

Siedlce, 9 lutego 2017 roku

Zaktualizowana strategia spółki do końca marca

QubicGames wyda dwie własne gry

Do końca marca 2017 r. QubicGames przedstawi zaktualizowaną strategię działania na najbliższe lata. Jednym z jej elementów będzie wydawanie gier mobilnych w modelu Premium i F2P. Na pierwszy ogień pójdzie nowa wersja Geki Yaba Runner oraz jej „młodsza siostra” Devil Runner. Po zakończeniu umowy z EA Chillingo prawa do gry Geki Yaba Runner powrócą do QubicGames.

- Od kilku miesięcy pracujemy nad nową strategią. Przedstawimy ją do końca marca. Chcemy w ciągu roku znaleźć się w czołówce firm z branży. Pracujemy pełną parą zarówno nad własnymi produkcjami jak i pozyskiwaniem tytułów do programu wydawniczego. Mocno wierzę, że przełoży się to na zwiększenie wartości spółki i jej rozpoznawalność jako silnego brandu, a to z kolei przyciągnie do niej nowych akcjonariuszy – tłumaczy Jakub Pieczykolan, prezes QubicGames.

Jednym z kilku elementów nowego otwarcia będzie wydawanie gier mobilnych w modelu Premium i F2P. Zajmie się tym spółka zależna o roboczej nazwie QG Mobile Publishing, która zostanie powołana specjalnie do tego celu na przełomie pierwszego i drugiego kwartału. Jednym z pierwszych wydawanych tytułów będzie Geki Yaba Runner, która trafi na platformy iOS i Android.

- Nasza umowa z EA Chillingo dobiega końca. Po usunięciu gry ze sklepów Apple App Store i Google Play, prawa do gry wrócą do QubicGames. Wydamy dwa tytuły. Uproszczoną wersję gry Geki Yaba Runner dla grupy docelowej 5-12 lat. Następnie na rynek trafi gra o roboczej nazwie Devil Runner, która będzie wersją dla wieku 12+ ze zmienioną grafiką. Nie ukrywam, że dzięki temu, że będziemy pełnili rolę wydawcy, dużo większa część wpływów z gier pozostanie w spółce – podkreśla prezes. Oba tytuły trafią na rynek w drugim półroczu 2017 r.

Przypomnijmy, że QubicGames zadebiutował na rynku NewConnect we wrześniu 2016 roku. Na wczorajszej sesji kurs spółki osiągnął historyczne maksimum na poziomie 2,90 zł za akcję.

O spółce:

QubicGames jest studium developerskim, które od 2004 roku tworzy gry komputerowe na urządzenia mobilne oraz konsole przenośne i stacjonarne. Do 2012 spółka specjalizowała się w produkcji gier na

Tel.: +48 531 242 300

Email: info@qubicgames.com

QubicGames S.A.

ul. Katedralna 16

08-110 Siedlce

KRS: 0000598476

NIP: PL8212515641



konsole Nintendo. W latach 2012-14 QubicGames zrealizował wspólnie z Politechniką Warszawską i przy wsparciu NCBiR projekt silnika C-Way. Od roku 2014 studio produkuje gry na platformy iOS/Android, Sony PS4 i PS Vita oraz komputery PC/Mac (w tym platformę Steam oraz gry HTML5). W 2015 roku QubicGames stworzył portal AdoptMyGame – serwisem B2B skierowanym do deweloperów oraz wydawców gier. W 2016 roku spółka zadebiutowała na rynku NewConnect.

Kontakt:

Tomasz Muchalski, 504 212 463

Tel.: +48 531 242 300
Email: info@qubicgames.com

QubicGames S.A.
ul. Katedralna 16
08-110 Siedlce

KRS: 0000598476
NIP: PL8212515641