

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

Qubicgames S.A.

za okres od 1 stycznia 2016 r. do 31 grudnia 2016 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 2016 r. do 31 grudnia 2016 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 w roku 2016 przekształciła się w Spółkę Akcyjną, przeprowadziła emisję publiczną, z której pozyskała 4.2 miliona złotych i zadebiutowała na rynku NewConnect.

Powyższe fakty spowodowały dynamiczny rozwój Spółki, zarówno w obszarze działalności wydawania, tworzenia gier wideo, jak i działalności B2B – portal AdoptMyGame.

Rok 2016 Spółka zakończyła stratą netto na poziomie 0,8 mln złotych, co było spowodowane przede wszystkim dużo niższą od oczekiwanej sprzedażą gry Geki Yaba Runner na platformy iOS/Android przez wydawcę gry EA Chillingo.

Przychody ze sprzedaży rok do roku pozostały na niezmiennym poziomie i wyniosły około 800 tysięcy złotych.

W roku 2016 i na początku roku 2017 najważniejszą produkcją własną QubicGames była gra Robonauts. Jej wydanie zarówno na komputery PC/Mac, konsole, jak i urządzenia iOS/Android planowane jest w roku 2017. Gra obecnie jest w pełni ukończona, przetestowana i gotowa do wydania na platformy PC/Mac i następuje jej portowanie (dostosowanie) na konsole Sony PS4, w tym dodanie opcji Multiplayer. W najbliższym czasie Spółka planuje rozpocząć portowanie gry na kolejne platformy – Xbox One, Nintendo Switch i urządzenia iOS/Android

W ocenie zarządu w roku 2016 i na początku 2017 roku najważniejszymi wydarzeniami były:

- Podpisanie umowy spółki NoobzPL Sp. z o.o. (w której na dzień sporządzenia sprawozdania QubicGames posiada 18% udziałów) i podpisanie wstępnej umowy wydawniczej na grę Total Tank Simulator produkowanej przez spółkę NoobzPL. Gra Total Tank Simulator jest jednym z najważniejszych projektów, w których Spółka jest zaangażowana w roku 2017.
- Podpisanie umów wydawniczych z firmą Circle Entertainment Ltd. na wydanie 6 gier na konsole Sony PS Vita i PS4 wraz z planami podpisania umów na kolejne gry z rynku azjatyckiego.

- Rozpoczęcie ścisłej współpracy z Sony America i Sony Europe na wydawanie gier własnych i firm trzecich. W roku 2017 Spółka QubicGames planuje wydanie minimum 10 tytułów na platformy Sony.
- Uruchomienie portalu AdoptMyGame i przeprowadzenie 1. edycji konkursu AdoptMyGame Awards, do którego zostało zgłoszone ponad 200 gier.

Spółka od grudnia 2016 jest w trakcie opracowywania nowej strategii, w związku z większym zaangażowaniem w działalność wydawniczą gier oraz inwestycyjną w projekty i spółki z branży gier. Strategia zostanie opublikowana do 31 marca 2017.

Na przełomie grudnia 2016 i stycznia 2017 roku z akcjonariatu QubicGames S.A. wyszedł całkowicie akcjonariusz posiadający ponad 20% akcji spółki – ERNE Ventures S.A. Jednocześnie główny akcjonariusz i Prezes Zarządu Jakub Pieczykolan zwiększył ilość posiadanych akcji do 49,03%.

II. Przewidywany rozwój Spółki

Spółka QubicGames S.A. przewiduje dynamiczny rozwój we wszystkich kluczowych polach działalności, w szczególności działalności wydawniczej gier Premium, rozwoju portali B2B oraz działalności inwestycyjnej w projekty i spółki z branży gier wideo (zarówno w roli inwestora strategicznego jak i finansowo-strategicznego).

Najważniejsze elementy nowej strategii QubicGames, przewidują znaczący rozwój działalności wydawniczej gier Premium na komputery PC/Mac, konsole PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch oraz urządzenia mobilne iOS/Android.

Spółka będzie aktywnie pozyskiwała kolejne produkty Premium do wydania zarówno na rynkach zachodnich, jak i azjatyckich. Gry będą pozyskiwane z następujących źródeł:

- własna działalność developerska,
- gry tworzone przez developerów polskich i z regionu Europy Środkowo-Wschodniej do wydania na rynkach zachodnich i azjatyckich, w tym poprzez inwestowanie w projekty/zespoły w Polsce
- gry z rynku azjatyckiego do wydania na rynkach zachodnich,
- gry pozyskiwane poprzez portal AdoptMyGame.

Celem firmy QubicGames jest wydawanie rocznie minimum trzech dużych produktów o potencjale sprzedażowym powyżej 100 tysięcy sztuk oraz szeregu mniejszych projektów. W roku 2017 mamy już zaplanowane dwa wydania gier o bardzo wysokim potencjale – Robonauts (na komputery PC/Mac, konsole i urządzenia mobilne) oraz Total Tank Simulator (komputery PC oraz konsole). Sumarycznie w roku 2017 Spółka planuje wydanie kilkunastu produkcji Premium.

W chwili obecnej Spółka jest w trakcie poszukiwania kolejnych tytułów do wydania w roku 2017 i 2018 i toczy negocjacje z kilkoma podmiotami z Chin i Polski w tymże zakresie.

W roku 2017 Spółka planuje także znaczący rozwój portalu AdoptMyGame, w tym planowane jest powołanie spółki AdoptMyGame S.A., która będzie odpowiedzialna za dalszy rozwój i komercjalizację portalu AdoptMyGame. Planowane jest pozyskanie dwóch inwestorów strategicznych dla rozwoju portalu, jednego z rynku zachodniego i jednego z rynku azjatyckiego i uruchomienie komercyjnej wersji portalu.

Dodatkowo w roku 2017 Spółka planuje powołanie spółki zależnej, której celem będzie rozwój, developing i wydawanie gier mobilnych, zarówno w modelu Free2Play jak i Premium, w tym rozwój obecnych produktów Spółki – Geki Yaba Runner, Air Race Speed, Robonauts, Monster Mixer.

Spółka w roku 2017 zakłada także uczestniczenie w kilku kolejnych inwestycjach z branży gier wideo, na zasadach inwestora strategicznego lub finansowo-strategicznego (jak w przypadku inwestycji w spółkę NoobzPL i gry Total Tank Simulator).

III. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku 2016 Spółka nie prowadziła prac badawczo – rozwojowych. Spółka z sukcesem kontynuuje komercjalizację silnika C-Way, który jest wynikiem prac B+R prowadzonych w latach 2012 – 2013.

IV. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Na dzień 31 grudnia 2016 r. w porównaniu do 31 grudnia 2015 r. majątek Spółki wzrósł o 2,2 mln zł tj. o 86% co było możliwe przede wszystkim dzięki emisji akcji serii C na okaziciela w ilości 2.100.000 sztuk, które następnie zostały dopuszczone do obrotu na rynku *NewConnect*. To jest również główna przyczyna wzrostu wartości inwestycji krótkoterminowych w analizowanym okresie. Na dzień 31 grudnia 2016 r. Spółka dokonała istotnych odpisów aktualizujących wartości niematerialne i prawne, które w szczególności dotyczyły nabytych w latach poprzednich silników oraz autorskich praw majątkowych do gry *Gekki Yaba Runner*. Wzrost wartości środków trwałych jest efektem modernizacji używanego sprzętu.

Wzrost i pojawienie się inwestycji długoterminowych dotyczy inwestycji w udziały spółki Noobz Pl Sp. z o.o., w której Spółka posiadała na dzień 31 grudnia 2016 r. 11% udziałów.

Obecnie zaangażowanie Spółki sięga 18% kapitału podstawowego wycenionego w cenie nabycia w wysokości 125 tys. zł. Spółka ocenia, że zaangażowanie w spółkę Noobz Pl Sp. z o.o. będzie w przyszłości istotnym elementem strategii Spółki.

Na wartość zapasów w głównej mierze składają się skapitalizowane koszty produkcji gry *Robonauts* oraz koszty rozwoju portalu *AdoptMyGame*. Zarząd ocenił, że oba aktywa zaczną przynosić Spółce dochody pieniężne w 2017 roku.

Główną przyczyną poniesionej straty netto jest niewielka liczba produktów przeznaczonych do sprzedaży w roku 2016 oraz dokonane na dzień 31 grudnia 2016 r. odpisy aktualizujące wartość zapasów, należności oraz wartości niematerialnych i prawnych.

Przewidywana sytuacja finansowa w głównej mierze zależy od sukcesu każdego z trzech głównych segmentów występujących w Spółce tj.

- a. Segmentu produkcyjnego
- b. Segmentu wydawniczego
- c. Segmentu B2B *AdoptMy Game*

Szczegółowe uzasadnienie przyczyn pozwalających na optymistyczną ocenę każdego z trzech powyższych segmentów zostało przedstawione w pierwszych dwóch częściach sprawozdania.

V. *Nabycie udziałów własnych*

Nie dotyczy.

VI. *Informacje o płynności*

Podstawowe wskaźniki płynności na dzień 31 grudnia 2016 r. przedstawiały się następująco:

1. Wskaźnik bieżącej płynności – 4,72;
2. Wskaźnik szybki płynności – 2,48;
3. Wskaźnik natychmiastowej wymagalności – 2,35.

Na dzień 31 grudnia 2016 r. Spółka posiadała zobowiązania długo- i krótkoterminowe względem swoich akcjonariuszy na kwotę 841 tys. zł. Zdaniem Zarządu na dzień 31 grudnia 2016 r. oraz w obecnej chwili płynność Spółki nie jest zagrożona.

Warszawa, dnia 8 marca 2017 roku



Prezes Zarządu Jakub Pieczykolan