

Warszawa, 23 marca 2020 r.

## **QubicGames podsumowuje 2019 rok i przedstawia strategię na rok 2020**

Spółka QubicGames S.A. w roku 2019 kontynuowała z sukcesami strategię rozwoju w kierunku globalnego wydawcy niezależnych gier Premium na konsole. W ubiegłym roku zgodnie z zapowiedzią Spółka wprowadziła 25 gier na konsolę Nintendo Switch, z czego 12 gier w czwartym kwartale 2019 roku. Status globalnego wydawcy potwierdza prestiżowy ranking Metacritic opublikowany 10 marca 2020 roku (Metacritic's 10th Annual Game Publisher Rankings), w którym Spółka zajęła 33. miejsce sąsiadując z takimi globalnymi wydawcami jak Daedalic Entertainment czy Curve Digital. Należy podkreślić, że w rankingu 40 najlepszych wydawców roku 2019 według Metacritic QubicGames jest jedyną firmą z Polski.

Dzięki dużej liczbie wydanych tytułów, udanej kampanii na 15- lecie Spółki oraz świątecznej kampanii Giveaway Spółka zanotowała bardzo udany rok. W roku 2019 sprzedała łącznie 1.537.150 sztuk gier na konsolę Nintendo Switch, a baza unikalnych graczy gier płatnych i bezpłatnych na konsoli Nintendo osiągnęła zapowiadane 3 milionów użytkowników. W roku 2019 przychody ze sprzedaży wyniosły 9.144,7 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku 2018 o 161%. Jest to kolejny rok z rzędu z bardzo dużym wzrostem przychodów przekraczającym 150% r/d/r. W omawianym okresie Spółka osiągnęła zysk ze sprzedaży w wysokości 1.051,4 tys. zł w porównaniu do 33,2 tys. zł straty w roku 2018. Jednocześnie w 2019 roku Spółka wypracowała dwukrotnie wyższą EBITDA niż w roku ubiegłym.

W latach 2020-21 QubicGames planuje zdecydowanie wzmocnić pozycję jako wydawca niezależnych gier Premium nie tylko na konsole Nintendo Switch, ale też konsole Sony i Microsoft oraz komputery PC/Mac. Dlatego też najważniejszym celem na rok 2020 jest podpisanie umów na dystrybucję gier o znacząco wyższym potencjale od obecnie wydanych, w przedziale cenowym od 14.99 do 29.99 USD/EUR zarówno na konsolę Nintendo Switch, jak i konsole Sony i Microsoft (w tym konsole nowej generacji) oraz komputery PC/Mac, które zostaną wydane w latach 2020-21.

Już obecnie Spółka posiada umowy na wydanie znacząco większych tytułów takich jak Door Kickers, Epistory: Typing Chronicles, Dex czy Real Boxing. Obecnie Spółka ewaluuje szereg projektów oraz prowadzi negocjacje w celu pozyskania kolejnych gier z jeszcze większym potencjałem na konsole i

komputery PC/Mac. Wprowadzanie kolejnych projektów w przedziale cenowym 14.99 – 29.99 USD/EUR powinno stopniowo zwiększać przychód oraz zysk z każdej sprzedanej kopii gry, co jest kolejnym celem QubicGames.

Niewątpliwie ważnym celem w roku 2020 będzie również rozwinięcie dystrybucji gier na konsoli Nintendo Switch na rynku japońskim. W chwili obecnej Spółka przygotowuje do certyfikacji 5 tytułów, jednocześnie planuje w przyszłości wydawać część nowych gier na rynku japońskim wraz z wydaniem ich na rynkach zachodnich.

Warto podkreślić, że niezależnie od działalności wydawniczej i przychodów ze sprzedaży gier w roku 2019 Spółka zanotowała duży zysk z działalności inwestycyjnej. W 2019 roku działalność ta przyniosła 2.660,2 tys. zł zysku i w dużej mierze wpłynęło na osiągnięcie zysku brutto na poziomie 3.379,3 tys. zł. Na dzień sporządzenia raportu dwie spółki, w których QubicGames posiada akcje (SONKA S.A. i Drageus Games S.A.) są notowane na rynku NewConnect, a kolejne dwie - Noobz from Poland S.A. oraz No Gravity Development Sp. z o.o., są w fazie przygotowania do debiutu na rynku NewConnect.

W roku 2020 QubicGames planuje kolejne inwestycje, przede wszystkim jako współzałożyciel nowych podmiotów mających unikalny model biznesowy i działający w branży gier wideo.

Duża liczba premier, coraz bardziej doświadczony zespół wydawniczy oraz pozyskiwanie coraz większych tytułów na lata 2020-21 pozwala optymistycznie patrzeć na przyszłość Spółki. Celem Zarządu jest utrzymanie obecnego trendu wzrostowego, zarówno co do ilości sprzedawanych gier, jak i marży z każdej sprzedanej sztuki gry, co razem wpłynie na wzrost przychodów i zysków uzyskiwanych ze sprzedaży gier.

**Więcej informacji o spółce można znaleźć na:**

- Stronie internetowej <https://qubicgames.com/>
- Facebooku <https://www.facebook.com/havefuneverywhere/>
- Twitterze <https://twitter.com/QubicGames>

**Kontakt dla mediów:**

Sylwia Borowska, +48 791 910 702

**Kontakt dla inwestorów:**

Tomasz Muchalski +48 504 212 463

Tel.: +48 531 242 300  
Email: [info@qubicgames.com](mailto:info@qubicgames.com)

QubicGames S.A.  
ul. Katedralna 16  
08-110 Siedlce

KRS: 0000598476  
NIP: PL8212515641