



Poznań, 03.01.2018 r.

## **Huckleberry Games S.A. z planami wydania kolejnych gier**

**Huckleberry Games S.A., Spółka z branży gier komputerowych, która zadebiutowała w grudniu 2017 r. na rynku NewConnect, chce wydać w najbliższych dwóch latach kolejne gry. Emitent zamierza w ten sposób dywersyfikować swoje portfolio i realizować strategię rozwoju.**

Pierwszą z planowanych produkcji będzie gra mobilna o roboczym tytule „Creatures and dungeons” przeznaczona na urządzenia z systemem operacyjnym iOS oraz Android. Huckleberry Games S.A. od kilku tygodni pracuje przy produkcji tej gry mobilnej, której adresatami będą nastolatki, lubiący aktywne i emocjonujące rozrywki wymagające ruchu. Jej wydanie zostało zaplanowane na 2018 r.

Kolejną grą, którą zamierza wyprodukować Spółka jest gra komputerowa przeznaczona na komputery PC oraz konsole PS4, Xbox One, Nitendo Switch o roboczej nazwie „Stay Hungry”. Będzie to produkcja z gatunku RPG oferująca otwarty świat. Huckleberry Games S.A. chce stworzyć algorytm symulujący realne zachowania postaci starowanych przez komputer. Dzięki temu przy każdej nowej rozgrywce w świecie gry będą występować inni bohaterowie. Premiera tej produkcji została przewidziana na przełom 2018 i 2019 roku.

*„Dokładamy wszelkich starań, by każdy nasz produkt był przełomowy w jakimś obszarze. "Creatures and Dungeons" oraz "Stay Hungry" będą posiadały zarówno sprawdzone, lubiane, jak i innowacyjne właściwości rozrywki. Celujemy w młodszych (Creatures and Dungeons), jak i dorosłych graczy (Stay Hungry oraz Edengrad). Chcemy mieć reprezentacyjną grę w dominujących gatunkach na rynku, a mianowicie: Role-Playing Games, MMORPG oraz popularnej ostatnio rzeczywistości rozszerzonej na platformy mobilne. Odpowiadamy na gigantyczny popyt, jednocześnie wprowadzając w każdy z tych gatunków coś nowego, ale pasującego do ogólnej konwencji.” - ocenia Patryk Borowski, Prezes Zarządu Spółki Huckleberry Games S.A.*

Huckleberry Games S.A. zadebiutowała w dniu 21.12.2017 r. na rynku NewConnect. 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 mobilne.

W kwietniu 2017 r. Emitent rozpoczął sprzedaż gry „Edengrad” za pośrednictwem platformy dystrybucji cyfrowej Steam. Produkcja ta została wprowadzona do dystrybucji

w wersji Alpha, czyli w fazie wczesnego dostępu, co jest związane z chęcią budowania wokół niej szerokiej społeczności oraz umożliwienia graczom realnego wpływu na proces tworzenia tej gry. Gra „Edengrad” jest cały czas rozwijana i od czasu jej premiery wprowadzono do niej ponad 30 aktualizacji oraz patchów - głównie po sugestiach graczy. W tym czasie w prasie oraz w social mediach pojawiło się ponad 3.800 wzmianek o tej produkcji i ponad 3.850 filmów na YouTube. W listopadzie br. opublikowanych zostało także ponad 30 streamów gry.

W październiku 2017 r. Huckleberry Games S.A. otrzymała dofinansowanie z programu sektorowego GameINN w kwocie ponad 1,57 mln zł. Pozyskane środki umożliwią Spółce realizację nowego oraz innowacyjnego projektu związanego ze stworzeniem Algorytmu Prawdziwego Życia (APŻ). Całkowita wartość kosztów kwalifikowanych projektu wynosi 2.561 tys. zł, a kwota przyznanej dotacji sięga 1.578 tys. zł. Pozyskanie przez Emitenta dofinansowania stanowi jeden z elementów długoterminowej strategii rozwoju w zakresie rozwoju na różnych płaszczyznach w sektorze gier video.

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. Jednym z Akcjonariuszy Huckleberry Games S.A. jest notowany na rynku NewConnect fundusz kapitałowy - ERNE VENTURES.

\*\*\*

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