

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI****QubicGames S.A.****za okres od 1 stycznia 2018 r. do 31 grudnia 2018 r.**

Na podstawie art. 49 Ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 r. (Dz. U. z 2019 r. poz. 351 z późniejszymi zmianami) Zarząd QubicGames S.A. (dalej „Spółka”) przedstawia sprawozdanie z działalności za okres od 1 stycznia 2018 r. do 31 grudnia 2018 r.

***I. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego***

Spółka QubicGames S.A. w 2018 roku przeszła drogę od developera gier na konsoli Nintendo Switch do globalnego wydawcy niezależnych gier Premium na konsole.

W okresie od 1 stycznia 2018 r. do 31 grudnia 2018 r. Spółka wydała 14 gier na najnowszą konsolę Nintendo: BRAWL, Mad Carnage, Grid Mania, Pirates: All Aboard!, Jumping Joe and Friends, One Strike, Escape Doodland, Coffee Crisis, Coloring Book, Mana Spark, Koloro, Odium to the Core, Super Hero Fight Club: Reloaded oraz Wondershot. Zdecydowana większość z wymienionych gier to gry niezależnych developerów dostosowane do konsoli Nintendo Switch, a następnie wydane przez Spółkę.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka wprowadziła do sprzedaży kolejne 3 tytuły na konsolę Nintendo Switch: UTOPIA 9 - A Volatile Vacation, Unit 4 oraz Not Not – A Brain Buster. Tym samym Spółka powiększyła portfolio gier na konsoli Nintendo Switch w Europie i Ameryce Północnej do dwudziestu wydanych tytułów, utrzymując częstotliwość wydawania średnio ponad jednej gry miesięcznie. W 2018 roku Spółka wydała również dwie gry w Japonii na konsolę Nintendo Switch – Robonauts oraz One Strike.

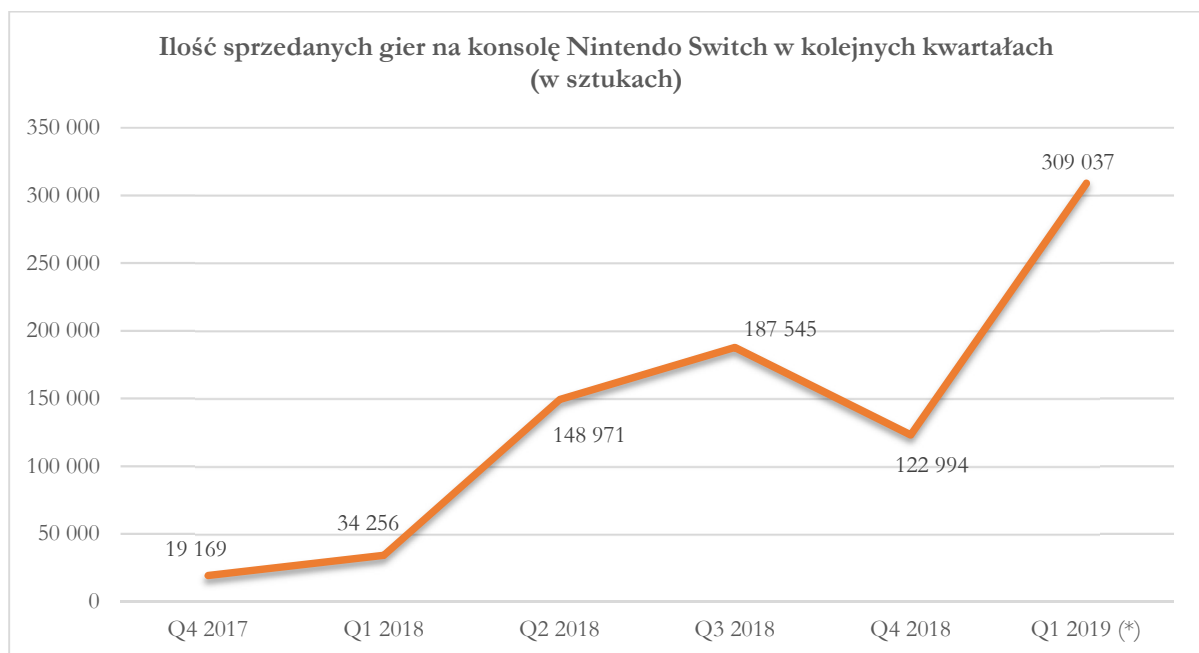
W roku 2018 oraz na początku roku 2019 Spółka podpisała szereg istotnych umów wydawniczych na konsole Nintendo Switch i PS4, zarówno na już wydane gry, jak i gry planowane do wydania w 2019 roku (m.in. Akane, Blazing Beaks, Hungry Baby, Genetic Disaster, CHOP, Trains VR, Akuto: Showdown, Eyes: The Horror Game, Rimelands: Hammer of Thor).

Obecnie Spółka ma w planie wydawniczym około 20 tytułów na konsolę Nintendo Switch i kilka tytułów na konsolę Sony PS4. Większość planowanych do wydawania gier to gry firm trzecich, z których część jest dostosowana do konsol przez Spółkę, a część jest przygotowywana w finalnej wersji przez dewelopera danej gry. Spółka po niespełna roku od rozpoczęcia działalności wydawniczej stała się rozpoznawalna jako skuteczny wydawca gier na konsolę Nintendo Switch i pozyskuje większą ilość projektów wyższej jakości. Dlatego też, w ocenie Zarządu, będzie to kluczowa działalność QubicGames

w najbliższych latach. Spółka planuje w tym roku rozpoczęcie wydawania gier firm trzecich również na platformie Sony PS4.

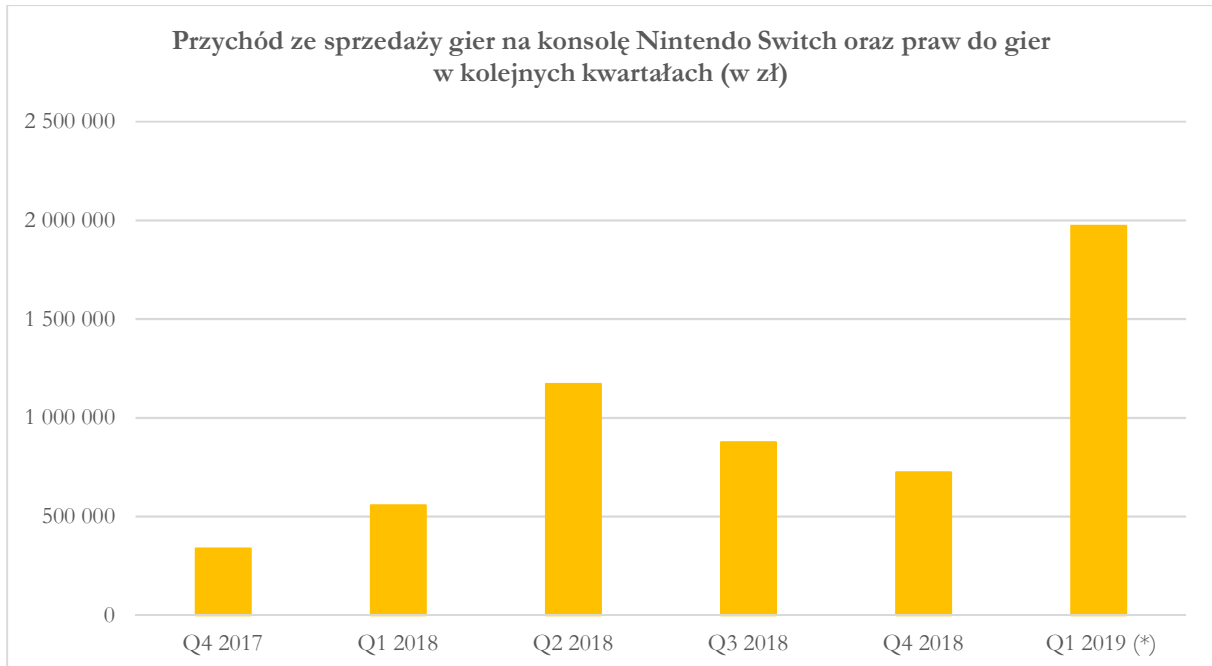
Od początku roku 2018 przychody uzyskane ze sprzedaży gier znacząco wzrosły – obecnie w sprzedaży Spółka posiada 17 gier na najnowszą konsolę Nintendo (3 gry zostały przekazane na konta innych wydawców – Drageus Games SA i SONKA SA). Spółka zamierza zachować obecny trend wzrostowy w kolejnych kwartałach poprzez wydawanie następnych gier na konsolę Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie, Australii i Japonii oraz gier na inne platformy. Na chwilę obecną ponad 95% przychodów generowanych jest ze sprzedaży gier na konsolę Nintendo Switch.

Zarówno w roku 2018, jak i na początku roku 2019 gry wydane przez Spółkę wielokrotnie znajdowały się w rankingu najlepiej sprzedających się gier w sklepie eShop na konsoli Nintendo Switch, w szczególności gry Astro Bears Party, Robonauts i One Strike, które znalazły się czasowo wśród 3 najlepiej sprzedających się gier na tej konsoli (ranking najlepiej sprzedających się gier na konsoli Nintendo Switch jest tworzony na podstawie ilości sprzedanych kopii w przeciągu 14 dni sprzedaży gry w sklepie eShop).



(\*) Dane od 1 stycznia do 19 marca 2019 roku

W ocenie Zarządu istotnym faktem jest duży wzrost zarówno liczby sprzedanych gier jak i przychodów ze sprzedaży od drugiej połowy grudnia 2018 roku do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania. Od 17 grudnia 2018 roku Spółka sprzedała ponad 400 tysięcy płatnych gier na konsole Nintendo w sklepie eShop, a przychody za sprzedaż gier i praw do gier za ten okres przekroczyły 2 miliony złotych. Jest to przede wszystkim efekt dużej liczby tytułów wydanych w okresie świątecznym, z których większość przychodów została wygenerowana już w roku 2019, jak i serii udanych promocji gier.



(\*) Dane od 1 stycznia do 19 marca 2019 roku (dane od 1 do 19 marca 2019 r. oszacowane na podstawie raportu sprzedaży wygenerowanego przez portal Nintendo (Shop Sales Tools) dnia 20 marca 2019 roku).

Duża ilość sprzedanych gier oraz wprowadzenie pierwszej gry bezpłatnej (Coloring Book) spowodowało znaczący wzrost bazy graczy posiadających gry QubicGames, co ułatwia pozyskanie do wydania, jak i samą sprzedaż kolejnych gier przez Spółkę. W ocenie Zarządu obecnie około milion unikalnych graczy posiada gry wydane przez Spółkę na konsoli Nintendo Switch.

Niezależnie od powyższych działalności Spółka w 2018 roku prowadziła dwie większe produkcje własne – Geki Yaba Runner na konsole Nintendo Switch i Myths and Dungeons na komputery PC oraz konsolę Nintendo Switch.

Geki Yaba Runner jest obecnie przygotowywana do certyfikacji Nintendo, a jej wydanie jest planowane w drugim kwartale 2019 roku w ramach 15-lecia QubicGames, wydarzenia, które odbędzie się na przełomie maja i czerwca 2019 roku, w ramach którego Spółka planuje wydać 4-5 istotnych tytułów oraz przeprowadzić serię promocji i konkursów.

Projekt Myths and Dungeons jest w fazie przygotowywania pierwszego dema gry. Na przełomie drugiego i trzeciego kwartału 2019 r. Spółka planuje uruchomić na platformie Steam stronę projektu i rozpocząć budowę społeczności gry. Równocześnie prowadzone będą rozmowy z potencjalnymi wydawcami i inwestorami. Obecny koszt tworzenia gry to około 50 tysięcy złotych miesięcznie.

W 2018 roku oraz na początku 2019 roku miały ponadto miejsce następujące istotne zdarzenia:

**1. Zawarcie umów sprzedaży części akcji w spółkach Noobz from Poland SA, Drageus Games SA, SONKA SA**

W marcu 2018 roku Spółka sprzedała 175.000 akcji Drageus Games S.A. za łączną cenę w wysokości 192,5 tys. złotych, a dnia 31 sierpnia 2018 roku Spółka sprzedała 150.000 akcji Drageus Games S.A. za łączną cenę w wysokości 270,0 tys. złotych. W wyniku realizacji powyższych transakcji Spółka posiada 150.000 akcji Drageus Games S.A., co stanowi 7,37% wszystkich akcji tej spółki na dzień 31 grudnia 2018 r. Zysk ze zbycia inwestycji w akcje Drageus Games S.A. osiągnięty przez Spółkę w 2018 roku wyniósł łącznie 280 tys. złotych.

Dnia 26 lipca 2018 roku Spółka sprzedała 30.343 akcji Noobz from Poland S.A. za łączną cenę w wysokości 242,7 tys. złotych. W wyniku realizacji powyższej transakcji Spółka posiada 109.657 akcji Noobz from Poland S.A., co stanowi 7,46% wszystkich akcji tej spółki na dzień 31 grudnia 2018 r. Zysk ze zbycia inwestycji w akcje Noobz from Poland S.A. osiągnięty przez Spółkę w 2018 roku wyniósł łącznie 1,5 tys. złotych.

Dnia 31 sierpnia 2018 roku Spółka sprzedała 320.000 akcji SONKA S.A. za łączną cenę w wysokości 432 tys. złotych. Dodatkowo, dnia 15 listopada 2018 roku Spółka sprzedała 76.300 akcji SONKA S.A. za łączną cenę w wysokości 193 tys. złotych. W wyniku realizacji powyższych transakcji Spółka posiada 473.700 akcji SONKA S.A., co stanowi 15% wszystkich akcji tej spółki na dzień 31 grudnia 2018 r. Zysk ze zbycia inwestycji w akcje SONKA S.A. osiągnięty przez Spółkę w 2018 roku wyniósł łącznie 482,7 tys. złotych.

**2. Zawarcie umowy ze spółką SONKA S.A. na przekazanie autorskich praw majątkowych do marki Astro Bears, w tym do gry Astro Bears Party**

Dnia 10 grudnia 2018 roku Spółka zawarła ze spółką SONKA S.A. umowę, na mocy której przekazane zostały spółce SONKA S.A. autorskie prawa majątkowe do marki Astro Bears, w tym do gry Astro Bears Party. Wynagrodzenie z tytułu przekazania autorskich praw majątkowych do marki Astro Bears zostało ustalone w wysokości:

- a) 525.000,- złotych netto, oraz
- b) 3% od przychodów uzyskanych przez SONKA S.A. z tytułu dystrybucji i sprzedaży wszelkich produktów i utworów powstałych w oparciu o markę Astro Bears, bądź do niej nawiązujących (za wyjątkiem funduszy pozyskanych w ramach działań crowdfundingowych) przez okres od 15 lutego 2019 r. do 31 grudnia 2023 r..

Zgodnie z umową, przekazanie autorskich praw majątkowych do marki Astro Bears nastąpiło z dniem 15 lutego 2019 r. Przychody z tytułu jednorazowego wynagrodzenia w wysokości 525.000,- zł zostały rozpoznane przez Spółkę w rachunku zysków i strat w momencie przeniesienia autorskich praw majątkowych do marki Astro Bears na SONKA S.A., tj. z dniem 15 lutego 2019 r.

W ocenie Zarządu Spółki przekazanie autorskich praw majątkowych do marki Astro Bears oraz dalsze rozwijanie tej marki przez spółkę SONKA S.A. zwiększy wartość SONKA S.A., w której to Spółka na dzień sporządzenia sprawozdania posiada 473.700 (słownie: czterysta siedemdziesiąt trzy tysiące siedemset) akcji, co stanowi 15% akcji w kapitale zakładowym SONKA S.A. na dzień 31 grudnia 2018 r.

### **3. Zawarcie umowy inwestycyjnej z Fat Dog Games Development Sp. z o.o. i Fat Dog Games S.A.**

Dnia 15 marca 2019r. Spółka zawarła umowy inwestycyjną z Fat Dog Games Development Sp. z o.o. oraz Fat Dog Games S.A., na podstawie której doszło do uregulowania zasad wzajemnej współpracy stron obejmujących inwestycję przez Spółkę w Fat Dog Games Development Sp. z o.o. przy udziale Fat Dog Games S.A.

Celem zawartej powyższej umowy jest dokonanie przez Spółkę inwestycji w Fat Dog Games Development Sp. z o.o. w łącznej wysokości 200.000 zł obejmującej:

1. nabycie przez Spółkę łącznie nie więcej niż 172 udziałów Fat Dog Games Development Sp. z o.o., o wartości nominalnej 50 zł każdy, o łącznej wartości nominalnej nie większej niż 8.600 zł, za łączną cenę wynoszącą 200.000 zł.
2. zawarcie przez Fat Dog Games Development Sp. z o.o. ze Spółką czterech umów wydawniczych, obejmujących udzielenie Spółce przez Fat Dog Games Development Sp. z o.o. licencji do gier znajdujących się w jej portfolio pod roboczymi nazwami: „Dead Horizon 1”, „Dead Horizon 2”, „Death’s Hangover” oraz „REKT!”, na podstawie których Spółka wyda i podejmie działania polegające na promocji i rozpowszechnianiu, w tym sprzedaży ww. gier w wersji na konsolę Nintendo Switch.

W 2018 roku Spółka zrealizowała kluczowe punkty zaktualizowanej strategii na rok 2018:

- Wydając i tworząc niezależne gry Premium, w szczególności na najważniejszą platformę Nintendo Switch. Spółka pozyskała także licencje na gry na konsolę Sony PS4, jednakże prace nad przystosowaniem i wydaniem tych gier nastąpią w roku 2019.
- Inwestując w projekty i zespoły z branży gier wideo poprzez tworzenie spółek celowych – Noobz From Poland S.A., Drageus Games S.A. i SONKA S.A.
- Angażując się w tworzenie, portowanie i wydawanie gier na konsolę Nintendo Switch – średnio wydawana więcej niż jedna gra miesięcznie.
- Pozyskując gry o dużym potencjale sprzedażowym na konsolę Nintendo Switch. Spółka pozyskała szereg licencji na gry o dużym potencjale sprzedażowym, m.in.: Mana Spark, One

Strike, Unit 4, Not Not: A Brain Buster, Akane, Blazing Beaks, Hungry Baby, Genetic Disaster, Akuto: Showdown, CHOP, Eyes: The Horror Game. Część gier została pozyskana z portalu AdoptMyGame.

Względem opublikowanej zaktualizowanej strategii na rok 2018 Spółka nie wprowadziła gier na platformy dodatkowe, w szczególności platformy mobilne iOS/Android. Spółka koncentrowała działania na platformie Nintendo Switch, co spowodowane było wysokimi osiąganymi przychodami z gier wydawanych na tę platformę i wysoką rentownością gier portowanych i wydawanych na konsolę Nintendo Switch.

Wbrew wcześniejszym zamierzeniom nie została wydzielona spółka AdoptMyGame. W 2018 roku QubicGames nie pozyskał inwestora do projektu AdoptMyGame i w chwili obecnej nie planuje poszukiwać inwestora do tego projektu. Jednocześnie Spółka korzysta z portalu AdoptMyGame i bazy kontaktów AdoptMyGame w celu poszukiwania gier do wydawania na konsolach i komputerach PC, jak opisano powyżej.

## **II. Przewidywany rozwój Spółki**

W roku 2019 najważniejszą działalnością Spółki będzie wydawanie gier pozyskanych w ramach umów wydawniczych na konsolę Nintendo Switch zarówno w Ameryce Północnej, Europie, jak i Japonii. Spółka przewiduje, że właśnie ta część działalności będzie najbardziej rentowna. Wynika to zarówno z niskich kosztów przystosowania i wydania gry w stosunku do kosztów samodzielnego stworzenia gry o podobnej wielkości, jaki i z uzyskiwania wysokiego Revenue Share ze względu na oferowanie unikalnego rozwiązania dla developerów – możliwości wydania gry na konsole Nintendo Switch i Sony PS4 bez konieczności angażowania przez developera własnych środków na przystosowanie gry.

W roku 2019 Spółka planuje wydać ponad 20 gier na najnowszą konsolę Nintendo w Europie i Ameryce Północnej i ponad 10 tytułów w Japonii (samodzielnie lub z lokalnymi wydawcami). W ocenie Zarządu najważniejsze tytuły planowane do wydania, do których QubicGames posiada obecnie prawa wydawnicze to:

- Gry własne QubicGames - Geki Yaba Runner, Puzzle, Myths and Dungeons;
- Gry portowane i wydawane przez QubicGames – Akane, Hungry Baby, Genetic Disaster, Mini Trains (Trains VR), Arena Brawlers: Showdown (Akuto: Showdown), CHOP, Eyes: The Horror Game, Golem Rage, Laser Kitty Pow Pow, Stay Safe, Farabel;
- Gry wydawane przez QubicGames – Blazing Beaks, Rimelands: Hammer of Thor;
- Gry wydawane przez QubicGames w związku z umową inwestycyjną pomiędzy QubicGames a Fat Dog Games Development Sp. z o.o. i Fat Dog Games S.A. – gry z serii Dead Horzion, REKT!, Death's Hangover.

Spółka planuje dalsze pozyskiwanie licencji na portowanie i wydawanie gier na konsole Nintendo Switch i Sony PS4. Spółka w sposób ciągły prowadzi rozmowy z kilkudziesięcioma developerami w sprawie

wydawania ich gier na konsole i komputery PC, w szczególności konsolę Nintendo Switch. Duża część gier, do których umowy wydawnicze zostaną podpisane do trzeciego kwartału 2019 roku zostanie wydana jeszcze w tym roku.

Duża liczba premier, doświadczenie w sprzedaży gier, w szczególności gier na konsolę Nintendo Switch, pozyskiwanie większej ilości oraz coraz większych tytułów pozwala optymistycznie patrzeć na przyszłość Spółki. Celem Zarządu jest utrzymanie obecnego trendu wzrostowego, zarówno w ilości sprzedawanych gier, jak i w przychodach ze sprzedaży przy zwiększonej rentowności wydawanych gier. Na koniec 2019 roku celem Spółki jest dotarcie do ponad 3 milionów unikalnych użytkowników konsoli Nintendo Switch, z których każdy będzie posiadać minimum jedną grę wydaną przez QubicGames.

W roku 2019 QubicGames obchodzi swoje 15-lecie. Firma została założona w 2004 przez Jakuba Pieczykolan, obecnego Prezesa Spółki. Z tej okazji Spółka planuje szereg wydarzeń, z których najważniejsze będzie skierowane do graczy Nintendo. Wydarzenie to odbędzie się na przełomie maja i czerwca 2019 roku i będzie powiązane z dużą ilością nowych premier na konsoli Nintendo Switch, jak i serią promocji i konkursów dla graczy.

Obecnie Spółka koncentruje się na planach wydawniczych gier na konsole i komputery PC i nie planuje samodzielnie wydawać gier na urządzenia mobilne. Spółka rozpoczęła poszukiwanie partnera wydawniczego na urządzenia mobilne z systemami iOS i Android zarówno dla gier Free2Play – Coloring Book, Puzzle, jak i gier Premium.

Spółka w roku 2019 planuje także kolejne inwestycje w branży gier wideo, na zasadach inwestora strategicznego lub finansowo-strategicznego. Planowany budżet na rok 2019 na inwestycje w branży to około 1 milion złotych.

### ***III. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.***

W roku 2018 Spółka prowadziła prace rozwojowe mające na celu stworzenie pełnej funkcjonalności autorskiego portalu AdoptMyGame. Portal AdoptMyGame jest narzędziem stworzonym przez Spółkę na potrzeby deweloperów szukających wydawców dla swoich gier. W roku 2018, po stworzeniu pełnej funkcjonalności portalu AdoptMyGame, Spółka zdecydowała, iż będzie wykorzystywać platformę w ramach własnej działalności wydawniczej.

### ***IV. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa***

W 2018 r. przychody ze sprzedaży wyniosły 3.497,7 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku 2017 o 245%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w 2018 r. wyniosły 95% przychodów ze sprzedaży (56% w roku 2017). Do dnia 31 grudnia 2018 r. Spółka sprzedała sumarycznie ponad 518 tysięcy sztuk gier na platformę Nintendo Switch (w tym 24

tysiące sztuk w roku 2017 oraz 494 tysięcy sztuk w roku 2018), natomiast do dnia 19 marca 2019 r. liczba sprzedanych gier wyniosła narastająco 827 tysięcy sztuk.

W roku 2018 Spółka poniosła stratę ze sprzedaży w wysokości 33,2 tys. zł w porównaniu do 931,1 tys. zł straty w roku 2017. Jednocześnie w 2018 roku Spółka wypracowała pozytywną EBITDA w wysokości 962,4 tys. zł, w porównaniu do ujemnej EBITDA w wysokości (543,6 tys. zł) w roku ubiegłym. Znaczne polepszenie rentowności Spółki w roku 2018 wynika z większej ilości wydanych gier na konsolę Nintendo Switch (14 gier w 2018 r., w porównaniu do 3 gier w 2017 r.), z których to przychody w większym stopniu pokryły koszty stałe.

W 2018 roku Spółka dokonała odpisów aktualizujących wartość gier Monster Mixer, Pixel Insects oraz FHG w łącznej wysokości 249 tys. zł. Odpisy aktualizujące zostały dokonane ze względu na obecne ukierunkowanie Spółki na działalność wydawniczą na konsolę Nintendo Switch i niskie prawdopodobieństwo kontynuowania prac nad tymi projektami.

W roku 2018 Spółka wypracowała zysk brutto w wysokości 2.193,0 tys. zł (281,4 tys. zł w roku 2017). Osiągnięty zysk brutto wynika w głównej mierze z dokonanych w ciągu roku transakcji sprzedaży inwestycji w akcje SONKA S.A., Drageus Games S.A. oraz Noobz from Poland S.A., na których Spółka zrealizowała łączny zysk w wysokości 764,2 tys. zł oraz z wyceny wykazywanych w bilansie inwestycji długoterminowych (akcji w powyższych spółkach) do wartości godziwej, co zostało odniesione na przychody finansowe w wysokości 1.724,5 tys. zł (z czego 1.178 tys. zł dotyczy spółki SONKA S.A., 515 tys. zł dotyczy spółki Drageus Games S.A., a 31,5 tys. zł dotyczy Noobz from Poland S.A.)

Na dzień 31 grudnia 2018 r. suma aktywów wyniosła 7.273,8 tys. zł i wzrosła w porównaniu do 31 grudnia 2017 r. o 2.453,9 tys. zł. Największy wzrost w aktywach zanotowano w pozycji inwestycje krótkoterminowe (o 1.021,7 tys. zł) oraz inwestycje długoterminowe - udziały i akcje, o 1.167,7 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2018 r. Spółka posiadała zobowiązania długo- i krótkoterminowe względem swoich akcjonariuszy na kwotę 350,7 tys. zł (668,3 tys. zł. Na dzień 31 grudnia 2017 r.). Zdaniem Zarządu na dzień 31 grudnia 2018 r. oraz w obecnej chwili płynność Spółki nie jest zagrożona.

Przewidywana sytuacja finansowa w głównej mierze zależy od sprzedaży gier przez Spółkę, zarówno gier własnej produkcji, jak i gier wydawanych przez Spółkę na licencji firm trzecich. Szczegółowe uzasadnienie przyczyn pozwalających na optymistyczną ocenę potencjału sprzedażowego Spółki zostało przedstawione w pierwszych dwóch częściach sprawozdania.

#### **V. Nabywanie udziałów własnych**

Nie dotyczy.



**VI. Posiadane przez jednostkę oddziały**

Spółka nie posiada oddziałów.

**VII. Instrumenty finansowe**

Działalność Spółki narażona jest na następujące rodzaje ryzyka wynikające z posiadania instrumentów finansowych:

- ryzyko kredytowe,
- ryzyko płynności,
- ryzyko rynkowe.

Zarząd ponosi odpowiedzialność za ustanowienie i nadzór nad zarządzaniem ryzykiem przez Spółkę, w tym identyfikację i analizę ryzyk, na które Spółka jest narażona, określenie odpowiednich ich limitów i kontroli, jak też monitorowanie ryzyka i stopnia dopasowania do limitów. Zasady i procedury zarządzania ryzykiem podlegają regularnym przeglądom w celu uwzględnienia zmiany warunków rynkowych i zmian w działalności Spółki.

Podstawowe informacje odnośnie instrumentów finansowych przedstawiono w nocie 32 sprawozdania finansowego Spółki.

Siedlce, 21 marca 2019 roku



.....  
*Prezes Zarządu*

*Jakub Pieczykolan*