



united
label



UNITED LABEL S.A.

Jednostkowy raport roczny za 2021 r.



Warszawa, 21 marca 2022 r.

UNITED LABEL S.A.

LIST DO AKCJONARIUSZY

Szanowni Akcjonariusze,

Rok 2021 był kolejnym udanym rokiem dla United Label S.A. Portfolio naszej Spółki stale rośnie i przynosi przychody zgodnie z oczekiwaniami zawartymi w raporcie rocznym 2020.

Debiutancki tytuł United Label S.A. z 2020 roku - "Röki" - osiągnął próg rentowności w 2021 roku i od tego czasu zanotował wzrost o 56% w skali roku, sprzedając się łącznie w 51 000 egzemplarzy i generując 1,73 mln. Röki nadal zdobywa nominacje i nagrody w międzynarodowych konkursach ("Develop: Stars "21: Micro Studio of the Year" i "Best Narrative"). Ponieważ społeczność graczy licząca ponad 100 000 osób nadal ma Röki na swojej liście życzeń, wierzymy, że przychody Röki będą nadal rosły w nadchodzących latach.

Od czasu powołania nowego Prezesa Zarządu w lipcu 2021 roku, United Label wydała 2 nowe tytuły, które odniosły sukces komercyjny, jednocześnie podpisując kolejny projekt od Odd Bug Studio, dewelopera odpowiedzialnego za bestseller "Tails of Iron", oraz podpisując kolejny, nowy tytuł od twórcy ze Stanów Zjednoczonych, rozszerzając tym samym portfolio firmy:

- "Eldest Souls" został wydany 29 lipca 2021 roku i otrzymał uznanie krytyków, otrzymując średnie oceny 8,5/10. Sprzedaż jednostkowa w 2021 roku wyniosła 61 000 sztuk przy przychodach na poziomie 2,8 mln zł. Lista życzeń dla tego tytułu ma obecnie 250 000 użytkowników Steam, a od daty premiery wzrosła o ponad 120 000. Obecnie w fazie rozwoju znajduje się duże rozszerzenie do gry, które ma ukazać się w maju 2022 roku. Jego celem jest przekształcenie znacznego procentu listy życzeń.

- "Tails of Iron" został wydany 17 września 2021 roku z doskonałymi ocenami recenzji wynoszącymi średnio 9/10. To najbardziej rozpoznawalny tytuł United Label S.A., który w ciągu pierwszych 3 miesięcy sprzedał się w ponad 85 tys. egzemplarzy, generując 6,3 mln zł.

"Tails of Iron" osiągnął próg rentowności w grudniu 2021 r., odzyskując wydatki na produkcję i marketing w wysokości 4,9 mln zł w ciągu zaledwie niespełna 4 miesięcy. „Tails of Iron” otrzymał również nowy dodatek do gry - "The Bloody Whiskers", z rozważanymi kolejnymi DLC/rozszerzeniami. Lista życzeń dla tego tytułu wynosi obecnie 265 000 graczy na platformie Steam i wzrosła o ponad 174 000 od daty premiery, co stanowi dużą liczbę potencjalnych nabywców. Następny tytuł ze studia Odd Bug jest już w produkcji. United Label S.A w dniu 27 lipca 2021 zawarła globalną umowę wydawniczą na jego wydanie.

W dniu 19 stycznia 2022 United Label S.A. podpisała kontrakt na wydanie kolejnego, nowego tytułu - "Beyond Galaxyland" - gry RPG akcji w świecie science fiction. Sukces portfolio firmy, podpisanie nowego tytułu oraz dalsza współpraca ze studiem Odd Bug to kolejne kroki w procesie budowania pozycji globalnego wydawcy gier indie, skutecznie promującego jego tytuły, który jest fundamentem dalszego rozwoju i wzrostu przychodów w najbliższych latach.

Chociaż w planach wydawniczych na 2022 rok nie ma nowych tytułów, zespół ds. Rozwoju biznesu jest zajęty poszukiwaniem nowych projektów wydawniczych, obecnie przeglądając około 50 tytułów miesięcznie. United Label S.A. jest również oddana swoim podstawowym zasadom publikowania



komercyjnych i uznanych przez krytyków hitów, a nasze surowe kryteria jakości zapewniają, że tylko najlepsze, generujące przychody i zorientowane na publiczność gry są brane pod uwagę do publikacji.

W 2021 roku zysk netto wzrósł z 0,2 mln zł do 4,5 mln zł, z czego część wpływów Spółka przeznaczy na rozwój istniejących projektów (w tym działań marketingowych) oraz pozyskanie nowych tytułów. Spółka spłaciła również w pełni pożyczkę otrzymaną od CI Games.

Jestem przekonany, że obecna sprzedaż 3 tytułów w 2022 roku będzie sukcesem finansowym i marketingowym dzięki pozyskaniu nowych kanałów sprzedaży i możliwościom komercyjnym. Koncentrujemy się na maksymalizacji każdego wydania, generując z czasem coraz większe przychody, co umożliwi United Label pozyskanie większej liczby projektów i osiągnięcie znaczącego wyniku finansowego w 2022 roku. To dowód zainteresowania i zaufania inwestorów oraz potwierdzenie ogromnego potencjału firmy, który staramy się rozwijać i wykorzystywać w naszej organizacji.

Na zakończenie chciałbym dodać, że solidaryzujemy się ze społecznością międzynarodową oraz ukraińskimi klientami, partnerami i inwestorami, dołączając do firm, które przestały sprzedawać gry United Label S.A. w Rosji i na Białorusi. Wartość sprzedaży w Rosji i na Białorusi w 2021 roku wyniosła 0,25 mln zł (2,3% rocznej sprzedaży Spółki). Zarząd uważa, że wpływ konfliktu zbrojnego na działalność Spółki jest ograniczony.

Londyn/Warszawa, 21 marca 2022 r., Darren Newnham Prezes Zarządu



SPIS TREŚCI

1. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI UNITED LABEL S.A. W SPRAWIE RZETELNOŚCI SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA OKRES OD 01.01.2021 R. DO 31.12.2021 R.....	5
2. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI UNITED LABEL S.A. W SPRAWIE WYBORU PODMIOTU UPRAWNIONEGO DO BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA ROK 2021.....	5
3. ZASADY PREZENTACJI DANYCH FINANSOWYCH W EURO.....	5
4. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ.....	5
5. WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZENIA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH PRZEZ PODMIOT DOMINUJĄCY LUB PRZYCZYŃ ZWOLNIENIA Z KONSOLIDACJI W ODNIESIENIU DO KAŻDEJ JEDNOSTKI ZALEŻNEJ NIEOBJĘTEJ KONSOLIDACJĄ.....	6
6. WYBRANE DANE FINANSOWE.....	7
7. WYBRANE DANE FINANSOWE WSZYSTKICH JEDNOSTEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ.....	9
8. ROCZNE SPRAWOZDANIE FINANSOWE.....	9
9. SPRAWOZDANIE Z BADANIA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.....	9
10. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ZA ROK 2021.....	10
11. INFORMACJE DODATKOWE.....	21
12. INFORMACJE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO.....	21



1. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI UNITED LABEL S.A. W SPRAWIE RZETELNOŚCI SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA OKRES OD 01.01.2021 R. DO 31.12.2021 R.

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 że 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.

Darren Newnham
Prezes Zarządu

2. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI UNITED LABEL S.A. W SPRAWIE WYBORU PODMIOTU UPRAWNIONEGO DO BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA ROK 2021

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.

Darren Newnham
Prezes Zarządu

3. ZASADY PREZENTACJI DANYCH FINANSOWYCH W EURO

Średnie kursy wymiany złotego w stosunku do euro ustalone przez NBP

	<u>31.12.2021</u>	<u>31.12.2020</u>
Średni kurs w okresie*	4,5775	4,4742
Kurs na koniec okresu	4,5994	4,6148

*Kursy z okresów obrotowych 2021 i 2020 stanowią średnie arytmetyczne bieżących kursów średnich ogłaszanych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca odpowiednio 2021 r. i 2020 r.

4. OPIS ORGANIZACJI 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).

Przedmiotem działalności Emitenta jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (PKD 58.21.Z).



5. WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZENIA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH PRZEZ PODMIOT DOMINUJĄCY LUB PRZYCZYŃ ZWOLNIENIA Z KONSOLIDACJI W ODNIESIENIU DO KAŻDEJ JEDNOSTKI ZALEŻNEJ NIEOBJĘTEJ KONSOLIDACJĄ

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	01.01.2021 - 31.12.2021	01.01.2020 - 31.12.2020
Przychody netto ze sprzedaży	10 856 175,38	1 008 431,51
Zysk na sprzedaży	8 515 768,49	874 713,34
<i>Marża na sprzedaży</i>	78,4%	86,7%
Zysk z działalności operacyjnej	5 707 199,40	-45 576,04
Zysk (strata) brutto	5 613 504,73	-100 927,01
Zysk (strata) netto	4 493 296,73	182 321,99
<i>Marża netto</i>	41,4%	18,1%

	PLN	PLN
Bilans	31.12.2021	31.12.2020
Aktywa trwałe	5 470 527,54	4 409 545,58
Aktywa obrotowe	4 367 544,03	3 793 348,88
Aktywa razem	9 838 071,57	8 202 894,46
Kapitał własny	7 577 564,89	3 084 268,16
Kapitał zakładowy	127 500,00	127 500,00
Zobowiązania i rezerwy	2 260 506,68	5 118 626,30
Rezerwy	2 716,80	2 911,85
Zobowiązania długoterminowe	0,00	4 782 130,70
Zobowiązania krótkoterminowe	1 727 627,58	291 233,75
Rozliczenia międzyokresowe bierne	530 162,30	42 350,00
Pasywa razem	9 838 071,57	8 202 894,46

	PLN	PLN
Rachunek przepływów pieniężnych	01.01.2021 - 31.12.2021	01.01.2020 - 31.12.2020
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 795 755,76	-1 113 680,48
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 866 040,03	-2 273 413,57
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-4 871 692,82	6 268 483,24
Przepływy pieniężne netto	-2 941 977,09	2 881 389,19



6.1 Wybrane dane finansowe w euro.

	EUR	EUR
Rachunek zysków i strat	01.01.2021 - 31.12.2021	01.01.2020 - 31.12.2020
Przychody netto ze sprzedaży	2 371 638,53	225 388,12
Zysk na sprzedaży	1 860 353,58	195 501,62
<i>Marża na sprzedaży</i>	78,4%	86,7%
Zysk z działalności operacyjnej	1 246 793,97	-10 186,41
Zysk (strata) brutto	1 226 325,45	-22 557,55
Zysk (strata) netto	981 604,97	40 749,63
<i>Marża netto</i>	41,4%	18,1%

	EUR	EUR
Bilans	31.12.2021	31.12.2020
Aktywa trwałe	1 189 400,26	955 522,58
Aktywa obrotowe	949 589,95	821 996,38
Aktywa razem	2 138 990,21	1 777 518,95
Kapitał własny	1 647 511,61	668 342,76
Kapitał zakładowy	27 721,01	27 628,50
Zobowiązania i rezerwy	491 478,60	1 109 176,19
Rezerwy	590,69	630,98
Zobowiązania długoterminowe	0,00	1 036 259,58
Zobowiązania krótkoterminowe	375 620,21	63 108,64
Rozliczenia międzyokresowe bierne	115 267,71	9 177,00
Pasywa razem	2 138 990,21	1 777 518,95

	EUR	EUR
Rachunek przepływów pieniężnych	01.01.2021 - 31.12.2021	01.01.2019 - 31.12.2019
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	829 220,26	-248 911,64
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-407 654,84	-508 116,22
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-1 064 269,32	1 401 028,84
Przepływy pieniężne netto	-642 703,90	644 000,98



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 2021 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 31.12.2021 r. stanowi załącznik do niniejszego raportu rocznego.



10. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ZA ROK 2021

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 22 718 35 00
www	unitedlabelgames.com
e-mail	contact@unitedlabelgames.com

1.2 ORGANY SPÓŁKI

Ilość członków zarządu	Zarząd jednoosobowy
Prezes Zarządu	Darren Newnham
Skład Rady Nadzorczej:	Angelina Stokłosa – Przewodnicząca Rady Nadzorczej Monika Rumianek – Członek Rady Nadzorczej Jerzy Litwiniuk – Członek Rady Nadzorczej Rafał Berliński – Członek Rady Nadzorczej Marcin Garliński – Członek Rady Nadzorczej

1.3 PROFIL DZIAŁALNOŚCI

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

W 2020 roku Emitent wydał pierwszą grę zatytułowaną „Röki”, która miała premierę na platformie PC 23 lipca 2020 roku, a na platformie Nintendo Switch 15 października 2020 roku, a na PS i Xboksie 28 października 2021 roku.

W 2021 roku Emitent wydał dwie kolejne gry zatytułowane „Eldest Souls”, które miały premierę na PC, Xboksie, PS i Switchu 29 lipca 2021 roku, oraz „Tails of Iron”, która miała premierę na PC, Xbox, PS i Switch 17 września 2021 roku.

Spółka jest na wczesnym etapie prac nad wydaniem gry „Beyond Galaxyland”, która ukaże się w 2023 roku.



Spółka prowadzi obecnie rozmowy z deweloperami w sprawie nabycia praw do sprzedaży kolejnych gier. Model biznesowy Spółki zakłada finansowanie produkcji i marketingu, a następnie udział w przychodach ze sprzedaży tytułu. W zależności od umowy udział przychodów 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 realizowany jest obecnie proces wydawniczy tych gier oraz ich dystrybucja.

W lipcu 2020 roku Spółka wydała swoją pierwszą grę – „Röki” na PC, a w październiku 2020 roku na Nintendo Switch. Gra zebrała bardzo dobre recenzje zarówno od krytyków, jak i graczy. W marcu 2021 roku gra osiągnęła próg rentowności, zwracając wszystkie nakłady poniesione na jej produkcję i marketing.

W listopadzie zeszłego roku „Röki” był nominowany do The Game Awards w kategorii Najlepsza debiutancka gra indie 2020. Tytuł został również nagrodzony nagrodą Brytyjskiej Akademii Filmowej (BAFTA) w dziedzinie gier, zbierając dwie nominacje: Najlepsza Debiutancka Gra i Najlepsza gra brytyjska. W lipcu 2021 roku tytuł i studio zdobyły również nagrody w prestiżowym Develop: Star Awards (Best Micro Studio i Best Narrative In A Game). Obecnie gra znajduje się na liście życzeń ponad 127 000 graczy.

W lipcu 2021 roku Spółka wydała drugi tytuł – „Eldest Souls” na komputery PC, Xbox, PS i Switch. Gra otrzymała średnią ocen 8,5/10 od krytyków i bardzo pozytywne recenzje od graczy. W sierpniu 2021 roku gra osiągnęła próg rentowności, zwracając wszystkie nakłady poniesione na jej produkcję i marketing. Tytuł był nominowany do nagród w 2022, w tym do najlepszego tytułu niezależnego, najlepszej gry akcji oraz w konkursie Steam Awards 2021. Obecnie gra znajduje się na liście życzeń ponad 250 000 graczy.

We wrześniu 2021 roku Spółka wydała swoją trzecią grę – „Tails of Iron”, na komputery PC, Xbox, PS i Switch. Gra otrzymała średnią ocenę 9/10 od krytyków i bardzo pozytywne recenzje od graczy. W grudniu 2021 roku gra osiągnęła próg rentowności, zwracając wszystkie nakłady poniesione na jej produkcję i marketing. Tytuł był nominowany do nagród w sezonie 2022, w tym do nagród Gameplay Innovation of the Year w międzynarodowym konkursie MCV/Develop Awards oraz Steam Awards 2021. Obecnie gra znajduje się na liście życzeń ponad 267 000 graczy.

Dobór kolejnych tytułów jest dla Spółki niezwykle ważny. W procesie wyboru gry Emitent bierze pod uwagę potencjał sprzedażowy tytułu, stopień zaawansowania prac oraz oczekiwane przez studio deweloperskie warunki finansowe. Obecnie Spółka prowadzi rozmowy dotyczące możliwości zakupu licencji na sprzedaż tytułu z kilkoma studiami.

Strategia Spółki zakłada wydawanie nowych tytułów na wszystkich platformach jednocześnie. Dobór platform niezmiennie podlega kryteriom legitymacji ekonomicznej, a każdy tytuł poparty jest intensywną kampanią w starannie wyselekcjonowanych mediach.



2.2 WPŁYW COVID-19

W 2020 i 2021 roku 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.

2.3 WPŁYW SYTUACJI NA UKRAINIE

Wystąpienie po dniu kończącym okres sprawozdawczy wojny w Ukrainie nie powoduje dla United Label S.A. zwiększonego ryzyka handlowego i finansowego w zakresie regulowania zobowiązań przez kontrahentów. Spółka nie współpracuje z podmiotami zarejestrowany w Ukrainie ani w Rosji. Wartość sprzedaży w Rosji i na Białoruś w 2021 roku wyniosła 246 tys. zł (2,3% rocznej sprzedaży Spółki). Zarząd szacuje, że wpływ konfliktu zbrojnego na działalność Spółki jest ograniczony.



3. KOMENTARZ DOTYCZĄCY AKTUALNEJ I PRZEWIDYWANEJ SYTUACJI FINANSOWEJ

Główne dane finansowe

Wybrane dane finansowe Spółki przedstawiają się następująco:

Rachunek zysków i strat	01.01.2021 - 31.12.2021	01.01.2020 - 31.12.2020
	zł	zł
Przychody netto ze sprzedaży	10 856 175,38	1 008 431,51
Zysk na sprzedaży	8 515 768,49	874 713,34
<i>Marża na sprzedaży</i>	78,4%	86,7%
Zysk z działalności operacyjnej	5 707 199,40	-45 576,04
Zysk (strata) brutto	5 613 504,73	-100 927,01
Zysk (strata) netto	4 493 296,73	182 321,99
<i>Marża netto</i>	41,4%	18,1%

W 2021 roku Spółka zanotowała przychody ze sprzedaży gier Röki, Eldest Souls oraz Tails of Iron. Sprzedaż była prowadzona w kanale cyfrowym oraz na nośnikach fizycznych.

Bilans	Stan na dzień 31.12.2021	Stan na dzień 31.12.2020
	zł	zł
Aktywa trwałe	5 470 527,54	4 409 545,58
Aktywa obrotowe	4 367 544,03	3 793 348,88
Aktywa razem	9 838 071,57	8 202 894,46
Kapitał własny	7 577 564,89	3 084 268,16
Kapitał zakładowy	127 500,00	127 500,00
Zobowiązania i rezerwy	2 260 506,68	5 118 626,30
Rezerwy	2 716,80	2 911,85
Zobowiązania długoterminowe	0,00	4 782 130,70
Zobowiązania krótkoterminowe	1 727 627,58	291 233,75
Rozliczenia międzyokresowe bierne	530 162,30	42 350,00
Pasywa razem	9 838 071,57	8 202 894,46

Aktywa i pasywa Spółki na koniec 2021 roku wyniosły 9,8 mln zł i wzrosły o 1,6 mln zł w porównaniu do stanu na 31 grudnia 2020 roku



Rachunek przepływów pieniężnych	PLN	
	01.01.2021 - 31.12.2021	01.01.2020 - 31.12.2020
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 795 755,76	-1 113 680,48
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 866 040,03	-2 273 413,57
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-4 871 692,82	6 268 483,24
Przepływy pieniężne netto	-2 941 977,09	2 881 389,19

4. INFORMACJE DOTYCZĄCE NABYCIA AKCJI WŁASNYCH

Spółka nie nabywała akcji własnych w 2021 roku ani po jego zakończeniu do dnia publikacji niniejszego raportu.

5. INFORMACJE O POSIADANYCH PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁACH (zakładach)

W roku obrotowym 2021 ani po jego zakończeniu do dnia publikacji niniejszego raportu Emitent nie posiadał oddziałów.

6. INFORMACJE O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH W ZAKRESIE:

A) RYZYKA: ZMIANY CEN KREDYTOWEGO, ISTOTNYCH ZAKŁÓCEN PRZEPŁYWÓW ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH ORAZ UTRATY PŁYNNOŚCI FINANSOWEJ, NA JAKIE NARAŻONA JEST JEDNOSTKA;

B) PRZYJĘTYCH PRZEZ JEDNOSTKĘ CELACH I METODACH ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM, ŁĄCZNIE Z METODAMI ZABEZPIECZENIA ISTOTNYCH RODZAJÓW PLANOWANYCH TRANSAKCJI, DLA KTÓRYCH STOSOWANA JEST RACHUNKOWOŚĆ ZABEZPIECZEŃ

Spółka finansowała działalność wydawniczą z pożyczki otrzymanej od większościowego akcjonariusza CI Games S.A. W ciągu roku obrotowego pożyczka została spłacona wraz z naliczonymi odsetkami.

7. OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W trakcie roku obrotowego zakończonego 31 grudnia 2021 roku Spółka nie prowadziła działalności mającej na celu wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w strukturze Emitenta.

8. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI

Premiera kolejnego tytułu Spółki, tj.: „Beyond Galaxyland” planowana jest na IV kwartał 2023 roku. Jest to potencjalny okres braku premier nowych tytułów.



Spółka złagodzi to ryzyko, planując w odpowiednim czasie promocje cenowe swoich obecnych gier „Röki”, „Eldest Souls” i „Tails of Iron” w całym 2022 roku. Dodatkowo brane są pod uwagę możliwości sprzedaży pakietów i oferty stron trzecich, takich jak Humble Bundle, Publisher Bundles, a także analiza nowych, jeszcze nie obsługiwanych kanałów.

Strategia Spółki zakłada wydawanie nowych tytułów na wszystkich platformach jednocześnie. Wybór platform będzie podlegał kryteriom zasadności ekonomicznej, a każdy tytuł będzie wspierany intensywną kampanią w selektywnie wybranych mediach.

9. OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROŻEŃ

9.1 Ryzyko związane z krótką historią operacyjną Spółki

United Label S.A. to firma prowadząca międzynarodową platformę wydawniczą w zakresie gier komputerowych. Emitent koncentruje swoją działalność na grach z segmentu premium indie, czyli na wysokiej jakości grach niezależnych. Firma działa na rynku wydawniczym od 2018 roku. Na dzień publikacji raportu wydała trzy gry, „Röki”, które ukazało się na platformie PC 23 lipca 2020 roku, a na platformie Nintendo Switch na 15 października 2020 roku, oraz na PS i Xbox 28 października 2021 roku „Eldest Souls”, które miało premierę na PC, Xbox, PS i Switch 29 lipca 2021 roku oraz „Tails of Iron”, które miało premierę na PC, Xbox, PS i Switch 17 września 2021 roku.

Emitent jest również w początkowej fazie prac nad wydaniem gry „Beyond Galaxyland”, której premiera planowana jest na IV kwartał 2023 roku.

Emitent wydał do tej pory trzy gry, co zachowuje ryzyko niepełnego potwierdzenia skuteczności przyjętego modelu biznesowego, możliwości identyfikacji atrakcyjnych projektów czy prawidłowej egzekucji założonych scenariuszy sprzedażowych.

Opisane ryzyko jest znacząco ograniczane dzięki temu, że Emitent zatrudnia doświadczony zespół, poparty doświadczeniem CI Games SA, z którym Spółka współpracuje na kluczowych etapach procesu biznesowego (w tym identyfikacji i weryfikacji projektów wydawniczych potencjalnie interesujących dla Emitenta – tj. gier i testowania ich w procesie produkcji).

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

9.2 Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Docelowo Emitent zamierza wydawać od jednego do czterech nowych tytułów rocznie. Ewentualna negatywna ocena jednego lub więcej tytułów przez graczy, sprzedaż niższa niż zakładana, opóźnienie w procesie certyfikacji lub problemy techniczne związane z funkcjonowaniem gry na dowolnej platformie sprzętowej mogą spowodować, że przychody Emitenta związane z danym projektem nie pokryją poniesionych wydatków. W skrajnym przypadku negatywny odbiór graczy na którejkolwiek z platform sprzętowych może pogorszyć wizerunek Emitenta na rynku oraz negatywnie wpłynąć na jego wyniki finansowe i perspektywy rozwoju. Emitent minimalizuje przedmiotowe ryzyko poprzez wnikliwą



analizę każdego pozyskanego przez siebie projektu, a także bieżący monitoring postępów w ich realizacji.

Proces związany z wprowadzaniem nowych gier realizowany jest również we współpracy z CI Games S.A., która wspiera Emitenta w procesie weryfikacji i tworzenia gier, a także będzie ich współwydawcą.

9.3 Ryzyko związane z nakładami ponoszonymi na produkcję gier

Specyfika branży gier oraz działalność prowadzona przez Emitenta wymagają nakładów inwestycyjnych przez cały okres produkcji gier, który w przypadku segmentu indie trwa zwykle od kilku do kilkunastu miesięcy.

Emitent dokona przeklasyfikowania wskazanej pozycji i wykaże poniesione nakłady jako „Inne wartości niematerialne” w ramach WNIP, rozpoczynając ich amortyzację począwszy od miesiąca następującego po miesiącu zakończenia produkcji danego tytułu. Emitent przyjął dla każdego z tych tytułów 3-letni okres amortyzacji, co oznacza, 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 konieczność dokonania odpisów aktualizujących pozycję wartości niematerialnych. W takim przypadku sytuacja finansowa Emitenta i perspektywy jego rozwoju mogą ulec znacznemu pogorszeniu.

Zarząd Emitenta ocenia omawiane ryzyko związane z nakładami poniesionymi na produkcję gier jako bardzo niskie, z uwagi na osiągnięcie rentowności w przypadku gier „Röki”, „Eldest Souls” i „Tails of Iron”.

W ocenie Emitenta sposób doboru tytułów, doświadczenie wydawnicze współwydawcy – jakim jest CI Games SA – oraz obecny poziom zainteresowania grami znacznie ograniczają ryzyko niepokrycia wydatków na produkcję gier w dotychczasowym portfolio United Label.

9.4 Ryzyko roszczeń z zakresu własności intelektualnej

Emitent działa poprzez nawiązywanie współpracy z podmiotami zewnętrznymi z całego świata (na dzień niniejszego Dokumentu trzy zespoły tworzące gry pochodzą z Wielkiej Brytanii, a czwarty – odpowiedzialny za grę „Beyond Galaxyland” – z USA). Emitent nabywa prawa wydawnicze do gier na wyłącznej licencji globalnej na wszystkie platformy sprzętowe. Niektóre tytuły są współfinansowane przez Emitenta.

Dotychczas zawarte przez Emitenta umowy, na podstawie których tworzone są wszystkie cztery wymienione gry, dają Spółce wyłączne prawa i licencję na używanie, sprzedaż i dystrybucję tych gier, a ponadto m.in. wyłączne prawo do określania ceny, reklamy, promocji oraz innych sposobów korzystania z gier na całym świecie. Emitent może udzielać sublicencji (licencji zależnych) na te gry w celu dystrybucji, sprzedaży i udostępniania ich użytkownikom końcowym. UL jest wyłącznym użytkownikiem wszystkich znaków towarowych, patentów, praw autorskich i wszystkich aplikacji związanych z tymi 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) optymalnie odpowiadają na potrzeby twórców i wydawców gier wideo oraz pozwalają zabezpieczyć ich interesy majątkowe, w tym interesy Emitenta.

W kontekście szybkich zmian technologicznych, a co za tym idzie pojawiania się nowych pól eksploatacji, istnieje ryzyko, że umowa zawarta z twórcami nie obejmie całego ich katalogu dostępnego w dniu podpisania umowy, co może skutkować koniecznością wypłacania dodatkowego wynagrodzenia twórcom. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent monitoruje pojawiające się pola eksploatacji, dokładając starań, aby realizowane umowy obejmowały je w całości.

Emitent jest również przygotowany do podpisania stosownych aneksów do umów podpisanych dotychczas z zespołami tworzącymi gry. W celu dalszego minimalizowania przedmiotowego ryzyka Spółka zawiera umowy, których kluczowe postanowienia – z punktu widzenia interesów Emitenta – konstruowane są w oparciu o amerykańskie prawo patentowe i w tym zakresie poparte są wiedzą i doświadczeniem CI Games SA, która od wielu lat prowadzi działalność wydawniczą.

Emitent nie jest stroną żadnego sporu dotyczącego praw autorskich na dzień sporządzenia i publikacji Raportu Roczno-go za rok 2021. Jak każda firma z branży gier wideo, zarówno produkcyjna, jak i wydawnicza, Spółka jest narażona na ryzyko naruszenia własności intelektualnej prawa. UL ogranicza to ryzyko, korzystając z usług doradców prawnych z wieloletnim doświadczeniem w pracy dla graczy gier wideo. Spółka do tej pory nie była stroną tego typu sporu.

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

W ramach bieżącej działalności Emitent 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 Managera (obsługującego proces wydawniczy) oraz księgowego. Taka struktura organizacyjna pozwala Emitentowi efektywnie zarządzać kosztami bieżącej działalności. W jej ramach Emitent stale współpracuje ze spółką dominującą, czyli CI Games S.A., która posiada bardzo rozbudowane zasoby ludzkie.

Ze względu na zasoby ludzkie oraz kwalifikacje i umiejętności istnieje ryzyko, wskazuje, że podpisane umowy deweloperskie najczęściej dotyczą że w przypadku rezygnacji Prezesa Zarządu lub zakończenia współpracy z osobami wskazanymi powyżej, działalność Emitenta może być czasowo ograniczona. Emitent wskazuje jednak, że jednostka dominująca – CI Games S.A. – dysponuje zasobami ludzkimi, które mogą być oddelegowane do wykonywania stałej pracy na rzecz Emitenta.

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

Spółka zwraca uwagę, że z uwagi na fakt, iż proces produkcji wszystkich czterech gier realizowany jest przez podmioty zewnętrzne, nie można wykluczyć, że pomimo postanowień umownych zabezpieczających Emitenta, współpraca przy produkcji danego tytułu zostanie zakończona, z winy United Label lub dewelopera. Powierzenie całości produkcji gry podmiotowi zewnętrznemu rodzi również ryzyko wynikające z problemów leżących po stronie wykonawcy, w tym w zakresie m.in



utrzymania ciągłości jego działania (zarówno ze względów finansowych, jak i kadrowych), na które Emitent nie ma wpływu.

Spółka stara się ograniczać wskazane ryzyko wprowadzając rozliczanie każdej produkcji zgodnie z dokładnie przemyślanymi kamieniami milowymi określonymi w umowach, a także poprzez dokładną weryfikację danego studia przed zawarciem z nim umowy. Jednocześnie Emitent produkcji gier, które do tej pory były finansowane przez dane studio deweloperskie. Taki model pozwala zmniejszyć ryzyko niezetelności ze strony dewelopera, ponieważ w stworzenie danej gry zaangażował on również własne środki.

9.6 Ryzyko związane z przyjętym modelem biznesowym

Model biznesowy Emitenta zakłada działanie jako międzynarodowa platforma wydawnicza dla gier z segmentu premium indie. Firma koncentruje swoje działania na odpowiednim doborze projektów, finansowaniu ich produkcji, weryfikacji postępów prac oraz późniejszej działalności marketingowej i wydawniczej. Emitent nie produkuje we własnym zakresie gier.

W ocenie Zarządu Spółki wskazane ryzyko jest jednak maksymalnie ograniczane m.in. ze względu na fakt, że dzięki współpracy Emitenta z CI Games SA osiąga znaczące korzyści ekonomiczne (m.in. in ma dostęp do unikalnego know-how CI Games SA, jej testerów, marketingu i relacji branżowych), co pozwala na obniżenie bieżących kosztów operacyjnych. Ponadto Spółka zwraca uwagę, że CI Games SA będzie współwydawcą produkcji finansowanych przez Emitenta (z niewielkim udziałem w przychodach ze sprzedaży), co oznacza, że obie firmy mają zbieżne interesy gospodarcze w dążeniu do jak najlepszych wyników sprzedaży poszczególnych tytułów. Ponadto wyniki Emitenta konsolidowane są metodą pełną w sprawozdaniu finansowym CI Games S.A. (Grupa Kapitałowa CI Games), co dodatkowo motywuje jednostkę dominującą do wspierania swojej spółki zależnej.

9.7 Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gry to złożony i wieloetapowy proces, zależny nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów prac nad grą, ale także od czynników technicznych.

Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie w wydaniu danej gry, co z kolei wpłynie negatywnie na poziom sprzedaży danego produktu i uniemożliwi UL osiągnięcie oczekiwanych wyników finansowych. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność Emitenta, jego sytuację finansową, perspektywę rozwoju lub wyniki finansowe.

Emitent minimalizuje to ryzyko poprzez wnikliwą analizę zrealizowanych i zaplanowanych kamieni milowych oddzielających poszczególne etapy tworzenia gry, a także poprzez współpracę z CI Games SA. Dzięki przyjętemu modelowi współpracy obie spółki uzyskują korzyści ekonomiczne w przypadku komercyjnego sukcesu każdej wydanej gry. Jednocześnie ryzyko to należy uznać za znaczące, ze względu na fakt, że prace produkcyjne są zlecane na zewnątrz.



9.8 Ryzyko związane z portingiem gier przez podmioty zewnętrzne

Emitent korzysta z usług świadczonych przez inne podmioty w celu tworzenia portów wydanych gier na konsole (Nintendo Switch, Xbox i PlayStation). Ze względu na znaczne różnice pomiędzy poszczególnymi platformami sprzętowymi, nie każda taka konwersja gry jest możliwa lub ekonomicznie uzasadniona. Niedoświadczony zespół skupiony na tworzeniu gry na komputery PC może korzystać z rozwiązań trudnych do konwersji na inne platformy, co z kolei może wydłużyć proces portowania, lub doprowadzić do przekroczenia planowanych kosztów konwersji. Materializacja przedmiotowego ryzyka może mieć negatywny wpływ na realizację celów sprzedażowych Emitenta. Spółka minimalizuje ryzyko poprzez staranny dobór wspieranych producentów gier oraz udzielanie stałego wsparcia deweloperom na każdym etapie produkcji gry.

9.9 Ryzyko związane z nowymi technologiami

Emitent działa w obszarze nowych technologii, czyli branży, która jest pod silnym wpływem najnowszych trendów w sprzęcie i rozwiązaniach informatycznych. Konsumenci (gracze) często pasjonują się najnowszymi technologiami, co zmusza wydawców do ciągłego dostosowywania swojej oferty do nowych trendów. Szybko zmieniające się nowe technologie zmuszają podmioty z branży do podjęcia decyzji o inwestowaniu w rozwój oferty związanej z daną platformą sprzętową (VR/AR, gry mobilne na Androida, iOS). Emitent ogranicza przedmiotowe ryzyko poprzez korzystanie z usług zewnętrznych dostawców. Jednocześnie nie inwestuje w zespoły zajmujące się konwersją gier na inne platformy, dzięki czemu w przypadku odejścia od danej technologii (np. EyeToy, Windows Phone) strata Emitenta ogranicza się jedynie do koszty przeniesienia sprzedanych tytułów na daną platformę sprzętową.

9.10 Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją gier Emitenta

Operatorzy platform sprzedażowych, takich jak Steam czy GOG.com, mają zabezpieczenia antypirackie. Nie zmienia to jednak faktu, że gry komputerowe są często rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody wydawcy i bez uiszczenia odpowiedniego wynagrodzenia za ilość pracy wykonanej przy ich tworzeniu. Wpływa to bezpośrednio na zmniejszenie przychodów wydawców i twórców, a w szczególności może skutkować spadkiem przychodów Emitenta. Firma akceptuje ten stan w celu maksymalizacji pozytywnego odbioru wydanych gier przez kupujących – dostępne obecnie zabezpieczenia przed nielegalną dystrybucją gier są uciążliwe dla wszystkich graczy, także tych, którzy legalnie zakupili grę od oficjalnego dystrybutora. Emitent na bieżąco monitoruje poziom zabezpieczeń stosowanych przez poszczególne platformy dystrybucyjne i znane przypadki ich obchodzenia oraz dostosowuje swoją strategię sprzedażową w taki sposób, aby uniknąć współpracy z platformami uznawanymi za nierzetelne w tym zakresie.

9.11 Ryzyko jednoosobowego składu zarządu

Obecnie Zarząd Emitenta składa się z jednej osoby – Prezesa Zarządu w osobie Pana Darrena Newnhama. 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.



9.12 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 DODATKOWE

Wszystkie istotne informacje zostały przedstawione w pozostałych punktach raportu. Emitent nie przekazuje żadnych informacji dodatkowych.

12. INFORMACJE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

LP	ZASADA	TAK / NIE / NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
1.	Firma powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno tradycyjnymi metodami, jak i z wykorzystaniem nowoczesnych technologii, zapewniając szybkość, bezpieczeństwo i szeroki dostęp do informacji. Spółka, wykorzystując w możliwie najszerszym zakresie te metody, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwić transmisję obrad Walnego Zgromadzenia za pośrednictwem sieci Internet, utrzymywać przebieg obrad oraz udostępniać go na stronie internetowej.	TAK Z wyłączeniem transmisji i publikacji obrad	Emitent prowadzi korporacyjną stronę internetową pod adresem www.unitedlabelgames.com/investors/ W ocenie Zarządu koszty związane z techniczną obsługą transmisji i rejestracji obrazu ZWZ są niewspółmierne do potencjalnych korzyści.
2.	Firma powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw firmy oraz sposobu jej działania.	TAK	

3.	<p>Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i publikuje na niej:</p> <p>3.1. podstawowe informacje o firmie i jej działalności (strona główna),</p>	TAK	Emitent prowadzi korporacyjną stronę internetową pod adresem www.unitedlabelgames.com/investors/ , na której dostępne są informacje wymagane w punkcie 3.
	3.2. opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której Emitent uzyskuje największe przychody,	TAK	
	3.3. opis rynku, na którym działa Emitent wraz z pozycją Emitenta na tym rynku,	TAK	
	3.4. życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
	3.5. informację uzyskaną przez Zarząd na podstawie oświadczenia członka Rady Nadzorczej o powiązaniach członka Rady Nadzorczej z akcjonariuszem posiadającym akcje reprezentujące nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walne zgromadzenie spółki,	TAK	
	3.6. dokumenty korporacyjne firmy,	TAK	
	3.7. zarys planów strategicznych firmy,	TAK	
	3.8. publikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy wraz z założeniami do tych prognoz (jeżeli emitent je publikuje),	NIE	Spółka nie publikowała prognoz wyników finansowych.
	3.9. strukturę akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji w wolnym obrocie,	TAK	

	3.10. dane i kontakt do osoby odpowiedzialnej w spółce za relacje inwestorskie i kontakty z mediami,	TAK	
	3.11. Usunięto		
	3.12. publikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK	
	3.13. kalendarz planowanych dat publikacji raportów okresowych, terminów walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK	
	3.14. informacje o zdarzeniach korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy i innych zdarzeniach skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów i zasad prowadzenia tych operacji. Informacje te powinny być dostarczone na czas, aby inwestorzy mogli podjąć decyzje inwestycyjne,	TAK	
	3.15. Usunięto		
	3.16. pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawanych przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK	
	3.17. informację o przyczynach odwołania walnego zgromadzenia,	TAK	

	zmianie terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,		
	3.18. informację o przerwie w walnym zgromadzeniu i przyczynach zarządzenia przerwy,	TAK	
	3.19. informację o podmiocie, z którym firma podpisała umowę na świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonów i adresu e-mail Doradcy,	TAK	
	3.20. Informacje o podmiocie pełniącym funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
	3.21. dokument informacyjny spółki (prospekt), opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
	3.22. Usunięto		
	3.23. Informacje zawarte w serwisie powinny być podane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien aktualizować informacje na swojej stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub istotnej zmiany informacji w serwisie, aktualizacja powinna nastąpić niezwłocznie.	TAK	
4.	Spółka prowadzi stronę internetową, według	TAK	Dostępne na stronie internetowej Spółki w zakładce "Relacje inwestorskie".

	wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być publikowane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym są publikowane, zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.		
5.	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, oprócz swojej korporacyjnej strony internetowej, powinna skorzystać z indywidualnej dla danej spółki sekcji relacji inwestorskich znajdującej się na tej stronie. GPWInfoStrefa.pl.	TAK	
6.	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, aby mógł właściwie wykonywać swoje obowiązki wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	TAK	
7.	W przypadku zaistnienia w spółce zdarzenia, które w ocenie emitenta ma znaczenie dla wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy, Emitent niezwłocznie zawiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK	
8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich	TAK	

	dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.		
9.	Emitent prześle w raporcie rocznym: 9.1. informację o łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	
	9.2. informację o wynagrodzeniu Autoryzowanego Doradcy otrzymanym od emitenta z tytułu świadczenia na rzecz emitenta usług w dowolnym zakresie.	TAK	
10.	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w walnym zgromadzeniu w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na zadawane w trakcie walnego zgromadzenia pytania.	TAK	
11.	Co najmniej 2 razy w roku Emitent we współpracy z Autoryzowanym Doradcą powinien zorganizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	Spółka zamierza organizować spotkania publiczne w miarę potrzeb, biorąc pod uwagę ich koszt oraz zapotrzebowanie ze strony akcjonariuszy.
12.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna określać cenę emisyjną lub mechanizm jej ustalenia albo zobowiązywać organ uprawniony do jej ustalenia przed dniem	TAK	

	ustalenia prawa poboru, w terminie pozwalającym na dokonanie decyzji inwestycyjnej		
13.	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego między decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami ustalenia praw akcjonariuszy wynikających z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK	
13a	Jeżeli zarząd emitenta otrzyma od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego, lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informację o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Spółek Handlowych Kodeksu, zarząd emitenta jest obowiązany niezwłocznie wykonać czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przebiegiem walnego zgromadzenia. Zasada ta obowiązuje również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
14.	Dzień prawa do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być takie, aby czas pomiędzy	TAK	

	nimi był jak najkrótszy, a w każdym razie nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.		
15.	Uchwała walnego zgromadzenia o wypłacie dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne spełnienie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	
16.	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne w terminie 14 dni od końca miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> informacje o wystąpieniu trendów i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotny wpływ na sytuację finansową i wyniki finansowe emitenta, zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, informację o osiągnięciu celów emisyjnych, jeśli taka realizacja, choćby częściowo, miała miejsce w okresie objętym raportem, kalendarz inwestora, w tym wydarzenia mające odbyć się w nadchodzącym 	NIE	Spółka informuje o bieżących wydarzeniach w Spółce poprzez raporty bieżące oraz zamieszczając informacje na stronie internetowej Spółki pod adresem: www.unitedlabelgames.com/investors/

	miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowane walne zgromadzenia, otwarcie zapisów, spotkania z inwestorami lub analitykami oraz przewidywaną datę 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 ogłasza, w sposób właściwy dla przekazywania raportów bieżących z rynku NewConnect, informację wyjaśniającą sytuację.	TAK	
17.	Skreślony		

12.1. INFORMACJE NA TEMAT WYNAGRODZENIA AUTORYZOWANEGO DORADCY

Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy Spółki w 2021 roku wyniosło 29.112,90 zł.

