

Huckleberry Games S.A. rozpoczyna sprzedaż gry „Edengrad”

Huckleberry Games S.A., Spółka z branży gier komputerowych, rozpoczęła we wtorek sprzedaż gry „Edengrad” w wersji Alpha na platformie Steam. Spółka przygotowuje się również do debiutu na rynku NewConnect, który powinien nastąpić do końca 2 kw. 2017 r.

W dniu 04.04.2017 r. miała miejsce premiera gry „Edengrad” za pośrednictwem platformy dystrybucji cyfrowej Steam. Od pierwszych dni sprzedaży „Edengrad” utrzymuje się w tzw. „Top Sellers”, a więc w grupie najlepiej sprzedających się gier. Wybór terminu debiutu tej produkcji nie był przypadkowy, bowiem zgodnie z przeprowadzonymi przez Huckleberry Games S.A. wewnętrznymi badaniami, początek kwietnia jest bardzo dobrym okresem do komercjalizacji tego typu gier. Gra „Edengrad” została wprowadzona do dystrybucji w wersji Alpha, a więc w fazie wczesnego dostępu. Jest to związane z chęcią budowania wokół niej szerokiej społeczności oraz umożliwienia graczom realnego wpływu na proces tworzenia tej gry. Rozpoczęcie sprzedaży gry „Edengrad” jest jednym najważniejszych wydarzeń w historii Huckleberry Games S.A. Zarząd Spółki liczy na wysokie zainteresowanie tą produkcją oraz na osiągnięcie satysfakcjonującego poziomu sprzedaży na rynkach zagranicznych.

„Po wielu latach wyczerpanej pracy uruchomiliśmy sprzedaż na platformie Steam wczesnej wersji naszego głównego projektu, jakim jest gra „Edengrad”. Z niecierpliwością czekaliśmy na ten moment, a pierwsze reakcje oraz popularność, jaką zdobyła gra, znacząco przerosły nasze oczekiwania. Nie spoczywamy jednak na laurach i codziennie wypuszczamy nowe aktualizacje, ściśle współpracując z prężnie rozwijającą się społecznością.” - wyjaśnia Patryk Borowski, Prezes Zarządu Spółki Huckleberry Games S.A.

W dniu 24.03.2017 r. Zarząd Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych (KDPW) podjął Uchwałę o przyznaniu Spółce Huckleberry Games S.A. statusu uczestnika depozytu papierów wartościowych w typie uczestnictwa Emitent. KDPW zarejestrował także w depozycie papierów wartościowych 499.999 akcji serii C oraz 102.439 akcji serii E Spółki. Zarejestrowanie akcji Spółki nastąpi w terminie trzech dni od otrzymania przez Krajowy Depozyt dokumentów potwierdzających wprowadzenie tych akcji do alternatywnego systemu obrotu. Następnym krokiem w kierunku upublicznienia Huckleberry Games S.A. będzie złożenie przez Spółkę do GPW w Warszawie wniosku o wprowadzenie jej akcji do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect. Spółka przewiduje, że debiut na alternatywnym rynku może nastąpić do końca 2 kw. 2017 r.

Huckleberry Games S.A. z emisji akcji serii E pozyskała ponad 2 mln zł. W ramach przeprowadzonej oferty publicznej Spółka dokonała przydziału 102.439 szt. akcji serii E, na które zapisy złożyło 133 inwestorów. Cena emisyjna wynosiła 20,00 zł za 1 akcję. Środki pozyskane przez Huckleberry Games S.A. zostaną przeznaczone na produkcję nowych gier na komputery PC, konsole i urządzenia VR oraz na przygotowanie aplikacji mobilnej do gry „Edengrad”.

Huckleberry Games S.A. zajmuje się produkcją innowacyjnych gier typu MMORPG i pracuje obecnie nad produkcją wieloosobowej gry o nazwie „Edengrad”. Spółka do produkcji swoich gier wykorzystuje nowoczesny silnik unity3d. Serwer użyty przy produkcji gry „Edengrad” jest autorską technologią Spółki, a metody w nim wykorzystane są innowacyjne na skalę światową. Spółka chce również przygotować aplikację mobilną dla graczy „Edengradu”, w której będą się oni komunikować z innymi graczami oraz otrzymywali powiadomienia o akcjach dziejących się w grze, m.in. rozpoczęciu wojen, sprzedanym przedmiocie na aukcji (w grze) oraz promocjach w sklepie z przedmiotami premium. Strategia Rozwoju Huckleberry Games S.A. zakłada dalsze realizowanie bardzo innowacyjnych gier. W najbliższym czasie Spółka będzie zajmowała się produkcją gry „Edengrad: Arena”, która będzie przeznaczona na urządzenia VR. Następną bardzo ważną produkcją studia Huckleberry Games S.A. będzie gra RPG „Stay Hungry” przeznaczona na komputery PC oraz konsole. Jej premiera w wersji Early Access została zaplanowana na rok 2017/2018.

Zgodnie z szacunkami wartość polskiego rynku gier wideo wyniosła w 2015 r. 425 mln USD i zanotowała ponad 7% wzrost w stosunku do poprzedniego roku. Prognozy rynkowe stanowią o tym, że wartość tego rynku wzrośnie do 573 mln USD w 2020 r. Polski rynek jest skupiony przede wszystkim na grach na komputery PC, co wynika głównie z niższych cen jednostkowych niż w innych krajach.¹

Jednym z Akcjonariuszy Huckleberry Games S.A. jest notowany na rynku NewConnect fundusz kapitałowy - ERNE VENTURES. W lutym 2015 r. fundusz zainwestował w Huckleberry Games S.A. środki, które umożliwiły Spółce realizację prac nad rozwojem gry „Edengrad”.

Kontakt:

Artur Górski

Huckleberry Games S.A. - Relacje Inwestorskie

www.hgames.eu

artur.gorski@hgames.eu

tel. +48 501-215-243

¹ Dane na podstawie raportu przygotowanego przez PwC „*Perspektywy rozwoju branży rozrywki i mediów w Polsce 2016-2020 - Gry wideo*”