



Poznań, 12.10.2017 r.

## **Huckleberry Games S.A. z dofinansowaniem z Programu GameINN**

**Huckleberry Games S.A., Spółka z branży gier komputerowych, przygotowująca się do debiutu na rynku NewConnect, otrzymała dofinansowanie z programu sektorowego GameINN w kwocie ponad 1,57 mln zł. Pozyskane środki pozwolą Spółce na realizację nowego oraz innowacyjnego projektu.**

Wniosek o dotację na stworzenie Algorytmu Prawdziwego Życia (APŻ) złożony przez Huckleberry Games S.A. w ramach konkursu GameINN organizowanego przez NCBiR został rozpatrzony pozytywnie i zakwalifikowany do dofinansowania. Całkowita wartość kosztów kwalifikowanych projektu sięga 2.561 tys. zł, a kwota przyznanej dotacji wynosi 1.578 tys. zł. Pozyskanie dofinansowania stanowi jeden z elementów długoterminowej strategii rozwoju Spółki w obszarze rozwoju na różnych płaszczyznach w sektorze gier video.

*„Dofinansowanie z projektu dla branż kreatywnych GameINN daje nam ogromną szansę na rozwój firmy nie tylko na polu tworzenia gier (B2C), ale również na polu tworzenia zaawansowanej technologii, która może być sprzedawana innym przedsiębiorstwom (B2B). Taka dywersyfikacja działalności pozwoli nam zmniejszyć ryzyko, które wiąże się z ukierunkowaniem rozwoju tylko w jednym segmencie. Powstała technologia może posłużyć nam do tworzenia zaawansowanych i unikatowych produkcji, które wyróżnia się na obecnym rynku gier. Dzięki pozyskanym funduszom Spółka nie musi podejmować się trudnego zadania sfinansowania całego procesu R&D z własnego budżetu.” - wyjaśnia Patryk Borowski, Prezes Zarządu Spółki Huckleberry Games S.A.*

W czerwcu 2017 r. Huckleberry Games S.A. złożyła wniosek do Zarządu GPW w Warszawie o wprowadzenie do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 499.999 akcji serii C oraz 102.439 akcji serii E. Z oferty publicznej akcji serii E Spółka pozyskała ponad 2 mln zł, które zostaną przeznaczone na produkcję nowych gier na komputery PC, konsole i urządzenia VR oraz na przygotowanie aplikacji mobilnej do gry „Edengrad”. Zarząd Huckleberry Games S.A. przewiduje, że wejście na rynek NewConnect przełoży się na przyspieszenie tempa rozwoju Spółki.

W kwietniu 2017 r. Huckleberry Games S.A. rozpoczęła sprzedaż gry „Edengrad” za pośrednictwem platformy dystrybucji cyfrowej Steam. Produkcja ta została wprowadzona do dystrybucji w wersji Alpha, a więc w fazie wczesnego dostępu, co jest związane z

chęcią budowania wokół niej szerokiej społeczności oraz umożliwienia graczom realnego wpływu na proces tworzenia tej gry.

Huckleberry Games S.A. zajmuje się produkcją innowacyjnych gier typu MMORPG. 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.

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](http://www.hgames.eu)

[artur.gorski@hgames.eu](mailto:artur.gorski@hgames.eu)

tel. +48 501-215-243