



Siedlce, 30.05.2016 r.

## **QubicGames S.A. pozyskała 4,2 mln zł z oferty publicznej**

**QubicGames S.A., Spółka zajmująca się produkcją gier przeznaczonych na konsole oraz gier mobilnych, przydzieliła łącznie 2,1 mln szt. akcji serii C w ramach przeprowadzonej oferty publicznej i pozyskała z niej środki w wysokości 4,2 mln zł. Emitent planuje zadebiutować na rynku NewConnect do końca 2 kw. 2016 r.**

Oferta publiczna akcji serii C obejmowała łącznie 2,5 mln szt. akcji: 500 tys. akcji w Transzy Małych Inwestorów oraz 2 mln akcji w Transzy Dużych Inwestorów. Spółka przydzieliła wszystkie oferowane akcje w Transzy Małych Inwestorów, a poziom redukcji zapisów wyniósł 64,53%. Natomiast w Transzy Dużych Inwestorów przydzielonych zostało 1,6 mln akcji. Cena emisyjna akcji serii C wynosiła 2,00 zł, a ich Oferującym był Dom Maklerski Banku Ochrony Środowiska S.A. Środki pozyskane przez QubicGames S.A. zostaną przeznaczone na produkcję nowych gier oraz na ich promocję. Spółka planuje również rozwijać portal B2B AdoptMyGame oraz Program Independers.

*„Jesteśmy zadowoleni z wartości emisji oraz zainteresowania, jakim cieszyły się akcje QubicGames S.A. Sumarycznie zapisy na obie transze akcji przekroczyły liczbę 3 milionów akcji. Środki pozyskane z emisji umożliwią nam realizację kluczowych projektów Spółki - produkcję dwóch gier wieloplatformowych, w tym najważniejszej produkcji w tym roku - „Robonauts”, produkcję gier mobilnych, promocję i wydawanie gier, komercjalizację portalu AdoptMyGame oraz uruchomienie programu Independers. Dzięki środkom z emisji Spółka podtrzyma dynamiczny rozwój zespołu, co umożliwi w perspektywie roku stworzenie trzech niezależnych zespołów produkcyjnych.” - komentuje Jakub Pieczykolan, Prezes Zarządu Spółki QubicGames S.A.*

QubicGames S.A. to studio deweloperskie, które zostało założone w 2004 r. i wyprodukowało już łącznie ponad 20-ścią gier wideo. Do 2012 r. Spółka realizowała głównie gry na konsole Nintendo, a od 2014 r. zajmuje się również produkcjami na platformy iOS/Android, Sony PS4 i PS Vita, a także komputery PC/Mac. W 2016 r. miała miejsce ogólnoswiatowa premiera dystrybuowanej w modelu Free2Play gry „Geki Yaba Runner”, która została wyprodukowana przez QubicGames S.A. i jest przeznaczona na urządzenia z systemem iOS/Android. Została ona wydana przez globalny podmiot o uznanej marce - Chillingo. Spółka zajmuje się obecnie produkcją gry „Robonauts”, a jej premierę przewidziano na 4 kw. 2016 r. W 2016 r. ma również nastąpić debiut gry „Air Race Speed” na konsolę PS Vita w modelu Premium oraz urządzenia z systemem iOS/Android w modelu Free2Play.

W latach 2012-2014 Emitent realizował wspólnie z Politechniką Warszawską oraz przy wsparciu Narodowego Centrum Badań i Rozwoju projekt wieloplatformowego silnika C-Way Engine. Budżet tego przedsięwzięcia wynosił łącznie 2 mln zł. C-Way Engine to wieloplatformowy silnik do tworzenia i portowania gier 2D oraz 2.5D. QubicGames S.A. rozwija również swój Portal AdoptMyGame, który jest serwisem B2B skierowanym do developerów oraz wydawców gier.

Strategia rozwoju QubicGames S.A. przewiduje tworzenie gier opartych na własnym IP, które będą produkowane przez trzy niezależne 6-10 osobowe zespoły. Emitent chce corocznie wprowadzać na rynek przynajmniej jedną dużą produkcję na nowym IP. Spółka będzie także chciała wzmocnić swój potencjał wydawniczy poprzez zacieśnienie współpracy z azjatyckimi partnerami oraz otwarcie biura sprzedażowego w Kalifornii. Ważną rolę w rozwoju QubicGames S.A. ma też odgrywać Program Independers, którego istotą będzie wsparcie 2-4 niezależnych produkcji w latach 2016-2017 w zamian za uzyskanie statusu wydawcy na wybrane platformy. W dłuższym horyzoncie czasowym Spółka nie wyklucza przekształcenia tej działalności w mikro fundusz wspierający najlepsze niezależne produkcje z Polski, a także z regionu Europy Środkowo-Wschodniej.

Jednym z Akcjonariuszy QubicGames S.A. jest notowany na rynku NewConnect fundusz kapitałowy - ERNE VENTURES. W sierpniu 2015 r. fundusz zainwestował w QubicGames środki, które pozwoliły na zwiększenie potencjału dystrybucji gry „Geki Yaba Runner” oraz rozpoczęcie realizacji gry „Robonauts”. ERNE VENTURES posiada bardzo duże doświadczenie w inwestowaniu w branżę gier, bowiem zrealizował kilka projektów inwestycyjnych w tym segmencie rynkowym, dzięki czemu podmioty portfelowe uzyskują silne wsparcie merytoryczne funduszu.

\*\*\*

Kontakt:

Artur Górski

QubicGames S.A. - Relacje Inwestorskie

<http://www.QubicGames.com>

[artur.gorski@qubicgames.com](mailto:artur.gorski@qubicgames.com)

tel. +48 501-215-243