



Siedlce, 13.05.2016 r.

QubicGames S.A. rozpoczyna ofertę publiczną

QubicGames S.A., Spółka zajmująca się produkcją gier przeznaczonych na konsole oraz gier mobilnych, rozpoczęła zapisy na akcje w ramach przeprowadzanej oferty publicznej akcji serii C. Spółka zamierza pozyskać z niej środki w kwocie do 5 mln zł. Przewidywany debiut na rynku NewConnect ma nastąpić do końca 2 kw. 2016 r.

W ramach oferty publicznej akcji serii C Spółka oferuje 2,5 mln szt. akcji. Ich cena emisyjna została ustalona na poziomie 2,00 zł za 1 akcję. Zapisy na akcje będą przyjmowane w terminie od 13 do 20 maja 2016 roku. Oferującym jest Dom Maklerski Banku Ochrony Środowiska S.A. Kapitał pozyskany przez QubicGames S.A. z emisji akcji serii C Spółka planuje przeznaczyć na produkcję nowych gier, a także na ich promocję. Emitent zamierza również skomercjalizować swój innowacyjny projekt - silnik C-Way Engine, a także rozwijać portal B2B AdoptMyGame oraz Program Independers.

Harmonogram oferty publicznej akcji serii C

29.04.2016 r.	Publikacja Memorandum Informacyjnego
12.05.2016 r.	Budowa Księgi Popytu
13-20.05.2016 r.	Zapisy na akcje
Do 24.05.2016 r.	Przydział akcji

"Środki pozyskane z emisji akcji pozwolą nam na zwiększenie naszego potencjału zarówno w zakresie tworzenia, jak i wydawania gier. Mamy zamiar realizować plany rozwoju Spółki i utworzyć trzy niezależne zespoły produkcyjne. Debiut QubicGames S.A. na rynku NewConnect umożliwi nam także pozyskanie kapitału, który przeznaczymy na rozpoczęcie globalnej komercjalizacji projektów AdoptMyGame i C-Way. Powinny one przynieść Spółce znaczące korzyści wizerunkowe oraz finansowe i to w nieodległej perspektywie czasowej." - ocenia 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-ścia 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. Natomiast w 3 kw. 2017 r. QubicGames S.A. planuje rozpocząć sprzedaż gry „Shadow” (tytuł roboczy), która będzie

przeznaczona wyłącznie na konsole oraz komputery PC. 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, a Spółka prowadzi aktualnie prace zmierzające do przygotowania go do szerokiej komercjalizacji na początku 2017 r. 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.

Niniejszy materiał ma charakter wyłącznie promocyjny. Wobec braku obowiązku sporządzenia prospektu emisyjnego, jedynym prawnie wiążącym dokumentem zawierającym informacje o Emitencie oraz o Publicznej Ofercie Akcji serii C jest Memorandum Informacyjne Akcji serii C spółki QubicGames S.A. dostępne w wersji elektronicznej na stronach internetowych Emitenta www.qubicgames.com oraz Oferującego www.bossa.pl

Kontakt:
Artur Górski
QubicGames S.A. - Relacje Inwestorskie
<http://www.QubicGames.com>
artur.gorski@qubicgames.com
tel. +48 501-215-243