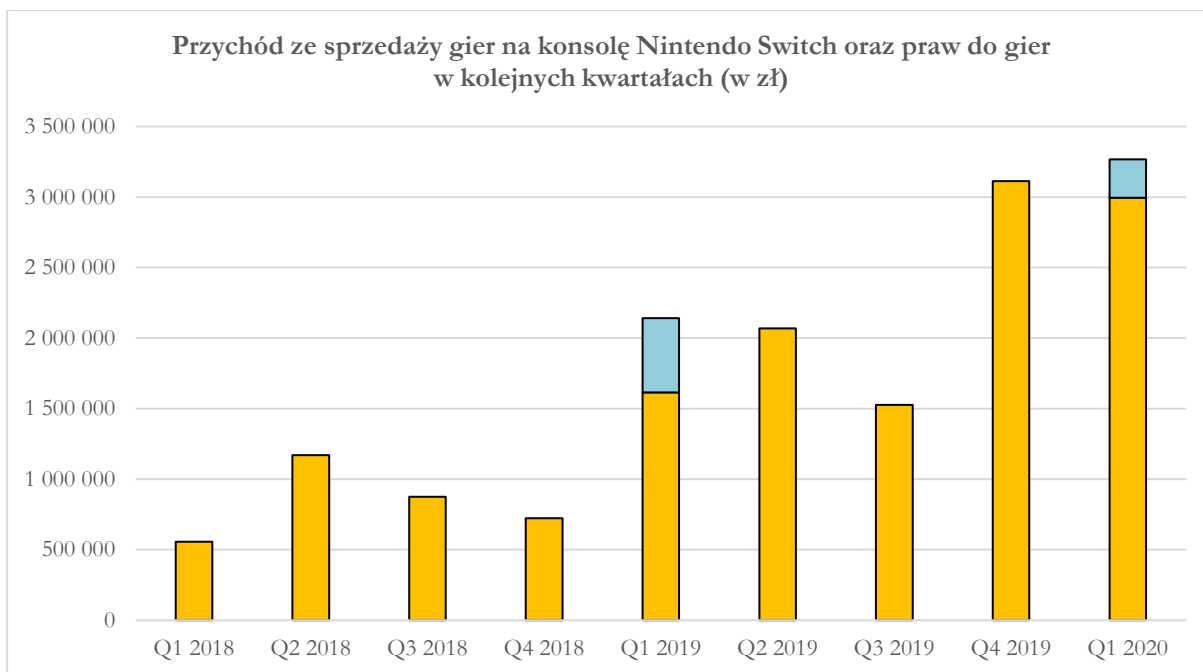
Spółka kontynuowała dynamiczny rozwój zespołu odpowiedzialnego za pozyskiwanie, portowanie i wydawanie gier zarówno w dystrybucji cyfrowej jak i w przyszłości w dystrybucji pudełkowej. W szczególności, Spółka zatrudniła 2 osoby odpowiedzialne za wprowadzenie do sprzedaży gier wydawanych przez Spółkę na rynek japoński i chiński oraz rozpoczęcie sprzedaży wybranych gier w wersji pudełkowej.


W pierwszym kwartale 2020 roku gry wydane przez Spółkę wielokrotnie znajdowały się w rankingu najlepiej sprzedających się gier w sklepie eShop na konsoli Nintendo Switch. W szczególności dobrze radziła sobie gra Pocket Mini Golf, która w przeciągu miesiąca od premiery na konsoli Nintendo Switch, która miała miejsce w dniu 20 marca 2020 roku, zanotowała zarówno najwyższą sprzedaż ilościową, jak i wygenerowała najwyższy przychód ze sprzedaży oraz zysk ze sprzedaży ze wszystkich do tej pory wprowadzonych przez Spółkę gier na konsolę Nintendo Switch. Gra znajdowała się w rankingach Top30 wszystkich istotnych rynków przez ponad miesiąc od premiery.


Ilość sprzedanych gier na konsolę Nintendo Switch w kolejnych kwartałach kształtowała się następująco:



W pierwszym kwartale 2020 roku Spółka sprzedała łącznie 495.205 sztuk gier na konsolę Nintendo Switch, co stanowi wzrost o 47% w stosunku do pierwszego kwartału roku 2019, kiedy to sprzedaż wyniosła 336.924 sztuk. Duża ilość sprzedanych gier płatnych i pobranych bezpłatnych kopii gier Spółki powoduje systematyczny, znaczący wzrost bazy unikalnych graczy posiadających produkty QubicGames, co ułatwia pozyskanie do wydania, jak i samą sprzedaż kolejnych gier przez Spółkę.



 *Przychody ze sprzedaży gier na konsolę Nintendo Switch*

 *Przychody ze sprzedaży autorskich praw majątkowych do gier*

W pierwszym kwartale 2020 r. łączne przychody ze sprzedaży wyniosły 3.281,3 tys. zł i wzrosły w porównaniu do pierwszego kwartału 2019 roku o 51%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w pierwszym kwartale 2020 r. wyniosły 91% przychodów ze sprzedaży (74% w pierwszym kwartale roku 2019). Do dnia 31 marca 2020 r. Spółka sprzedała sumarycznie ponad 2,5 miliona sztuk gier na platformę Nintendo Switch (w tym 495 tysięcy sztuk w pierwszym kwartale 2020 roku).

W pierwszym kwartale 2020 roku Spółka osiągnęła zysk ze sprzedaży w wysokości 221 tys. zł w porównaniu do 626,5 tys. zł zysku w pierwszym kwartale 2019 roku. Obniżenie się zysku ze sprzedaży wynika w głównej mierze z faktu, iż w pierwszym kwartale 2019 roku Spółka osiągnęła jednorazowy zysk ze sprzedaży autorskich praw majątkowych do gry Astro Bears Party i marki Astro Bears spółce SONKA S.A. w wysokości 490 tys. zł.

Dnia 31 stycznia 2020 r. Spółka podpisała ze spółką tinyBuild LLC Assignment Agreement, w ramach której spółka tinyBuild LLC przejęła wszelkie prawa i obowiązki związane z projektem Trash Sailors, realizowanym przez fluckyMachine. Spółka osiągnęła z tytułu powyższej umowy jednorazowy przychód w wysokości 70 tys. USD. Niezależnie od powyższej umowy QubicGames zachował prawo do części przychodów ze sprzedaży gry Trash Sailors w ramach umowy ze spółką fluckyMachine.

### **Istotne umowy podpisane w pierwszym kwartale 2020 roku**

Spółka podpisała następujące istotne umowy w pierwszym kwartale 2020 roku oraz do dnia sporządzenia Raportu:

❖ **Pozyskanie licencji na wydanie gier na konsolę Nintendo Switch:**

- Splatter – Zombiocalypse Now,
- Euforia HD,
- The Hong Kong Massacre,
- DungeonTop: Spellsword Cards – na wszystkie konsole w tym konsole nowej generacji,
- BIT.TRIP – seria 7 gier: BIT.TRIP BEAT, BIT.TRIP CORE, BIT.TRIP VOID, BIT.TRIP RUNNER, BIT.TRIP FATE, BIT.TRIP FLUX oraz BIT.TRIP Presents... Runner2.

Umowa na przystosowanie i wydanie siedmiu gier z serii BIT.TRIP obejmuje również platformę Microsoft Xbox One.

❖ **Aneks do umowy ramowej w zakresie portingu i dystrybucji gier Vivid Games S.A. na platformie Nintendo Switch**

Dnia 28 kwietnia 2020 r. Spółka zawarła aneks do umowy ramowej z Vivid Games S.A. w zakresie portingu i dystrybucji gier Vivid Games na platformie Nintendo Switch.

Na mocy ww. aneksu do umowy rozszerzona została lista gier wskazanych w umowie ramowej o cztery nowe tytuły gier – „Juice Farm”, „Animal Hotel Manager”, „Gear for Heroes” oraz „Zombie Blast Crew”. Wszystkie powyższe gry są planowane do wydania przez Spółkę na konsoli Nintendo Switch w drugim półroczu 2020 roku.

❖ **Umowa sprzedaży akcji Noobz from Poland S.A.**

W dniu 7 lutego 2020 r. Spółka zawarła z Panem Juliuszem Kopczewskim umowę sprzedaży 18.321 akcji serii A spółki Noobz from Poland S.A. za łączną cenę w wysokości 144.919,11 zł. Zawarcie powyższej umowy wiązało się ze zrealizowaniem przez Pana Juliusza Kopczewskiego oferty opcji zakupu akcji Noobz from Poland S.A. wystawionej przez Spółkę na Pana Juliusza Kopczewskiego z terminem realizacji do dnia 31 grudnia 2019 r.

W dniu 30 grudnia 2019 r. Pan Juliusz Kopczewski złożył Spółce oświadczenie o skorzystaniu z oferty opcji zakupu akcji spółki Noobz from Poland S.A. Przeniesienie własności akcji nastąpiło w dniu 7 lutego 2020 r. na podstawie wyżej wspomnianej umowy sprzedaży akcji.

W związku z tym, iż przychody z tytułu zbycia akcji Noobz from Poland równe były kosztowi sprzedanych akcji i wykorzystanej opcji zakupu, powyższa transakcja nie miała wpływu na rachunek zysków i strat Spółki w pierwszym kwartale 2020 roku.

Po uwzględnieniu powyższej transakcji, Spółka posiada 91.336 akcji spółki Noobz from Poland S.A., co stanowi 8,25% wszystkich akcji tej Spółki.

## Inne istotne wydarzenia

### ❖ Debiut spółki Drageus Games S.A. na rynku NewConnect

Dnia 17 stycznia 2020 r. spółka Drageus Games S.A., w której Spółka posiada 7,14% akcji, zadebiutowała na rynku NewConnect. Spółka klasyfikuje akcje spółki Drageus Games S.A. jako aktywa finansowe dostępne do sprzedaży, które na koniec okresu sprawozdawczego wycenia w wartości godziwej, zaś skutki przeszacowania zalicza odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych okresu sprawozdawczego.

Do dnia debiutu Drageus Games S.A. na rynku NewConnect, Spółka wyceniała wartość godziwą akcji Drageus Games S.A. w drodze oszacowania ceny instrumentu finansowego za pomocą metod estymacji powszechnie uznanych za poprawne. Począwszy od dnia 17 stycznia 2020 r. wartość godziwa akcji Drageus Games S.A. ustalana jest drogą wyceny instrumentu finansowego po cenie ustalonej w aktywnym obrocie regulowanym, t.j. wg kursu akcji tejże spółki na rynku NewConnect na koniec okresu sprawozdawczego.

### ❖ Wsparcie walki z pandemią COVID-19

W marcu 2020 roku Spółka podjęła decyzję o wsparciu walki z pandemią COVID-19 poprzez przekazanie części przychodów ze sprzedaży gier, które Spółka osiągnie w drugim kwartale 2020 roku na rzecz szpitali w Polsce oraz międzynarodowych organizacji prowadzących walkę z pandemią COVID-19.

Spółka podjęła decyzję o przekazaniu na walkę z COVID-19 sumy nie mniejszej niż:

- 1) 20% przychodów, które Spółka uzyska w drugim kwartale 2020 roku z tytułu sprzedaży gier pomniejszych o wszystkie prowizje, opłaty licencyjne i podatki, oraz
- 2) 100% przychodów, które Spółka uzyska w drugim kwartale 2020 roku z tytułu sprzedaży z gier Robonauts i Geki Yaba Runner w wersjach na konsole Nintendo Switch, PS4 oraz z wersji na komputery PC, pomniejszych o wszystkie prowizje i podatki.

W ramach powyższych działań, w dniu 25 marca 2020 roku Spółka złożyła zamówienie na 22.500 certyfikowanych, profesjonalnych maseczek na łączną kwotę 318.262,50 zł brutto. Maseczki zostały dostarczone do siedziby Spółki w dniu 24 kwietnia 2020 r., a następnie rozdysponowane do 11 szpitali na terenie całej Polski.

Dodatkowo, od dnia 29 kwietnia do 5 czerwca 2020 roku trwa kampania związana z 16- leciem QubicGames, która odbywa się pod hasłem 'HELP US FIGHT COVID-19'. W ramach kampanii Spółka udostępniła ponad 30 gier w promocji na konsoli Nintendo Switch.

## Kluczowe projekty

### *Projekty wydane w pierwszym kwartale 2020 roku*

W pierwszym kwartale 2020 roku Spółka wydała dwa projekty na konsolę Nintendo Switch – Pocket Mini Golf oraz Welcome to Primerose Lake. Obie premiery były udane, a gra Pocket Mini Golf stała się najszybciej sprzedającą się grą QubicGames, osiągając sprzedaż 156,5 tysiąca sztuk w niecałe dwa miesiące od premiery. Obecnie trwają prace nad płatnym rozszerzeniem do gry oraz wydaniem wersji japońskiej – gra jest w trakcie certyfikacji wiekowej CERO.

Projekty wydane w pierwszym kwartale stanowiły mniejszość realizowanych projektów od stycznia do maja 2020 roku. Jest to w szczególności widoczne, gdy porównamy liczbę premier z pierwszego kwartału 2020 roku z planowaną liczbą premier w całym roku 2020 – w tym okresie Emitent planuje wydanie ponad 20 gier na konsolę Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie i Australii, 15 gier na konsoli Nintendo Switch w Japonii oraz kilka gier na konsole Sony PS4.

### *Projekty ukończone do dnia sporządzenia raportu*

Od zakończenia pierwszego kwartału 2020 roku, do dnia sporządzenia niniejszego raportu Spółka:

- wydała trzy gry na konsolę Nintendo Switch – HyperParasite, Tharsis, Gravity Rider Zero;
- wydała na konsolę Nintendo Switch płatny dodatek do gry One Strike – Rise of Dragons;
- zakończyła proces certyfikacji gry Dex;
- zakończyła prace nad płatnymi dodatkami do gier Puzzle Book, Coloring Book i Mana Spark;
- zakończyła prace i wysłała do certyfikacji wiekowej CERO sześć gier Nintendo Switch przeznaczonych na rynek japoński: Pocket Mini Golf, Not Not a brain buster, Shipped, Gravity Rider Zero, Blazing Beaks i Dex.

### *Dex*



Jest to pierwszy z większych projektów (1000+ opinii graczy na platformie Steam), pozyskany i gotowy do wydania przez QubicGames. Dex to gra akcji RPG osadzona we wciągającym cyberpunkowym klimacie. Gra kładzie nacisk na eksplorację oraz nieliniową rozgrywkę w rozbudowanym otwartym świecie. Gra otrzymała bardzo pozytywną opinię od użytkowników platformy Steam (na dzień sporządzenia raportu 87% pozytywnych spośród 1.981 recenzji).

### *Door Kickers*



Jest to obecnie największa portowana gra przez QubicGames. Door Kickers to innowacyjna strategia czasu rzeczywistego, w której zadaniem gracza jest dowodzenie oddziałem SWAT podczas misji taktycznej. Grę cechuje realistyczna i dynamiczna akcja, widok taktyczny 2D z góry, umożliwiający planowanie i wykonywanie akcji oraz nieliniowe poziomy i pełna dowolność rozgrywki z nieograniczoną ilością wyzwań dzięki generatorowi misji. Gra uzyskała bardzo pozytywne opinie wśród użytkowników platformy Steam (na dzień sporządzenia raportu - 94% z 6.115 recenzji pozytywnych).

Spółka zakończyła prace nad pierwszą grywalną wersją gry w wersji handheld i TV. Do końca czerwca br. powinny zostać zakończone prace nad pełną wersją gry w trybie dla jednego gracza. Po ukończeniu wersji single player wraz z developerem gry zostanie podjęta decyzja o ewentualnym dodaniu trybów online i local multiplayer. Gra planowana jest do wydania w drugiej połowie 2020 roku.



### *Epistory: Typing Chronicles*



Jest to kolejny z większych projektów planowanych do wydania w drugiej połowie 2020 roku. Epistory: Typing Chronicles jest grą o unikalnym gameplayu wymagającym przeprojektowania pod tryb gry z użyciem kontrolera. Gra uzyskała bardzo pozytywne opinie wśród użytkowników platformy Steam (na dzień sporządzenia raportu - 95% z ponad 2.762 recenzji pozytywnych).

Portowanie gry od developera zostało przejęte przez Spółkę. Obecnie trwa optymalizacja gry i zwiększenie płynności jej działania. Spółka zakłada wydanie gry w trzecim kwartale 2020 roku.

### *Projekty realizowane w ramach umowy z Vivid Games*



Do dnia sporządzenia raportu QubicGames wydał cztery gry z portfolio Vivid Games – Space Pioneer, Sheep Patrol, Pocket Mini Golf i Gravity Rider Zero. Wyniki sprzedaży powyższych gier są bardzo dobre i sumarycznie przekraczają założoną sprzedaż dla tych czterech tytułów. W szczególności strzałem w dziesiątkę okazał się Pocket Mini Golf, który jest najszybciej i najlepiej zarabiającą grą w dwa miesiące od wydania.

Obecnie Spółka pracuje nad kolejnymi projektami, z których najważniejsze są Real Boxing 2 i Mayhem Combat. Gry te są teraz przygotowywane we współpracy z Vivid Games do nowszej wersji silnika Unreal co umożliwi ich sprawne sportowanie na konsolę Nintendo Switch. Z mniejszych projektów najbardziej zaawansowane są prace nad grami Calm Colors, Animal Hotel Manager i Gear for Heroes.

### *Myths and Dungeons*

Projekt Myths and Dungeons jest największym własnym projektem QubicGames. W chwili obecnej koszty projektu zostały zredukowane do kwoty poniżej 20 tysięcy złotych miesięcznie.

Spółka zakończyła prace nad kartą produktu na Steam i teaserem do gry Myths and Dungeons. Otwarcie karty zostało przesunięte na okres po wydaniu gier Robonauts i Geki Yaba Runner na Steam.



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

W 2016 r. Spółka odstąpiła od publikowania prognoz wyników.

### 7. 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.

Aktualny plan wydawniczy Emitenta obejmuje przede wszystkim następujące gry planowane do wydania na konsolę Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie i Australii:

**II/III kwartał 2020**

- Dex – przełom czerwca i lipca 2020 r. po ustaleniu szczegółów wydania gry w limitowanej wersji pudełkowej,
- Płatne dodatki do gier Puzzle Book, Coloring Book, Mana Spark, REKT! i Pocket Mini Golf,

**III kwartał 2020**

- The Hong Kong Massacre,
- Epistory: Typing Chronicles,
- Calm Colors,
- Animal Hotel Manager,
- Gear of Heroes,
- Death's Hangover,

**III/IV kwartał 2020**

- Door Kickers,
- Good Night Knight,
- Mayhem Combat,
- Splatter – Zombiecaldypse Now,
- Euforia HD,
- Juice Farm,

**IV kwartał 2020 roku**

- Real Boxing 2,
- Zombie Blast Crew,
- Eyes: The Horror Game,

**IV kwartał 2020 / I kwartał 2021**

- DungeonTop: Spellsword Cards (wersja Nintendo Switch),
- Godfire: Rise of Prometheus,
- BIT.TRIP Nintendo Switch – seria 7 gier: BIT.TRIP BEAT, BIT.TRIP CORE, BIT.TRIP VOID, BIT.TRIP RUNNER, BIT.TRIP FATE, BIT.TRIP FLUX oraz BIT.TRIP Presents... Runner2.

Niezależnie od powyższych produktów Spółka planuje wprowadzić 15 gier Nintendo Switch na rynek japoński, w tym minimum 3 we współpracy z lokalnymi wydawcami. W przygotowaniu Spółka ma też kilka tytułów na konsole PS4, z czego gra Koloro jest już zaakceptowana przez Sony i będzie wydana w czerwcu 2020 roku.

Spółka planuje dalsze pozyskiwanie licencji na portowanie i wydawanie gier na konsole. Emitent w sposób ciągły prowadzi rozmowy z kilkudziesięcioma developerami w sprawie wydawania ich gier na konsole i komputery PC, w szczególności na konsolę Nintendo Switch.

Na dzień 31 marca 2020 roku Spółka posiadała akcje/udziały w następujących spółkach w branży gier wideo:

- SONKA S.A. – 473.700 akcji (13,13% w kapitale zakładowym);
- Noobz from Poland S.A. – 91.336 akcji (8,25% w kapitale zakładowym);
- Drageus Games S.A. – 150.000 akcji (7,14% w kapitale zakładowym);
- No Gravity Development Sp. z o.o. – 172 udziały (8,3% w kapitale zakładowym);
- SQR3 S.A. – 25.000 akcji (20% w kapitale zakładowym);
- Nakana Sp. z o.o. (poprzednio I.V.O. Games Sp. z o.o.) - 1.100 udziałów (100% w kapitale zakładowym).

Dodatkowo na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Spółka posiada dwa weksle własne wystawione na spółkę Vavel Game Studio Ltd w wysokości 25.000 USD (z grudnia 2018 roku) oraz 50.000 USD (z kwietnia 2019 roku), oprocentowane 1,5% miesięcznie. Powyższe weksle będą zamienne na akcje w ramach kolejnej emisji akcji spółki Vavel Game Studio Ltd. Emisja akcji miała miejsce 28 lutego 2020 roku i obecnie finalizowana jest formalna konwersja weksli na akcje.

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

W pierwszym kwartale 2020 roku Spółka nie prowadziła prac rozwojowych.

#### **9. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji**

Spółka tworzy Grupę Kapitałową, w skład której wchodzi Emitent jako jednostka dominująca oraz spółka Nakana Sp. z o.o., w której QubicGames S.A. posiada 100% udziałów, jako jednostka zależna.

#### **Dane Jednostki Zależnej na dzień 31 marca 2020 r.**

Firma: Nakana

Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Oznaczenie Sądu: Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy

Krajowego Rejestru Sądowego

KRS: 0000739150

Kapitał zakładowy: 55.000 zł

Udział Emitenta w kapitale zakładowym spółki: 100%

Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów na ZW: 100%

Przedmiotem działalności spółki Nakana Sp. z o.o. (poprzednio I.V.O Games Sp. z o.o.) jest wydawanie gier alternatywnych, eksperymentalnych i kulturowych na konsole i komputery PC. Spółka ta nie prowadzi działalności konkurencyjnej wobec Emitenta, gdyż działać będzie w innym segmencie gier niż Emitent.

### Wybrane Dane Finansowe Jednostki Zależnej

(wszystkie dane liczbowe przedstawiono w złotych)

<b>Rachunek zysków i strat</b>	<b>01.01.2020 - 31.03.2020</b>	<b>01.01.2019 - 31.12.2019</b>	<b>01.01.2019 - 31.03.2019</b>	<b>01.01.2018 - 31.12.2018</b>
<b>Przychody ze sprzedaży</b>	<b>142 769,25</b>	<b>68 742,07</b>	<b>39 157,14</b>	<b>77 500,00</b>
Zysk/(Strata) ze sprzedaży	(19 172,74)	(56 146,20)	11 921,21	(10 178,67)
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	(30 647,82)	(57 088,87)	11 921,38	(10 179,21)
Zysk/(Strata) brutto	(31 161,78)	(57 441,25)	11 892,41	(10 388,60)
<b>Zysk/(Strata) netto</b>	<b>(31 161,78)</b>	<b>(57 441,25)</b>	<b>11 264,41</b>	<b>(10 388,60)</b>
<b>Bilans</b>	<b>31.03.2020</b>	<b>31.12.2019</b>	<b>31.03.2019</b>	<b>31.12.2018</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>101 163,67</b>	<b>14 618,90</b>	<b>39 842,16</b>	<b>17 033,89</b>
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	145 155,30	27 448,75	33 966,35	<b>22 422,49</b>
Kapitał zakładowy	55 000,00	55 000,00	5 000,00	5 000,00
<b>Kapitał własny</b>	<b>(43 991,63)</b>	<b>(12 829,85)</b>	<b>5 875,81</b>	<b>(5 388,60)</b>

### 10. Przyczyny odstąpienia od konsolidacji

Spółka zależna Emitenta, Nakana Sp. z o.o. (poprzednio I.V.O Games Sp. z o.o.) nie została objęta konsolidacją z uwagi na spełnienie kryteriów, o których mowa w art. 58 ust. 1 Ustawy o Rachunkowości.

### 11. 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:

- 4 osoby na dzień 31 marca 2020 r. oraz
- 3 osoby na dzień 31 marca 2019 r.

W okresie od 1 stycznia 2020 r. do 31 marca 2020 r. Spółka współpracowała w sposób stały lub okresowy z 23 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (w analogicznym okresie 2019 roku było to 20 osób).