

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

OubicGames S.A.

za okres od 1 stycznia 2017 r. do 31 grudnia 2017 r.

Na podstawie art. 49 Ustawy o rachunkowości z dnia 29.09.1994 r.

Zarząd QubicGames S.A. (dalej „Spółka”) przedstawia sprawozdanie z działalności za okres od 1 stycznia 2017 r. do 31 grudnia 2017 r.

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

W ocenie zarządu w roku 2017 oraz na początku roku 2018 najważniejszymi wydarzeniami były:

1. Rozpoczęcie produkcji oraz wydanie pierwszych gier na konsolę Nintendo Switch, w tym:
 - pozyskanie certyfikacji na wydawanie gier na konsolę Nintendo Switch oraz wydanie w roku 2017 gier Robonauts, Astro Bears Party oraz Tactical Mind na najnowszą konsolę Nintendo. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania sprzedaż powyższych gier wyniosła sumarycznie 48 tysięcy sztuk.
 - podpisanie umów wydawniczych na wydanie następujących gier na platformę Nintendo Switch – BRAWL, Grid Mania, Mad Carnage, Jumping Joe!, Eyes: The Horror Game, One Strike. Pierwsze trzy gry zostały wydane przez Spółkę na konsolę Nintendo Switch w pierwszym kwartale 2018 roku.
 - kolejne własne produkcje na konsolę Nintendo Switch realizowane w pierwszym kwartale 2018 roku – Pirates: All Aboard!, Coloring, Geki Yaba Runner, Tactical Mind 2 (produkcja wspólna z Drageus Games S.A.).

W pierwszym półroczu 2017 roku Spółka podjęła decyzję o rozpoczęciu produkcji najpierw gry Robonauts, a później gry Astro Bears Party na konsolę Nintendo Switch. Obie gry zostały wprowadzone do sprzedaży we wrześniu 2017 roku.

Z każdym kwartałem znaczenie platformy Nintendo Switch, jak i przychody z niej uzyskiwane znacząco rosną – obecnie w sprzedaży Spółka posiada sześć gier na najnowszą konsolę Nintendo. Spółka chce zachować obecny trend wzrostowy w kolejnych kwartałach poprzez wydawanie kolejnych gier na konsolę Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie i Australii, jak i wprowadzenie bezpośrednio przez Spółkę gier na rynek japoński.

Ilość sprzedanych gier na konsolę Nintendo Switch w kolejnych kwartałach		
Q3 2017	Q4 2017	Q1 2018*
5 640	19 169	37 500

*Estymacja ilości sprzedanych sztuk w Q1 2018; na dzień 15 marca 2018 roku ilość sprzedanych sztuk w Q1 2018 roku wynosiła 29 791 sztuk (w tym sprzedaż przez pierwsze 14 dni marca na podstawie nieoficjalnych raportów sprzedaży wyniosła 6 440 sztuk).

- Zawiązanie spółki Drageus Games S.A. w marcu 2017 r. (w której na dzień 31 grudnia 2017 r. QubicGames posiada 30,84% akcji). Najważniejszą częścią działalności spółki Drageus Games S.A. jest tworzenie i wydawanie gier Science Fiction.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Drageus Games S.A. ukończyła gry Tactical Mind (produkcja wspólna z QubicGames) na konsolę Nintendo Switch i urządzenia mobilne iOS/Android oraz grę Mad Carnage na konsolę Nintendo Switch. Obie gry zostały wydane przez QubicGames na konsoli Nintendo Switch.

- Zawiązanie spółki Sonka S.A. w sierpniu 2017 r. (w której na dzień 31 grudnia 2017 r. QubicGames posiada 29% akcji). Spółka Sonka S.A. dedykowana jest portowaniu i wydawaniu gier na konsolę Nintendo Switch, w szczególności gier z portfolio spółki PLAYWAY.

Obecnie Sonka S.A. pracuje nad dwoma dużymi produkcjami – The Way Remastered oraz 911 Operator. Równolegle prowadzone są prace nad kilkoma mniejszymi produkcjami, które zgodnie z planem będą wydane w drugim kwartale 2018 roku.

W marcu 2018 r. gra The Way Remastered zakończyła proces certyfikacji na konsolę Nintendo Switch.

- Podpisanie umowy inwestycyjnej (dalej „Umowa Inwestycyjna”) pomiędzy spółką Plantator S.A. (obecnie Noobz from Poland S.A., „Noobz from Poland”), jej akcjonariuszami w tym Spółką, a także CP FIZ zarządzany przez TFI Capital Partners S.A, na mocy której pozyskane zostało finansowanie w wysokości 500 tysięcy złotych na rozwój i marketing gry Total Tank Simulator.

Podpisanie Umowy Inwestycyjnej zostało poprzedzone zakupem przez Spółkę 14,66% akcji spółki Plantator S.A.. Jednocześnie spółka Plantator S.A. nabyła 100% udziałów spółki Noobz PL Sp. z o.o., w tym wszystkie udziały posiadane przez QubicGames S.A..

W roku 2017 Spółka sprzedała sumarycznie 43.216 akcji Noobz from Poland S.A. za łączną kwotę 342,3 tys. zł. Na dzień 31 grudnia 2017 r. Spółka posiada 11,07% akcji Noobz from Poland S.A.

5. Podpisanie umowy wydawniczej na grę Total Tank Simulator na konsolę Nintendo Switch, Sony PS4 i Microsoft Xbox One. Prace nad wersją konsolową rozpoczną się po zakończeniu prac przez Noobz from Poland S.A. nad wersją PC, która zostanie wydana bezpośrednio przez dewelopera gry Noobz from Poland S.A., w której Spółka posiada 11,07% akcji.

W roku 2017 nie udało się zgodnie z planem wydzielić spółek zależnych AdoptMyGame i QubicGames Mobile. Na chwilę obecną Spółka nie planuje wydzielenia działalności związanej z urządzeniami mobilnymi do osobnej spółki zależnej (plany związane z działalnością w zakresie tworzenia i wydawania gier na urządzenia iOS/Android zostały opisane w kolejnej części dokumentu), a wydzielenie AdoptMyGame będzie zależeć od ewentualnego pozyskania inwestora strategicznego lub finansowego.

Ze względu na dużą ilość produkcji gier na konsolę Nintendo Switch zarówno w roku 2017, jak i pierwszym kwartale roku 2018 opóźnione zostało wprowadzenie gry Robonauts na kolejne platformy, jak i wprowadzenie wersji mobilnych gier Robonauts i Astro Bears Party.

II. Przewidywany rozwój Spółki

W roku 2018 najważniejszą działalnością Spółki będzie wydawanie gier na konsolę Nintendo Switch zarówno w Ameryce Północnej, Europie, jak i Japonii. Spółka będzie wydawać zarówno gry własne, jak i gry innych developerów. W okresie od stycznia do marca 2018 Spółka wydała 3 gry na konsolę Nintendo Switch – BRAWL, Mad Carnage i Grid Mania.

Spółka zakłada, że do końca 2018 roku będzie posiadać w sprzedaży na konsoli Nintendo Switch 15 produktów w Ameryce Północnej i Europie oraz 10 produktów w Japonii.

Najważniejsze tytuły przewidywane do wydania przez Spółkę pomiędzy kwietniem a grudniem 2018 roku na rynku Ameryki Północnej, Europy i Japonii są następujące:

- Pirates: All Aboard!
- Jumping Joe and Friends
- Geki Yaba Runner
- One Strike
- Eyes: The Horror Game
- Coloring (tytuł roboczy)
- Piano Play and Color (tytuł roboczy)
- Tactical Mind 2
- Gra z serii Air Race

Dodatkowo na rynku japońskim pojawią się tytuły już wydane w Ameryce Północnej i Europie – Robonauts, Astro Bears Party, Tactical Mind oraz Grid Mania.

Niezależnie od powyższej działalności Spółka w styczniu 2018 roku rozpoczęła preprodukcję gry Myths and Dungeons (tytuł roboczy) na komputery PC oraz konsolę Nintendo Switch. Produkcja zakłada w pierwszej fazie stworzenie gry komputerowej w wersji Demo / Early Access, a następnie rozbudowę finalnej wersji gry oraz stworzenie gry planszowej o takiej samej nazwie.

W drugim półroczu 2018 roku Spółka planuje wydawanie przynajmniej dwóch gier na urządzenia mobilne z systemem iOS/Android (w tym gry z serii Astro Bears). Ilość gier oraz termin ich wprowadzenia będą zależne od ilości i opłacalności projektów wydawanych przez Spółkę na konsoli Nintendo Switch. Należy zauważyć, że na dzień obecny Spółka zrezygnowała z powołania spółki zależnej wydającej gry na urządzenia mobilne iOS/Android a powyższa działalność będzie odbywać się bezpośrednio w ramach działalności Spółki.

Spółka planuje dalszy rozwój portalu AdoptMyGame i w przypadku pozyskania inwestora strategicznego / finansowego wydzielenie AdoptMyGame do spółki zależnej. Spółka planuje komercjalizację serwisu AdoptMyGame oraz korzystanie z serwisu w celu pozyskania gier do wydania w szczególności na platformę Nintendo Switch.

Spółka w roku 2018 zakłada także uczestniczenie w kilku kolejnych inwestycjach z branży gier wideo, na zasadach inwestora strategicznego lub finansowo-strategicznego jak i rozwój Polskiego Inkubatora Gier. Obecnie ze względu na dużą liczbę projektów własnych, jak i współpracę z kilkoma zewnętrznymi firmami w zakresie produkcji gier na platformę Nintendo Switch otwarcie kolejnych siedzib Polskiego Inkubatora Gier zostało opóźnione i planowane jest na trzeci kwartał 2018 roku.

III. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku 2017 Spółka nie prowadziła prac badawczo – rozwojowych.

IV. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

W 2017 r. przychody ze sprzedaży wyniosły 1.014,3 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku 2016 o 25,5%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które wyniosły 56% przychodów ze sprzedaży. W 2017 r. Spółka sprzedała sumarycznie ponad 24 tysiące sztuk gier na platformę Nintendo Switch (Robonauts, Astro Bears Party oraz Tactical Mind), natomiast do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania liczba sprzedanych gier wyniosła

narastająco 55 tysięcy sztuk (Robonauts, Astro Bears Party, Tactical Mind, BRAWL, Mad Carnage i Grid Mania).

W roku 2017 Spółka osiągnęła stratę ze sprzedaży w wysokości 931,1 tys. zł, co było spowodowane przede wszystkim niewielką liczbą znaczących produktów przeznaczonych do sprzedaży w roku 2017, dużo niższą od oczekiwanej sprzedażą gry Geki Yaba Runner na platformy iOS/Android przez wydawcę gry EA Chillingo oraz opóźnieniem we wprowadzeniu gry Robonauts spowodowanym decyzją o zmianie platformy docelowej na konsolę Nintendo Switch i Sony PS4.

Przychody ze sprzedaży gier na platformach Sony (PS4 i PS Vita) okazały się znacząco niższe od przewidywanych co w powiązaniu z dobrą sprzedażą na platformie Nintendo Switch spowodowało korektę w strategii firmy i skoncentrowanie działalności wydawniczej na grach na najnowszą platformę Nintendo.

Jednocześnie, w roku 2017 Spółka wypracowała zysk netto w wysokości 210,5 tys. zł. Osiągnięty zysk netto wynika z dokonanej w ciągu roku transakcji sprzedaży inwestycji w akcje Noobz from Poland S.A., na której Spółka zrealizowała zysk w wysokości 280,3 tys. zł oraz wyceny wykazywanych w bilansie inwestycji długoterminowych (akcji w Noobz from Poland S.A.) do wartości godziwej, co zostało odniesione na przychody finansowe w wysokości 1.107,2 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2017 r. suma aktywów wyniosła 4.819,9 tys. zł i pozostała na zbliżonym poziomie jak na dzień 31 grudnia 2016 r.

Na dzień 31 grudnia 2017 r. Spółka posiadała zobowiązania długo- i krótkoterminowe względem swoich akcjonariuszy na kwotę 668,3 tys. zł. Zdaniem Zarządu na dzień 31 grudnia 2017 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. Nabycie 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 notcie 31 sprawozdania finansowego Spółki.

Siedlce, dnia 15 marca 2018 roku



Prezes Zarządu

Jakub Pieczykolan