



QUBIC
GAMES

Kierunki rozwoju Grupy Kapitałowej

21.06.2021

ROZDZIAŁ 1

Grupa Kapitałowa QubicGames

Dlaczego grupa kapitałowa?

- ▶ Zróżnicowany profil działalności QubicGames w roku 2020, ale ponad 90% przychodu operacyjnego z wydawania gier na konsoli Nintendo Switch
- ▶ Plany dynamicznego rozwoju nowych rodzajów działalności
- ▶ Możliwość pozyskania finansowania na poziomie całej grupy lub każdej ze spółek z osobna
- ▶ Specjalizacja kluczem do sukcesu
- ▶ Zarządy poszczególnych spółek odpowiedzialne za swoją część biznesu

Struktura Grupy Kapitałowej QubicGames

QubicGames S.A.

Nintendo Switch

- Działalność wydawnicza
- Własne produkcje

Mobile

- Współpraca z dużymi wydawcami

Inwestycje w gamedev

- Tworzenie nowych spółek
- Przejmowanie spółek

Inwestycje w IP

- Kupowanie IP
- Tworzenie nowych IP

Untold Tales

Premium Indie Publisher

- ▶ Wydawanie gier PC, konsole
- ▶ Większe budżety wydawnicze per produkt

naptime.games

Family Entertainment

- ▶ Tworzenie i wydawanie gier i aplikacji Family Entertainment
- ▶ Własne IP

Another Moon

Porting House, Work for hire

- ▶ Porting
- ▶ QA
- ▶ Co-development
- ▶ Pełny development

Cele strategiczne

- ▶ Budowa wartości poprzez budowę silnej grupy kapitałowej oraz tworzenie/nabywanie IP
- ▶ Każda ze spółek grupy zarządzana przez niezależny zespół osób, działająca w określonym segmencie gamedev - specjalizacja
- ▶ Środki na budowę grupy z bieżącej działalności QubicGames oraz poprzez pozyskiwanie inwestorów do spółek zależnych
- ▶ Stopniowe ograniczanie działalności operacyjnej w QubicGames S.A. do konsol Nintendo Switch oraz urządzeń mobile, a także do działalności inwestycyjnej (spółki, IP)
- ▶ Akwizycje i inwestycje w podmioty z branży gamedev

Untold Tales S.A.

- ▶ Wydawca gier Indie Premium na komputery PC i konsole, w tym konsole nowych generacji
- ▶ Bardzo mocny zespół oparty na osobach z dużym doświadczeniem w wydawaniu gier
- ▶ Portfolio wydawnicze na 2021 i 2022 rok - 4 podpisane tytuły oraz kilka w negocjacji;
- ▶ QubicGames będzie posiadał ponad 66% akcji po rejestracji emisji akcji serii B i C
- ▶ Kolejna runda finansowania - 2H 2021
- ▶ Plan wprowadzenia spółki na GPW w roku 2022/23

**3.5 mln
PLN**

pozyskane od inwestorów

4-6 gier

wydawanych rocznie



Data wydania: sierpień 2021

[Strona www](#)

[Trailer](#)

naptime.games sp. z o.o.

- ▶ Wydawca i developer gier Family Entertainment - komputery PC, urządzenia mobilne i konsole
- ▶ Budowanie własnych IP
- ▶ QubicGames przekaze licencje
 - na własne IP: Coloring Book, Puzzle Book oraz Planet Quiz
 - na wydawanie gier firm trzecich, m.in. Stecil Art, Love Colors oraz Momolu and Friends
- ▶ Planowany dynamiczny rozwój zespołu produkcyjnego w Warszawie i Rzeszowie

3 mln

użytkowników w grach
Coloring i Puzzle Book

8+ osób

w zespole od lipca 2021

Another Moon sp. z o.o.

- ▶ Główna działalność - work for hire w branży gamedev - portowanie gier, QA, co-development, pełen developing
- ▶ QubicGames zakończył sukcesem pierwszy duży projekt portowania gry MMO
- ▶ Zespół (w tym Zarząd) oparty na doświadczonych osobach produkcyjnych z QubicGames i innych firm gamedev
- ▶ W przyszłości możliwe tworzenie własnych IP ze środków pozyskiwanych z działalności work for hire
- ▶ Projekty na wysokiej rentowności

100 - 500
tys. EUR

planowany poziom
kolejnych projektów
(portowanie, developmnet)

10+ osób

W 2021 roku

QubicGames S.A.

Premium Nintendo Switch Publisher

- ▶ Koncentracja na działalności wydawniczej, bez wewnętrznego portowania gier i QA
- ▶ Mały zespół wydawniczy (5-8 osób), duża zyskowność z obecnych i przyszłych tytułów
- ▶ W przyszłości wydawanie około 6-12 gier rocznie, starannie wyselekcjonowanych, duży focus na każde wydanie

QubicGames S.A.

Mobile, Inwestycje i pozyskiwanie IP

- ▶ Budowanie wartości poprzez inwestowanie w spółki gamedev (zakładanie, akwizycja) oraz IP (gry, aplikacje)
- ▶ Tworzenie i rozwijanie IP na zlecenie, sama spółka od roku 2022 nie będzie posiadać zespołu developerskiego lub będzie on bardzo mały
- ▶ Wydawanie gier mobile z renomowanymi wydawcami mobile poprzez przystosowanie własnych IP do brandu/IP wydawcy mobile
- ▶ Stopniowe zwiększanie focus na wydawanie gier mobile oraz tworzenie IP na mobile w latach 2022-24
- ▶ Rozważenie założenia spółki zależnej dedykowanej wydawaniu i produkcji gier mobile, w szczególności gier PvP

ROZDZIAŁ 2

Portfolio wydawnicze

Najważniejsze tytuły Q3/Q4 2021



Data wydania: 2 lipca 2021



Data wydania: sierpień 2021



PLANET QUIZ


LEARN & DISCOVER



CAMPAIGN
SINGLE PLAYER



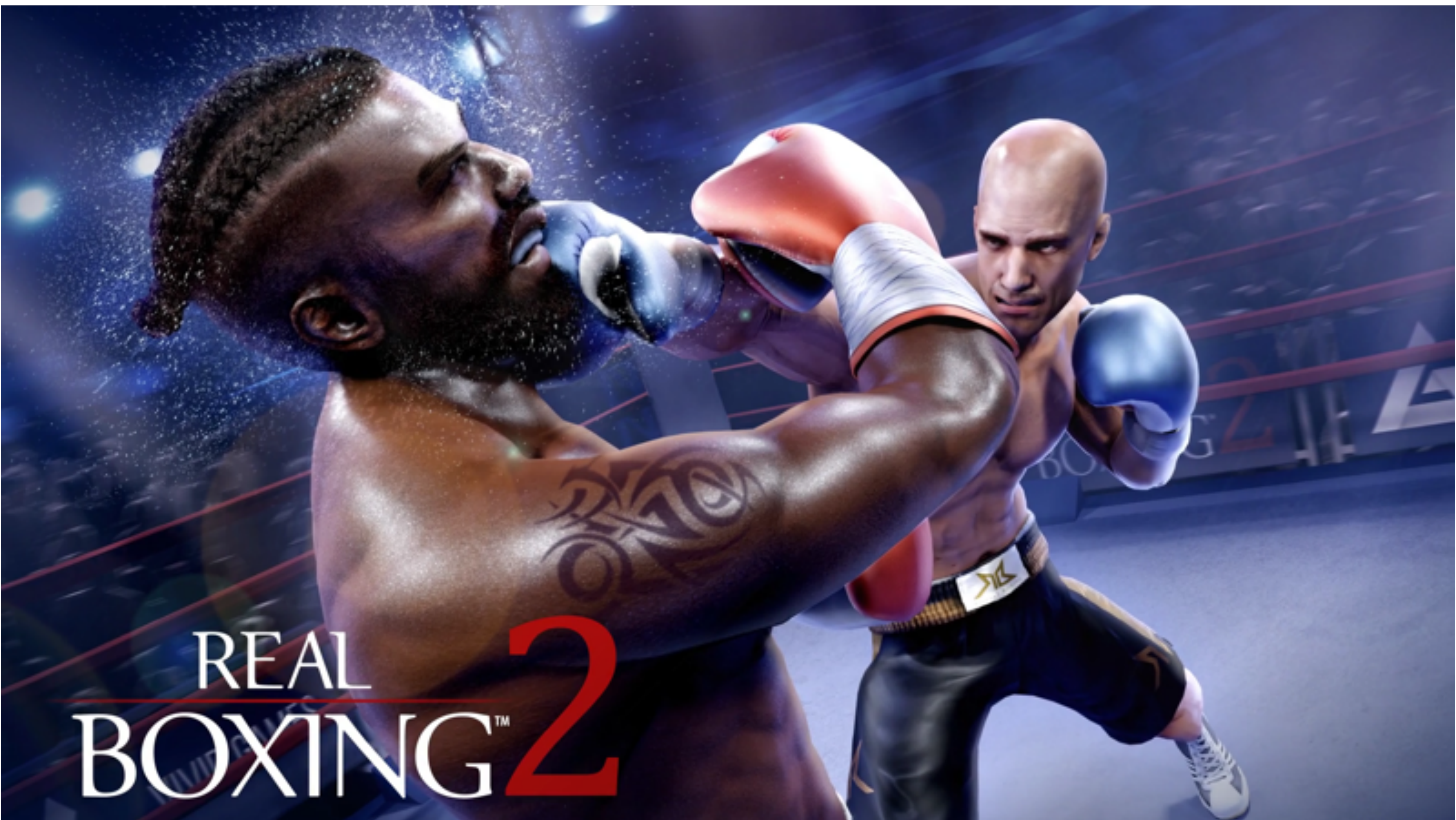
TOURNAMENT
1 TO 4 PLAYERS



QUIZPEDIA
KNOWLEDGE BASE



Data wydania: sierpień/wrzesień 2021



Data wydania: wrzesień/październik 2021



Data wydania: Q4 2021