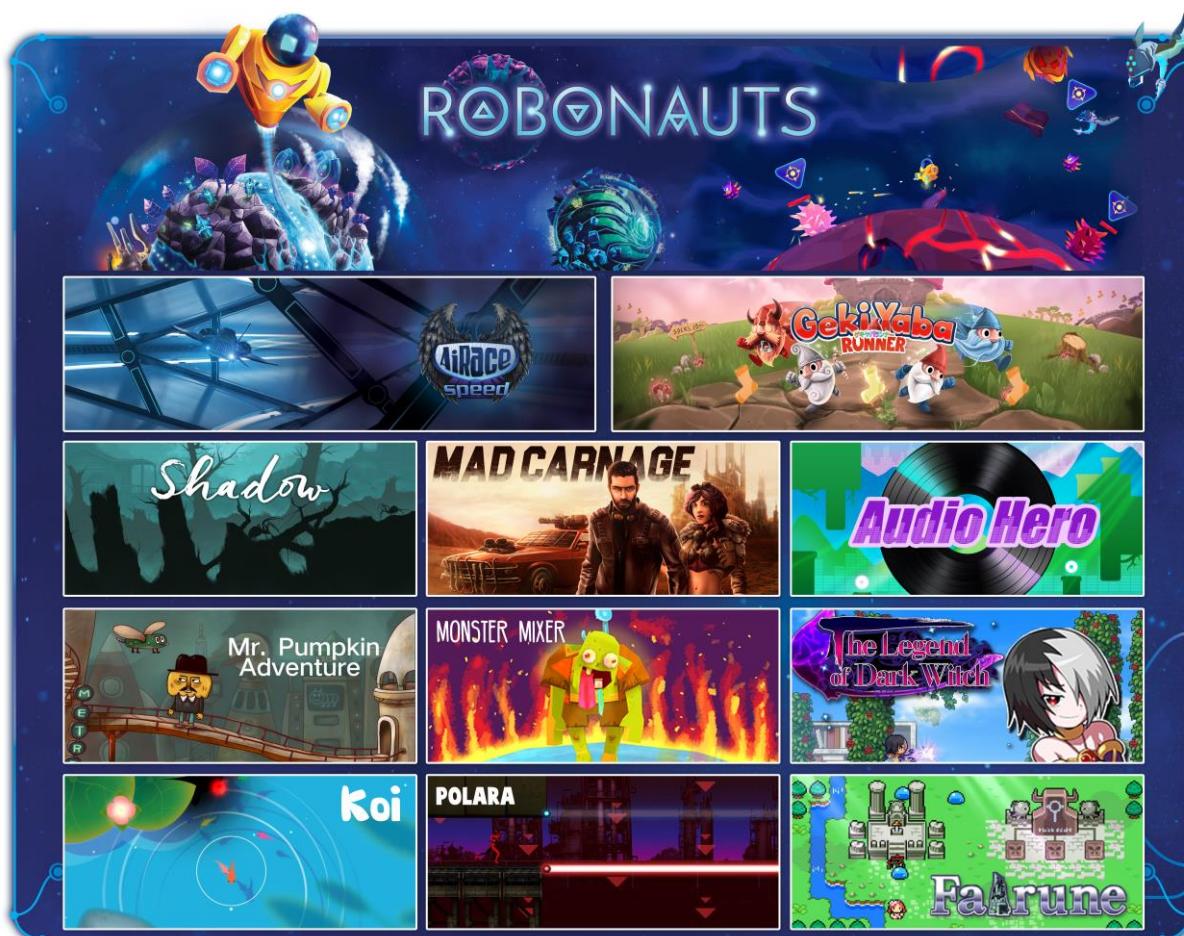




QUBIC GAMES

QubicGames S.A.

Raport kwartalny za trzeci kwartał 2016 roku



Warszawa, 14 listopad 2016 r.

Spis treści

1. Podstawowe informacje s. 3
2. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za trzeci kwartał 2016 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 trzecim kwartale 2016 roku, wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki s. 10
5. Stanowisko odnośnie do możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle zaprezentowanych wyników s. 16
6. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Emitenta oraz harmonogram ich realizacji (na podstawie opublikowanego dokumentu informacyjnego) s. 17
7. Informacje na temat działań podejmowanych w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie s. 18
8. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji s. 18
9. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty. s. 18

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
Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej
Łukasz Mitan - 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	14,7%	78 000	7,9%
	B	3 120 000	29,4%	312 000	31,8%
ERNE Ventures	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) - od dnia ostatniego raportowania kwartalnego Spółka nie otrzymała informacji o zmianie struktury istotnych akcjonariuszy

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

Bilans

AKTYWA	30.06.2015	30.09.2015	30.06.2016	30.09.2016
	zł	zł	zł	zł
Aktywa trwałe				
Wartości niematerialne i prawne	1 053 670	983 399	1 385 608	1 265 345
Rzeczowe aktywa trwałe	106 496	107 678	130 493	215 996
	1 160 166	1 091 077	1 516 101	1 481 341
Aktywa obrotowe				
Zapasy	909 562	1 091 450	969 782	1 630 993
Należności krótkoterminowe	55 984	63 838	138 061	473 579
Inwestycje krótkoterminowe	14 316	191 513	3 445 069	2 346 176
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	5 085	32 898	3 785	9 800
	984 947	1 379 699	4 556 697	4 460 548
SUMA AKTYWÓW	2 145 113	2 470 776	6 072 798	5 941 890
PASYWA	30.06.2015	30.09.2015	30.06.2016	30.09.2016
	zł '000	zł '000	zł '000	zł '000
Kapitał własny				
Kapitał zakładowy	609 000	772 000	982 000	982 000
Kapitał zapasowy	90 906	677 706	4 373 823	4 370 823
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych	-269 916	-269 916	-409 189	-409 189
Zysk/(Strata) netto	31 432	10 759	-223 366	-311 271
	461 422	1 190 549	4 723 268	4 632 363
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania				
Zobowiązania długoterminowe	976 514	968 215	940 439	550 842
Zobowiązania krótkoterminowe	425 954	80 981	159 916	620 273
Rozliczenia międzyokresowe	281 223	231 031	249 175	138 412
	1 683 691	1 280 227	1 349 530	1 309 526
SUMA PASYWÓW	2 145 113	2 470 776	6 072 798	5 941 890

Rachunek zysków i strat

	01.01.2015 - 30.09.2015 zł	01.07.2015 - 30.09.2015 zł	01.01.2016 - 30.09.2016 zł	01.07.2016 - 30.09.2016 zł
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi				
Przychody netto ze sprzedaży produktów	651 394	302 721	564 384	300 157
Koszty działalności operacyjnej				
Amortyzacja	-217 578	-88 544	-348 620	-133 973
Zużycie materiałów i energii	-9 227	-6 041	-34 240	-19 526
Usługi obce	-171 573	-102 281	-218 555	-83 180
Podatki i opłaty	-8 939	-6 579	-7 341	-1 260
Wynagrodzenia	-214 597	-106 995	-150 573	-102 377
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	-13 852	-5 027	-35 433	-15 929
Pozostałe koszty rodzajowe	-25 733	-20 648	-89 135	-33 418
	-661 499	-336 115	-883 897	-389 663
<i>Zysk/(Strata) ze sprzedaży</i>	<i>-10 105</i>	<i>-33 394</i>	<i>-319 513</i>	<i>-89 506</i>
Pozostałe przychody operacyjne				
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	11 225	10 005	5 600	0
Dotacje	51 264	20 506	46 137	15 379
	62 489	30 511	51 737	15 379
Pozostałe koszty operacyjne				
Inne koszty operacyjne	-76	-76	-7 645	-7 414
	-76	-76	-7 645	-7 414
<i>Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej</i>	<i>52 308</i>	<i>-2 959</i>	<i>-275 421</i>	<i>-81 541</i>
EBITDA	269 886	85 585	73 199	52 432
Przychody finansowe				
Odsetki	0	0	12 027	12 027
Inne	0	-1 224	331	331
	0	-1 224	12 359	12 359
Koszty finansowe				
Odsetki	-28 942	-11 225	-33 335	-15 295
Inne	-7 303	-2 166	-9 665	-1 932
	-36 245	-13 391	-43 000	-17 227
<i>Zysk/(Strata) brutto</i>	<i>16 063</i>	<i>-17 574</i>	<i>-306 062</i>	<i>-86 409</i>
Podatek dochodowy	-5 304	-3 099	-5 209	-1 496
Zysk/(Strata) netto	10 759	-20 673	-311 271	-87 905

Zestawienie zmian w kapitale własnym

	01.01.2015 - 30.09.2015	01.07.2015 - 30.09.2015	01.01.2016 - 30.09.2016	01.07.2016 - 30.09.2016
	zł	zł	zł	zł
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)				
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	429 990	461 422	1 040 517	4 723 268
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 190 549	1 190 549	4 609 488	4 609 488
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 190 549	1 190 549	4 609 488	4 609 488

Rachunek przepływów pieniężnych

	01.01.2015 - 30.09.2015	01.07.2015 - 30.09.2015	01.01.2016 - 30.09.2016	01.07.2016 - 30.09.2016
	zł	zł	zł	zł
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk (strata) netto	10 759	-20 673	-311 271	-87 905
Korekty razem	-675 827	-551 097	-957 706	-928 362
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-665 068	-571 770	-1 268 977	-1 016 267
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
Wpływy	11 225	10 005	5 600	0
Wydatki	-1 366	-1 366	-128 088	-74 065
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	9 859	8 639	-122 488	-74 065
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
Wpływy	887 594	749 800	3 959 744	12 027
Wydatki	-41 315	-9 472	-260 863	-20 588
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	846 279	740 328	3 698 881	-8 561
Przepływy pieniężne netto razem	191 070	177 197	2 307 416	-1 098 892
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	191 070	177 197	2 307 416	-1 098 893
Środki pieniężne na początek okresu	443	14 316	38 760	3 445 069
Środki pieniężne na koniec okresu	191 513	191 513	2 346 176	2 346 176

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 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 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 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 użytkowania wartość użytkową.

Środki trwałe amortyzowane są metodą liniową. Rozpoczęcie amortyzacji następuje w następnym miesiącu po przyjęciu środka trwałego do użytkowania.

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

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 trzecim kwartale 2016 roku, wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki

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

- Robonauts - wersje PC/Mac (Steam), PS 4, iOS, Android,
- Geki Yaba Runner - Nintendo 3DS, PS Vita, PC/Mac (Steam),
- Air Race Speed - PS Vita, iOS, Android,,
- Mad Carnage - iOS, Android,
- Monster Mixer – iOS, Android,
- Audio-Hero – PC/Mac (Steam), PS 4,
- gra wyścigowa na zlecenie dla firmy Arrinera Automotive na platformę iOS/Android,
- 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.

Równolegle Spółka rozpoczęła współpracę z firmą Circle Entertainment Limited na wydawanie przez QubicGames S.A. gier w Europie oraz Ameryce Północnej przy współpracy z Sony America i Sony Europe. W ramach współpracy, do dnia sporządzenia raportu, Emitent podpisał umowy na wydanie pięciu gier na platformę PS Vita (Koi, Mr. Pumpkin Adventure, Failrune, Polara i The Legend of the Dark Witch) oraz jednej gry na platformę PS4 (Mr. Pumpkin Adventure). Większość z powyższych tytułów zostanie wydana w pierwszym półroczu 2017 roku.

Obecnie firma finalizuje rozmowy w sprawie strategii wydawniczej oraz promocji gier na platformy PS Vita i PS4 z Sony America i Sony Europe, zarówno gier własnych, jak i gier pozyskanych w ramach umowy z Circle Entertainment Limited. Sumarycznie w przeciągu 12 miesięcy Emitent planuje wydanie kilkunastu tytułów na platformy Sony, z czego już w chwili obecnej przygotowuje 7 tytułów na platformę PS Vita oraz 3 tytuły na platformę PS4.

Na dzień sporządzenia raportu Spółka jest zaangażowana w produkcję i wydawanie 13 niezależnych tytułów, z których większość planowana jest na minimum dwie platformy sprzętowe. Tytuły te będą wydawane systematycznie od czwartego kwartału 2016 do końca 2017 roku.

Robonauts



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

W trzecim kwartale 2016 roku zespół Emitenta był skoncentrowany się na tworzeniu gry Robonauts przeznaczając na jej produkcję większość zasobów produkcyjnych. W tym czasie zaawansowanie projektu w wersji PC/Mac na moment sporządzenia raportu osiągnęło 75%. Równoległe kontynuowana była praca nad platformami iOS/Android oraz PS4.

Spółka podjęła decyzję o samodzielnym wydaniu gry na platformy PC/Mac i PS4.

Do dnia sporządzenia raportu gra została zaprezentowana do graczy podczas targów Good Game Expo w Nadarzynie, Poznań Game Arena, White Nights w Moskwie, Casual Connect w Izraelu, Indie Game Play w Paryżu oraz Indie Cade w San Francisco. Dodatkowo gra została pokazana w ramach wydarzeń Tokyo Game Show, Mobile Game Forum w Seattle, oraz Game Connection w Paryżu do partnerów biznesowych.

Podczas powyższych wydarzeń gra była prezentowana w wersji PC/Mac oraz na wybranych konferencjach na platformie iOS/Android. Gra zebrała bardzo pozytywny feedback od graczy.

W czwartym kwartale Spółka planuje dalsze intensywne prace nad projektem oraz intensywną kampanię marketingową, która trwa od października 2016 i będzie trwała do marca przyszłego roku. Kluczowymi wydarzeniami w planowanej kampanii mają być:

- udostępnienie dema gry Robonauts na platformy PC wraz z promocją gry w portalach społecznościowych,
- przeprowadzenie kampanii Kickstarter w roku 2016,

- intensywna kampania promocyjna w związku z wydaniem gry Robonauts w pierwszym kwartale 2017 roku.

Podczas pierwszych dwóch tygodni kampanii gra zebrala duże zainteresowanie graczy – ponad 2000 polubień na Facebook oraz 600 osób śledzących w kanale Twitter. Szacujemy, że do wydania gry osiągniemy kilkadziesiąt tysięcy polubieni na Facebook i kilka tysięcy osób śledzących grę na Twitter. Powyższe dane potwierdzają, że gra znalazła grupę odbiorców i co jest optymistyczne zarówno ze względu na planowaną w najbliższych dniach kampanie Kickstarter dla gry Robonauts, jak i planowane na pierwszy kwartał 2017 wydanie gry na platformy PC/Mac.

Geki Yaba Runner



W trzecim kwartale Spółka pracowała nad kolejnymi wersjami gry na platformy Nintendo 3DS (wersja Deluxe), Sony PS Vita, komputery PC. Spółka planuje wydanie gry na wszystkich wyżej wskazanych platformach w roku 2017.

Gra w wersji Nintendo 3DS została wysłana do certyfikacji do Nintendo Europe i Nintendo America i zostanie wydana niezwłocznie po zaakceptowaniu wersji przez Nintendo. Obecna wersja gry (Deluxe) jest 3-krotnie większa od oryginalnej wersji gry Geki Yaba Runner, która była wydana w roku 2012/13 i odniosła duży sukces, w szczególności na rynkach azjatyckich.

Spółka planuje rozpoczęcie portowania gry na konsolę Nintendo Switch po uzyskaniu dostępu do platformy od firmy Nintendo co powinno nastąpić w przeciągu kilku najbliższych miesięcy. Jest to pierwsza gra Emitenta planowana na tą platformę.

Air Race Speed



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

Wydanie gry na platformie PS Vita planowane jest jeszcze w roku 2016; natomiast na platformie iOS i Android w roku 2017.

Gry mobilne



W dniu 27 października Spółka wprowadziła do dystrybucji w ramach tzw. 'soft launch' tj. wydania testowego grę: **Mad Carnage Alpha** oraz rozpoczęła zasadniczą produkcję gry **Monster Mixer**. Obie powyższe gry będą wydawane na telefonach iOS/Android w modelu Free2Play. Przychody Emitenta będą pochodziły z mikropłatności oraz reklam. Sama produkcja będzie odbywać się we współpracy ze społecznością graczy z całego świata i budowania tejże społeczności od wersji Alpha. Mad Carnage to taktyczna gra turowa, rozgrywająca się w apokaliptycznym świecie. Jej atutem jest ciekawa, intuicyjna rozgrywka oraz w wersji finalnej możliwość gry wielu graczy nawet na jednym urządzeniu.

Emitent planuje wprowadzić również do dystrybucji grę Monster Mixer w wersji Alpha w I kwartale 2017 roku.

Spółka przewiduje, że wydanie finalnego produktu na platformy iOS/Android nastąpi 6-9 miesięcy od rozpoczęcia dystrybucji wersji Alpha każdej z gier.

Monster Mixer to pozytywna, nieco zwariowana gra zręcznościowa, wypełniona bajkowym czarnym humorem, ujmująca graczy kolorami i bogatą oprawą audiowizualną.

Spółka po zakończeniu fazy Alpha zadecyduje o ewentualnym portowaniu powyższych gier na kolejne platformy. Gry przygotowywane są na silniku wieloplatformowym co umożliwi ich łatwe dostosowywanie do kolejnych platform.

Spółka planuje rozpoczęcie zasadniczej fazy produkcji kolejnej produkcji mobilnej w czwartym kwartale 2017 roku o czym poinformuje rynek w oddzielnym komunikacie.

Współpraca z Circle Entertainment

Spółka rozpoczęła współpracę z firmą Circle Entertainment Limited na wydawanie przez QubicGames S.A. gier w Europie oraz Ameryce Północnej przy bezpośredniej współpracy z Sony i Microsoft. W ramach tej współpracy strony planują wydanie tytułów na platformy Sony PS4, PS Vita oraz Microsoft Xbox One. Do dnia sporządzenia raportu, Emitent podpisał umowy na wydanie 5 tytułów gier, które w większości wejdą do sprzedaży jeszcze w pierwszym półroczu roku 2017.

Na dzień wydania raportu znane są już następujące tytuły:

- Koi – na platformę PS Vita,
- Mr. Pumpkin Adventure – na platformę PS Vita oraz PS4,
- Failrune – na platformę PS Vita,
- Polara – na platformę PS Vita,
- The Legend of Dark Witch – na platformę PS Vita.

Powyższe gry są dużymi produkcjami w modelu sprzedaży Premium (płatność jednorazowa za ściągnięcie gry przez użytkownika), wydanymi wcześniej na platformę PS Vita w Japonii.

Gry te są pierwszymi grami, odnośnie których zostały podpisane finalne umowy na wydawanie gier przez Emitenta z firmą Circle Entertainment. W ramach współpracy strony przewidują wydanie 10 gier dostarczonych przez Circle Entertainment do końca 2017 roku.

Emitent planuje pozyskanie kolejnych tytułów wydawniczych zarówno na konsole Sony, Microsoft i Nintendo, jak i urządzenia mobilne z systemem iOS/Android, nie tylko z rynku azjatyckiego ale także z rynków zachodnich. Bardzo ważną rolę w pozyskiwaniu kolejnych tytułów będzie pełnił portal AdoptMyGame., a w przyszłości program Independers.

W przypadku pozyskania kolejnych gier firm trzecich do dystrybucji Emitent poinformuje o tym w osobnych komunikatach.

Gry na zlecenie

W trzecim kwartale 2016 r. Spółka podpisała umowę oraz przeprowadziła prace nad designem i prototypem gry wyścigowej na zlecenie firmy Arrinera Automotive S.A. **W chwili obecnej toczą się finalne negocjacje w sprawie podpisania umowy na stworzenie pełnej wersji gry na platformy iOS/Android wraz z serwerami do gry** W przypadku podpisania finalnej umowy strony planują zakończyć produkcję gry w pierwszym półroczu 2017 roku. W przypadku realizacji projektu Spółka będzie wydawcą gry na platformach iOS/Android i oprócz wynagrodzenia za wykonanie gry będzie również pobierała procent od sprzedaży gry w ramach wykonanej dystrybucji.

AdoptMyGame



W trzecim kwartale Portal został zaprezentowany na konferencjach: GoodGame (Polska, Nadarzyn), INDIGO (Utrecht, Holandia), SGC (Ljubljana, Słowenia) oraz Indie Prize, PlayCrafting (USA).

Na wszystkich konferencjach byliśmy oficjalnym partnerem organizatorów. AdoptMyGame pozyskał do współpracy również partnerów: AirConsole, IndieAdvisor, FGL oraz DutchGameGarden. Portal nadal umacnia swoją pozycję na rynku.

Do końca trzeciego kwartału na Portalu pojawiło się ponad 250 projektów gier a liczba zarejestrowanych użytkowników przekroczyła 500. Na ten moment możemy się pochwalić

użytkownikami z ponad 40 krajów oraz prawie 350 projektami na stronie AdoptMyGame, zarówno profesjonalnymi developerami jak i wydawcami.

Na początku października 2016 r. został rozstrzygnięty konkurs AMG Awards. Poprzez ten konkurs przyciągnęliśmy na platformę wiele interesujących projektów a dzięki temu również inwestorów i publisherów, którzy są zainteresowani wydawaniem gier, znajdujących się na Portalu. Dzięki konkursowi Portal zaczął być rozpoznawalną marką.

W kolejnych kwartałach Emitent planuje znaczący wzrost liczby użytkowników oraz projektów na portalu. Jednocześnie jeszcze w 2016 roku chcemy pozyskać pierwszych sponsorów portalu AdoptMyGame i konkursu AdoptMyGame Awards.

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

W trakcie trzech kwartałów roku 2016 Spółka osiągnęła 27% planowanych (zaprezentowanych w dokumencie informacyjnym) rocznych przychodów operacyjnych z działalności podstawowej. Równocześnie strata netto Spółki za okres trzech kwartałów wyniosła 311 tys. złotych.

W związku z mniejszymi od przewidywanych przychodami z gry Geki Yaba Runner w wersji iOS/Android oraz przesunięciami w harmonogramie wydawniczym, w szczególności dla produkcji Robonauts w wersji iOS/Android, Emitent zdecydował o korekcie prognoz za rok 2016.

Pierwotna prognoza zakładała osiągnięcie przez Spółkę w 2016 roku następującego wyniku:

1. Przychody netto ze sprzedaży - 2.500.000 zł, w tym:
 - działalność podstawowa: produkcja i dystrybucja gier - 2.100.000 zł,
 - działalność dodatkowa: dystrybucja portali i silnika C-Way – 400.000 zł,
2. Zysk netto - 1.100.000 zł.

Zarząd Spółki podjął decyzję o obniżeniu prognozy wyników finansowych na 2016 rok w następujący sposób:

1. Przychody netto ze sprzedaży - 1.110.000 zł, w tym:
 - działalność podstawowa: produkcja i dystrybucja gier – 1.010.000 zł,
 - działalność dodatkowa: dystrybucja portalu AdoptMyGame – 100.000 zł,
2. EBITDA – 370.000 zł,
3. Zysk netto - 20.000 zł.

Emitent prognozuje dalszy wzrost przychodu ze sprzedaży w czwartym kwartale 2016 roku do kwoty 550 tysięcy złotych w porównaniu do 300 tysięcy w trzecim kwartale i niecałych 300 tysięcy w pierwszym półroczu 2016 roku.

Równocześnie Spółka zdecydowała o zaprzestaniu prognozowania wyników od roku 2017 i odwołaniu prognoz na rok 2017 przedstawionych w dokumencie informacyjnym Spółki z dnia 1 września 2016 roku. Zaprzestanie prognozowania wyników jest związane z rozszerzeniem działalności Spółki o działalność wydawniczą dla firm trzecich i przewidywanymi zmianami w harmonogramie wydawniczym, w szczególności poprzez podpisywanie kolejnych umów wydawniczych, na przestrzeni roku 2017.

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 przede wszystkim przez pryzmat następującego planu wydawniczego QubicGames SA:

Harmonogram wydawniczy QubicGames S.A.			
Tytuł gry	Platforma	Model	Planowany okres wydania
<i>Gry własne</i>			
Robonauts	PC/Mac	Premium	Q1 2017
Robonauts	PS4	Premium	Q2 2017
Robonauts	iOS/Android	Premium	Q2/Q3 2017
Geki Yaba Runner	3DS	Premium	Q1 2017
Geki Yaba Runner	PS Vita	Premium	H1 2017
Geki Yaba Runner	PC/Mac	Premium	H1 2017
Air Race Speed	PS Vita	Premium	Q4 2016
Air Race Speed	iOS/Android	Free2Play	2017
Mad Carnage	iOS/Android	Free2Play	Q2 2017
Monster Mixer	iOS/Android	Free2Play	Q3 2017
Audio-Hero	PC/Mac/PS4	Premium	Q3/Q4 2017
Shadow	PC/Mac/PS4	Premium	Q4 2017
<i>Działalność wydawnicza</i>			
Koi	PS Vita	Premium	Większość Q1/Q2 2017
Mr. Pumpkin Adventure	PS Vita	Premium	
Mr. Pumpkin Adventure	PS 4	Premium	
Failrune	PS Vita	Premium	
Polara	PS Vita	Premium	
The Legend of Dark Witch	PS Vita	Premium	

Niezależnie od powyższych już zatwierdzonych projektów, Emitent planuje rozpoczęcie kolejnych produkcji, jak i pozyskanie kolejnych projektów do wydania na różnorodne platformy i rynki. Emitent planuje wydanie łącznie 10 projektów przy współpracy z Circle Entertainment Limited z siedzibą w Szanghaju, Chiny.

Emitent planuje także w roku 2017 stworzenie pierwszych produkcji na konsolę Nintendo Switch – Geki Yaba Runner i Audio Hero. Termin wprowadzenia tychże produkcji będzie zależny od daty uzyskania dostępu do platformy Nintendo Switch (oprogramowania i urządzeń do tworzenia gier) od firmy Nintendo.

Powyższe daty premier są datami orientacyjnymi, które mogą zmienić się z powodu czynników zewnętrznych, w szczególności związanych z procesem certyfikacji poszczególnych projektów.

Emitent będzie aktualizował plan wydawniczy i publikował go do rynku raz na kwartał wraz z publikacją każdego raportu kwartalnego.

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

QubicGames wykorzystuje w produkcji gier Silnik C-Way.

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

Silnik C-Way daje Spółce istotną przewagę konkurencyjną, umożliwia szybsze tworzenie i portowanie gier wyższej jakości na wiele platform jednocześnie. Oferuje on również mocne wsparcie narzędziowe 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 (łączny koszt projektu wyniósł ok. 2.000.000 zł).

Prace nad rozwojem oraz komercjalizacją silnika nadal trwają.

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:

- 8 na dzień 30 września 2016 r. oraz

- 1 na dzień 30 września 2015 r.

W okresie od 1 lipca 2016 do 30 września 2016 Spółka współpracowała w sposób stały lub okresowy z 16 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (w analogicznym okresie 2016 roku było to 10 osób).