



Aktualizacja strategii
24 Października 2022

OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE PRZYSZŁOŚCI

Niektóre informacje zawarte w niniejszej prezentacji zawierają "informacje wybiegające w przyszłość", w tym "informacje finansowe dotyczące przyszłości" oraz "perspektywy finansowe", zgodnie z obowiązującym prawem papierów wartościowych (zwane łącznie w niniejszym dokumencie stwierdzeniami dotyczącymi przyszłości). Z wyjątkiem stwierdzeń dotyczących faktów historycznych, informacje zawarte w niniejszym dokumencie stanowią stwierdzenia dotyczące przyszłości i obejmują między innymi (i) przewidywane wyniki finansowe Spółki; (ii) zakończenie i wykorzystanie wpływów ze sprzedaży akcji oferowanych w ramach niniejszego dokumentu; (iii) przewidywany rozwój działalności, projektów i wspólnych przedsięwzięć Spółki; (iv) realizacji wizji i strategii rozwoju Spółki, w tym w odniesieniu do przyszłych fuzji i przejęć oraz globalnego wzrostu; (v) źródeł i dostępności finansowania zewnętrznego dla projektów Spółki; (vi) zakończenia projektów Spółki, które są obecnie realizowane, w fazie rozwoju lub w inny sposób rozważane; (vii) odnowienia bieżących umów z klientami, dostawcami i innymi istotnymi umowami Spółki; oraz (viii) przyszłej płynności, kapitału obrotowego i wymogów kapitałowych. Stwierdzenia dotyczące przyszłości mają na celu umożliwienie potencjalnym inwestorom zrozumienia przekonań i opinii kierownictwa dotyczących przyszłości, tak aby mogli oni wykorzystać te przekonania i opinie jako jeden z czynników przy ocenie inwestycji.

Stwierdzenia te nie stanowią gwarancji przyszłych wyników i nie należy na nich nadmiernie polegać. Takie stwierdzenia dotyczące przyszłości wiążą się ze znanym i nieznanym ryzykiem i niepewnością, które mogą spowodować, że rzeczywiste wyniki i rezultaty finansowe w przyszłych okresach będą się istotnie różnić od wszelkich przewidywań dotyczących przyszłych wyników lub rezultatów wyrażonych lub sugerowanych w takich stwierdzeniach dotyczących przyszłości.

Mimo że stwierdzenia dotyczące przyszłości zawarte w niniejszej prezentacji opierają się na założeniach, które zdaniem kierownictwa Spółki są racjonalne, nie ma pewności, że stwierdzenia dotyczące przyszłości okażą się trafne, ponieważ rzeczywiste wyniki i przyszłe zdarzenia mogą znacząco różnić się od przewidywanych w takich stwierdzeniach. Spółka nie zobowiązuje się do aktualizacji stwierdzeń dotyczących przyszłości w przypadku zmiany okoliczności lub szacunków bądź opinii kierownictwa, z wyjątkiem sytuacji wymaganych przez obowiązujące przepisy prawa papierów wartościowych. Ostrzega się czytelnika, aby nie polegał nadmiernie na stwierdzeniach dotyczących przyszłości.

DISCLAIMER

Loga, nazwy marek i znaki towarowe zawarte w niniejszej prezentacji należą do ich właścicieli.

DOŚWIADCZONY ZESPÓŁ ZARZĄDZAJĄCY



Marek Tymiński
Founder & CEO



David Broderick
CFO



Darren Newnham
CEO, United Label



Kirsty Moore
HR Director



Saul Gascon
Executive Producer (Hexworks)



Aitor Rosa
Executive Producer (Underdog)



Ryan Hill
Marketing Director



Jon Tibble
VP, Global Sales



PLATFORMA DO WZROSTU

20

Lat tworzenia
 gier AAA/AA FPS
 i RPG

3

IPs

16M+

Sprzedanych egzemplarzy
(+ subskrypcje)

5

Głównych lokalizacji:
 w Europie i Ameryce

160+

Pracowników

18

lat doświadczenia każdego członka
 zespołu zarządzającego i dyrektorów
(średnia)

DOTYCHCZASOWE WYNIKI INWESTYCYJNE

GLOBALNY PRODUCENT I WYDAWCA GIER AAA/AA Z POPULARNYMI FRANCYZAMI OPARTYMI NA WŁASNYCH IP

- Znane na świecie studio gier FPS i RPG, notowane na rynku głównym GPW

Samodzielnie wydaje oryginalne IP na wszystkich głównych platformach (Steam, PlayStation, Xbox i Nintendo)

Dwie główne franczyzy (evergreen) – Sniper Ghost Warrior (SGW) i Lords of the Fallen (LoTF)

Wprowadzenie na rynek trzeciego własnego IP z gatunku survival

- Wydawanie wysokiej jakości oryginalnych IP zewnętrznych developerów, poprzez spółkę zależną – United Label
- Rozwijanie silnego back-katalogu unikalnych i wysokiej jakości oryginalnych IP z lojalnymi fanami

OBECNE WYNIKI INWESTYCJI c.d.

DOŚWIADCZONY GLOBALNY ZESPÓŁ – DISTRIBUTED DEVELOPMENT & MARKETING

- Globalna firma z 5 lokalizacjami i zespołem 160+ wysoko wykwalifikowanych, najlepszych w swojej klasie specjalistów od gier
 - Międzynarodowy zespół liczący 128 deweloperów zarządzany przez globalny, doświadczony zarząd
 - Silne relacje z zewnętrznymi zespołami do tworzenia gier
 - Strategia potwierdzona sukcesem najnowszej, wewnętrznie opracowanej wersji SGWC 2, która w 90% została opracowana w formie pracy zdalnej

JAKOŚĆ I WYDAJNOŚĆ

- Koncentracja na zwiększeniu jakości i efektywności, a nie na strategii nisko-kosztowej
- Ujednolicona, najnowocześniejsza technologia Unreal Engine 5 używana we wszystkich głównych projektach

FILARY STRATEGII I HARMONOGRAM

2023

2024

2025

2026

2027

PILAR 1	HEXWORKS A CI GAMES STUDIO	THE LORDS OF THE FALLEN	Treści premium po premierze	PROJECT III uznanie i sukces w dziedzinie ActionRPG, napędzane przez TLOTF – nowy tytuł zbudowany wokół bardziej ambitnych opcji rozgrywki dla szerszej publiczności	Treści premium po premierze
	UNDERDOG STUDIO & PARTNER STUDIO	SNIPER GHOST WARRIOR Bazując na sukcesach IP, dalsze angażowanie społeczności graczy, nowa gra SGW jeszcze mocniej spopularyzuje markę w segmencie FPS i zwiększy jej publiczność.		Treści premium po premierze	
	HEXWORKS & BAT FIELDS	PROJECT SURVIVE Nowe IP ukierunkowane na sukces gatunku survival, wykorzystujące UE5 i komercyjną tematykę, aby poszerzać portfel własnych IP i grono odbiorców	Zarządzanie potencjałem oraz cyklem życia produktu poprzez płatne i bezpłatne aktualizacje treści po wprowadzeniu na rynek.		
	united label	od 1 do 3 nowych tytułów rocznie		Bardzo selektywny proces, identyfikujący tytuły lub IP, które mają odpowiednio duży potencjał	
		Premium post launch content i Lifecycle Management w rosnącym portfolio back catalogue			

PILAR 5	UNDERDOG STUDIO	PROJECT SCORPIO Nowy IP: premium multiplayer PVE tactical-shooter, przyjęcie modelu GAAS po premierze w celu ciągłego rozwoju i monetyzacji bazy graczy	Wsparcie Live Ops z mechaniką zakupów w grze, wydarzenia, esport i zarządzanie cyklem życia.		
	GI GAMES	PROJECT POTENTIAL Możliwości współpracy z zewnętrznymi silnymi IP, wykorzystanie doświadczenia, kompetencji zespołów oraz posiadanej technologii przy produkcji tytułów dla potencjalnych przyszłych gier opartych o te IP			
	GI GAMES	PROJECT EXPAND Udzielanie licencji na nasze własne silne IP partnerom zewnętrznym z branży rozrywkowej i innych rynków (transmedia, gry na tablety itp.)			

2023

2024

2025

2026

2027

DYNAMICZNIE ROZWIJAJĄCY SIĘ GATUNEK

- Gatunek RPG akcji to ogromny rynek, na którym największe hity osiągają ponad 10 milionów sprzedanych egzemplarzy w ciągu pierwszego roku od premiery
- Elden Ring jest obecnie jedną z 10 najlepiej sprzedających się gier w historii USA*, osiągając sprzedaż na poziomie 16,6 mln sztuk (od 22 lutego do 22 czerwca)
- Podgatunek souls-like staje się wiodącym, mainstreamowym gatunkiem
- Mechanika walki "souls-like" staje się jednym z najbardziej preferowanych systemów rozgrywki i jest adoptowana przez inne, bardziej mainstreamowe gatunki.
- Istnieje punkt zwrotny, które tytuły muszą osiągnąć, aby wywołać "efekt halo" i stać się "mainstreamowymi".
 - o Wciągająca tematyka i rozbudowany świat gry do eksploracji
 - o Wzmocnienie gatunku i/lub mechaniki lub innowacja
 - o Odpowiednio wymagający poziom walki
 - o Silny lore / meta story
 - o Efektywna kampania marketingowa (zasięg, wydatki)

Rozumiemy odbiorców i tworzymy nasze gry z myślą o nich

SOULSLIKE DARK FANTASY ACTION-RPG

Duży apetyt na kolejną dużą grę Action RPG

W 2023 roku ukaże się Lords of The Fallen

- o Mocno rozpoznawalna na rynku marka – Lords of the Fallen (2014) – w gatunku Fantasy RPG
- o Ponad 10 milionów graczy we franczyzie
- o Pełny reboot w celu poszerzenia grona odbiorców, usuwający potencjalną barierę wejścia dla nowych graczy

Opracowane przez wewnętrzne studio CI Games - Hexworks, wykorzystujące UE5, aby dostarczyć:

- o Wartości produkcyjne AAA i zaawansowany system walki
- o Najnowocześniejszą oprawę wizualną i rozgrywkę
- o Wydajność na konsolach nowej generacji

Silna globalna kampania marketingowa

- o Zwiastun zapowiedzi na żywo z wieczoru otwarcia Gamescom
- o Już teraz osiągamy bardzo pozytywny sentyment i mocne wskaźniki wydajności
- o Ujawnienie rozgrywki nastąpi pod koniec 2022 roku

TOP 40

Global Wishlist**

1.1K

Press Articles*
755 focused

19.4M+

Trailer Views*

222

Trailer placements*

566

Social Posts*



NASZ NAJDŁUŻEJ DZIAŁAJĄCY EVERGREEN

KONTYNUACJA ROZWOJU I POZIOMU NASZEJ GRY

- SGW jest najlepiej sprzedającą się franczyzą snajperską z perspektywy pierwszej osoby
 - Od 2011 roku seria doczekała się 5 odsłon, które sprzedały się na całym świecie w liczbie ponad 13 mln. sztuk.
 - Wciąż przyciąga silną, lojalną i stale rosnącą bazę fanów
- Sniper Ghost Warrior: Contrats 2 wydany w czerwcu 2021 r.
 - Zdobył duże uznanie krytyków, przewyższając poprzednie osiągnięcia
 - 30% wzrost sprzedaży w YR1 w porównaniu z sukcesem poprzednika SGWC1
- Nowy partner
 - Rozwój nowych gier SGW we współpracy z Underdog Studio
 - Underdog Studio skupi się jednocześnie na rozwoju własnego projektu Scorpio



WEJŚCIE DO DYNAMICZNIE ROSNĄCEGO GATUNKU

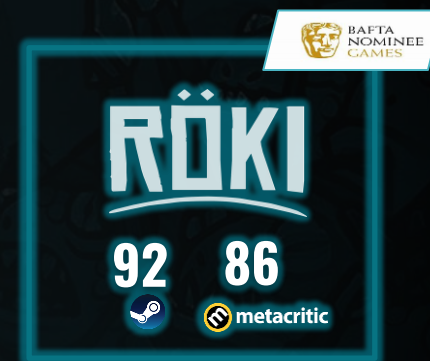
- W ostatniej dekadzie renesans survivalu przybierał na sile
 - 48% wzrost liczby graczy w ciągu ostatnich 18 miesięcy w kluczowym zestawie gier survivalowych z otwartym światem
 - Wiecznie żywe tytuły gromadzą 20+ milionów graczy, a czołówka osiąga 50+ milionów na wszystkich platformach
 - Wyróżniające się tytuły wydane w ciągu ostatnich 20 miesięcy osiągają 2-5 mln sprzedanych sztuk w pierwszym miesiącu Wczesnego Dostępu
- Stworzenie gry w UE5 pozwoli zespołom twórców i deweloperów Project Survive na dostarczenie:
 - Najwyższej klasy systemy i najnowocześniejszą grafikę
 - Zawartość i doświadczenia 3D w czasie rzeczywistym nowej generacji z większą swobodą, wiernością i elastycznością.
- Współpracując z zewnętrznym studiem Batfields, nasi liderzy kreatywni, techniczni i projektowi kształtują grę, która ma:
 - Atrakcyjna komercyjnie tematyka z unikalnymi punktami różnicy dla gatunku.
 - Wszystkie elementy, które wiemy, że spodobają się szerokiej publiczności
 - Koncept, który silnie pozycjonuje nas by konkurować z francuzką The Forest oraz Green Hell

WYDAWANIE GIER PRZEZ ZEWNĘTRZNE ZESPOŁY

WPROWADZENIE NOWYCH IP DO NASZEGO PORTFOLIO

- Założona w 2018 roku wytwórnia wydawnicza, notowana na NewConnect
 - CI Games posiada ponad 91 proc. akcji spółki

Wykorzystanie infrastruktury CI Games w celu udostępnienia wysokiej jakości tytułów niezależnych szerszej publiczności
- Doświadczenie w zakresie identyfikowania i pielęgnowania utalentowanych studiów deweloperskich
- Wszystkie trzy dotychczasowe wydawnictwa odniosły sukces komercyjny i uznanie krytyków.
- United Label będzie kontynuować identyfikację silnych IP.
 - Wydawanie w skali roku – od jednego do trzech wysokojakościowych tytułów
 - Zarządzanie i prowadzenie cyklu życia IP z rosnącego katalogu.



ZESPÓŁ ZOPTYMALIZOWANY DO DOSTARCZENIA NOWEGO PREMIUM IP: KOOPERACYJNEGO SHOOTERA TAKTYCZNEGO

- Studio Underdog Studio zostało wzmocnione w ciągu ostatnich miesięcy
 - Jeszcze więcej doświadczenia i kompetencji, aby tworzyć najlepszego w swojej klasie shootera
- Nowe IP będzie taktycznym shooterem premium multiplayer PVE
 - Potencjalny model GAAS, live ops, np. zakupy w grze, rozszerzenia i wydarzenia.

LIVE OPS NAPĘDZAJĄ WZROST BRANŻY

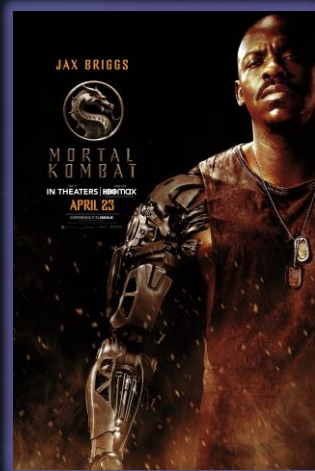
- Gry Live Service są uważane za główny motor wzrostu w branży, zwłaszcza dla wielu wydawców AAA
 - Wiele z nich osiąga ogromne bazy graczy – 30-200 m* - taktyczne shootery dla wielu graczy osiągają dobre wyniki
- Zakupy w grze w ramach gier PC i konsolowych stanowią 24%+ całkowitego przychodu z gier* w 2021 r.
 - **81% przychodów z komputerów PC i 29% z konsol - spodziewany wzrost do 85% i 32% do końca 2024 roku***
- Sony zwiększa inwestycje w usługi live service do 55% do FY25, dodatki cyfrowe stanowią 43% przychodów w FY21**

DYWERSYFIKACJA IP DZIĘKI NASZEJ WIEDZY

- Wiele silnych marek IP pasuje do różnych gatunków w grach – lub może się z nimi łączyć.
- Możliwość połączenia doświadczenia CI Games w kluczowych gatunkach z silnym zewnętrznym IP
 - Zbadanie możliwości współpracy z silnym zewnętrznym IP
 - Ponowne wykorzystanie naszych istniejących silników franczyzowych/technologii
 - Maksymalne wykorzystanie umiejętności i doświadczenia naszych zespołów deweloperskich

KAPITALIZACJA NASZYCH SILNYCH FRANCYZ

- Udzielanie licencji na nasze silne IP partnerom zewnętrznym
 - Inne formaty gier w tym mobilne i VR
 - Transmedia w tym film i telewizja
 - Inne formy rozrywki lub produktów, np. gry planszowe, książki





GAMES

**DZIĘKUJEMY ZA
UWAGĘ**