



Siedlce, 07.07.2016 r.

QubicGames S.A. w drodze na rynek NewConnect

QubicGames S.A., Spółka zajmująca się produkcją gier przeznaczonych na konsole oraz gier mobilnych, złożyła już wniosek o wprowadzenie swoich akcji do obrotu na rynku NewConnect. Emitent podpisał również umowę na wydanie gry „Geki Yaba Runner DX” przeznaczonej na platformę Nintendo 3DS na rynkach azjatyckich.

Oferta publiczna akcji serii C obejmowała łącznie 2,5 mln szt. akcji: 500 tys. akcji w Transzy Małych Inwestorów i 2 mln akcji w Transzy Dużych Inwestorów. QubicGames S.A. dokonała przydziału wszystkich oferowanych akcji w Transzy Małych Inwestorów, a poziom redukcji zapisów ukształtował się na poziomie 64,53%. Z kolei w Transzy Dużych Inwestorów przydzielonych zostało 1,6 mln akcji. Cena emisyjna akcji serii C wynosiła 2,00 zł, co przy przydziale 2,1 mln szt. akcji pozwoliło Spółce pozyskać łącznie 4,2 mln zł. Środki zdobyte przez QubicGames S.A. zostaną wykorzystane do produkcji nowych gier oraz ich promocji. Spółka zamierza także rozwijać portal B2B AdoptMyGame oraz Program Independers.

„Zarząd Spółki jest bardzo zadowolony z poziomu 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 pozwolą nam na realizację kluczowych projektów Spółki - produkcję dwóch gier wieloplatformowych, w tym najważniejszej produkcji w tym roku Robonauts, produkcję gier mobilnych, promocję i wydawanie gier oraz komercjalizację portalu AdoptMyGame. Dzięki środkom z emisji chcemy również podtrzymać dynamiczny rozwój naszego zespołu oraz w perspektywie roku stworzyć trzy niezależne zespoły produkcyjne.” - mówi Jakub Pieczykolan, Prezes Zarządu Spółki QubicGames S.A.

QubicGames S.A. podpisała umowę z Circle Entertainment na wydanie gry „Geki Yaba Runner DX” przeznaczonej na platformę Nintendo 3DS w Japonii, Korei Południowej i Chinach, w tym także na Tajwanie i w Hongkongu. Produkcja ta zostanie wydana w modelu Premium, a planowany termin jej debiutu na rynkach azjatyckich został przewidziany na 4 kwartał 2016 roku. Emitent posiada już duże doświadczenie we współpracy z Circle Entertainment w zakresie wydawania gier na platformę Nintendo 3DS, bowiem oba podmioty kooperowały przy wcześniejszych produkcjach QubicGames S.A. na rynku japońskim. Spółka zamierza także wydać w 2016 r. grę „Geki Yaba Runner DX” w Europie, Ameryce Północnej i Południowej bezpośrednio przy współpracy z Nintendo of Europe i Nintendo of America. Produkcja ta jest platformową grą typu runner o wysokim poziomie trudności, silnie angażującym gracza. Oferuje ona ponad 140 unikalnie zdesygnowanych poziomów na minimum 10 godzin rozgrywki.

„Podpisanie umowy z Circle Entertainment umożliwia nam dotarcie z grą „Geki Yaba Runner DX” na wszystkie kluczowe rynki. Gra zostanie wydana na rynku japońskim - największym rynku dla platformy Nintendo 3DS - przez sprawdzonego partnera, który w roku 2013 wprowadził z sukcesem poprzednią wersję gry „Geki Yaba Runner”. Produkcja ta była drugą najczęściej pobieraną grą w Japonii w dystrybucji elektronicznej na platformie Nintendo 3DS w lipcu 2013 roku. „Geki Yaba Runner DX” w porównaniu do oryginalnej wersji gry na platformie Nintendo 3DS oferuje graczom trzy razy dłuższą rozgrywkę przy wyższej jakości grafice i bardziej urozmaiconym designie poziomów.” - podsumowuje Prezes Pieczykolan.

QubicGames S.A. jest studiem deweloperskim, które zostało założone w 2004 r. i wyprodukowało już łącznie ponad 20-ście gier wideo. Do 2012 r. Spółka realizowała głównie gry na konsole Nintendo, a od 2014 r. zajmuje się także produkcjami na platformy iOS/Android, Sony PS4 i PS Vita, a także komputery PC/Mac. W 2016 r. odbyła się 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 prowadzi aktualnie prace nad produkcją gry „Robonauts”, której premierę przewidziano na 4 kw. 2016 r. W tym roku ma także nastąpić debiut gry „Air Race Speed” na konsolę PS Vita w modelu Premium oraz urządzenia z systemem iOS/Android w modelu Free2Play.

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 utworzenie spółki zależnej w Stanach Zjednoczonych. Ważną rolę w rozwoju QubicGames S.A. ma też odgrywać Program Independers, którego istotą będzie wsparcie 2-3 niezależnych produkcji w latach 2016-2017 w zamian za uzyskanie statusu wydawcy na wybrane platformy.

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

tel. +48 501-215-243