

Poznań, 28.02.2018 r.

Huckleberry Games S.A. aktualizuje plan wydawniczy

Huckleberry Games S.A., Spółka z branży gier komputerowych, notowana na rynku NewConnect od grudnia 2017 r., przedstawiła zaktualizowany plan wydawniczy. Spółka przygotowuje się do wydania rozszerzonej wersji swojej flagowej produkcji - gry „Edengrad” oraz wprowadzenia do niej nowatorskiej waluty opartej na technologii Blockchain.

Emitent poinformował, że realizuje obecnie działania zmierzające do wydania gry „Edengrad” w wersji rozszerzonej 1.0., co zaplanowane zostało na 3 kw. 2018 r. Aktualizacja tej produkcji będzie obejmowała m.in. udostępnienie dużego i otwartego świata, dostępnego dla graczy praktycznie w każdym zakresie oraz modyfikację fabuły i zadań. Wdrożone zmiany w grze „Edengrad” powinny przyczynić się do zwiększenia jej atrakcyjności dla graczy preferujących grę w pojedynkę oraz w grupach.

Spółka planuje także wprowadzenie do tej produkcji nowatorskiej waluty opartej na technologii Blockchain, którą gracze będą mogli pozyskiwać poprzez wykonywanie określonych aktywności. Będzie ona pełniła funkcję dodatkowego środka płatniczego realizowanego w ramach gry „Edengrad”. W pierwszym etapie wdrożenia tego rozwiązania graczom udostępniony zostanie zarówno dzienny, jak i maksymalny limit waluty, jaka może znajdować się w posiadaniu jednego gracza. Wprowadzenie dodatkowego środka płatności premium w grze nie będzie stanowiło znaczącego kosztu przy pracach nad nią. Zarząd Huckleberry Games S.A. nie wyklucza, że w przypadku odnotowania istotnego wzrostu popytu na grę „Edengrad” dzięki wdrożeniu nowej technologii wprowadzi to rozwiązanie w swoich kolejnych produkcjach.

„Każda aktualizacja ma na celu zwiększenie przystępności gry i eliminację wykrytych błędów. Tym razem dodatkowo prezentujemy nowe funkcjonalności i łączymy je w płynny sposób z naszym nowym produktem, jakim jest Edenit. Jeśli testy potoczą się po naszej myśli, nowa waluta wykorzystująca technologię blockchain zintegruje wszystkie nasze produkty ze sobą, tworząc wspomagającą mikroekonomię, niosącą korzyści zarówno dla producentów, jak i użytkowników.” - komentuje Patryk Borowski, Prezes Zarządu Spółki Huckleberry Games S.A.

Spółka planuje także przyspieszyć wydanie gry mobilnej „Pets and Dungeons” przeznaczonej na urządzenia z systemem operacyjnym iOS oraz Android. Produkcja ta znajduje się w zaawansowanym etapie prac, a rozpoczęcie zewnętrznych testów rozpocznie się już w marcu 2018 r. Premiera gry nastąpi w kwietniu 2018 r., chociaż pierwotnie była planowana na 3 kwartał tego roku.

Emitent podtrzymał także termin wydania gry o roboczej nazwie „Stay Hungry”. Będzie to produkcja z gatunku RPG oferująca otwarty świat i przeznaczona na komputery PC oraz konsole PS4, Xbox One, Nintendo Switch. Planowany termin wydania gry na platformie Steam oraz na konsolach to przełom roku 2018 i 2019.

Spółka podjęła również decyzję o rezygnacji z produkcji gry „Arena”, która miała być przeznaczona na urządzenia wykorzystujące wirtualną rzeczywistość. Odstąpienie od tej produkcji wynika z przeprowadzonych analiz czynników ryzyka, które wskazują na możliwość niskiego popytu w najbliższych latach na produkowane gry z obszaru wirtualnej rzeczywistości.

„Dzięki doświadczeniu zdobytemu podczas pracy nad grą „Edengrad”, jesteśmy w stanie znacznie przyspieszyć wydanie „Pets and Dungeons”. Produkcja „Stay Hungry” i związane z nią ustalone terminy pozostają bez zmian. Strategia, jaką zdecydowaliśmy się obrać - dywersyfikacja platform wydania - wzbogaci nasze portfolio i zwiększy rozpoznawalność Spółki. Badania rynkowe wykazały bardzo powolny rozwój technologii VR, trudną dostępność i pokaźne koszty pozyskania platform przeznaczonych dla użytkowników. Z tego powodu zdecydowaliśmy się zrezygnować z projektu „Arena”. Wycofane środki zostaną przeznaczone na przyspieszenie rozwoju Edengrad-u i wzbogacenie oferty Pets and Dungeons.” - podsumowuje Prezes Borowski.

Huckleberry Games S.A. zadebiutowała w grudniu 2017 r. na rynku NewConnect, a z oferty publicznej akcji serii E pozyskała ponad 2 mln zł. Środki te zostaną przeznaczone na produkcję nowych gier na komputery PC, konsole oraz urządzenia mobilne.

W kwietniu ubiegłego roku 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 sugestjach graczy.

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.

Kontakt:

Artur Górski

Huckleberry Games S.A. - Relacje Inwestorskie

www.hgames.eu

artur.gorski@hgames.eu

tel. +48 501-215-243