



QubicGames S.A.

Raport kwartalny za pierwszy kwartał 2017 roku



Warszawa, 15 maj 2017 r.

Spis treści

1. Podstawowe informacje s. 3
2. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2017 r. s. 4
3. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości s. 7
4. Charakterystyka istotnych dokonań lub niepowodzeń w pierwszym kwartale 2017 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. 16
7. Informacje na temat działań podejmowanych w obszarze rozwoju prowadzonej działalności, inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie s. 17
8. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji s. 17
9. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty. s. 17

1. Podstawowe informacje

1.1. Dane Spółki

Firma: QubicGames

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Siedlce

Adres: ul. Katedralna 16, 08-110 Siedlce

tel. + 48 531 242 300

fax: + 48 25 644 36 39

Internet: www.qubicgames.com

E-mail: inwestor@qubicgames.com

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

Krajowego Rejestru Sądowego

KRS: 0000598476

REGON: 141229265

NIP: 821-25-15-641

1.2. Zarząd

Jakub Pieczykolan – Prezes Zarządu

1.3. Rada Nadzorcza

Paweł Sobkiewicz - Przewodniczący Rady Nadzorczej

Andrzej Wojno - 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	14,72%	78 000	7,94%
	B/C	3 585 000	33,82%	358 500	36,51%
Krzysztof Szczawiński	B/C	1 015 000	9,58%	101 500	10,34%
Pozostali < 5%	B/C	4 440 000	41,89%	444 000	45,21%
		9 820 000	100,00%	982 000	100,00%

Nota:

(1) - akcje serii A są akcjami uprzywilejowanymi co do głosu w ten sposób, że na każdą 1 (jedną) akcję przypadać będą 2 (dwa) głosy

(2) - do dnia niniejszego raportu Spółka nie otrzymała informacji o zmianie struktury istotnych akcjonariuszy

2. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości za pierwszy kwartał 2017 r.

Bilans

AKTYWA	31.12.2015	31.03.2016	31.12.2016	31.03.2017
	zł	zł	zł	zł
Aktywa trwałe				
Wartości niematerialne i prawne	947 994	1 502 973	409 872	349 579
Rzeczowe aktywa trwałe	121 619	137 165	348 970	310 923
Należności długoterminowe	0	0	15 650	15 650
Inwestycje długoterminowe	0	0	62 500	172 500
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0	0	51 154	51 154
	1 069 613	1 640 138	888 146	899 806
Aktywa obrotowe				
Zapasy	1 219 242	668 940	1 843 170	2 369 513
Należności krótkoterminowe	196 355	130 756	106 203	152 176
Inwestycje krótkoterminowe	38 754	47 479	1 906 827	1 305 282
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	34 133	3 902	22 471	108 446
	1 488 484	851 077	3 878 671	3 935 417
SUMA AKTYWÓW	2 558 097	2 491 215	4 766 817	4 835 223
PASYWA	31.12.2015	31.03.2016	31.12.2016	31.03.2017
	zł	zł	zł	zł
Kapitał własny				
Kapitał zakładowy	772 000	772 000	982 000	982 000
Kapitał zapasowy	677 706	677 706	4 364 073	4 364 073
Zysk/(Strata) z lat ubiegłych	-269 916	-409 189	-1 302 165	-2 095 995
Zysk/(Strata) netto	85 124	-108 742	-793 830	-222 769
	1 264 914	931 775	3 250 078	3 027 309
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania				
Rezerwy na zobowiązania	0	0	6 802	6 802
Zobowiązania długoterminowe	923 281	907 489	627 634	569 243
Zobowiązania krótkoterminowe	117 979	409 830	759 269	1 136 177
Rozliczenia międzyokresowe	251 923	242 121	123 033	95 692
	1 293 183	1 559 440	1 516 739	1 807 914
SUMA PASYWÓW	2 558 097	2 491 215	4 766 817	4 835 223

Rachunek zysków i strat

	01.01.2015 - 31.12.2015 zł	01.01.2016 - 31.03.2016 zł	01.01.2016 - 31.12.2016 zł	01.01.2017 - 31.03.2017 zł
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi				
Przychody netto ze sprzedaży produktów	803 877	107 495	808 107	90 169
Koszty działalności operacyjnej				
Amortyzacja	-260 973	-85 053	-347 918	-104 313
Zużycie materiałów i energii	-21 048	-7 457	-79 742	-18 777
Usługi obce	-190 385	-77 373	-394 878	-93 052
Podatki i opłaty	-11 806	-1 309	-14 188	-3 273
Wynagrodzenia	-223 544	-27 445	-319 142	-89 404
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	-16 177	-7 734	-28 866	-19 916
Pozostałe koszty rodzajowe	-37 524	-26 039	-160 552	-13 615
	-761 457	-232 410	-1 345 286	-342 350
Zysk/(Strata) ze sprzedaży	42 420	-124 915	-537 179	-252 181
Pozostałe przychody operacyjne				
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	31 220	5 600	5 600	0
Dotacje	61 516	15 379	61 516	15 379
Inne przychody operacyjne	0	0	0	2 000
	92 736	20 979	67 116	17 379
Pozostałe koszty operacyjne				
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0	0	-341 161	0
Inne koszty operacyjne	-150	0	-4 126	0
	-150	0	-345 287	0
Zysk/(Strata) z działalności operacyjnej	135 006	-103 936	-815 350	-234 802
EBITDA	395 979	-18 883	-467 432	-130 489
Przychody finansowe				
Odsetki	224	0	38 061	22 919
Inne	1 094	0	1 406	0
	1 318	0	39 467	22 919
Koszty finansowe				
Odsetki	-37 667	-3 600	-41 036	-7 199
Inne	-8 229	-75	-15 266	-3 687
	-45 896	-3 675	-56 302	-10 886
Zysk/(Strata) brutto	90 428	-107 611	-832 185	-222 769
Podatek dochodowy	-5 304	-1 131	38 354	0
Zysk/(Strata) netto	85 124	-108 742	-793 830	-222 769

Rachunek przepływów pieniężnych

	01.01.2015 - 31.12.2015 zł	01.01.2016 - 31.03.2016 zł	01.01.2016 - 31.12.2016 zł	01.01.2017 - 31.03.2017 zł
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk (strata) netto	85 124	-108 742	-793 830	-222 769
Korekty razem	-569 447	145 648	-1 218 404	-544 210
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-484 323	36 906	-2 012 235	-766 979
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
Wpływy	31 220	5 600	5 600	0
Wydatki	-41 387	-25 489	-137 483	0
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-10 167	-19 889	-131 883	0
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
Wpływy	887 594	0	4 102 137	189 000
Wydatki	-354 793	-8 292	-89 947	-23 566
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	532 801	-8 292	4 012 190	165 434
Przepływy pieniężne netto razem	38 311	8 725	1 868 073	-601 545
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	38 311	8 725	1 868 073	-601 545
Środki pieniężne na początek okresu	443	38 754	38 754	1 906 827
Środki pieniężne na koniec okresu	38 754	47 479	1 906 827	1 305 282

Zestawienie zmian w kapitale własnym

	01.01.2015 - 31.12.2015 zł	01.01.2016 - 31.03.2016 zł	01.01.2016 - 31.12.2016 zł	01.01.2017 - 31.03.2017 zł
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)				
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	429 990	1 264 914	1 264 914	3 250 078
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 264 914	931 775	3 250 078	3 027 309
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 264 914	931 775	3 250 078	3 027 309

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

Przychody i koszty

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

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

Przychody ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów ujmuje się w rachunku zysków i strat, gdy 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

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 pierwszym kwartale 2017 roku, wraz z opisem najważniejszych czynników i zdarzeń, w szczególności o nietypowym charakterze, mających wpływ na osiągnięte wyniki

W pierwszym kwartale 2017 roku QubicGames S.A. („Spółka”, „Emitent”) tworzyła i rozwijała kilka kluczowych produktów, zarówno wieloplatformowych gier wideo, jak i produktów B2B:

- Robonauts - wersje PC/Mac (Steam), PS 4, Nintendo Switch,
- Monster Mixer i Audio Hero – Nintendo Switch,
- Total Tank Simulator – wsparcie produkcji gry NoobzPL na platformy PC/Mac i konsole,
- wieloplatformowy silnik C-Way – dalsza rozbudowa silnika i dostosowanie go do kolejnych platform sprzętowych,
- portal AdoptMyGame skierowany do deweloperów i wydawców gier, umożliwiający szybką, interaktywną prezentację gier.

Równolegle Spółka przygotowywała do wydania kolejne gry na platformę PS Vita pozyskane w ramach kontraktu z firmą Circle Entertainment Limited.

W marcu 2017 roku, Spółka opublikowała zaktualizowaną strategię na lata 2017-18.

Strategia spółki

Zaktualizowana strategia Emitenta przewiduje działania w następujących obszarach jako najbardziej istotne dla Spółki:

- Wydawanie gier Premium – PC/Mac, Sony PS4, Microsoft Xbox One, Nintendo Switch.
- Tworzenie gier Premium - PC/Mac, Sony PS4, Microsoft Xbox One, Nintendo Switch.
- Portowanie gier spółek powiązanych i firm trzecich na konsole Sony, Nintendo i Microsoft.
- Działalność inwestycyjna w projekty, zespoły i spółki z branży gier wideo.
- Silne zaangażowanie w tworzenie i wydawanie gier na nowe konsole – Nintendo Switch, a w przyszłości nowe konsole Sony i Microsoft.
- Stworzenie grupy kapitałowej, obejmującej:
 - Jednostkę Dominującą, QubicGames S.A., będącą wydawcą i developerem niezależnych gier Premium na konsole i komputery PC/Mac.
 - Jednostkę zależną AdoptMyGame S.A. odpowiedzialną za rozwój i komercjalizację portalu AdoptMyGame oraz pozostałą działalność B2B w branży gier wideo (Emitent planuje zawiązać spółkę na przełomie 2 i 3 kwartału 2017 roku).
 - Jednostkę zależną QubicMobile (nazwa robocza) odpowiedzialną za tworzenie i wydawanie gier mobilnych w modelu Free2Play i Premium (Emitent planuje zawiązać spółkę na przełomie 2 i 3 kwartału 2017 roku).

- Jednostkę stowarzyszoną NoobzPL Sp. z o.o. (w przyszłości S.A.), której celem jest stworzenie i wydanie gier z serii Total Tank Simulator.
- Jednostkę stowarzyszoną Drageus Games S.A. zajmującą się tworzeniem i wydawaniem gier typu Science Fiction/Space Opera.
- Inne jednostki zależne / stowarzyszone związane z kolejnymi inwestycjami QubicGames S.A. w branży gier wideo.



Robonauts

Robonauts to platformowa gra akcji oparta na oryginalnym koncepcie i sterowaniu przeznaczona w pierwszej kolejności na platformy Premium - PC/Mac (w tym Steam), Sony PS 4, Nintendo Switch oraz Xbox One, a następnie na urządzenia iOS/Android.

W pierwszym kwartale 2017 r., Spółka zakończyła produkcję gry na platformy PC/Mac. W marcu 2017 r. Emitent zdecydował o wydaniu gier na wszystkie platformy Premium jednocześnie i przesunął premierę gry na przełom września i października 2017 r. Było to spowodowane analizą biznesową potwierdzoną przez rozmowy z ekspertami oraz doskonałym odbiorem gry podczas GDC na konsole Sony, Nintendo i Microsoft. Działanie takie ma na celu znaczące zwiększenie sumarycznych przychodów z platform Premium i zmniejszenie kosztów marketingu na wszystkie platformy łącznie.

Od marca 2017 r. trwa portowanie gry na kolejne platformy sprzętowe w tym Sony PS4 i Nintendo Switch.

Prace nad powyższymi platformami wraz z wersją Multiplayer zgodnie z planem zostaną zakończone odpowiednio w czerwcu i lipcu 2017 r.

W drugim i trzecim kwartale 2017 r. Spółka planuje dalsze intensywne prace nad projektem, w szczególności obejmujące portowanie gry na konsole Sony, Nintendo i Microsoft, dodaniem dwóch trybów Multiplayer oraz rozwojem wersji iOS/Android.

W pierwszym kwartale 2017 r. Spółka zrobiła rozszerzone analizy rynkowe odnośnie gry Robonauts, w szczególności podczas wyjazdów zagranicznych do Chin i Stanów Zjednoczonych. Z powyższych analiz jednoznacznie wynika, że największy potencjał gra ma na konsolach (w szczególności Sony PS4 i Nintendo Switch) oraz na rynkach azjatyckich, w szczególności na platformach PC/Mac i iOS/Android w Chinach oraz platformach PS4, Nintendo Switch oraz iOS/Android w Japonii.



Total Tank Simulator / NoobzPL

W pierwszym kwartale 2017 r. Spółka kontynuowała inwestycje w spółkę NoobzPL, producenta gry Total Tank Simulator, i uczestniczyła w podwyższeniu kapitału spółki NoobzPL. Po podwyższeniu kapitału, QubicGames S.A. posiada 18% akcji NoobzPL, które zostały objęte za kwotę 125 tysięcy złotych.

Dodatkowo, w pierwszym kwartale 2017 r. Emitent podpisał przedwstępną umowę wydawniczą na wydanie gry Total Tank Simulator. Podpisanie finalnej umowy w zakresie wydania gry na konsole planowane jest w maju 2017 r.

W pierwszym i drugim kwartale 2017 r., Spółka zaangażowała się także w samą produkcję gry i wsparła produkcję Total Tank Simulator przez doświadczonych programistów i grafików 3D i 2D.

W pierwszym kwartale 2017 r. następowały głównie prace nad kolejnymi funkcjonalnościami gry, finalizacją Dema 3 gry oraz wstępne prace nad Demem 4. Demo 3 zostało opublikowane w kwietniu 2017 r. i po jego wydaniu łączna liczba obejrzeń filmów o grze w kanale YouTube wyniosła ponad 14

milionów, liczba rejestracji użytkowników na stronie gry ponad 105 tysięcy, a szacunkowa liczba osób które zagrały w pierwsze trzy demo gry kilkaset tysięcy.



Drageus Games

W marcu 2017 r. Emitent wraz z wydawnictwem książek Drageus Publishing House oraz funduszem HBI Ventures powołał spółkę Drageus Games S.A., której zadaniem będzie tworzenie i wydawanie gier Science Fiction/Space Opera.

Na dzień sporządzenia raportu, Spółka posiadała 40% udziałów w spółce Drageus Games za wkład pieniężny w wysokości 47,5 tysiąca złotych.

Pierwszą produkcją Drageus Games będzie gra Mad Carnage, która zostanie odkupiona od QubicGames S.A. W dalszej kolejności spółka będzie tworzyć kolejne gry Science Fiction przy wsparciu programistów, designerów i grafików Emitenta i przy współpracy z pisarzami książek tego gatunku.

Pierwsze dwie gry spółki zostaną wydane w przeciągu 12 miesięcy od założenia Drageus Games.



Monster Mixer i Audio Hero

Gry Monster Mixer i Audio Hero zostały rozpoczęte jako produkcje odpowiednio na telefony iOS/Android i komputery PC. Jednakże w związku ze zmianą strategii Spółka zdecydowała się, że te dwa projekty będą w roku 2017 projektami exclusive (na wyłączność) na platformę Nintendo Switch.

W pierwszym kwartale 2017 roku trwały przede wszystkim prace designerskie związane z dostosowaniem projektów na nową platformę Nintendo, która pojawiła się na rynku w marcu 2017 roku.

Obie gry zgodnie z planem zostaną ukończone i wydane w czwartym kwartale 2017 roku.



Dystrybucja gier

Na mocy umowy Spółki z firmą Circle Entertainment Limited z siedzibą w Szanghaju w Chinach, Spółka w pierwszym kwartale 2017 roku przygotowywała do wydania następujące gry na konsole Sony:

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

W marcu 2017 została wydana gra Fairune, a w kwietniu 2017 gra The Legend of Dark Witch. Kolejne gry będą wydawane stopniowo wraz z akceptacją ich przez producenta konsol Sony.



AdoptMyGame

W pierwszym kwartale 2017 r. Spółka dokonała dalszego rozwoju platformy AdoptMyGame. Na dzień 31 marca 2017 r. na portalu zarejestrowanych było prawie 800 użytkowników i dodanych 500 projektów gier.

Liczba branżowych partnerów wzrosła do ponad 10, a w okresie od stycznia do marca 2017 r. rozpoczęliśmy współpracę z AzPlay (Indie festival w Hiszpanii), Pixel Heaven (Indie festival w Warszawie), TGC (Pierwsze duże targi gier w Iranie), GIST (Największe targi gier w Turcji i w regionu Bliski Wschód), REVERSED (Indie festival w Wiedniu) Games/Bavaria (grupa profesjonalistów z Bawarii), TIGA (grupa profesjonalistów z Wielkiej Brytanii), Kinguin (sklep internetowy).

Od pierwszego kwartalu Spółka rozpoczęła rozmowy z potencjalnymi partnerami strategicznymi dla portalu AdoptMyGame. Wypracowana także została koncepcja nowej, komercyjnej wersji portalu, która w obecnej chwili jest realizowana.

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

W 2016 r. Spółka odstąpiła od publikowania prognoz wyników.

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

Ocena przyszłych przychodów oraz zysków Spółki powinna się odbywać przede wszystkim przez pryzmat następującego planu wydawniczego QubicGames SA.:

Tytuł gry	Platforma	Model	Planowany okres wydania
Własne produkcje			
Robonauts	PC/Mac	Premium	wrz.-paź. 2017
Robonauts	Sony PS4	Premium	wrz.-paź. 2017
Robonauts	Nintendo Switch	Premium	wrz.-paź. 2017
Robonauts	Xbox One	Premium	wrz.-paź. 2017
Monster Mixer	Nintendo Switch	Premium	Q4 2017
Audio Hero	Nintendo Switch	Premium	Q4 2017
Geki Yaba Runner Habinero	Nintendo 3DS (JP)	Premium	Q2 2017
Działalność wydawnicza / inwestycyjna			
Total Tank Simulator	PC	Premium	sie.-wrz. 2017
Total Tank Simulator	Sony PS4	Premium	Q4 2017
Total Tank Simulator	Xbox One	Premium	Q1 2018
Total Tank Simulator	Nintendo Switch	Premium	Q1/Q2 2018
Koi	PS Vita	Premium	Q2 2017
Mr. Pumkin Adventure	PS Vita	Premium	Q2 2017
Mr. Pumkin Adventure	Sony PS4	Premium	Q2/Q3 2017
Polara	PS Vita	Premium	Q2 2017

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.

Poza grami planowanymi do wydania przez Emitenta należy wspomnieć o planach wydawniczych jednostek stowarzyszonych oraz planowanych do powołania jednostek zależnych.

Tytuł gry	Platforma	Model	Wydawca
Produkcje spółek zależnych/stowarzyszonych			
Mad Carnage	PC/Mac/iPad	Premium	Drageus Games
Robonauts	iOS/Android		QubicMobile*
Air Race Speed	iOS/Android	Free2Play	QubicMobile*
Geki Yaba Runner	iOS/Android	Free2Play	QubicMobile*
Crazy Runner	iOS/Android	Free2Play	QubicMobile*

*QubicMobile – planowana do powołania jednostka zależna, QubicMobile jest nazwą roboczą

Daty premier gier jednostek powiązanych i zależnych wydawanych przez te jednostki będą zależały od

decyzji Zarządów tychże jednostek.

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

Spółka 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 ten oferuje pełne wsparcie platform mobilnych - iOS, Android, konsoli przenośnych - PS Vita, Nintendo 3DS, komputerów PC/Mac (w tym wersji Web) oraz konsol stacjonarnych Nintendo Wii U.

Silnik jest systematycznie rozbudowywany i do sierpnia 2017 roku uzyska funkcjonalność umożliwiającą tworzenie gier na konsole Sony PS4, Nintendo Switch i Microsoft Xbox One.

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

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

Spółka nie należy oraz nie tworzy żadnej grupy kapitałowej.

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

Liczba osób zatrudnionych na umowę o pracę przez Spółkę w przeliczeniu na pełne etaty wynosiła:

- 5 na dzień 31 marca 2017 r. oraz
- 4 na dzień 31 marca 2016 r.

W okresie od 1 stycznia 2017 r. do 31 marca 2017 r. Spółka współpracowała w sposób stały lub okresowy z 20 osobami w ramach umów cywilnoprawnych (w analogicznym okresie 2016 roku było to 15 osób).