

Założenia do strategii rozwoju spółki QubicGames S.A. na lata 2026-2029

Niniejszy dokument przedstawia założenia do strategii rozwoju QubicGames S.A. na lata 2026–2029. Dokument nie stanowi prognozy wyników finansowych ani estymacji wyników operacyjnych Spółki ani Grupy Kapitałowej QubicGames. Realizacja poszczególnych inicjatyw może być uzależniona w szczególności od warunków rynkowych, dostępności finansowania, wyników analiz opłacalności projektów, możliwości nawiązania współpracy z partnerami, dostępności atrakcyjnych aktywów IP oraz wymogów platform dystrybucyjnych.

W odpowiedzi na dynamiczne zmiany technologiczne oraz rosnącą rolę sztucznej inteligencji w usługach cyfrowych, Zarząd QubicGames S.A. przedstawia założenia do długoterminowej strategii rozwoju Spółki. Ich fundamentem jest budowa własnych, skalowalnych produktów oraz aktywne zarządzanie portfelem własności intelektualnej (IP), ze szczególnym uwzględnieniem segmentu rozrywki cyfrowej, edukacji i rozwiązań opartych na AI.

1. Rozwój projektów własnych opartych na AI

Kluczowym filarem strategii QubicGames S.A. jest tworzenie i rozwijanie własnych produktów technologicznych, wykorzystujących potencjał sztucznej inteligencji. Spółka koncentruje się na budowie rozwiązań o zakładanej wysokiej wartości użytkowej, skalowalności oraz potencjale komercjalizacji na rynkach międzynarodowych.

Platforma edukacyjna STEM nowej generacji

Priorytetowym projektem jest stworzenie zaawansowanej platformy edukacyjnej w obszarze STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Platforma będzie wykorzystywać AI do personalizacji procesu nauczania, dostosowując treści i tempo nauki do indywidualnych potrzeb użytkownika.

Istotnym elementem rozwiązania będzie rozbudowana gamifikacja – systemy nagród, poziomów, wyzwań oraz interakcji społecznych, które mają na celu zwiększenie zaangażowania użytkowników i efektywność przyswajania wiedzy.

Platformy oparte na AI dla wybranych grup użytkowników

Spółka planuje rozwój wyspecjalizowanych platform opartych na sztucznej inteligencji, adresowanych do wybranych grup użytkowników. Jednym z rozważanych kierunków jest platforma dedykowana seniorom, wspierająca ich w codziennym funkcjonowaniu, aktywności cyfrowej oraz integracji społecznej.

Rozwiązania te będą projektowane z naciskiem na prostotę obsługi, dostępność oraz praktyczne wsparcie użytkowników w ich codziennych potrzebach.

Własne gry w modelu Free2Play

Istotnym kierunkiem rozwoju będzie produkcja własnych gier działających w modelu Free2Play. Spółka skoncentruje się na tworzeniu tytułów o zakładanym wysokim potencjale komercjalizacji i długim cyklu życia.

Strategia dystrybucji zakłada w pierwszej kolejności wydawanie gier na wybranych platformach konsolowych – Nintendo, Sony oraz Microsoft – a następnie po uzyskaniu zadowalających KPI, rozszerzanie dostępności na kolejne rynki, w tym urządzenia mobilne.

W projektach tych wykorzystywane będą technologie AI, zarówno w procesie tworzenia i wydawania gier, jak i po ich wydaniu, m.in. do personalizacji rozgrywki, analizy zachowań graczy oraz optymalizacji monetyzacji.

2. Budowa portfela IP poprzez akwizycje pojedynczych gier oraz całych portfolio

Drugim filarem strategii QubicGames S.A. jest aktywne pozyskiwanie praw własności intelektualnej w obszarze gier wideo.

Spółka planuje nabywanie już wydanych gier oraz projektów znajdujących się w końcowej fazie produkcji. Priorytetem będą tytuły funkcjonujące w modelu Free2Play, które mogą umożliwiać długoterminowe generowanie przychodów oraz rozwój poprzez aktualizacje i rozszerzenia.

Pozyskane IP będą rozwijane, skalowane oraz optymalizowane z wykorzystaniem narzędzi analitycznych i sztucznej inteligencji, w celu zwiększania ich wartości oraz wydłużania cyklu życia produktów.

Realizacja tego filaru będzie uzależniona od dostępności atrakcyjnych aktywów IP, wyników due diligence, warunków transakcyjnych oraz możliwości finansowych Spółki. Przyjęcie założeń nie oznacza zawarcia ani zobowiązania do zawarcia konkretnych transakcji akwizycyjnych.

3. Kontynuacja i rozwój działalności portingowo-wydawniczej

Trzecim elementem strategii jest kontynuowanie oraz rozwijanie dotychczasowej działalności Spółki w zakresie portowania i wydawania popularnych gier mobilnych/PC na konsole.

Obszar ten stanowi istotne źródło przychodów oraz kompetencji operacyjnych, które wspierają rozwój pozostałych filarów założeń rozwoju.

Jednocześnie należy podkreślić, że priorytetem strategicznym będą własne produkcje oraz rozwój własnych IP, a działalność portingowa będzie prowadzona w sposób selektywny i wspierający główne cele Spółki.

Preferowanym modelem komercjalizacji będzie Free2Play, zarówno w przypadku własnych projektów, jak i wybranych tytułów pozyskiwanych od partnerów.

Jednocześnie Spółka rozważa możliwość poszerzenia portfolio gier portowanych o niezależne gry z Japonii, Korei Południowej oraz innych krajów azjatyckich, które dotychczas były dostępne jedynie regionalnie.

Podsumowanie

Nowe założenia do strategii rozwoju Spółki opierają się na synergii trzech kluczowych obszarów:

- tworzenia własnych, innowacyjnych produktów opartych na AI,
- budowy silnego portfela IP poprzez akwizycje,
- kontynuacji i rozwoju działalności portingowo-wydawniczej.

Wykorzystanie sztucznej inteligencji jako fundamentu technologicznego ma wspierać budowę przewagi konkurencyjnej, zwiększanie efektywności operacyjnej oraz tworzenie rozwiązań odpowiadających na potrzeby użytkowników na rynkach międzynarodowych.