



**united
label**

Prezentacja inwestorska

Najważniejsze informacje



- **Globalny wydawca** gier indie premium
- Efektywny model **współpracy z deweloperami**
- **Rozbudowane portfolio wydawnicze**
4 produkcje + kolejne negocjowane
- Sukces Röki, nominacja gry na **The Game Awards**
- **195** tys. na Steam wishlist*
- Pozyskanie **4,4 mln finansowania na dalszy rozwój**
- **Ścisła współpraca** z CI Games

* Wishlist Röki oraz Eldest Souls na dzień 06.01.21 r.

Model biznesowy

Niezależni deweloperzy gier indie

Platforma wydawnicza

Platformy dystrybucji



Odpowiedzialni za **tworzenie gier** z unikalną fabułą, „wciągającą” oprawą audiowizualną oraz innowacyjnym game design’em



Ścisła współpraca z CI Games, który pełni rolę **współwydawcy** gier



Zbudowane relacje z **najważniejszymi platformami sprzedaży** gier

Proces doboru gier

Koordinacja i kompetencje United Label

Współpraca, korzystanie z wiedzy, doświadczenia
i zasobów CI Games

Szacunki sprzedaży

United Label angażuje się równolegle w niewielką
ilość projektów, które mają **najwyższe szanse na
komercyjny sukces**

Analiza ryzyka

Pozwala ocenić prawdopodobieństwo, z jakim prace zostaną
zrealizowane bez możliwych do **uniknięcia opóźnień i błędów**

1

Ocena potencjału

Po szczegółowej analizie wybierane są gry, które gwarantują
wysoką jakość, ciekawą fabułę oraz wyróżniającą oprawę graficzną

2

3

Audyt studia

Pozwala na **weryfikację doświadczenia
i kompetencji członków** zespołu.

4

Parametry portfolio

- Budżety gier na poziomie **0,5 – 3 mln zł**
- Nabywanie **globalnych licencji** sprzedaży gier
- Koncentracja na grach z segmentu **indie premium**
- **Efektywnościowy model współpracy z deweloperem**
producent zarabia, gdy tytuł pokryje nakłady na produkcję i marketing
- **Do 4 gier w jednoczesnej produkcji** o 12-18 miesięcznym cyklu tworzenia

Zespoły deweloperskie

United Label przy wsparciu CI Games, dokonało dotychczas **weryfikacji ponad 280 projektów**, z których wyłoniło **4** najbardziej perspektywiczne. Dzięki pozyskaniu finansowania możliwe jest rozpoczęcie kolejnych projektów – aktualnie trwają analizy i negocjacje.



Zespół Polygon Treehouse zlokalizowany jest w Cambridge w Wielkiej Brytanii. Założony został przez dwóch byłych pracowników Guerilla Games: Toma Jonesa oraz Alexa Kanaris-Sotiriou. Celem studia jest tworzenie narracyjnych gier wideo.



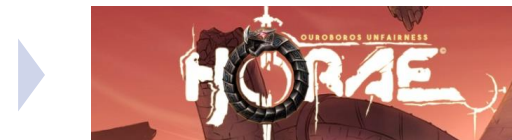
Zespół Fallen Flag utworzony został przez Francesco Barsotti i Jonathana Costantini. Celem studia jest tworzenie gier narracyjnych inspirowanych nurtem pixel-art. Zespół na co dzień zlokalizowany jest w Wielkiej Brytanii.



Zespół Odd Bug Studio zlokalizowany jest w mieście Manchester w Wielkiej Brytanii. Studio może już się pochwalić jednym utworzonym tytułem, The Lost Bear, będącym dwuwymiarową grą platformową stworzoną w technologii VR. Celem studia jest tworzenie unikalnych artystycznie gier o nietuzinkowej fabule.



Zespół Lunarix Iris zlokalizowany jest w stolicy Francji. Studio utworzone zostało przez czwórkę przyjaciół: Victora Lafay, Timothéo Loiseau, Raphaëla Cabée oraz Noémie Lazaro. Celem studia jest tworzenie ambitnych gier RPG.





PORTFOLIO GIER

Wzrost skali i potencjału



Udana premiera na PC i NS
nominowana w kategorii
„Debiut Roku” gier indie
prowadzone rozmowy nad
kolejną częścią gry

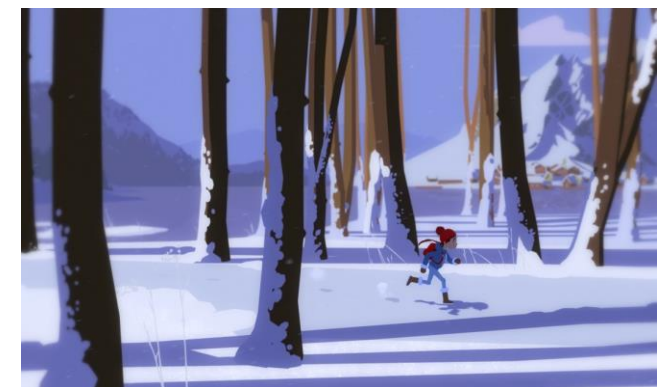
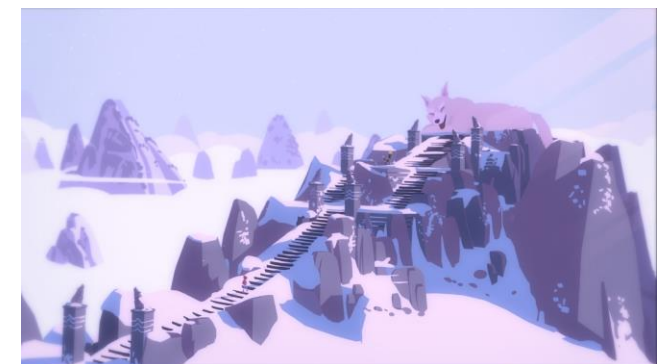


Popularny gatunek gry
o **dużej grupie odbiorców**
blisko **100 tys.** osób dodało
tytuł do swoich wishlist
potencjał sprzedażowy gry
kilkukrotnie przekraczający
jej budżet



Największy budżet wśród
gier z portfolio United Label
równoczesna premiera gry
na **wszystkie platformy**
tytuł o **dużym potencjale**
przeskalowania całej spółki

Gatunek gry	Narracyjna gra przygodowa
Platforma i data debiutu	PC – 3Q 2020 (23.07.2020 r.), Nintendo Switch – 4Q 2020 (15.10.2020 r.) Xbox One, Xbox Series X/S – TBA PlayStation 4/5 – TBA
Budżet gry	Kilkaset tysięcy złotych
Udział w zysku brutto	Istotny
Przewidywany cykl życia gry od momentu wydania	Między 3 a 10 lat w zależności od sukcesu sprzedażowego
Przychody (Steam + NS) na 06.01.21	1,1 mln zł (>33 tys. sztuk)
Wishlista Steam na 06.01.21	Ponad 105 tys.
Oceny graczy Steam	95% ocen pozytywnych



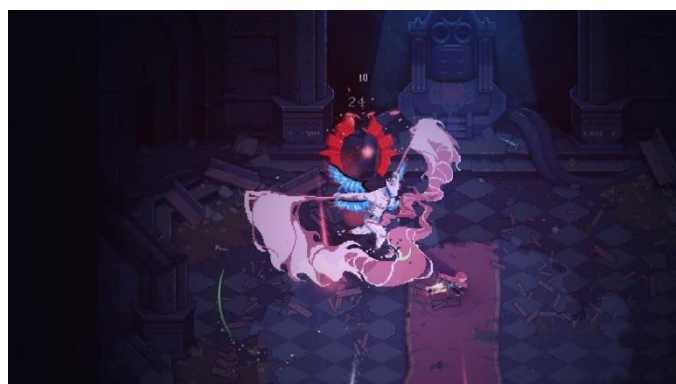
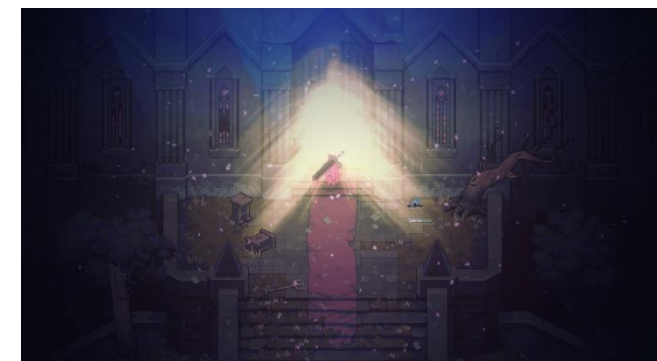
Röki jest narracyjną grą przygodową inspirowaną skandynawskim folklorem. Zamysłem twórców było stworzenie mrocznej, współczesnej bajki z porywającą fabułą, zajmującymi zagadkami i interesującym światem dostępnym do eksploracji z ciekawym stylem graficznym w tle. „Röki” to gra dla każdego gracza, który preferuje gry narracyjne. Zawiera interesującą, dojrzałą i ambitną fabułę podaną w przystępny sposób. Gra została zaprojektowana w taki sposób, aby stawiała graczowi wyzwania intelektualne, ale system podpowiedzi i wskazówek nie dopuszcza, aby blokowało to rozgrywkę.

Röki – nagrody i wyróżnienia



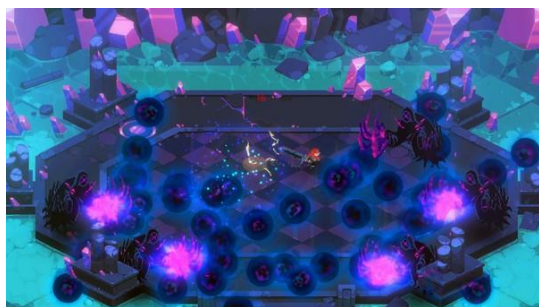
Eldest Souls

Gatunek gry	RPG akcji
Platforma i data debiutu	PC – Q1 2021, Nintendo Switch – Q1 2021, Xbox One, Xbox Series X/S – TBA PlayStation 4/5 – TBA
Obecny etap produkcji gry	14 z 17 zrealizowanych kamieni milowych
Budżet gry	Kilkaset tysięcy złotych
Szacowane nakłady niezbędne do ukończenia gry	Kilkaset tysięcy złotych
Udział w zysku brutto	Dominujący
Przewidywany cykl życia gry od momentu wydania	Między 3 a 10 lat w zależności od sukcesu sprzedażowego
Wishlista Steam na 06.01.21	Ponad 90 tys.



Eldest Souls jest ambitną grą z gatunku „souls-like” (gry RPG akcji zawierające mechaniki nawiązujące do tych znanych z kultowej serii Dark Souls, stworzonej przez japońskie studio FromSoftware), okraszona grafikami stworzonymi w technologii pixel-art. Gra osadzona jest w mistycznym świecie w którym „Pradawni Bogowie”, uwięzieni w starożytnej cytadeli, próbują zniszczyć świat sprowadzając „wielkie Spustoszenie”. Gracz wciela się w samotnego rycerza, który przybywa stawić im czoła. W miarę postępu w grze i pokonywania kolejnych elitarnych przeciwników („bossów”), awatar gracza staje się coraz potężniejszy oraz odblokowuje coraz to nowe talenty i umiejętności specjalne.

Eldest Souls – nagrody i wyróżnienia



Tails of Iron

Gatunek gry	RPG przygodowy
Platforma i data debiutu	2021 PC – TBA Nintendo Switch – TBA Xbox One, Xbox Series X/S – TBA PlayStation 4/5 – TBA
Obecny etap produkcji gry	23 z 27 zrealizowanych kamieni milowych
Budżet gry	Ponad milion złotych
Szacowane nakłady niezbędne do ukończenia gry	Kilkaset tysięcy złotych
Udział w zysku brutto	Dominujący
Przewidywany cykl życia gry od momentu wydania	Między 3 a 10 lat w zależności od sukcesu sprzedażowego



Tails of Iron, to największy aktualnie projekt w portfolio United Label. Jest to narracyjna gra z gatunku RPG-lite, umiejscowiona w charakterystycznej stylizowanej na średniowiecze scenerii. Opowiada historię prawowitego dziedzica tronu królestwa szczurów, młodego Redgi the Rat, który musi odzyskać ziemię swoich przodków, opanowaną przez najeźdźców z klanu Iron Frog.

Horae

Gatunek gry	RPG
Platforma i data debiutu	2021 PC – TBA Nintendo Switch – TBA Xbox One, Xbox Series X/S – TBA PlayStation 4/5 – TBA
Obecny etap produkcji gry	United Label nie finansuje produkcji gry
Rola Spółki w tworzeniu gry	Platforma wydawnicza
Udział w zysku brutto	Istotny, niższy niż przy 3 innych grach
Przewidywany cykl życia gry od momentu wydania	Między 3 a 10 lat w zależności od sukcesu sprzedażowego



Horae będzie grą RPG osadzoną w posępnym, post-apokaliptycznym świecie, gdzie nowoczesna technologia (latające pojazdy czy cybernetyczna ręka) miesza się z elementami znanymi ze średniowiecza (walki na miecze). Rozgrywka kładzie szczególny nacisk na odkrywanie świata oraz rozbudowany zestaw zadań („questów”) stawianych graczowi. Gra oferuje również interesujący system walki turowej, dzięki czemu przywodzi na myśl raczej interaktywną grę planszową niż klasyczną grę wideo bazującą na refleksie gracza i szybkości podejmowania przez niego decyzji.

Strategia rozwoju

I. Staranna selekcja wspieranych gier

United Label opiera rozwój na **wysokich jakościowo produkcjach** w segmencie gier indie premium o charakterze fabularno-narracyjnym.

- ❖ Uzyskanie **licencji zamiast pełnych praw autorskich** pozwala na optymalizację kosztów przy zachowaniu istotnej/dominującej części zysku brutto ze sprzedaży gry
- ❖ **Analiza najnowszych trendów rynkowych** ułatwia dobór tytułów z najwyższym potencjałem do osiągnięcia sukcesu komercyjnego
- ❖ **Profesjonalne wsparcie** w pokonywaniu wyzwań napotykanym przez twórców gier realizowane jest przez doświadczony zespół spółki CI Games S.A.

II. Maksymalizacja zysków z każdego tytułu

United Label podpisuje umowy dotyczące wydania gier na **wszystkich dostępnych** platformach sprzętowych, zachowując prawo pierwszeństwa w negocjacjach przy kontynuacjach lub dodatkach DLC.

- ❖ Współpraca z CI Games S.A. pozwala **istotnie skrócić proces wydawniczy na całym świecie** – zbudowane już relacje z największymi platformami sprzedaży (Valve, Sony, Microsoft, Nintendo, Apple czy Google)
- ❖ United Label oferuje wydanie **pudełkowych wersji gier** w Polsce, Stanach Zjednoczonych oraz na rynkach azjatyckich

Sukces kampanii crowdfinansingu

United Label w celu finansowania dalszych prac wydawniczych przeprowadziło w lipcu 2020 r. **emisję akcji serii B** w formie kampanii crowdfinansingu na platformie CrowdConnect, **pozyskując od inwestorów 4,4 mln zł.**



Cel emisyjny	Przewidywane nakłady	Planowany termin realizacji	Stopień wydatkowania środków	Wykorzystane środki
Finansowanie „Röki” oraz „Eldest Souls”	Do 507.500 zł	Do końca Q2 2021 r.	75%	Ok. 381 tys. zł
Finansowanie „Tails of Iron” oraz „Horae”	Do 1.015.000 zł	Do końca Q2 2021 r.	35%	Ok. 355 tys. zł
Pozyskanie, rozwój i promocja nowych tytułów	Do 2.877.500 zł	Do końca Q4 2022 r.	2%	Ok. 58 tys. zł
RAZEM	4.400.400 zł			Ok. 794 tys. zł

Finanse

[tys. zł]

3Q 2020

przychody po obciążeniu
o koszt dystrybutora (30%)
i współwydawcy (CI Games 10%)

Przychody	205,3
Koszty działalności operacyjnej*	280,9
Zysk ze sprzedaży	-75,6
Pozostałe przychody operacyjne	0,1
Pozostałe koszty operacyjne	0,0
Zysk z działalności operacyjnej	-75,5
Zysk brutto	-89,7
Zysk netto	-89,7

195 tys.

łącznie wishlist na Steam
dla gier Röki oraz Eldest Souls

Finanse

[tys. zł]

Stan na 30.09.2020

Zaliczki na wartości niematerialne i prawne –
poniesione nakłady na gry

Aktywa trwałe

3.837,9

Aktywa obrotowe

4.096,0

Zapasy

0,1

Należności

416,3

Środki pieniężne

3.643,8

Kapitały własne

2.340,8

Zobowiązania długoterminowe

5.192,6

Pożyczka od CI Games

Zobowiązania krótkoterminowe

307,4

Termin spłaty 2023 r.

Suma bilansowa

7.934,0

Struktura akcjonariatu

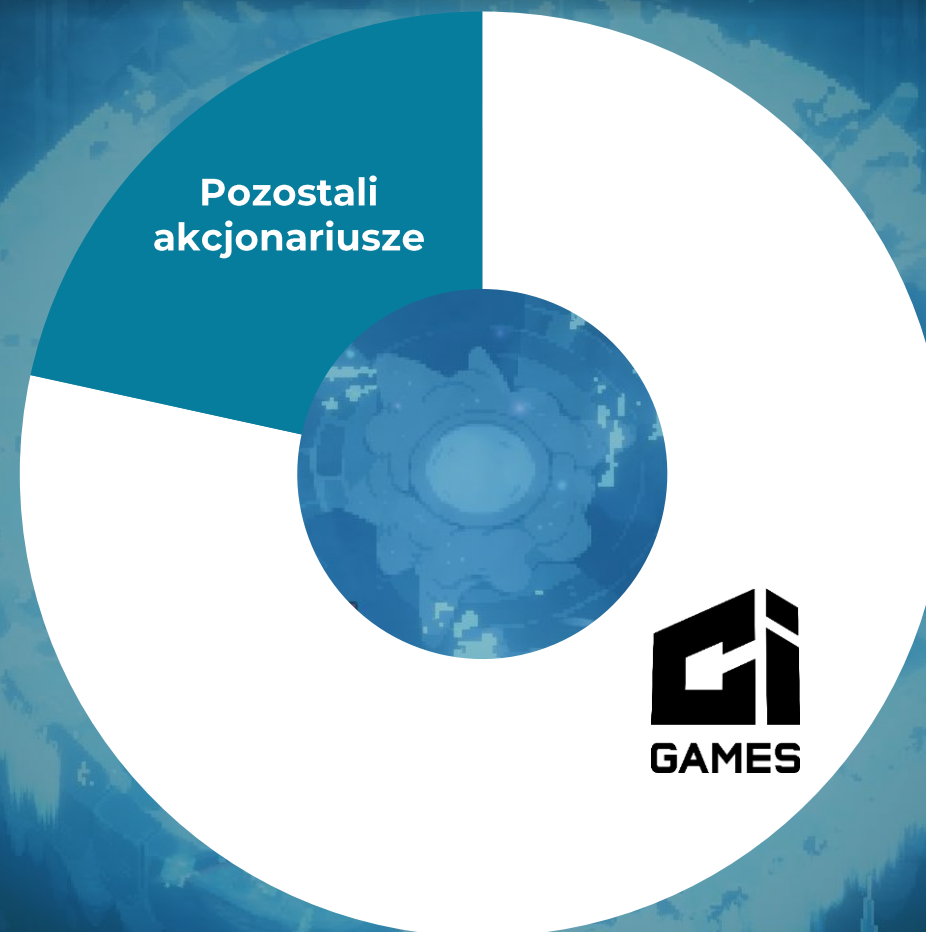
Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale
CI Games S.A.	1.000.000	78,43%
Pozostali akcjonariusze	275.000	21,57%
Razem	1.275.000	100,00%

20,4 mln PLN

Wycena United Label po emisji akcji serii B

53 spółka gamingowa notowana

na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie



Dynamiczny rozwój

CROWD
connect



Udana emisja

VI 2020

Röki – NS

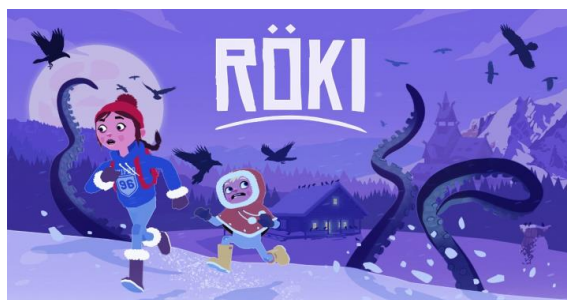
X 2020

Tails of Iron

2021

Röki - PC

VII 2020



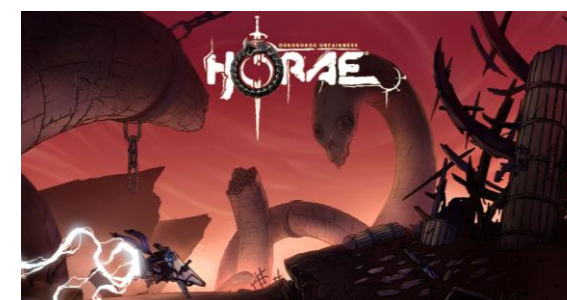
Eldest Souls – PC+NS

Q1 2021



Horae

2021





**united
label**