



**united
label**

UNITED LABEL S.A.

Jednostkowy raport roczny za 2020 r.

Warszawa, 27 maja 2021 r.

UNITED LABEL S.A.
LIST DO AKCJONARIUSZY

Drodzy Akcjonariusze,

Rok 2020 r. był dla United Label S.A. naprawdę udany. Spółka rozpoczęła i z sukcesem zakończyła przygotowania do debiutu na rynku NewConnect, który ostatecznie nastąpił 12 stycznia 2021 r. Uzyskanie statusu spółki publicznej to ważny moment dla Spółki, będący dowodem zainteresowania i zaufania inwestorów oraz potwierdzeniem dużego potencjału Spółki, który w ramach naszej organizacji staramy się rozwijać i wykorzystywać. W 2020 r. United Label S.A. zadebiutowała także jako wydawca, dzięki premierze pierwszej gry z portfolio Spółki – „Röki”.

Gra zebrała bardzo dobre recenzje krytyków i graczy oraz otrzymała wiele międzynarodowych wyróżnień, z których najważniejsze to nominacje do Game Awards i w ramach BAFTA. „Röki” to tytuł, który cieszy się niesłabnącym zainteresowaniem. Wishlista dla tego tytułu wynosi obecnie 126 tys. graczy społeczności Steam i wzrosła od daty premiery o ponad 70 tys. W marcu 2021 r. przychody z gry pokryły jej koszt produkcji i marketingu. To duży sukces Spółki i jednocześnie potwierdzenie kompetencji wydawniczych. Sukces gry „Röki” to kolejna cegiełka w procesie budowy wizerunku globalnego wydawcy skutecznie promującego tytuły z portfolio.

W zeszłym roku pozyskaliśmy w wyniku emisji środki w kwocie 4,4 mln zł. Wpływy z emisji Spółka przeznaczy na rozwój dotychczasowych projektów (w tym działania reklamowe) oraz pozyskanie nowych tytułów.

Od strony finansowej Spółka odnotowała w 2020 r przychody na poziomie 1 mln zł. i osiągnęła zysk netto w wysokości 0,2 mln zł. Całość przychodów stanowiły przychody z pierwszego wydanego tytułu Spółki – gry „Röki” – wyprodukowanej przez brytyjskie studio Polygon Treehouse. Jednocześnie United Label finansowała prace przy dwóch kolejnych grach, czyli „Eldest Souls” i „Tails of Iron”. Na koniec 2020 r. nakłady na te dwa tytuły wzrosły o 1,3 mln zł w porównaniu do ubiegłego roku a łączna wartość nakładów na te gry przekroczyła 3,3 mln zł. Zarówno poziom przychodów, jak i wynik netto oddają sposób działania Spółki bazujący na reżimie kosztowym i efektywnych działaniach marketingowo-sprzedażowych.

Jestem przekonany, że premiery dwóch lub nawet trzech kolejnych tytułów, zaplanowanych na rok 2021, będą sukcesem finansowym i marketingowym. Obecnie trwają finalne prace deweloperskie nad „Eldest Souls” i „Tails of Iron”, a zewnętrzny partner przygotowuje porty tych gier na konsole nowej i poprzedniej generacji. Obydwie gry będą miały istotnie większy budżet marketingowy niż gra Röki tych gier jest już zaplanowany, a Spółka finalizuje przygotowanie materiałów promocyjnych, które zostaną wykorzystane w kampaniach reklamowych. Ufam, że te dwa tytuły okażą się sukcesem komercyjnym i marketingowym umożliwiającym United Label pozyskanie większej ilości tytułów oraz osiągnięcie istotnego wzrostu wyniku finansowego w roku 2021 i kolejnych latach.

Warszawa, 27 maja 2021 r.

Tomasz Litwiniuk
Prezes Zarządu



SPIS TREŚCI

1.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU.....	4
2.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI UNITED LABEL S.A. W SPRAWIE WYBORU PODMIOTU UPRAWNIONEGO DO BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA ROK 2020.....	4
3.	OPIS GRUPY KAPITAŁOWEJ	4
4.	WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZENIA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH PRZED PODMIOT DOMINUJĄCY LUB PRZYCZYŃ ZWOLNIENIA Z KONSOLIDACJI	4
5.	WYBRANE DANE FINANSOWE	5
6.	WYBRANE DANE FINANSOWE WSZYSTKICH JEDNOSTEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ.....	7
7.	ROCZNE SPRAWOZDANIE FINANSOWE	7
8.	SPRAWOZDANIE Z BADANIA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.....	7
9.	SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ZA ROK 2020	8
10.	INFORMACJE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	19



1. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zarząd United Label S.A. oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę, oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

2. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI UNITED LABEL S.A. W SPRAWIE WYBORU PODMIOTU UPRAWNIONEGO DO BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA ROK 2020

Zarząd United Label S.A. oświadcza, że wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego został dokonany zgodnie z przepisami, w tym zgodnie z przepisami dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej oraz, iż firma audytorska i członkowie zespołu wykonującego badanie, spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

3. ZASADY PREZENTACJI DANYCH FINANSOWYCH W EURO

Średnie kursy wymiany złotego w stosunku do euro ustalone przez NBP

	<u>31.12.2020</u>	<u>31.12.2019</u>
Średni kurs w okresie*	4,4742	4,3018
Kurs na koniec okresu	4,6148	4,2585

*Kursy z okresów obrotowych 2020 i 2019 stanowią średnie arytmetyczne bieżących kursów średnich ogłaszanych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca odpowiednio 2020 r. i 2019 r.

4. OPIS GRUPY KAPITAŁOWEJ

Emitent jest częścią grupy kapitałowej CI Games, w której spółką dominującą jest CI Games S.A. z siedzibą w Warszawie (nr KRS: 0000282076).

5. WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZENIA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH PRZED PODMIOT DOMINUJĄCY LUB PRZYCZYŃ ZWOLNIENIA Z KONSOLIDACJI

Emitent nie sporządza sprawozdania skonsolidowanego. Jest częścią grupy kapitałowej CI Games, w której spółką dominującą jest CI Games S.A. z siedzibą w Warszawie (nr KRS: 0000282076).

Sprawozdanie skonsolidowane grupy kapitałowej CI Games jest sporządzane przez CI Games S.A.



6. WYBRANE DANE FINANSOWE

6.1 Wybrane dane finansowe w złotych polskich.

	PLN	PLN
Rachunek zysków i strat	1.1.2020 - 31.12.2020	1.1.2019 - 31.12.2019
Przychody netto ze sprzedaży	1 008 431,51	0,00
Zysk na sprzedaży	874 713,34	0,00
<i>Marża na sprzedaży</i>	86,7%	0,0%
Zysk z działalności operacyjnej	-45 576,04	-1 123 955,32
Zysk (strata) brutto	-100 927,01	-1 150 568,16
Zysk (strata) netto	182 321,99	-1 150 568,16
<i>Marża netto</i>	18,1%	0,0%

	PLN	PLN
Bilans	31.12.2020	31.12.2019
Aktywa trwałe	4 409 545,58	1 982 888,13
Aktywa obrotowe	3 793 348,88	303 335,02
Aktywa razem	8 202 894,46	2 286 223,15
Kapitał własny	3 084 268,16	-1 294 803,07
Kapitał zakładowy	127 500,00	100 000,00
Zobowiązania i rezerwy	5 118 626,30	3 581 026,22
Rezerwy	2 911,85	0,00
Zobowiązania długoterminowe	4 782 130,70	2 599 142,72
Zobowiązania krótkoterminowe	291 233,75	891 408,50
Rozliczenia międzyokresowe bierne	42 350,00	90 475,00
Pasywa razem	8 202 894,46	2 286 223,15

	PLN	PLN
Rachunek przepływów pieniężnych	1.1.2020 - 31.12.2020	1.1.2019 - 31.12.2019
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 113 680,48	-608 472,97
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 273 413,57	-1 824 264,91
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	6 268 483,24	2 424 892,41
Przepływy pieniężne netto	2 881 389,19	-7 845,47



6.1 Wybrane dane finansowe w euro.

	EUR	EUR
Rachunek zysków i strat	1.01.2020 - 31.12.2020	1.01.2019 - 31.12.2019
Przychody netto ze sprzedaży	225 388,12	0,00
Zysk na sprzedaży	195 501,62	0,00
<i>Marża na sprzedaży</i>	86,7%	0,0%
Zysk z działalności operacyjnej	-10 186,41	-261 275,59
Zysk (strata) brutto	-22 557,55	-267 462,03
Zysk (strata) netto	40 749,63	-267 462,03
<i>Marża netto</i>	18,1%	0,0%

	EUR	EUR
Bilans	31.12.2020	31.12.2019
Aktywa trwałe	955 522,58	465 630,65
Aktywa obrotowe	821 996,38	71 230,48
Aktywa razem	1 777 518,95	536 861,14
Kapitał własny	668 342,76	-304 051,44
Kapitał zakładowy	27 628,50	23 482,45
Zobowiązania i rezerwy	1 109 176,19	840 912,58
Rezerwy	630,98	0,00
Zobowiązania długoterminowe	1 036 259,58	610 342,31
Zobowiązania krótkoterminowe	63 108,64	209 324,53
Rozliczenia międzyokresowe bierne	9 177,00	21 245,74
Pasywa razem	1 777 518,95	536 861,14

	EUR	EUR
Rachunek przepływów pieniężnych	1.01.2020 - 31.12.2020	1.1.2019 - 31.12.2019
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-248 911,64	-141 446,13
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-508 116,22	-424 070,14
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 401 028,84	563 692,50
Przepływy pieniężne netto	644 000,98	-1 823,76



7. WYBRANE DANE FINANSOWE WSZYSTKICH JEDNOSTEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ

Spółka nie posiada jednostek zależnych.

8. ROCZNE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

Roczne sprawozdanie finansowe Spółki za rok zakończony 31 grudnia 2020 r. stanowi załącznik do niniejszego raportu rocznego.

9. SPRAWOZDANIE Z BADANIA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Sprawozdanie niezależnego biegłego rewidenta z badania rocznego sprawozdania finansowego na dzień 31.12.2020 stanowi załącznik do niniejszego raportu rocznego.



10. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ZA ROK 2020

1. INFORMACJE OGÓLNE

1.1 DANE REJESTROWE

Nazwa podmiotu	UNITED LABEL Spółka Akcyjna (zwana dalej: „UL”, „Emitent”, „Jednostka” lub „Spółka”)
Siedziba spółki	ul. Marszałkowska 126/134, 00-008 Warszawa
Organ prowadzący rejestr	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego,
Numer KRS	0000729621
Numer NIP	5213825193
Numer REGON	380064793
Kapitał zakładowy:	127.500 zł
tel.	+48 600 540 401
www	unitedlabelgames.com
e-mail	contact@unitedlabelgames.com

1.2 ORGANY SPÓŁKI

Ilość członków zarządu	Zarząd jednoosobowy
Prezes Zarządu	Tomasz Litwiniuk
Skład Rady Nadzorczej:	Angelina Stokłosa – Przewodnicząca Rady Nadzorczej Monika Rumianek – Członek Rady Nadzorczej Jerzy Litwiniuk – Członek Rady Nadzorczej Rafał Berliński – Członek Rady Nadzorczej (od 9 czerwca 2020 r.) Marcin Garliński – Członek Rady Nadzorczej (od 9 czerwca 2020 r.)

1.2 PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Emitent działa na rynku wydawniczym od 2018 roku. Jest globalnym wydawcą gier z kategorii indie premium. Jednostka wydaje gry na platformy PC i konsole. W portfolio wydawniczym Spółka posiada umowy wydawnicze z 3 brytyjskimi studiami („Röki”, „Eldest Souls”, „Tails of Iron”) oraz jednym francuskim (gra „Horae”).

Emitent w 2020 r. wydał pierwszą grę pt. „Röki”, której premiera na platformę PC odbyła się w dniu 23 lipca 2020 r., natomiast na platformie Nintendo Switch 15 października 2020 r. Spółka jest w końcowej fazie prac nad wydaniem gry „Eldest Souls”, oraz „Tails of Iron”. Obydwie gry będą miały premierę w 2021 r.

Jednostka prowadzi obecnie rozmowy z deweloperami, w celu pozyskania praw do sprzedaży kolejnych gier. Model biznesowy Spółki zakłada finansowanie produkcji oraz marketingu a następnie udział w przychodach ze sprzedaży tytułu. W zależności od umowy, udział w przychodach może być dominujący lub mniejszościowy.



2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI, KTÓRE WYSTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

2.1 PROCES WYDAWNICZY

W 2018 roku Spółka podpisała cztery umowy wydawnicze, na podstawie których prowadzony jest proces wydawniczy tych gier oraz ich dystrybucja.

W lipcu 2020 r. Spółka przeprowadziła premierę swojej pierwszej gry – „Röki” na PC, a w październiku 2020 r. na konsolę Nintendo Switch. Gra zebrała bardzo dobre recenzje zarówno od krytyków jak i graczy. W marcu 2021 r. gra osiągnęła próg rentowności, zwracając wszelkie nakłady poniesione na jej produkcję i marketing.

W listopadzie ubiegłego roku, „Röki” została nominowana na The Game Awards w kategorii na najlepszą debiutancką grę indie 2020 r. Tytuł został także wyróżniony do Nagrody Brytyjskiej Akademii Filmowej (BAFTA) w dziedzinie gier, zbierając dwie nominacje: Best Debut Game i Best British Game. Obecnie na swojej wishliście grę ma ponad 126 tys. graczy.

W pierwszym kwartale 2021 r. Spółka podpisała umowę z Pingle Studio na portowanie gier „Eldest Souls” i „Tails of Iron” na konsole nowej i poprzedniej generacji. Za wersje gier na PC i Nintendo Switch odpowiadają jej brytyjscy deweloperzy, czyli Fallen Flag Studio i Odd Bag Studios. Tym samym, w dniu premiery obydwie gry będą dostępne na najważniejszych platformach. Pozwoli to na efektywniejsze zarządzanie budżetem marketingowym, jednocześnie zwiększając potencjał sprzedażowy produkcji.

„Eldest Souls” to tytuł, który do swojej wishlisty w serwisie Steam dodało prawie 100 tys. graczy. „Tails of Iron” z kolei to największa produkcja Emitenta zarówno pod względem budżetu produkcyjnego jak i potencjału sprzedażowego. Spółka przeznaczy około 1,1 mln zł na kampanię reklamową „Eldest Souls” i „Tails of Iron”. Emitent wspiera proces nadawania ostatecznego kształtu grom oraz finalny etap w ramach quality assurance.

Selekcja kolejnych tytułów jest dla Spółki niezwykle ważna. W procesie wyboru gry Emitent bierze pod uwagę potencjał sprzedażowy tytułu, zaawansowanie prac a także warunki finansowe oczekiwane przez studio deweloperskie. Obecnie Spółka prowadzi rozmowy dotyczące możliwości zakupu licencji do sprzedaży tytułu z kilkoma studiami.

Strategia Spółki zakłada wydawanie kolejnych tytułów na wszystkie platformy w tym samym czasie. Dobór platform niezmiennie podlega kryteriom ekonomicznej zasadności, a każdy tytuł jest wspierany intensywną kampanią w starannie dobranych mediach.

2.2 WPŁYW COVID 19

W 2020 r. wirus SARS-CoV-2 rozprzestrzenił się na całym świecie, a jego negatywny wpływ na działalność gospodarczą przybierał na sile z każdym miesiącem. Zarząd Emitenta nie odnotował jego zauważalnego wpływu na sprzedaż i działalność Spółki, jednak nie można przewidzieć przyszłych skutków. Potencjalny wpływ jest cały czas monitorowany i w razie potrzeby zostaną podjęte wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić negatywne skutki pandemii dla Jednostki.



3. KOMENTARZ DOTYCZĄCY AKTUALNEJ I PRZEWIDYWANEJ SYTUACJI FINANSOWEJ

3.1 Główne dane finansowe

Wybrane dane finansowe Spółki przedstawiają się następująco:

Rachunek zysków i strat	01.01.2020 - 31.12.2020	01.01.2019 - 31.12.2019
	w PLN	w PLN
Przychody netto ze sprzedaży	1 008 431,51	0,00
Zysk na sprzedaży	874 713,34	0,00
<i>Marża na sprzedaży</i>	86,7%	0,0%
Zysk z działalności operacyjnej	-45 576,04	-1 123 955,32
Zysk (strata) brutto	-100 927,01	-1 150 568,16
Zysk (strata) netto	182 321,99	-1 150 568,16
<i>Marża netto</i>	18,1%	0,0%

W 2020 r. Spółka zanotowała pierwsze przychody ze sprzedaży gier. Całość przychodów stanowiły wpływy z gry Röki. Sprzedaż była prowadzona w kanale cyfrowym a podział sprzedaży pomiędzy PC i Nintendo przedstawiał się następująco:

- 45% PC
- 55% Nintendo

Zarząd Emitenta podjął decyzję o rozpoznananiu aktywa z tytułu podatku odroczonego na koniec grudnia 2020 r. w kwocie 283 tys. zł. Utworzenie aktywa z tytułu podatku odroczonego wynika głównie z historycznych strat podatkowych, które będą rozliczone w kolejnych latach. Utworzenie aktywa z tytułu podatku odroczonego miało pozytywny wpływ na wynik netto Spółki.

Bilans	Stan na dzień	Stan na dzień
	31.12.2020	31.12.2019
	w PLN	w PLN
Aktywa trwałe	4 409 545,58	1 982 888,13
Aktywa obrotowe	3 793 348,88	303 335,02
Aktywa razem	8 202 894,46	2 286 223,15
Kapitał własny	3 084 268,16	-1 294 803,07
Kapitał zakładowy	127 500,00	100 000,00
Zobowiązania i rezerwy	5 118 626,30	3 581 026,22
Rezerwy	2 911,85	0,00
Zobowiązania długoterminowe	4 782 130,70	2 599 142,72
Zobowiązania krótkoterminowe	291 233,75	891 408,50
Rozliczenia międzyokresowe bierne	42 350,00	90 475,00
Pasywa razem	8 202 894,46	2 286 223,15



Jednostkowy raport roczny United Label S.A za 2020 r.

Aktywa Spółki na koniec 2020 r. wyniosły 8,2 mln zł i wzrosły o 5,9 mln zł w porównaniu do stanu na 31 grudnia 2019 r. W ciągu 2020 r. zwiększyły się wartości niematerialne i prawne (nakłady na licencje do sprzedaży gier) o 2,1 mln zł. oraz inwestycje krótkoterminowe (środki na rachunkach bankowych) o 2,9 mln zł.

Wzrost aktywów został sfinansowany z:

- pożyczki udzielonej przez głównego akcjonariusza Spółki (tj. CI Games S.A.),
- emisji akcji serii B przeprowadzonej w trybie oferty publicznej.

Saldo pożyczki od CI Games S.A. na 31 grudnia 2020 r. wyniosło 4,8 mln zł, co oznacza wzrost o 2,2 mln zł w porównaniu do stanu na 31 grudnia 2019 r. W ramach emisji akcji w trybie oferty publicznej Emitent pozyskał 4,4 mln zł, z czego 4,2 mln zł powiększyło kapitał zapasowy Spółki, a 0,2 mln zł zostało zaklasyfikowane jako koszt emisji pomniejszający kapitał zapasowy.

Rachunek przepływów pieniężnych

	1.01.2020 - 31.12.2020	1.1.2019 - 31.12.2019
	w PLN	w PLN
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 113 680,48	-608 472,97
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 273 413,57	-1 824 264,91
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	6 268 483,24	2 424 892,41
Przepływy pieniężne netto	2 881 389,19	-7 845,47

W ciągu roku obrotowego Spółka pozyskała finansowanie w kwocie 6,8 mln zł, z czego 4,2 mln z tytułu emisji akcji a 2,6 mln z tytułu pożyczki z CI Games SA. W ciągu roku 2020 Spółka spłaciła 0,5 mln tej pożyczki (w tym 0,1 mln odsetki).

Środki pozyskane z emisji oraz z pożyczki sfinansują:

- produkcję obecnych tytułów
- pozyskanie kolejnych
- kampanie reklamowe „Eldest Souls” i „Tails of Iron”.

4. INFORMACJE DOTYCZĄCE NABYCIA AKCJI WŁASNYCH

Spółka nie nabywała akcji własnych w 2020 r. ani po jego zakończeniu do dnia publikacji niniejszego raportu.

5. INFORMACJE O POSIADANYCH PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁACH (zakładach)

W roku obrotowym 2020 ani po jego zakończeniu do dnia publikacji niniejszego raportu Emitent nie posiadał oddziałów.



6. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH

Spółka finansuje działalność wydawniczą z pożyczki od większościowego akcjonariusza – CI Games. Informacje dotyczące tej pożyczki zostały opisane w punkcie 3 niniejszego Sprawozdania z Działalności Zarządu. Emitent nie korzysta z innych instrumentów finansowych.

7. OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W trakcie roku obrotowego zakończonego 31 grudnia 2020 r. Spółka nie prowadziła działalności mającej na celu wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w strukturze Emitenta.

8. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI

Premiery kolejnych tytułów Spółki, tj.: „Eldest Souls”, „Tails of Iron” i „Horae” planowane są na 2021 r. Grę „Eldest Souls” ma na swojej wishliście ponad 99 tys. graczy społeczności Steam. „Tails of Iron” to z kolei największy tytuł w portfolio wydawniczym Spółki.

Strategia Spółki zakłada wydawanie kolejnych tytułów na wszystkie platformy w tym samym czasie. Dobór platform będzie podlegał kryteriom ekonomicznej zasadności, a każdy tytuł będzie wspierany intensywną kampanią w selektywnie dobranych mediach.

9. OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROŻEŃ

9.1 Ryzyko związane z krótką historią operacyjną Spółki

United Label S.A. to spółka prowadząca międzynarodową platformę wydawniczą w zakresie gier komputerowych. Emitent koncentruje swoją działalność na grach z segmentu indie premium, czyli na wysokich jakościowo grach niezależnych. Spółka działa na rynku wydawniczym od 2018 roku. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, wydała jedną grę, pt. „Röki”, której premiera na platformę PC odbyła się w dniu 23 lipca 2020 r., natomiast na platformie Nintendo Switch 15 października 2020 r.

Emitent jest ponadto w końcowej fazie prac nad wydaniem gry „Eldest Souls” i „Tails of Iron”, których premiery planowane są na 2021 r.

Emitent wydał dotychczas jedną grę, co rodzi ryzyko związane z brakiem potwierdzenia skuteczności przyjętego modelu biznesowego, zdolności do identyfikacji atrakcyjnych projektów lub prawidłowego budowania zakładanych scenariuszy sprzedaży.

Opisywane ryzyko jest znacząco mitygowane dzięki temu, że Emitent zatrudnia doświadczony zespół, wspierający się doświadczeniem CI Games S.A., z którą Spółka współpracuje na kluczowych etapach realizowanego procesu biznesowego (między innymi w zakresie identyfikacji i weryfikacji potencjalnie interesujących dla Emitenta projektów wydawniczych – tj. gier, oraz testowania produkcji w trakcie ich realizacji).

Jednocześnie należy wskazać, że działalność CI Games S.A. nie stanowi działalności konkurencyjnej dla Emitenta, gdyż koncentruje się ona na innym segmencie gier (AA/AA+, podczas gdy Emitent działa w segmencie indie premium). W ocenie Emitenta współpraca z CI Games S.A. istotnie ogranicza ryzyko związane z jego krótką historią operacyjną.



9.2 Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Emitent zaznacza, że do dnia 23.07.2020 r. (dnia premiery gry „Röki” na PC) nie wygenerował żadnych przychodów ze sprzedaży (co zostało zaprezentowane w danych finansowych w roku 2019 i w pierwszym półroczu 2020 r.). Emitent od czasu przejęcia kontroli nad Spółką w 2018 r. przez CI Games S.A. prowadził proces selekcji i przygotowania wydania gier, stąd brak przychodów we wspomnianym okresie.

Docelowo Emitent zamierza wydawać od jednego do czterech nowych tytułów rocznie. Ewentualne negatywne przyjęcie jednego lub więcej tytułów przez graczy, niższa od zakładanej sprzedaż, opóźnienie procesu certyfikacji lub problemy techniczne związane z funkcjonowaniem gry na dowolnej platformie sprzętowej mogą sprawić, że przychody Emitenta związane z danym projektem nie pokryją poniesionych nakładów. W skrajnym przypadku, negatywny odbiór graczy na dowolnej z platform sprzętowych może pogorszyć wizerunek Emitenta na rynku i negatywnie wpłynąć na jego wyniki finansowe oraz perspektywy rozwoju. Emitent minimalizuje przedmiotowe ryzyko poprzez staranną analizę każdego rozpoczynanego projektu, a także przez bieżące kontrolowanie postępów ich realizacji. Proces związany z wprowadzaniem nowych gier jest także realizowany we współpracy z CI Games S.A., która wspiera Emitenta w procesie weryfikacji i tworzenia gier, a także będzie pełnić rolę ich współwydawcy.

9.3 Ryzyko związane z nakładami ponoszonymi na produkcję gier

Charakterystyka branży gamingowej oraz prowadzonej przez Emitenta działalności wymaga nakładów kapitałowych w całym okresie produkcji gier, który w przypadku segmentu indie trwa zwykle od kilku do kilkunastu miesięcy. Na dzień 31 grudnia 2020 r. saldo pozycji „Zaliczki na wartości niematerialne i prawne” wynosiło 3,3 mln zł i w całości dotyczyło produkowanych tytułów „Eldest Souls” i „Tails of Iron” (w przypadku gry „Horae” Emitent będzie ponosił jedynie koszty związane z jej marketingiem i dystrybucją).

Emitent dokona reklasyfikacji wskazanej pozycji i wykaże poniesione wydatki jako „Inne wartości niematerialne i prawne” w ramach WNIP, rozpoczynając ich amortyzację począwszy od miesiąca następującego po miesiącu zakończenia produkcji danego tytułu. Emitent przyjął 3-letni okres amortyzacji każdego z tych tytułów, co sprawia, że koszty te będą obciążały wynik Spółki we wskazanym okresie.

Nieosiągnięcie przez Emitenta zakładanych przychodów ze sprzedaży nowych gier może mieć negatywny wpływ na sytuację Emitenta, w tym doprowadzić do konieczności dokonania odpisów aktualizujących pozycję wartości niematerialnych i prawnych. W takim przypadku istotnemu pogorszeniu może ulec sytuacja finansowa Emitenta oraz jego perspektywy rozwoju.

Zarząd Emitenta ocenia omawiane ryzyko związane z ponoszonymi nakładami na produkcję gier jako niskie, z uwagi na osiągnięcie w marcu 2021 r. rentowności w przypadku gry „Röki” oraz wysokiego poziomu wishlisty gry „Eldest Souls” (ponad 99 tys. osób na Steam). Największa pozycja wydawnicza Spółki, czyli gra „Tails of Iron”, to z kolei tytuł o największym budżecie produkcyjnym i potencjale sprzedażowym.

W ocenie Emitenta sposób selekcji tytułów, doświadczenie wydawnicze współwydawcy – jakim jest CI Games S.A. – oraz obecne poziomy zainteresowania grami znacząco ograniczają ryzyko niepokrycia nakładów na produkcję gier w dotychczasowym portfolio UL.



9.4 Ryzyko roszczeń z zakresu własności intelektualnej

Emitent prowadzi działalność, nawiązując współpracę z podmiotami zewnętrznymi z całego świata (na dzień sporządzenia niniejszego Dokumentu trzy zespoły tworzące gry pochodzą z Wielkiej Brytanii, a czwarty – odpowiedzialny za grę „Horae” – z Francji). Emitent pozyskuje prawa wydawnicze do gier w ramach globalnej wyłącznej licencji na wszystkie platformy sprzętowe. Niektóre tytuły są współfinansowane przez Emitenta.

Dotychczas zawarte przez Emitenta umowy, na podstawie których powstają wszystkie cztery wymienione gry, zapewniają Spółce wyłączne prawa i licencję na używanie, sprzedaż, i dystrybucję tych gier, a ponadto, między innymi, wyłączne prawo określania ich cen, reklamy i promocji oraz innego wykorzystania gier na całym świecie. Emitent może udzielać sublicencji (licencji zależnych) do tych gier na potrzeby ich dystrybucji, sprzedaży oraz udostępniania końcowym użytkownikom. UL jest wyłącznym korzystającym ze wszystkich znaków towarowych, patentów, praw autorskich oraz wszelkich aplikacji związanych z wymienionymi grami.

Co do zasady, umowy wydawnicze zawierane przez Emitenta oparte są na prawie amerykańskiego stanu Kalifornia. W ocenie Emitenta prawo tego stanu oraz amerykańskie regulacje w zakresie własności intelektualnej (w tym prawa autorskiego) w optymalny sposób adresują potrzeby deweloperów i wydawców gier wideo oraz pozwalają zabezpieczyć ich interesy majątkowe, w tym interesy Emitenta.

W kontekście szybko następujących zmian technologicznych, a przez to powstawania nowych pól eksploatacji, istnieje ryzyko, że umowa zawarta z twórcami nie obejmie całego ich katalogu dostępnego w dniu podpisania umowy, co może rodzić konieczność uiszczenia dodatkowego wynagrodzenia na rzecz twórców. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent monitoruje powstające pola eksploatacji, dokładając starań, aby realizowane umowy pokrywały je w całości.

Emitent jest także przygotowany do podpisania stosownych aneksów do umów dotychczas podpisanych z zespołami tworzącymi gry (z deweloperami). Aby dodatkowo zminimalizować przedmiotowe ryzyko, Spółka zawiera umowy, których kluczowe – z punktu widzenia interesów Emitenta – postanowienia są konstruowane na podstawie amerykańskiego prawa patentowego i w tym zakresie wspiera się wiedzą oraz doświadczeniem spółki CI Games S.A., od wielu lat prowadzącej działalność wydawniczą.

Emitent nie jest stroną żadnego sporu dotyczącego praw autorskich na dzień sporządzenia i publikacji Raportu rocznego za 2020 r. Jak każda spółka w branży gier wideo, zarówno produkcyjna, jak i wydawnicza, Spółka jest narażona na ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej. UL mityguje to ryzyko, korzystając z usług doradców prawnych posiadających wieloletnie doświadczenie w pracy dla podmiotów z branży gier wideo. Spółka nie była dotychczas stroną tego rodzaju sporu.



9.5 Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu oraz współpracą z zespołami deweloperskimi

Emitent w ramach bieżącej działalności zatrudnia: Prezesa Zarządu, New Business Managera, osobę odpowiedzialną za koordynację współpracy z deweloperami, a także osobę pełniącą funkcję QA Lead (odpowiedzialną za testy zgodności) oraz osobę na stanowisku Release Manager (obsługującą proces wydawniczy) i księgową. Taka struktura organizacyjna pozwala Emitentowi na efektywne zarządzanie kosztami bieżącej działalności. W jej ramach Emitent stale współpracuje z podmiotem dominującym, tj. CI Games S.A., który posiada bardzo rozbudowane zasoby kadrowe.

Z uwagi na posiadane zasoby ludzkie oraz kwalifikacje i umiejętności, istnieje ryzyko, że w przypadku rezygnacji Prezesa Zarządu lub zakończenia współpracy ze wskazanymi powyżej osobami, działalność Emitenta może ulec czasowemu ograniczeniu. Emitent wskazuje jednak, że spółka dominująca – CI Games S.A. – posiada zasoby kadrowe, które mogą zostać delegowane do prowadzenia stałych prac na rzecz Emitenta.

Ponadto Emitent aktywnie prowadzi proces poszukiwania i weryfikacji zespołów, z którymi mógłby nawiązać współpracę.

Spółka wskazuje, że z uwagi na fakt, iż proces produkcyjny wszystkich czterech gier jest realizowany przez podmioty zewnętrzne, nie można wykluczyć sytuacji, w której mimo postanowień umownych zabezpieczających Emitenta, dojdzie do zakończenia współpracy w zakresie produkcji danego tytułu z winy UL lub dewelopera. Powierzenie w całości produkcji gry podmiotowi zewnętrznemu rodzi także ryzyko wynikające z problemów leżących po stronie wykonawcy, w tym w zakresie m.in. zachowania ciągłości jego działania (zarówno ze względów finansowych, jak i zasobów ludzkich), na które Emitent nie ma wpływu.

Spółka stara się ograniczyć wskazane ryzyko, wprowadzając rozliczanie każdej produkcji zgodnie ze starannie przemyślanymi, określonymi w umowach kamieniami milowymi, a także przez dokładną weryfikację danego studia przed zawarciem z nim umowy. Emitent wskazuje jednocześnie, że podpisywane umowy deweloperskie najczęściej dotyczą produkcji gier, które dotychczas były finansowane przez dane studio deweloperskie. Taki model pozwala ograniczyć ryzyko związane z niezetelnością po stronie dewelopera, gdyż także i on zaangażował własne środki pieniężne w powstanie danej gry.

9.6 Ryzyko związane z przyjętym modelem biznesowym

Model biznesowy Emitenta zakłada prowadzenie działalności jako międzynarodowej platformy wydawniczej dla gier z segmentu indie premium. Spółka koncentruje swoją działalność na odpowiedniej selekcji projektów, finansowaniu ich produkcji, weryfikacji postępu prac oraz późniejszych działaniach marketingowych i wydawniczych. Emitent nie produkuje samodzielnie gier.

W ocenie Zarządu Spółki wskazane ryzyko jest jednak w możliwie szerokim stopniu ograniczane, między innymi z uwagi na fakt, że dzięki współpracy Emitenta z CI Games S.A., osiąga on istotne korzyści ekonomiczne (m.in. posiada dostęp do unikalnego know-how CI Games S.A., jej testerów, relacji marketingowych i branżowych), co pozwala ograniczać bieżące koszty działalności operacyjnej. Ponadto Spółka zaznacza, że CI Games S.A. będzie współwydawcą produkcji finansowanych przez Emitenta (przy niewielkim udziale w przychodach ze sprzedaży), co sprawia, że obie spółki mają zbieżne interesy ekonomiczne w zakresie dążenia do możliwie najlepszych wyników sprzedażowych



poszczególnych tytułów. Dodatkowo, wyniki Emitenta są konsolidowane metodą pełną w sprawozdaniach finansowych CI Games S.A. (Grupy Kapitałowej CI Games), co dodatkowo motywuje podmiot dominujący do wspierania swojej spółki zależnej.

9.7 Ryzyko związane z zadłużeniem i sytuacją finansową

Emitent wskazuje, że dotychczas finansował swoją działalność z wykorzystaniem kapitału obcego, w formie pożyczki od spółki dominującej, tj. CI Games S.A. Umowa pożyczki została zawarta w dniu 12 grudnia 2018 r. Środki pieniężne w ramach tej pożyczki są udostępniane w transzach na wniosek Emitenta. Termin całkowitej spłaty pożyczki przypada na 12 grudnia 2023 r. Oprocentowanie pożyczki równe jest stopie bazowej WIBOR 3M powiększonej o określoną w umowie pożyczki marżę. W dniu 28 października 2019 r. został podpisany aneks do ww. pożyczki, na mocy którego zwiększono kwotę limitu pożyczki do wysokości 4 mln złotych, natomiast aneksem z dnia 2 kwietnia 2020 r. kwotę limitu zwiększono do 5,5 mln zł. Saldo pożyczki na dzień 31 grudnia 2020 r. wraz z odsetkami wyniosło 4,8 mln zł.

Emitent zaznacza, że wskazana pożyczka będzie spłacana z bieżącej działalności Emitenta, a postanowienia umowne nie przewidują możliwości jej konwersji na kapitał zakładowy. Istnieje ryzyko, że w przypadku nieosiągnięcia satysfakcjonujących wyników ze sprzedaży gier Emitenta mogą wystąpić trudności w spłacie wskazanej pożyczki, co negatywnie wpłynie na jego sytuację finansową. Emitent wskazuje jednak, że z uwagi na fakt, iż pożyczka została udzielona przez podmiot wobec niego dominujący, Emitent zachowuje pełną możliwość negocjowania warunków spłaty pożyczki.

Ponadto w lipcu 2020 r. miała miejsce premiera gry „Röki” na platformę PC, a w październiku 2020 r. na platformę Nintendo Switch. W raporcie bieżącym ESPI nr 5/2021 z dnia 16 marca 2021 r. Zarząd Emitenta szacował, że przychody ze sprzedaży gry „Röki” w dniu 15 marca 2021 r. przekroczyły poziom łącznych kosztów produkcji i marketingu tej gry. Potwierdzone dane sprzedażowe Spółki według stanu na koniec marca 2021 r. pokazały, że szacunki te się zrealizowały.

W 2021 r. planowane są kolejne premiery gier. W ocenie Zarządu, potencjał sprzedażowy bazujący na obecnym zainteresowaniu tymi grami, pozwala na pozytywną ocenę sytuacji finansowej i w znaczącym stopniu ogranicza ryzyko związane z sytuacją finansową Jednostki.

9.8 Ryzyko związane z ujemną wartością kapitałów własnych w sprawozdaniu rocznym

W związku z zaistnieniem przesłanek wynikających z art. 397 KSH, Emitent podjął w dniu 9 czerwca 2020 r. uchwałę w sprawie dalszego istnienia Emitenta. Na konieczność tę wskazał w ramach objaśnień również biegły rewident w sprawozdaniu z badania sprawozdania finansowego za rok 2019. Narastająca strata netto sprawiła, że na koniec 2019 r. kapitał własny Emitenta był ujemny i wyniósł (-1,294) mln zł. Ujemna wartość kapitałów własnych implikuje ryzyko związane z ograniczonym dostępem do finansowania bankowego. Zarząd Emitenta zwraca uwagę, że po przeprowadzeniu emisji akcji serii B, w wyniku której UL pozyskała środki w kwocie 4,4 mln zł, wielkość kapitałów własnych znacząco przekroczyła wielkość straty z lat ubiegłych i zapewniła Emitentowi finansowanie do końca 2022 r. Na dzień bilansowy wartość kapitałów własnych Emitenta wyniosła 3,1 mln zł. Ponadto Emitent rozpoczął sprzedaż gry „Röki”, której poziom w 2020 r. wyniósł 1 mln zł.



9.9 Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych.

Spółka na 2021 r. zaplanowała 3 premiery, których daty zostaną ustalone i podane do wiadomości publicznej po ukończeniu prac nad grami. Emitent pozostaje w tym obszarze elastyczny, a jego zamiarem jest określenie daty premiery gry w takim czasie, aby nie kolidowała ona z premierami innych gier o podobnym charakterze. Istnieje ryzyko, że opóźnienia na dowolnym etapie produkcji mogą implikować opóźnienie w ukończeniu i wydaniu którejś z gier.

Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery danej gry, co z kolei będzie mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży danego produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez UL oczekiwanych wyników finansowych. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność Emitenta, jego sytuację majątkową, perspektywy rozwoju lub wyniki finansowe.

Emitent minimalizuje to ryzyko poprzez staranną analizę wykonanych oraz planowanych kamieni milowych oddzielających poszczególne etapy tworzenia gier, a także poprzez współpracę z CI Games S.A. Dzięki przyjętemu modelowi współpracy obie spółki uzyskują korzyści ekonomiczne w przypadku sukcesu komercyjnego każdej wydawanej gry. Jednocześnie ryzyko to należy uznać za istotne, z uwagi na fakt, że prace produkcyjne zlecane są podmiotom zewnętrznym.

9.10 Ryzyko związane z portingiem gier przez podmioty zewnętrzne

Emitent korzysta z usług świadczonych przez inne podmioty do tworzenia portów wydawanych gier na konsole (Nintendo Switch, Xbox i PlayStation). Z uwagi na istotne różnice między poszczególnymi platformami sprzętowymi, nie każda taka konwersja gry jest możliwa lub ekonomicznie uzasadniona. Nieodświadczony zespół skupiony na stworzeniu gry na komputery osobiste może wykorzystać rozwiązania trudne do konwersji na inne platformy, co z kolei może wydłużyć proces portingu lub doprowadzić do przekroczenia zaplanowanych kosztów konwersji. Materializacja przedmiotowego ryzyka może mieć negatywny wpływ na realizację celów sprzedażowych Emitenta. Spółka minimalizuje przedmiotowe ryzyko przez staranny dobór wspieranych producentów gier oraz poprzez bieżące wsparcie deweloperów na każdym etapie produkcji gry.

9.11 Ryzyko związane z nowymi technologiami

Emitent prowadzi działalność w obszarze nowych technologii, czyli branży, na którą duży wpływ mają najnowsze trendy dotyczące sprzętu i rozwiązań informatycznych. Konsumenci (gracze) często pasjonują się najnowszymi technologiami, co wymusza na wydawcach nieustanne dostosowywanie swojej oferty do nowych trendów. Szybko zmieniające się nowe technologie wymuszają na podmiotach z branży decyzje, czy inwestować w rozwój oferty związanej z daną platformą sprzętową (VR/AR, gry mobilne na system android, iOS). Emitent mityguje przedmiotowe ryzyko, korzystając z zewnętrznych usługodawców. Jednocześnie nie inwestuje w zespoły zajmujące się konwersją gier na inne platformy, przez co w przypadku odejścia od danej technologii (jak EyeToy, Windows Phone), strata Emitenta ogranicza się jedynie do poniesionych już kosztów portingu sprzedawanych tytułów na daną platformę sprzętową.



9.12 Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją gier Emitenta

Operatorzy platform sprzedaży, tacy jak Steam czy GOG.com, posiadają zabezpieczenia antypirackie. Nie zmienia to jednak faktu, że gry komputerowe często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody wydawcy i bez uiszczania stosownego wynagrodzenia za nakład prac wykonanych przy ich tworzeniu. Wpływa to bezpośrednio na zmniejszenie przychodów wydawców oraz twórców, a w szczególności może powodować obniżenie przychodów Emitenta. Spółka akceptuje ten stan w celu maksymalizacji pozytywnego odbioru wydawanych gier ze strony nabywców – aktualnie dostępne zabezpieczenia przed nielegalnym rozpowszechnianiem gier są uciążliwe dla wszystkich graczy, również tych, którzy nabyli grę w legalny sposób u oficjalnego dystrybutora. Emitent na bieżąco monitoruje poziom zabezpieczeń stosowanych przez poszczególne platformy dystrybucyjne oraz znane przypadki ich obejścia i dostosowuje swoją strategię sprzedażową w taki sposób, aby unikać współpracy z platformami uznanymi za niezetelne pod tym względem.

9.13 Ryzyko jednoosobowego składu zarządu

Obecnie w skład Zarządu Emitenta wchodzi jedna osoba – Prezes Zarządu w osobie Pana Tomasza Litwiniuka. Jednoosobowy Zarząd może generować dodatkowe ryzyko związane z zarządzaniem przedsiębiorstwem w sposób efektywny, co wynika z faktu możliwej niedyspozycji Prezesa Zarządu, na przykład na skutek choroby.

9.14 Ryzyko związane ze strukturą akcjonariatu

Na moment sporządzenia niniejszego dokumentu - CI Games S.A. posiada 1.000.000 akcji Spółki reprezentujących 78,4% kapitału zakładowego i głosów na WZA, dzięki czemu posiada realną kontrolę nad poczynaniami Emitenta. Potencjalni inwestorzy powinni mieć na uwadze, iż obecna struktura akcjonariatu ogranicza możliwość realnego wpływania na decyzje Spółki nowym inwestorom.



11. INFORMACJE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

LP.	ZASADA	TAK/ NIE/ NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
1.	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii, zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK Z wyłączeniem transmisji oraz upublicznienia obrad	Emitent prowadzi stronę korporacyjną pod adresem www.unitedlabelgames.com/investors/ W ocenie Zarządu koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji obraz WZA są niewspółmierne do potencjalnych korzyści
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK	
3.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:	TAK	Emitent prowadzi stronę korporacyjną pod adresem www.unitedlabelgames.com/investors/ na której dostępne są informacje wymagane w punkcie 3.
	3.1. podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),	TAK	
	3.2. opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której Emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	TAK	
	3.3. opis rynku, na którym działa Emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	TAK	
	3.4. życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
	3.5. powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady	TAK	

	nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,		
	3.6. dokumenty korporacyjne spółki,	TAK	
	3.7. zarys planów strategicznych spółki,	TAK	
	3.8. opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz (w przypadku, gdy emitent takie publikuje),	NIE*	Spółka nie publikowała prognoz wyników finansowych. *W raporcie ESPI nr 1/2021 z dnia 8 stycznia 2021 r. Spółka przedstawiła szacunek przychodów z gry „Röki”. W raporcie bieżącym ESPI nr 5/2021 z dnia 16 marca 2021 r. Zarząd Emitenta poinformował o szacowanym pokryciu przychodami z gry „Röki” łącznych kosztów produkcji i marketingu tej gry.
	3.9. strukturę akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
	3.10. dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	TAK	
	3.11. Skreślony.		
	3.12. opublikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK	
	3.13. kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK	
	3.14. informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad	TAK	

	przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,		
3.15. Skreślony.			
	3.16. pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK	
	3.17. informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK	
	3.18. informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK	
	3.19. informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	TAK	
	3.20. Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
	3.21. dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
3.22. Skreślony.			
	3.23. Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja	TAK	

	powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.		
4.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.	TAK	Dostępne na stronie internetowej Spółki w zakładce relacje inwestorskie
5.	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.GPWInfoStrefa.pl .	TAK	
6.	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	TAK	
7.	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, Emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK	
8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK	
9.	Emitent przekazuje w raporcie rocznym: 9.1. informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	

	<p>9.2. informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.</p>	NIE	<p>W związku z rozpoczęciem notowań akcji Spółki w styczniu 2021, wynagrodzenie autoryzowanego doradcy zostanie przedstawione w raporcie rocznym za rok 2021.</p>
10.	<p>Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.</p>	TAK	
11.	<p>Przynajmniej 2 razy w roku Emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.</p>	NIE	<p>Spółka zamierza w miarę potrzeb organizować publiczne spotkania biorąc pod uwagę ich koszt i zapotrzebowanie ze strony interesariuszy</p>
12.	<p>Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.</p>	TAK	
13.	<p>Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewnić zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalone są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.</p>	TAK	
13a.	<p>W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art.399 §3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie</p>	TAK	

	również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 §3 Kodeksu spółek handlowych.		
14.	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	TAK	
15.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	
16.	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych 	NIE	Spółka informuje o bieżących wydarzeniach w spółce za pośrednictwem raportów bieżących oraz poprzez zamieszczanie informacji na stronie internetowej Spółki pod adresem: www.unitedlabelgames.com/investors/

	walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.		
16a.	W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	
17.	Skreślony.		

