

Dołącz do kanału Investor Relations  
na serwerze Discord:

<https://discord.gg/Z84Uu6WRfD>



# AHOY MATEΣ!

— WARSZAWA, 2021 —

## PREZENTACJA INWESTORSKA

NIEZALEŻNY PRODUCENT I WYDAWCIA GIER WIDEO



KLABATER SA

[WWW.KLABATER.COM](http://WWW.KLABATER.COM)

## ZASTRZEŻENIA PRAWNE

POPRZECZ WZIĘCIE UDZIAŁU W SPOTKaniu, NA KTÓRYM NINIEJSZA PREZENTACJA JEST WYŚWIETLANA, LUB UZYSKANIE DOSTĘPU DO NINIEJSZEJ PREZENTACJI I ZAPOZNANIE SIĘ JEJ TREŚCI, PRZYJMUJĄ PAŃSTWO DO WIADOMOŚCI I WYRAŻAJĄ ZGODĘ NA ZWIĄZANIE PONIŻSZYMI ZASTRZEŻENIAMI I WARUNKAMI: NINIEJSZY MATERIAŁ MA CHARAKTER WYŁĄCZNIE PROMOCYJNY I INFORMACYJNY I W ŻADNYM WYPADKU NIE POWINIEN STANOWIĆ PODSTAWY DO PODEJMOWANIA DECYZJI O NABYCIU AKCJI SPÓŁKI KLABATER S.A. Z SIEDZIBĄ W WARSZAWIE („SPÓŁKA”). DOKUMENT OFERTOWY Wraz Z EWEntUALNYMI ANEKSAmi („DOKUMENT OFERTOWY”) SPORZĄDZONE W ZWIĄZKU Z OFERTĄ PUBLICZNą AKCJI ZWYKŁYCH NA OKAZICIELA SERII E SPÓŁKI JEST JEDYNYM PRAWNIE WIĄZCym DOKUMENTEM ZAWIERAJĄCYM INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ OFERCIE PUBLICZNEj AKCJI SPÓŁKI W POLSCE („OFERTA”) NINIEJSZY DOKUMENT Został OPRACOWANY WYŁĄCZNIE W CELACH INFORMACYJNYCH, A ŻADEN Z ZAPISÓW W NIM ZAWARTYCH NIE STANOWI JAKIEJKOLWIEK REKOMENDACJI DOTYCZĄcej NABYCIA AKCJI, ALBO DOKONANIA INNEj CZYNNOŚCI WYWOŁUJĄcej RÓWNOWAŻNE SKUTKI, KTÓREJ PRZEDMIOTEM SĄ AKCJE SPÓŁKI, JAK RÓWNIEŻ NIE STANOWI PORADY INWESTYCJYNEj, PRAWNEj Czy PODATKOWEj, ANI TEŻ NIE JEST WSKAZANIeM, ŹE JAKAKOLWIEK INWESTYCJA LUB STRATEGIA JEST ODPowiednia W INDYWIDUALNEj SYTUACIj INWESTORA. PRZEDSTAWIONE W NINIEJSZYM DOKUMENCIE OPISY NIE STANOWIĄ RÓWNIEŻ OFERTY W ROZUMIENIU ART. 66 KODEKSU CYWILNEGO, I MAJĄ ONE CHARAKTER WYŁĄCZNIE INFORMACYJNY. NINIEJSZA PREZENTACJA Wraz Z USTNYMI KOMENTARZAMI I WYJAŚNIENIAMI DO NIEj PRZEKAZYWANymi PRZEz OSOBY DZIAŁAJĄCE W IMIENIU SPÓŁKI (DALEJ ŁĄCZNIE RÓWNIEŻ JAKO „PREZENTACJA”) Została PRZYGOTOWANA PRZEz SPÓŁKE POD FIRMĄ KLABATER S.A. Z SIEDZIBĄ W WARSZAWIE. WSZELKIE PRAWA DO NINIEJSZEj PREZENTACJI ORAZ DO POSZCZEGÓLNYCH JEj ELEMENTÓW, W TYM MAJĄTKOWE PRAWA AUTORSKIE, PRZYSŁUGUJĄ SPÓŁCE. SPÓŁKA INFORMUJE JEDNOCZESNIE, ŹE WSZELKIE UTRWALANIE, POWIELANIE, PRZECHOWYwanIE, PRZEKAZYwanIE, TRANSMITOWANIE, Czy UDOSTĘPNIANIE NINIEJSZEj PREZENTACJI JAKIMKOLWIEK OSOBOM TRZECIM - W JAKIEJKOLWIEK FORMIE ORAZ Z WYKORZYSTANIEM JAKICHKOLWIEK ŚRODKów TECHNICZNYCH, W TYM ZARÓWNO POŚREDNIO JAK I BEZPOŚREDNIO - JEST ZABRONIONE BEZ UPŘEDNIEj WYRAŹNEj ZGODY SPÓŁKI, UDZIELONEj NA PIŚMIE POD RYGOREM NIEWAŻNOŚCI. PONADTO, SPÓŁKA WSKAZUJE, ŹE POWIELANIE, ROZPOWSECHNIANIE, PRZEKAZYwanIE LUB UDOSTĘPNIANIE NINIEJSZEj PREZENTACJI MOŽE PODLEGAĆ OGRANICZENIOM PRAWNYM (OGRANICZENIA I ICH ZAKRES MOGĄ BYĆ RÓŻNE W ZALEŻNOŚCI OD JURYSYDKCJI), A WSZELKIE OSOBY, KTÓRYM NINIEJSZA PREZENTACJA ZOSTANIE PRZEKAZANA LUB W INNY SPOSÓB UDOSTĘPNIONA, POWINNY ZAPOZNAĆ SIĘ Z TAKIMI OGRANICZENIAMI I BEZWZGLĘDNIe STOSOWAĆ SIĘ DO NICH. PREZENTACJA ANI JAKAKOLWIEK JEj CZĘŚĆ NIE MOŽE BYĆ ROZPOWSECHNIANA W STANACH ZJEDNOCZONYCH AMERYKI, KANADZIE, AUSTRALII LUB JAPONII, ANI PODMIOTOM AMERYKAŃSKIM (ANG. U.S. PERSONS). OSOBY ZAPOZNAJĄCE SIĘ Z NINIEJSZĄ PREZENTACJĄ OŚWIADCZAJĄ JEDNOCZESNIE, ŹE NIE SĄ OBJĘTE WŁAŚCIWYMi PRZEPISAMI OBOWIĄZUJĄCYMI W JAKIEJKOLWIEK JURYSYDKCJI, W KTÓREJ WYŚWIETLANIE, ROZPOWSECHNIEŃ LUB PUBLIKACJA MATERIAŁÓW ZAWARTYCH W PREZENTACJI BYŁOBY ZABRONIONE LUB WYMAGAŁOBY UZYSKANIA ODPowiedniego ZEZWOLENIA, CZY ZGODY. PREZENTACJA MA CHARAKTER INFORMACYJNY I NIE STANOWI OFERTY SPRZEDAŻY PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH, ANI OFERTY MAJĄcej NA CELU POZYSKANIE OFERTY KUPNA PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH, CZY JAKICHKOLWIEK INNYCH INSTRUMENTÓW, ALBO TYTUŁÓW UCZESTNICTWA W SPÓŁCE ANI JAKIMKOLWIEK INNYM PRZEDSIĘWZIĘCIU. NINIEJSZA PREZENTACJA NIE STANOWI TAKŻE OFERTY PODJĘcia WSPÓŁPRACY NA JAKICHKOLWIEK INNYCH WARUNKACH, ANI OFERTY SPRZEDAŻY, CZY TEŻ ZAPROSZENIA DO SKŁADANIA OFERT ZAKUPU, CZY ZAPISÓW NA AKCJE SPÓŁKI ALBO JAKICHKOLWIEK INNYCH PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH ZARÓWNO SPÓŁKI JAK I OSÓB TRZECICH. TREŚĆ PREZENTACJI NIE STANOWI I NIE BĘDzie INKorporowANA PRZEz ODwołANIE, ŹADNEj UMOWY MIĘDZY SPÓŁKE A OSOBAMI TRZECIMI, ANI NIE BĘDzie PODSTAWĄ POWSTANIA JAKICHKOLWIEK ZOBOWIĄZAN SPÓŁKI, OSÓB DZIAŁAJĄCYCH W IMIENIU SPÓŁKI CZY TEŻ OSÓB, KTÓRYM Została UDOSTĘPNIONA. OSOBY, KTÓRYM UDOSTĘPNIJA SIĘ NINIEJSZĄ PREZENTACJĘ NIE POWINNY NA NIEj POLEGAĆ W ZWIĄZKU Z JAKAKOLWIEK UMOWĄ, ZOBOWIĄZANIEM, ANI ZAMIAREM JAKIEGOKOLWIEK INNEGó DZIAŁANIA ODNOŚZĄCEGO SIĘ DO SPÓŁKI. PREZENTACJA NIE STANOWI, ANI NIE ZAWIERA KOMPLETNEj, ANI CAŁOŚCIOWEj ANALIZy FINANSOWEj, CZY HANDLOWEj SPÓŁKI. PREZENTACJA NIE PRZEDSTAWIA KOMPLETNEj ANI CAŁOŚCIOWEj ANALIZy POZYCJI SPÓŁKI ANI JEj PERSPEKTYW. PREZENTACJĘ PRZYGOTOWANO Z NALEŻYTĄ STARANNOŚCIĄ I DBAŁOŚCIĄ O JAKOŚĆ INFORMACJI W NIEj ZAWARTYCH, JEDNAKŻE ISTNIEJE RYZYKO POJAWIENIA SIĘ W NIEj NIEDOKŁADNOŚCI JAK RÓWNIEŻ POMINIĘCIA NIEKTÓRYCH INFORMACJI. EWEntUALNE DECYZJE DOTYCZĄCE SPÓŁKI POWINNY BYĆ PODEJMOWANE W OPARCIU O SAMODZIELNIE I NIEZALEŻNIE PRZEPROWADZONE ANALIZY I BADANIA. OSOBY, KTÓRYM UDOSTĘPNIONO NINIEJSZĄ PREZENTACJĘ PONOSZĄ PEŁNĄ ODPowiedzialNOŚĆ ZA DOKONANĄ PRZEz SIEBIE EWEntUALNĄ OCENĘ SYTUACJI SPÓŁKI I DOKONANE PROGNOZY JEj PRZYSZŁEGO ROZWOJU. W PRZYPADKU, GDY NINIEJSZA PREZENTACJA ZAWIERA TREŚCI, CZY STWIERDZENIA ODNOŚZĄCE SIĘ DO PRZYSZŁOŚCI, W TYM ANALIZY DOTYCZĄCE MOŽLIWYCH LUB OCZEKIWANYCH PRZYSZŁYCH WYNIKÓW FINANSOWYCH ALBO HANDLOWYCH SPÓŁKI - KAŽDE Z TAKICH STWIERDZEŃ LUB TREŚCI OBARCZONE JEST RYZYKIEM. NA RYZYKO, O KTÓRYM MOWA W ZDANIU POPRzedZAJĄCYM SKŁADAJĄ SIĘ ZARÓWNO CZYNNIKI ZNANE JAK I NIEZNANE SPÓŁCE. Z UWAGI NA MOžLIWOŚĆ WYSTĄPIENIA ZNACZNEj ILOŚCI NIEPRZEWIDZIANYCH ZDARZEŃ I INNYCH CZYNNIKÓW, KTÓRE MOGĄ SPOWODOWAĆ, ŹE FAKTYCZNE OSiągnięte WYNIKI FINANSOWE SPÓŁKI JAK RÓWNIEŻ SYTUACJA W BRANŻY, W KTÓREJ SPÓŁKA DZIAŁA MOGĄ ODBIEGAĆ OD ANALIZ PRZEDSTAWIONYCH W TREŚCI PREZENTACJI, W ZAKRESIE W JAKIM ZAWIERA ONA STWIERDZENIA DOTYCZĄCE PRZYSZŁOŚCI. ŹADEN ELEMENT PREZENTACJI NIE POWINIEN BYĆ TRAKTOWANY JAKO GWARANCJA, CZY ZAPEWNIENIE ALBO ZOBOWIĄZANIE DO ZAPewnienia, ŹE SPÓŁKA, CZY KTÓRYKOLWIEK PODMIOT Z TEJ GRUPY OSiągnie W PRZYSZŁOŚCI JAKIEKOLWIEK OKREŚLONE WYNIKI FINANSOWE ALBO HANDLOWE. SPÓŁKA, CZŁONKOWIE JEj ORGANÓW ORAZ KADRY ZARZĄDZAJĄCEJ, JAK RÓWNIEŻ AKCJONARIUSZE, DORADCY ORAZ PRZEDSTAWICIELE SPÓŁKI (DALEJ TAKŻE: „OSOBY WSKAZANE WYżej”) NIE SKŁADAJĄ ŹADNYCH WYRAŽNYCH ANI DOROZUMIANYCH OŚWIADCZEŃ, ZAPEWNIENI ANI GWARANCJI W ZAKRESIE RZETELNOŚCI, KOMPLETNOŚCI, PRAWIDŁOWOŚCI INFORMACJI I TREŚCI ZAWARTYCH W PREZENTACJI. PREZENTACJA, ANI TREŚCI W NIEj ZAWARTE NIE BYŁY PODDAWANE WERYFIKACJI PRZEZ NIEZALEŽNE OD SPÓŁKI PODMIOTY. W NAJSZERSYM DOPUSZCZALNYM PRZEZ PRZEPISY PRAWA ZAKRESIE WYŁĄCZONA JEST ODPowiedzialNOŚĆ OSÓB WSKAZANYCH WYżej ZA WSZELKIE OŚWIADCZENIA, TREŚCI, CZY STWIERDZENIA ZAWARTE W PREZENTACJI, W TYM ZA WSZELKIE SZKODY, JAKIE MOGŁOBY SPOWODOWAĆ ZASTOSOWANIE SIĘ DO TYCH OŚWIADCZEŃ, TREŚCI LUB STWIERDZEŃ PRZEZ OSOBY, KTÓRYM PREZENTACJĘ UDOSTĘPNIONO. ŹADNE OŚWIADCZENIE ZAWARTE W PREZENTACJI NIE POWODUJE ZACIĄGNIECIA JAKIEGOKOLWIEK ZOBOWIĄZANIA PRZEZ KTÓRYKOLWIEK Z OSÓB WSKAZANYCH WYżej, A W SZCZEGÓLNOŚCI ŹADNE OŚWIADCZENIE ZAWARTE W PREZENTACJI NIE STANOWI PRZYRZECZENIA PUBLICZNEGO. SPÓŁKA, CZŁONKOWIE JEj ORGANÓW ORAZ KADRY ZARZĄDZAJĄCEJ JAK RÓWNIEŻ AKCJONARIUSZE, DORADCY, ORAZ PRZEDSTAWICIELE SPÓŁKI ZWOLNIENI SĄ Z ODPowiedzialNOŚĆI ZA JAKIEKOLWIEK SKUTKI WYKORZYSTANIA INFORMACJI, DANYCH CZY STWIERDZEŃ ZAWARTYCH W PREZENTACJI, LUB KTÓREJKOLWIEK JEj CZĘŚCI, NIEZALEŽNIE OD SPOSOBU ORAZ CELU TAKIEGO WYKORZYSTANIA. CAŁA ODPowiedzialNOŚĆ ZA WYKORZYSTANIE JAKICHKOLWIEK INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZEj PREZENTACJI SPOCZYWA NA OSOBIE, KTÓRA Z TYCH INFORMACJI KORZYSTA. WSZELKIE INFORMACJE, STWIERDZENIA, CZY ANALIZY DOTYCZĄCE PRZYSZŁOŚCI MOGĄ ZOSTAć ZMENIONE PRZEZ SPÓŁKE LUB JEj PRZEDSTAWICIELI W KAŽDYM CZASIE BEZ UPŘEDNIEGO OSTRZEżENIA O TAKIEj ZMIANIE. SPÓŁKA, CZŁONKOWIE JEj ORGANÓW ORAZ KADRY ZARZĄDZAJĄCEJ JAK RÓWNIEŻ AKCJONARIUSZE, DORADCY, ORAZ PRZEDSTAWICIELE SPÓŁKI NIE SĄ ZOBOWIĄZANI DO AKTUALIZOWANIA NINIEJSZEj PREZENTACJI W PRZYPADKU ZAISTNIENIA JAKICHKOLWIEK ZMIAN ANI DO ZAPEWNIENIA ODBIORCOM PREZENTACJI JAKICHKOLWIEK DODATKOWYCH INFORMACJI. ŹADEN Z ZAPISÓW ZAWARTYCH W TYM DOKUMENCIE NIE STANOWI JAKIEJKOLWIEK REKOMENDACJI DOTYCZĄcej NABYCIA AKCJI, ALBO DOKONANIA INNEj CZYNNOŚCI WYWOŁUJĄcej RÓWNOWAŻNE SKUTKI, KTÓREJ PRZEDMIOTEM SĄ AKCJE SPÓŁKI LUB JAKIEKOLWIEK INNE PAPIERY WARTOŚCIOWE. ŹADNE Z PREZENTOWANYCH INFORMACJI NIE STANOWI PROGNOZ W TYM ZWŁASZCZA PROGNOZ FINANSOWYCH I NIE POWINNY BYĆ INTERPRETOWANE JAKO PROGNOZY. NINIEJSZY DOKUMENT NIE BYŁ ZATWIERDZANY ANI WERYFIKOWANY W ŹADEN SPOSÓB PRZEZ KOMISJĘ NADZORU FINANSOWEGO, A JEgO TREŚĆ NIE BYŁA BADANA ANI ZATWIERDZANA PRZEZ GIEŁDĘ PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH W WARSZAWIE S.A. NIE NALEŻY PODEJMOWAĆ DECYZJI INWESTYCJYNEj PRZED ZAPOZNAŃEM SIĘ Z DOKUMENTEM OFERTOWEGO ORAZ Z WSZELKIMI SUPPLEMENTAMI I KOMUNIKATAMI AKTUALIZUJĄCYMI DO DOKUMENtu OFERTOWEGO. INWESTYCJA W AKCJE WIĄZE SIĘ Z SZEREGIEM RYZYK INWESTYCJYNYCH, W ZWIĄZKU Z CZYM INWESTORZY POWINNI DOKŁADNIE I WNIKLIWIE ZAPOZNAĆ SIĘ Z TREŚCIĄ CAŁEGO DOKUMENtu OFERTOWEGO, W SZCZEGÓLNOŚCI Z OPISANYMI W NIM RYZYKAMI ZWIĄZANYMI Z INWESTOWANIEM W AKCJE BĘDACE PRZEDMIOTEM OFERTY. NINIEJSZY DOKUMENT NIE JEST CZĘŚCIĄ DOKUMENtu OFERTOWEGO.

# ZARZĄD – WIEDZA I DOŚWIADCZENIE

## ROBERT WESOŁOWSKI

W KLABATER SA. PEŁNI ROLĘ CZŁONKA ZARZĄDU ODPOWIEDZIALNEGO ZA DEVELOPMENT ORAZ DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNĄ. OD 15 LAT W BRANŻY GIER WIDEO. KARIERĘ ZAWODOWĄ ROZPOCZYNĄŁ W CITI BANK HANDLOWY SA. W LATACH 2005-2014 ZWIĄZANY Z CD PROJEKT SA, GDZIE POCZĄTKOWO ODPOWIADAŁ ZA ZARZĄDZANIE FINANSAMI, CONTROLLING, ABY W 2014 DOŁĄCZYĆ DO ZARZĄDU SPÓŁKI CDP I OBJĄĆ ROLĘ CZŁONKA ZARZĄDU. ŁĄCZY DOŚWIADCZENIE Z DZIEDZINY FINANSÓW, ASPEKTÓW PRAWNYCH PROWADZENIA SPÓŁEK HANDLOWYCH Z DOŚWIADCZENIEM I WIEDZĄ W ZARZĄDZANIU PROJEKTAMI I PRODUKCJĄ. W KLABATER SA NADZORUJE WEWNĘTRZNE STUDIO DEVELOPERSKIE ORAZ DBA O OPERACYJNĄ STRONĘ DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI. PRYWATNIE MIŁOŚNIK LOTNICTWA I PILOT SZYBOWCOWY.

## MICHAŁ GEMBIICKI

W KLABATER SA. PEŁNI ROLĘ CZŁONKA ZARZĄDU ODPOWIEDZIALNEGO ZA WYDAWNICTWO I PORTING. OD 15 LAT ZWIĄZANY Z BRANŻĄ GIER WIDEO. PIERWSZE KROKI STAWIAŁ W WYDAWNICTWIE INTERNATIONAL DATA GROUP, WYDAWCY POLSKIEJ EDYCJI MIESIĘCZNIKA GAMESTAR. W LATACH 2006 – 2014 ZWIĄZANY Z CD PROJEKT SA, GDZIE ODPOWIADAŁ ZA DZIAŁANIA WYDAWNICZE, MARKETINGOWE I SPRZEDAŻOWE GIER DYSTRYBUOWANYCH PRZEZ SPÓŁKĘ, M.I.N. WIEDŹMIN I WIEDŹMIN 2: ZABÓJCY KRÓLÓW. OD 2016 BUDUJE KLABATER SA. ZAŁOŻYCIEL I WSPÓŁTWÓRCA JEDNEGO Z PIERWSZYCH MULTIMEDIALNYCH SERWISÓW E-COMMERCE POŚWIĘCONYCH GROM: WWW.CDP.PL, CZŁONEK STOWARZYSZENIA INDIE GAMES POLAND ORAZ STOWARZYSZENIA PRZEDSIĘBIORCÓW I DYSTRYBUTORÓW OPROGRAMOWANIA ROZRYWKOWEGO. PRYWATNIE MIŁOŚNIK HISTORII I SPORTÓW WODNYCH.





# KLABATER SA CZEMU WARTO ZAINWESTOWAĆ

- ∞ **DOŚWIADCZONY ZESPÓŁ**, Z UDOKUMENTOWANYM DOROBKIEM W POSTACI WYPRODUKOWANYCH I WYDANYCH GIER VIDEO.
- ∞ **MOCNY I STAŁE ROZWIJANY BACK-KATALOG** NA WSZYSTKICH PLATFORMACH GWARANCJĄ STAŁYCH PRZYCHODÓW.
- ∞ **ZDYWERSYFIKOWANY MODEL BIZNESOWY** OPARTY NA 4 PROFILACH: STUDIO, WYDAWNICTWO, PORTING I GRY PLANSZOWE
- ∞ **DWIE WŁASNE MARKI I ZYSKOWNE GRY:** CROSSROADS INN I HELIBORNE I 3 PROJEKTY W PRODUKCJI Z PREMIERAMI W 2021 I 2022.
- ∞ **DUŻY POTENCJAŁ KOMERCYJNY** W KONTYNUACJI KLUCZOWYCH MAREK, KTÓRE POSIADAJĄ JUŻ WŁASNE SPOŁECZNOŚCI GRACZY.
- ∞ **ZAANGAŻOWANY I ZWIĄZANY ZE SPÓŁKĄ ZARZĄD** BĘDĄCY WIĘKSZOŚCIOWYM WŁAŚCICIELEM GWARANCJĄ KONCENTRACJI NA ROZWOJU FIRMY.



**KLABATER SA**  
**FAKTY & WYDARZENIA**

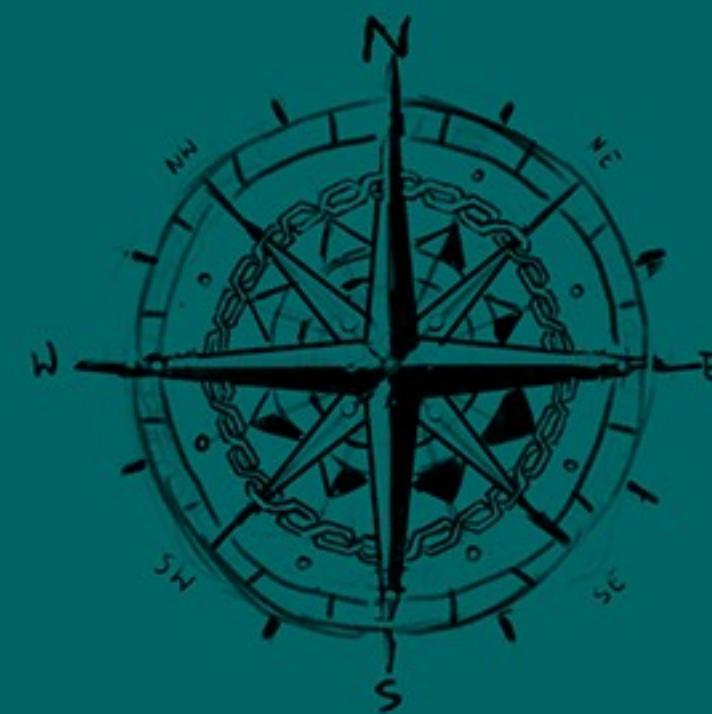


# KLABATER SA

## SOLIDNE FUNDAMENTY!

- ∞ **CROSSROADS INN - ZWROT Z INWESTYCJI W TYDZIEŃ OD PREMIERY GRY! PIERWSZA GRA STUDIA, PIERWSZY KOMERCYJNY SUKCES.**
- ∞ **POZYSKANE DOFINANSOWANIA I GRANTY R&D W RAMACH PROJEKTÓW GAMEINN, GO TO BRAND I WSPARCIA SEKTORÓW KREATYWNYCH NA PONAD 4 MLN ZŁ.**
- ∞ **SILNY BACK-KATALOG 12 ZYSKOWNYCH GIER WIDEO M.I.N: WE. THE REVOLUTION, HELP WILL COME TOMORROW, APOCALIPSIS, GOLAZZO.**
- ∞ **“PASZPORT POLITYKI” ZDOBYTY Z GRĄ WE. THE REVOLUTION W 2019 R.!**
- ∞ **PROFESJONALNY DZIAŁ PORTINGU Z WŁASNYMI ZESTAWAMI DEV-KIT DO WSZYSTKICH GENERACJI KONSOL I UKOŃCZONYMI 10 PROJEKTAMI PORTINGOWYMI.**
- ∞ **SZEROKO SIEĆ SPRZEDAŻY CYFROWEJ POPRZEZ GLOBALNE PLATFORMY: STEAM, GOG, HUMBLE ORAZ LOKALNE SKLEPY STOVE (KOR), NUUVEM(LATAM), SONKWO(CHN).**

# GAMES, AHOY!



Jakość

Niezapłonowe  
ponęty

RPG

"Wystarczajaco, to za mato!"

Tycoon

Narracja

Istotność



Kapitan  
Koncentracja

Bogum  
Kongekwencja



Mat  
Determinacja

## NASZE WARTOŚCI!

## AGENCJE:



Navigator Dom Maklerski®  
Value delivered.



## PLATFORMY SPRZEDAŻY PC:



# KLABATER SA



## KLABATER

KLABATER  
PUBLISHING

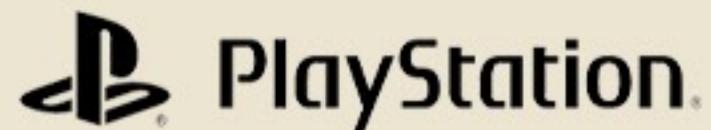
KLABATER  
STUDIO

## PARTNERZY TECHNOLOGICZNI:

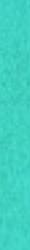


PARP  
Grupa PFR

## PLATFORMY SPRZEDAŻY KONSOLE:



## DOSTAWCY TREŚCI/ DEVELOPERZY:



# PUBLISHING- ZESPÓŁ WYDAWNICZY



**MARIUSZ**  
PUBLISHING MANAGER

WSZECHSTRONNY MANAGER Z PONAD 20 LETNIM DOŚWIADCZENIEM W ZARZĄDZANIU WYDAWNICTWEM. ZWIĄZANY Z BRANŻĄ GIER VIDEO OD 2004. DOŚWIADCZENIE ZDOBYWAŁ M.IN. W CD PROJEKT SA ORAZ CENEGA SA. WPROWADZAŁ NA POLSKI RYNEK SERIE WYDAWNICZE: EXTRA KLASYKA, PLATYNOWA KOLEKCJA ORAZ FAJNA CENA, WSPIERAŁ W REGIONIE CEE DZIAŁANIA TAKICH WYDAWCÓW JAK: 1C, BLIZZARD, TAKE 2, CZY ROCKSTAR.



**OLGA**  
CREATIVE & ART MANAGER

ABSOLWENTKA WARSZAWSKIEJ ASP, PRZEZ 7 LAT PRACOWAŁA W AGENCJACH REKLAMOWYCH M.IN. MCCANN NA STANOWISKU ART DIRECTOR'A. OD 5 LAT ZWIĄZANA JEST Z BRANŻĄ GIER M.IN. CDP I OD 3 LAT W KLABATER SA.. PRYWATNIE MIŁOŚNICZKA GÓR I JAZDY KONNEJ.



**ŁUKASZ**  
MARKETING & PR MANAGER

WETERAN MARKETINGU I PR. OD PONAD 15 LAT PROWADZI DZIAŁANIA PROMOCYJNE, PRZEWODZI DZIAŁOM MARKETINGU I ZAJMUJE SIĘ BUDOWANIEM MAREK DLA KRAJOWYCH I ZAGRANICZNYCH GIER VIDEO. DOŚWIADCZENIE ZDOBYWAŁ W CD PROJEKT SA, CI GAMES ORAZ W FARM 51 SA. NA SWOIM KONCIE MA LICZNE SUKCESU MARKETINGOWO-WYDAWNICZE M.IN.: WIEDŹMIN, WIEDŹMIN 2, SNAJPER 4, GET EVEN.



**JUSTYNA**  
BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER

SPECJALISTKA OD SPRZEDAŻY CYFROWEJ, MARKETINGU I ROZWOJU BIZNESU. KOMPLEKSOWO ZAJMUJE SIĘ RELACJAMI Z DEWELOPERAMI OD EWALUACJI GIER, PRZEZ KAMPANIE MARKETINGOWE, AŻ PO REALIZACJĘ PLANÓW SPRZEDAŻOWYCH. SPRAWUJE PIECZĘ NAD CAŁYM BACK KATALOGIEM, ALE TAKŻE AKTYWNIE PRZYGOTOWUJE GRY DO PREMIER. DOŚWIADCZENIE ZDOBYWAŁA GŁÓWNE PRZY GLOBALNYM WYDANIU SNIPER GHOST WARRIOR 3 ORAZ WYDANIU PUBG NA PS4 W REGIONIE EMEA.

# PORTING & QA

PARTNER:



ALEKSY

LEAD PORTING DEVELOPER

BŁAŻEJ

SOCIAL MEDIA & COMMUNITY MANAGER

MONIKA

SALES MANAGER

TOMEK

PROGRAMISTA

BARTŁOMIEJ

RELEASE MANAGER

FILIP

QA TESTER

MACIEJ

TESTER

MARCIN

TESTER

# STUDIO- CORE TEAM



**MILENA**

LEAD 2D ARTIST

ILUSTRATORKA, STORYBOARDZISTKA I ARTYSTKA KONCEPCYJNA Z PONAD 10 LETNIM DOŚWIADCZENIEM W BRANŻY GIER I PRODUKCJI MULTIMEDIALNYCH. WSPÓŁPRACOWAŁA M. IN. Z FIRMAMI JUICE, TEN SQUARE GAMES, TEQUILA GAMES, GS ANIMATION STUDIO. PRZEZ 2,5 ROKU PRACOWAŁA NAD GRĄ DYING LIGHT 2 W FIRMIE TECHLAND NA STANOWISKU STORYBOARD ARTIST I CONCEPT ARTIST. ABSOLWENTKA ARCHITEKTURY NA POLITECHNICE WROCŁAWSKIEJ. JURORKA W KONKURSIE CRYSTAL CANVAS GAME GRAPHICS INTERNATIONAL DIGITAL ART COMPETITION (2018, 2019). HOBBYSTYCZNIE ZAJMUJE SIĘ ANIMACJĄ 2D ORAZ FOTOGRAFIĄ PTAKÓW.



**JAKUB**

LEAD PROGRAMMER

PRZEZ ROK PRACOWAŁ NAD SYSTEMEM DO GŁOSOWANIA W INTERNECIE OPARTYM NA TECHNOLOGII BLOCKCHAIN DLA POLSKIEGO AKCELERATORA TECHNOLOGII BLOCKCHAIN NA STANOWISKU PROGRAMISTA. OD 2 LAT JEST TRENEREM W GIGANTACH PROGRAMOWANIA, GDZIE UCZY DZIECI PROGRAMOWANIA I TWORZENIA GIER, A 7 LAT ZWIĄZANY JEST Z BRANŻĄ GIER M. IN. MOONRISE INTERACTIVE, ARTIST ENTERTAINMENT, EHEROES. OD PONAD 2.5 ROKU W KLABATERZE. PRYWATNIE FAN PIŁKI RĘCZNEJ.



**PAUL**

LEAD DESIGNER

ABSOLWENT FRANCUSKIEJ UCZELNI ISART DIGITAL PARIS, GDZIE UKOŃCZYŁ KIERUNEK 'GAME DESIGN'. PRZEZ KILKA LAT ODBYWAŁ PRAKTYKI JEDNEJ Z NAJWIĘKSZYCH FIRM GAMINGOWYCH WE FRANCJI, ZAJMOWAŁ SIĘ TAM DESIGNEM, PODSTAWAMI PROGRAMOWANIA ORAZ GRAMI EDUKACYJNYMI DLA DZIECI. W TEJ CHWILI MIESZKA W WARSZAWIE I OBJAŁ STANOWISKO LEAD DESIGNERA W PROJEKCIE MOONSHINE INC. W WOLNYM CZASIE PROGRAMUJE I TWORZY WŁASNE PROJEKTY GAMINGOWE, A KIEDY ZMĘCZĄ GO GRY SPĘDZA CZAS NA OBRÓBCE DREWNA.



**MAXIME**  
UI/UX DESIGNER

ABSOLWENT UCZELNI ISART DIGITAL NA KIERUNKU GAME DESIGN WYSPECJALIZOWANY W PROJEKTOWANIU UI/UX. DOŚWIADCZENIE ZDOBYWAŁ W CYANIDE I EGREEN PRZY PRODUKCJI GIER CALL OF CTHULHU I MIDOWTOPIA. OSTATNIO PRACOWAŁ NA STANOWISKU UX DESIGNERA W AMPLITUDE STUDIOS (GRUPA SEGA) PRZY GRZE HUMANKIND.



**SEBASTIAN**  
GAME PRODUCER

ABSOLWENT KATOLICKIEGO UNIWERSYTETU LUBELSKIEGO. ZAWODOWO ZWIĄZANY Z BRANŻĄ GIER OD 10 LAT, JAKO TESTER FUNKCJONALNY I COMPLIANCE, ASYSTENT DEVELOPERA, GAME DESIGNER ORAZ LEAD PROJEKTÓW PORTINGOWYCH I QA. PRACOWAŁ MIĘDZY INNYMI PRZY PROJEKTACH PILLARS OF ETERNITY, STREET FIGHTER 5, HOMEFRONT, LEAGUE OF LEGENDS, ROBONAUTS, CROSSROADS INN. PRYWATNIE MIŁOŚNIK JAPOŃSKICH I KLASYCZNYCH RPG.

**SŁAWEK**  
SENIOR UNITY DEVELOPER

**MAJA**  
ARTYSTA 2D

**ADAM**  
NARRATIVE DESIGNER

# BACK KATALOG





NADCHODZĄCE  
WYDAWNICZE  
NOWOŚCI



# BEST MONTH EVER!

FABUŁA OPOWIADA O RELACJI LOUISE I JEJ SYNA, MITCHA. MŁODA KELNERKA SAMOTNIE WYCHOWUJĄCA DZIECKO, PEWNEGO DNIA DOWIADUJE SIĘ, ŻE JEST ŚMIERTELNIE CHORA. NIE ZOSTAŁO JEJ DUŻO CZASU, BYĆ MOŻE TYLKO MIESIĄC...

JAK PRZEKAZAĆ TĘ WIADOMOŚĆ OSMIOLETNIEMU SYNOWI? CO MU DORADZIĆ?  
CZAS UCIEKA, A LOUISE MUSI PODJĄĆ WAŻNE DECYZJE. WYRUSZAJĄ W PODRÓŻ  
PO STANACH ZJEDNOCZONYCH, BY SPĘDZIĆ ZE SOBĄ OSTATNI, BYĆ MOŻE  
NAJWAŻNIEJSZY MIESIĄC W ICH ŻYCIU.

**DECYZJE NAPRAWDĘ MAJĄ ZNACZENIE!** Decyzje gracza dotyczą nie tylko efektów bieżących wydarzeń fabularnych, ale wpływają również na to, kim zostanie mały Mitch w przyszłości.

**OPOWIEŚĆ O RELACJI MATKI I SYNA** - W trakcie gry zmieniają się nie tylko losy głównych bohaterów, ale również ich wzajemna relacja. To przede wszystkim pełna emocji opowieść o macierzyństwie i często trudnych relacjach rodziców z dziećmi. Wnikliwe spojrzenie na jedyną w swoim rodzaju więź matki i syna.

**NIEZBADANE SĄ WYROKI...** - Od decyzji gracza zależy, kim zostanie dorosły Mitch i jak zakończy się opowiadana w grze historia. Przyszłość, która czeka Mitcha, oferuje więcej niż jeden finał, odkryj wiele różnych zakończeń gry!

**LATO MIŁOŚCI**, Lata 60-te w USA to bunt Dzieci Kwiatów przeciw skostniałym ramom społecznym. Louise i Mitch spotkają na swej drodze motocyklistów, hipisów, rdzennych mieszkańców, Ku Klux Klan oraz wszelkiej maści odszczepieńców i obieżyświatów. Poznają również ikony muzyki rock n' rollowej z tych kolorowych czasów, jak Jimi Hendrix, Johnny Cash i inni!

**NIKT NIE PRZEGRYWA** - Refleksyjna i poważna tematyka nie oferuje prostych rozwiązań. Skup się na swoich uczuciach i wyborach, by na końcu historii sprawdzić, czy właśnie takiego losu pragnąłeś dla Mitcha i Louise.



# BENCHMARK:

OXENFREE



Sprzedaż PC:  
**OK, 300 000 SZTĘK,**

KENTUCKY  
ROUTE  
ZERO



Sprzedaż PC:  
**OK, 100 000 SZTĘK,**

LIFE ~~IS~~ STRANGE  
BEFORE THE STORM



Sprzedaż PC:  
**1,3 MIO SZTĘK,**





A woman with curly brown hair, wearing a green dress, is dancing in a large, shattered window. She is wearing red high-heeled shoes. A white rectangular button with a rope border is overlaid in the center, containing the word "PLAY" in bold, black, sans-serif capital letters.

PLAY

# WEEDCRAFT INC

EKONOMICZNA GRA STRATEGICZNA (TYCOON), KTÓRA DOSKONALE UZUPEŁNI OFERTĘ JUŻ DOSTĘPNYCH GIER KLABATER SA – BIG PHARMA ORAZ CROSSROADS INN, ORAZ PRZYSZŁYCH TYTUŁÓW M.IN MOONSHINE INC.

PRESTIŻOWA WSPÓŁPRACA Z JEDNYM Z NAJBARDZIEJ ROZPOZNAwalnych NIEZALEŻNYCH WYDAWCÓW NA Świecie AMERYKAŃSKĄ FIRMĄ DEVOLVER DIGITAL!

WEEDCRAFT INC ZAGŁĘBIA SIĘ W ŚWIAT PRODUKCJI, HODOWLI ORAZ SPRZEDAŻY MARIHUANY W AMERYCE, OFERUJĄC GRACZOWI SZCZEGÓŁOWY WGLĄD W FINANSE, POLITYKĘ I ASPEKTY KULTUROWE BURZLIWEGO ZWIĄZKU TEGO KRAJU Z KŁOPOTLIWĄ, ALE I OBIECUJĄCĄ ROŚLINĄ.



Data wydania: 2022

Platformy:

Gatunek: Tycoon, Strategy,

Tagi: Management, Resource management, Weed!

## **GLÓWNE CECHY GRY:**

- ∞ ZAWIERA BOGATY W USTAWIENIA TRYB PIASKOWNICY, TRZY OBSZERNE SCENARIUSZE ORAZ UŁATWIONY TRYB WYLUZOWANY.
- ∞ WYBORY KSZTAŁTUJĄCE ŚWIAT GRY, POSTACIE O RÓŻNYCH MOTYWACH, HISTORIE OPOWIĘDZANE SZCZERZE I Z HUMOREM.
- ∞ DOBIERZ ODPOWIEDNI SPRZĘT ABY ZWIĘKSZYĆ WYDAJNOŚĆ I PRZEJMIJ KONTROLĘ NAD KAŻDYM ASPEKTEM SWOJEJ UPRAWY. DOSTOSUJ ODŻYWIANIE, PODLEWAJ I PRZYCINAJ SVOJE ROŚLINY. MOŻESZ NAWET TWORZYĆ NOWE ODMIANY!
- ∞ ZMIENIAJ PRAWO, SPOŁECZEŃSTWO ORAZ SPOSÓB, W JAKI ŚWIAT POSTRZEGA TWÓJ PRODUKT.
- ∞ GRAJ WEDŁUG ZASAD, ŁAM JE, ALBO TYLKO TROCHĘ NAGNIJ. W WEEDCRAFT INC MORALNOŚĆ JEST WZGLEDNĄ.
- ∞ ZATRUDNIAJ I ZWALNIAJ PRACOWNIKÓW, PRzeszkadzaj KONKURENCJI I WYMIAROWI PRAWA Z UŻYCIEM ARSENAŁU BRUDNYCH SZTUCZEK.

DATA WYDANIA: 2022





PLAY

ALIZE  
EDI  
FRE



# orbit. industries

EKONOMICZNA GRA SYMULACYJNA, W KTÓREJ GRACZE ZBUDUJĄ I BĘDĄ ZARZĄDZAĆ ORBITALNĄ STACJĄ KOSMICZNĄ. KOLEJNY INNOWACYJNY TYCOON, KTÓRY TRAFI DO PODOBNEJ GRUPY ODBIORCÓW CO GRY BIG PHARMA, CROSSROADS INN, CZY HELP WILL COME TOMORROW. BUDUJĄC KATALOG GIER O PODOBNEJ MECHANICE I GRUPIE DOCELOWEJ TWORZYMY SILNĄ MARKĘ KLABATER SA.

NIEMIECKI DEVELOPER Z DOŚWIADCZENIEM W PRODUKCJI GIER WIDEO, PROJEKT ZOSTAŁ SFINANSOWANY PRZEZ MEDIEN UND FILMGESSCHALT BADEN WURTEMBERG.

ORBIT.INDUSTRIES TO ZAAWANSOWANA SYMULACJA BUDOWY I ROZWOJU ORBITALNEJ STACJI KOSMICZNEJ. GRACZE ZAJMĄ SIĘ ROZBUDOWĄ MODUŁÓW, ROZWOJEM BADAŃ ORAZ AUTOMATYZACJĄ PROCESÓW PRODUKCYJNYCH, JEDNOCZEŚNIE MIERZĄC SIĘ Z WIERNIE ODWZOROWANYMI REALAMI PRACY W PRZESTRZENI KOSMICZNEJ.



M F G  
BADEN-WÜRTTEMBERG

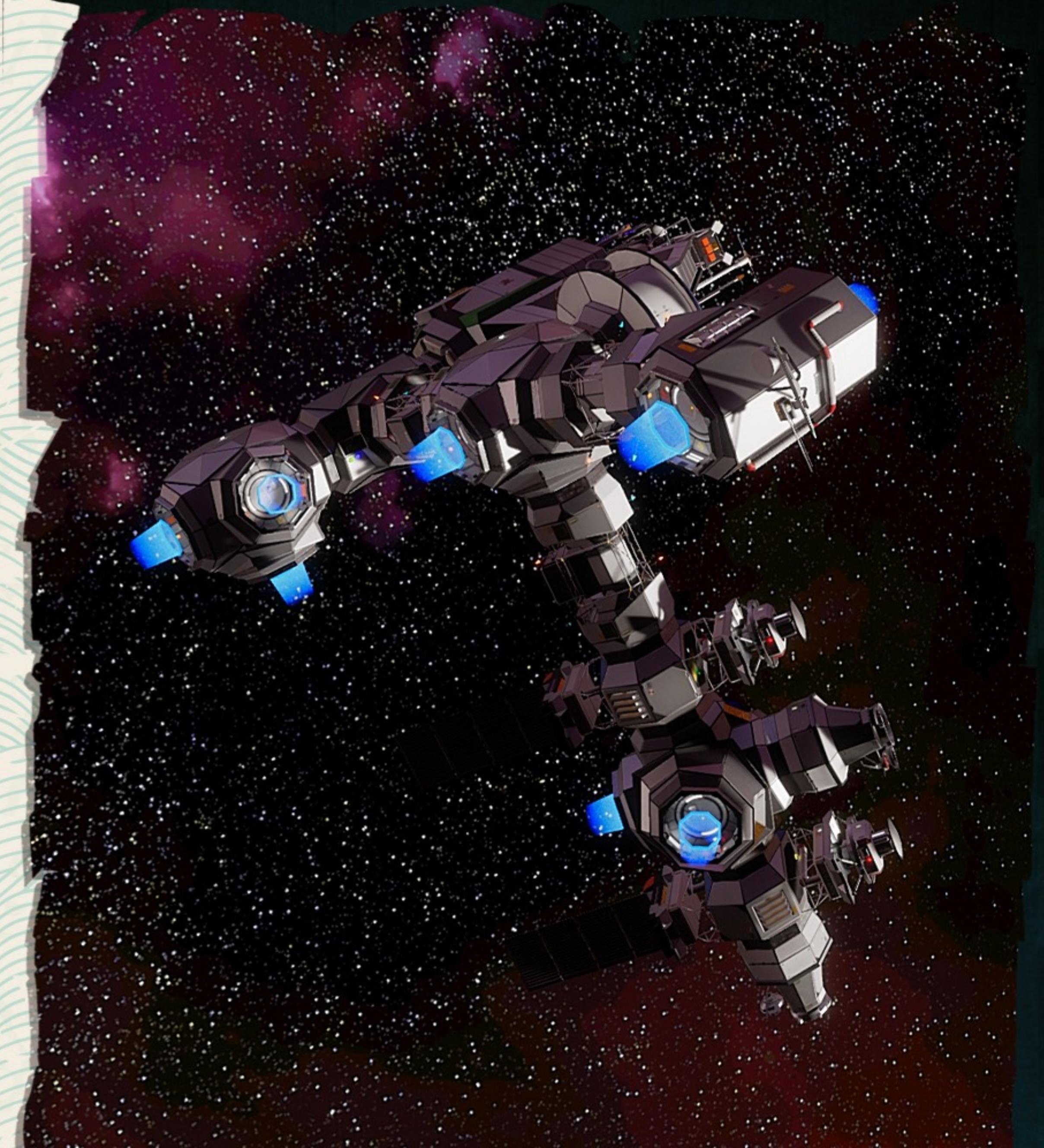


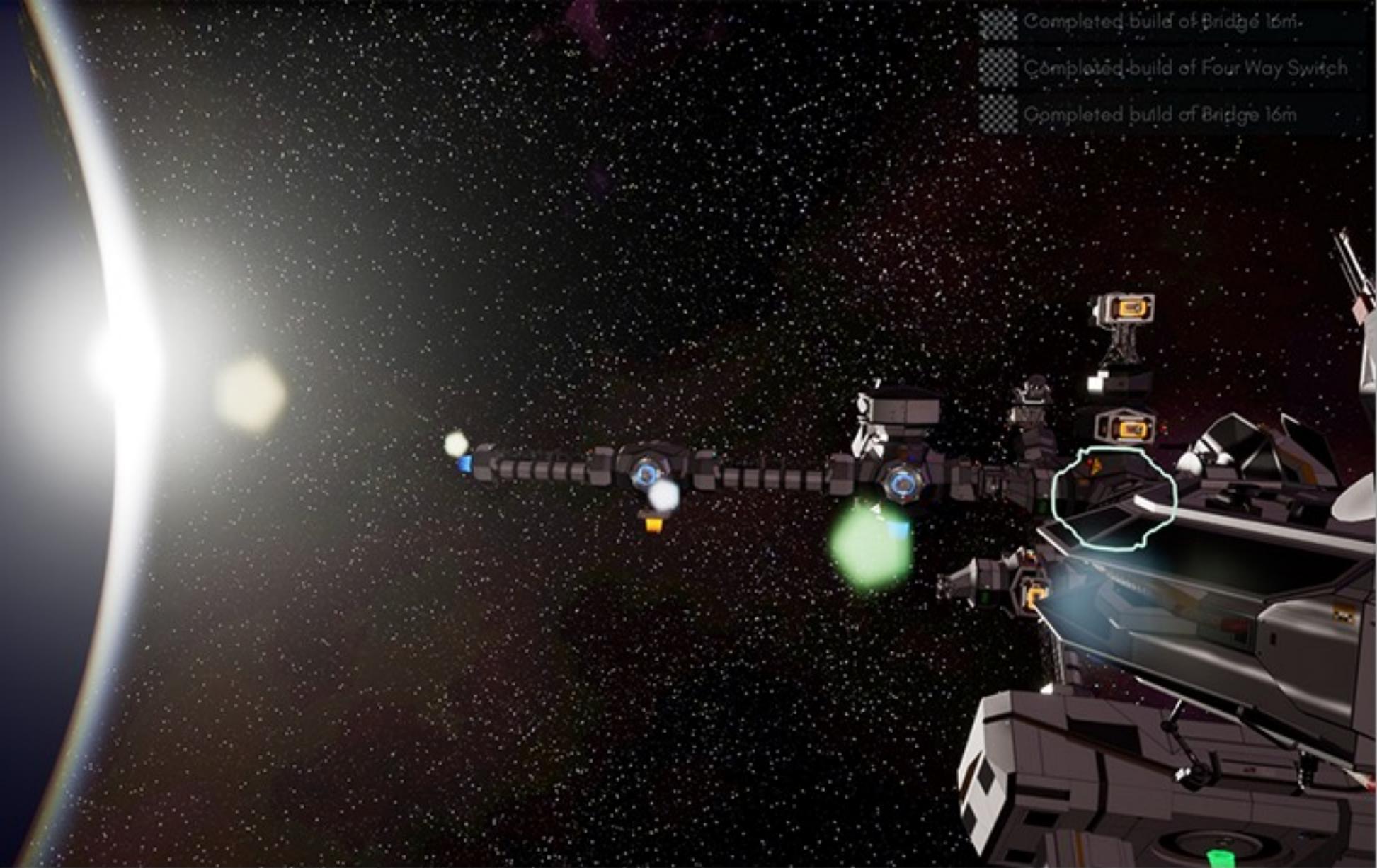
Data wydania: 2022  
Platformy:   
Gatunek: Tycoon, Strategy, Base building  
Tagi: Space, Engineering, Simulation



## **GLÓWNE CECHY GRY:**

- ∞ REALISTYCZNA GRAFIKA 3D, Z WIERNIE ODWZOROWANYMI MODELAMI KOMPONENTÓW I MODUŁÓW STACJI KOSMICZNYCH.
- ∞ ORYGINALNY POMYSŁ: WIELE GIER O PODBOJU KOSMOSU LUB OBCYCH PLANET, ALE NIE MA OBECNIE NA RYNKU ŻADNEJ GRY O BUDOWIE STACJI ORBITALNEJ, JEDNOCZEŚNIE JEST TO NAJBARDZIEJ REALISTYCZNY I MOŻLIWY ZAKRES PRAC W KOSMOSIE OBECNIE DOSTĘPNY DLA CZŁOWIEKA.
- ∞ TRYB FREEPLAY, SCENARIUSZE ORAZ ROZBUDOWANY TRYB MISJI FABULARNYCH
- ∞ MODULARNA BUDOWA GRY POZOWALA NA JEJ DALSZY ROZWÓJ Z UŻYCIM DLC ORAZ PRZEPUSTKI SEZONOWEJ.
- ∞ WYKONANA Z UŻYCIM SILNIKA UNREAL ENGINE POZWOLI KLABATER SA NA WSPÓŁPRACĘ Z EPIC STORE PRZY SPRZEDAŻY I PROMOCJI GRY.





GRY WŁASNE





**POŁĄCZENIE GRY Z GATUNKU MANAGEMENT SIM Z FABULARNYMI ROZWIĄZANAMI ZNANymi Z ROLE-PLAYING. GRA OFERUJE DWA TRYBY: SANDBOX I KAMPANIĘ.**

**SANDBOX SKIEROWANY JEST DO FANÓW SYMULACJI. ROZGRYWKa SKUPIA SIĘ NA ZARZĄDZANIU BIZNESEM, ORAZ ROZWIJANIU KARCZMY. WCIELASZ SIĘ WE WŁAŚCICIELA TAWERNY, KTÓRA ZNAJDUJE SIĘ W SAMYM SERCU BAŚNIOWEJ KRAINY. DO TWOICH ZADAŃ NALEŻY ZATRUDNIENIE ODPOWIEDNICH PRACOWNIKÓW, ZARZĄDZANIE DOSTAWAMI, TWORZENIE PRZEPISÓW KUCHARSKICH ORAZ USTALANIE MENU DOPASOWANEGO DO GUSTÓW ODWIEDZAJĄCYCH GOŚCI.**

**KAMPANIA POZWALA PRZEŻYĆ NIELINIOWĄ PRZYGODĘ Z ELEMENTAMI RPG.**

**7 DLC ORAZ 2 EDYCJE PRZEPUSTKI SEZONOWEJ.**

Dołącz do nas na Discordzie:

<https://discord.gg/fB4ub35h7C>



## CROSSROADS INN W LICZBACH:

**TOP 3**

Steam global topsellers  
w dniu premiery

**3 500**

recenzji w serwisie  
**STEAM**

**120 000**

sprzedanych egzemplarzy  
gry i dodatków

**115 000**

aktywnych wishlist  
na Steam

**1 500**

wspierających  
na Kickstarterze

**5 000**

aktywnych graczy  
w sieci społecznościowej

# SPOŁECZNOŚĆ CROSSROADS INN :

48%  
USA

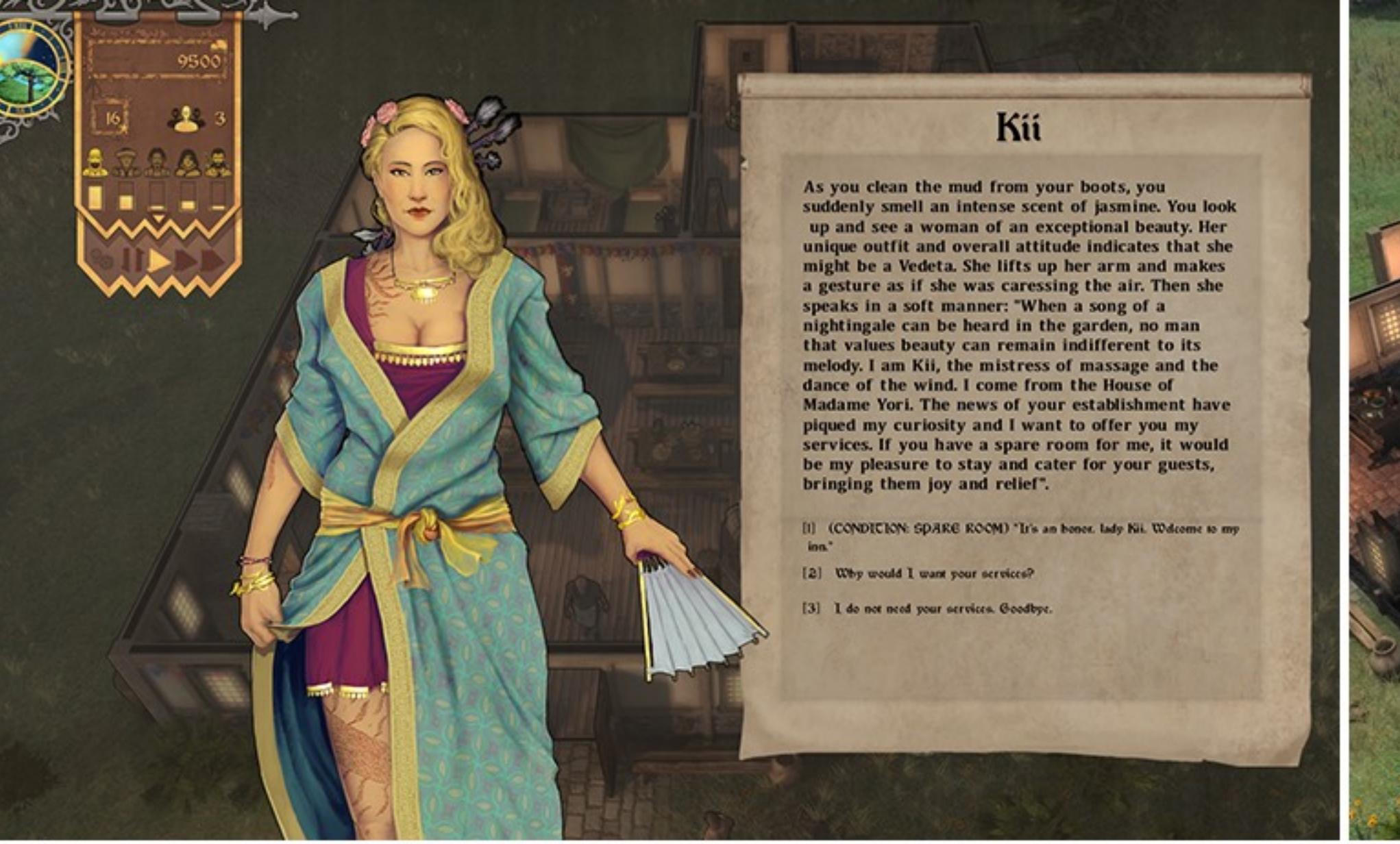
18%  
GERMANY

5%  
POLAND

9%  
RUSSIA

10%  
CHINA







A detailed illustration of a rustic cabin porch and surrounding farm animals. On the left, a large brown bear with antlers is in the foreground, looking towards a white bull and several chickens in a fenced-in area. In the background, there's a horse in a stable and a pig. The cabin porch has a wooden railing and a hanging lantern. A person in a cowboy hat and vest stands on the porch. Inside the cabin, people are gathered around a fireplace, and a cat is lying on the floor. The scene is set against a backdrop of mountains and a cloudy sky.

PLAY

Wkrótce na  
gamefound

[https://gamefound.com/  
projects/draft/33vheqqjd-  
9kika9rd7vOb8agr1S#/  
section/project-story](https://gamefound.com/projects/draft/33vheqqjd-9kika9rd7vOb8agr1S#/section/project-story)

# CROSSROADS INN GRA PLANSZOWA



Rozwój uniwersum Crossroads Inn o kolejny produkt poszerza zasięg i rozpoznawalność marki.

Gra planszowa stanowi pomost pomiędzy oryginalną częścią Crossroads Inn, a jej kontynuacją.

W każdym gatunku growym pojawiają się elementy, które wyznaczają kanon. W grach RPG i fantasy taką rolę pełni magia, niezwykłe rasy i bohaterowie ratujący świat przed złem.

Bohaterowie spotykają się w karczmach i tawernach, aby przygotować się do nowej przygody, lub rozliczyć z zakończonej wyprawy.

Crossroads Inn: Gra planszowa to produkcja, w której nie zostajesz poszukiwaczem przygód, a karczmarzem. Musisz zrobić wszystko, by podnieść prestiż swojej karczmy wśród pięciu grup społecznych o skrajnie różnych upodobaniach i przyciągnąć do swojego przybytku najsłynniejszych poszukiwaczy przygód z całego świata.

Gracz będzie kupował nowe wyposażenie i dbał o wystrój karczmy, zatrudni najlepszą służbę i zaprosi gości specjalnych. Zajmie się też opracowaniem przepisów i zdobędzie wyjątkowe składniki. To wszystko w celu zdobycia tytułu najlepszego właściciela knajpy w okolicy!

# HELIBORNE

ZASIĄDŹ ZA STERAMI NAJBARDZIEJ ZNANYCH SOWIECKICH  
I AMERYKAŃSKICH HELIKOPTERÓW BOJOWYCH!

STAW CZOŁA PRZECIWNIKOM W WIERNIE ODWZOROWANYCH  
MISJACH HISTORYCZNYCH LUB RYWALIZUJ W TRYBIE  
WIELOOSOBOWYM Z GRACZAMI Z CAŁEGO ŚWIATA.

GRA OFERUJE DYNAMICZNE POLE BITWY, GDZIE SIŁY POWIETRZNE  
WSPIERAJĄ ODDZIAŁY NAZIEMNE, ODPOWIEDZIALNE ZA FORTY-  
FIKOWANIE POZYCJI I TWORZENIE LINII ZAOPATRZENIOWYCH.

HELIBORNE POSIADA TRZY RODZAJE MAP. „PRZEJĘCIE” TO WALKA  
O ZDOBYCIE I UTRZYMANIE PUNKTÓW, „LINIA FRONTU” ZAKŁADA  
POŁĄCZENIE SIŁ POWIETRZNYCH Z NAZIEMNYMI – NA TE DRUGIE  
SKŁADAJĄ SIĘ JEDNOSTKI KONTROLOWANE PRZEZ SI I WARUN-  
KIEM ZWYCIĘSTWA JEST DOTARCIE KONWOJU DO BAZY WROGA.

„OPERACJA ŁĄDOWANIA” POLEGA NA STARCIU DWÓCH STRON,  
Z KTÓRYCH JEDNA ZACZYNA GRĘ Z ZAJĘTYMI WSZYSTKIMI  
PUNKTAMI I MUSI JE UTRZYMAĆ, A DRUGA STARTUJĄC NA PLAŻY  
RAZEM Z JEDNOSTKAMI NAZIEMNYMI STARA SIĘ ODBIĆ PUNKTY  
PRZECIWNIKOWI.



Dołącz do nas na Discordzie:

<https://discord.gg/wKpbPxm8uC>



## **HELIBORNE W LICZBACH:**

**135 000**

sprzedanych  
kopii

**18 611**

maksymalna dzienna  
liczba aktywnych  
użytkowników

**91 000**

aktywnych wishlist  
na Steam

**1:30h**

średni czas gry

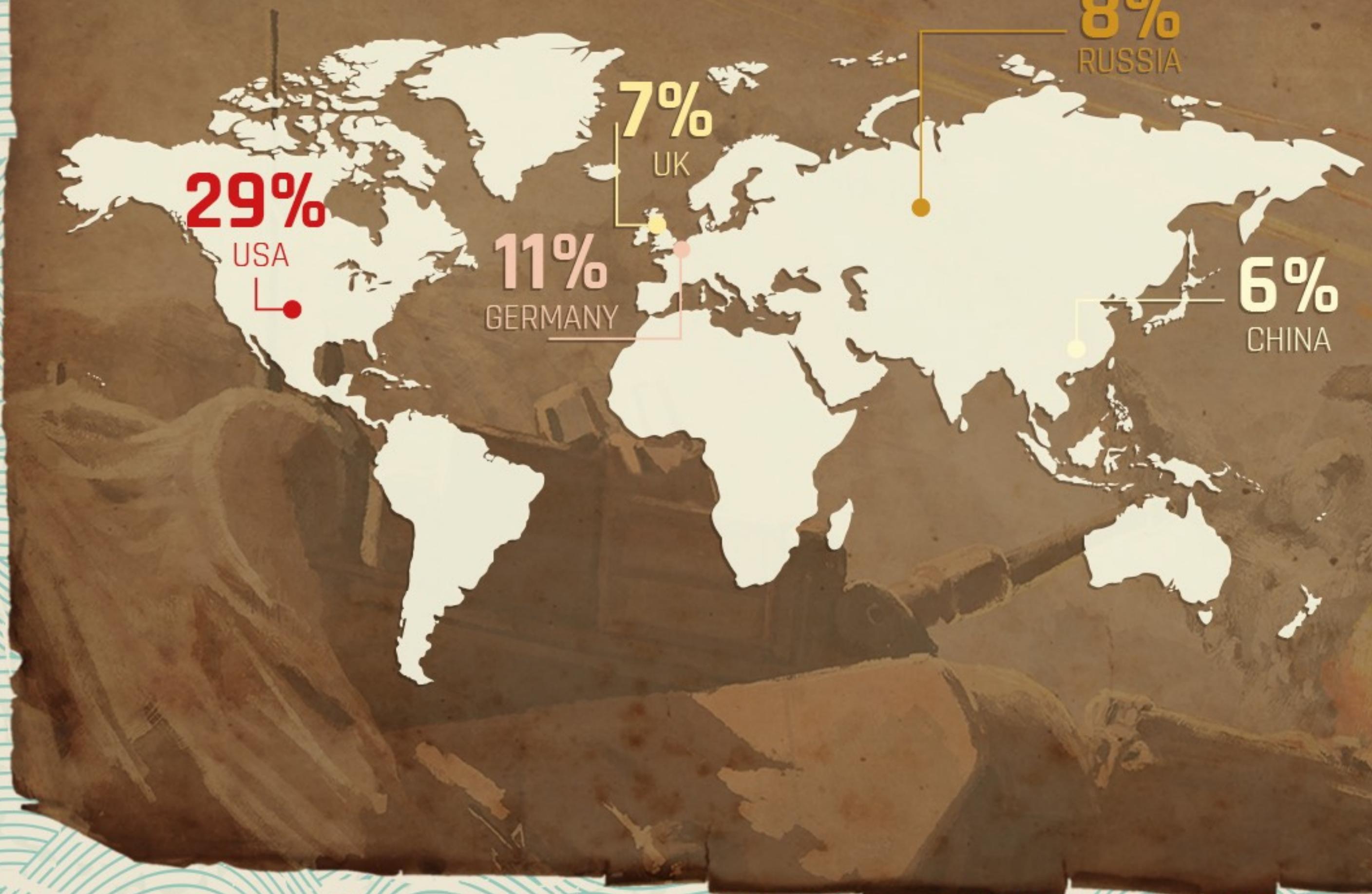
**15**

dostępnych DLC

**120 000**

sprzedane DLC

# SPOŁECZNOŚĆ HELIBORNE :



## PROFIL GRACZA:

Mężczyzna (80-90% naszej społeczności)



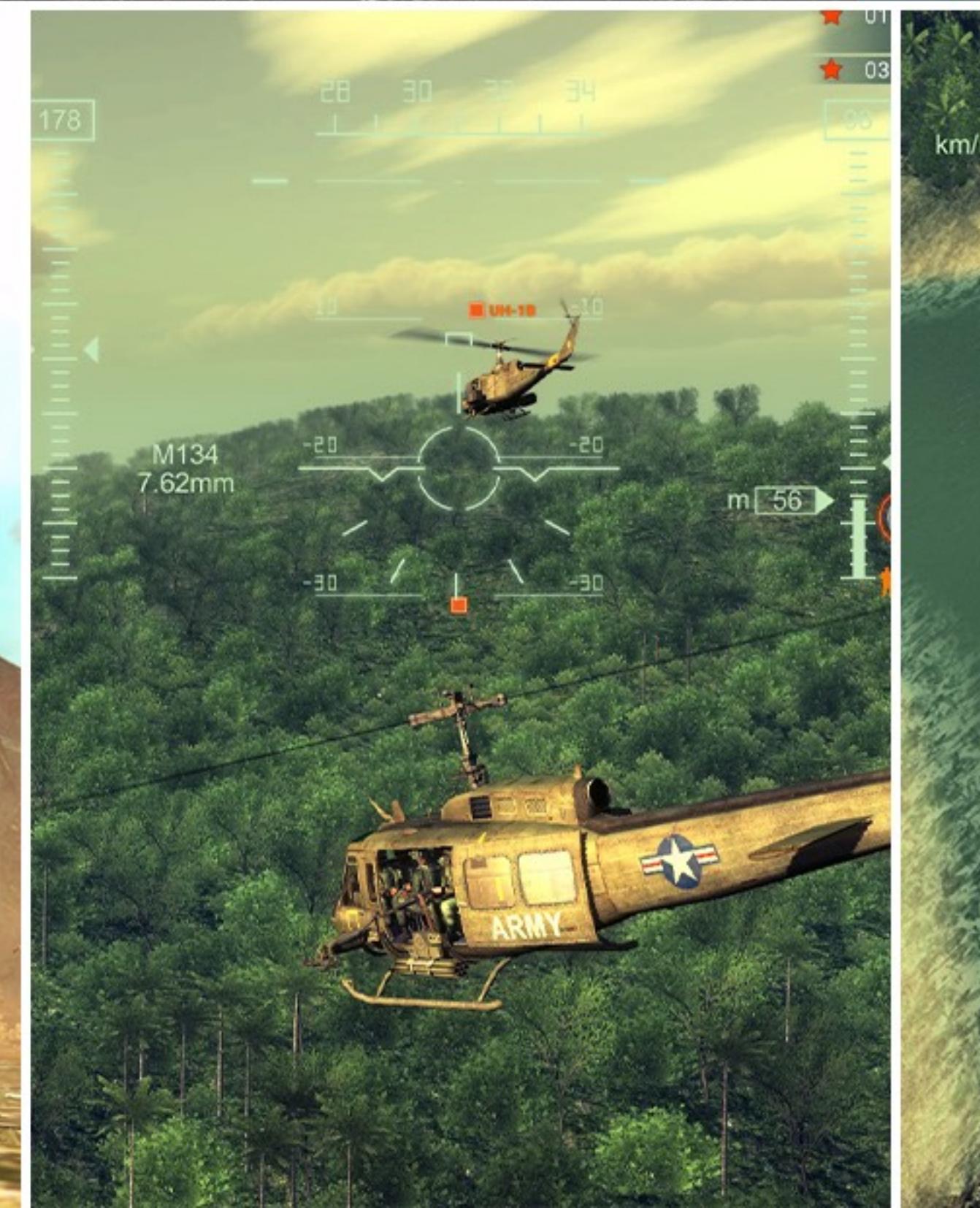
Interesuje się militariami



Fan simulatorów



Fan lotnictwa śmigłowego



A dramatic scene of military conflict at sunset or sunrise. In the foreground, several military vehicles, including tanks and armored personnel carriers, are silhouetted against a bright sky. A large plume of dark smoke rises from the left side of the frame. Six military helicopters are scattered across the sky, some flying towards the viewer and others away. The overall atmosphere is hazy and intense.

PLAY

**GRY W PRODUKCJI**



# THE Amazing AMERICAN CIRCUS

THE AMAZING AMERICAN CIRCUS TO UNIKATOWE POŁĄCZENIE GRY KARCIAŃSKIEJ, Z GRĄ STRATEGICZNĄ, A TO WSZYSTKO WZBOGAÇONE LICZNYMI ELEMENTAMI FABULARNYMI I PRZYGODOWYMI.

ZARZĄDZAJ WĘDROWNYM CYRKIEM, ZBUDUJ SILNĄ TALIĘ KART I ZBIERZ GRUPĘ ARTYSTÓW, Z KTÓRYMI PRZEMIERZYSZ STANY ZJEDNOCZONE U SCHYŁKU ERY DZIKIEGO ZACHODU ABY STAĆ SIĘ NAJWIĘKSZYM ARTYSTĄ SCENICZNYM SWOJEJ EPOKI!

"The Amazing American Circus składa dużą obietnicę. Na pierwszy rzut oka wygląda jak mieszanka Heartstone, Darkest Dungeon i Where the Water Tastes Like Wine, wyróżnia się jednak większym naciskiem na historię."

PC Gamer

"Jeśli jesteś fanem gier karcianych, The Amazing American Circus to coś dla Ciebie. Gra czerpie inspiracje między innymi ze Slay The Spire stawiając na pojedynek z użyciem talii kart. Dzięki nim Twoja trupa cyrkowa wykona fantastyczne sztuczki, które pomogą 'pokonać' publiczność."

The Gamer

WISHLIST ON STEAM!

Gaming Cypher

Dotłącz do nas na Discordzie:

<https://discord.gg/zJxgnMguvY>

Data wydania: 16 września 2021

Platformy:

Cena: 19,99/24,99

Gatunek: Karcianka, strategia, gra przygodowa

Tagi: Cards, Management, Weird, Circus

# BENCHMARKI:



## CO OFERUJE *THE AMAZING AMERICAN CIRCUS*

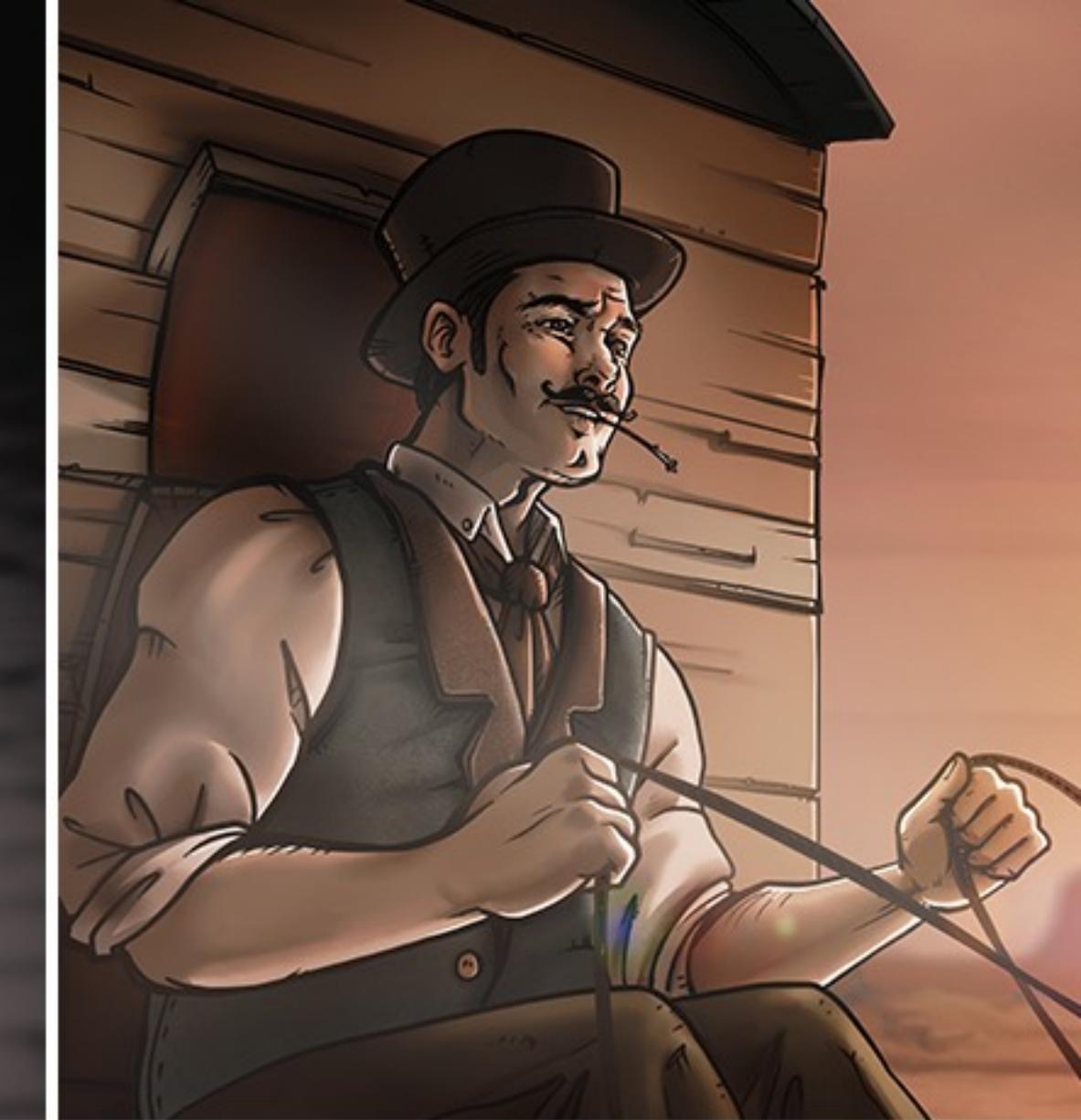
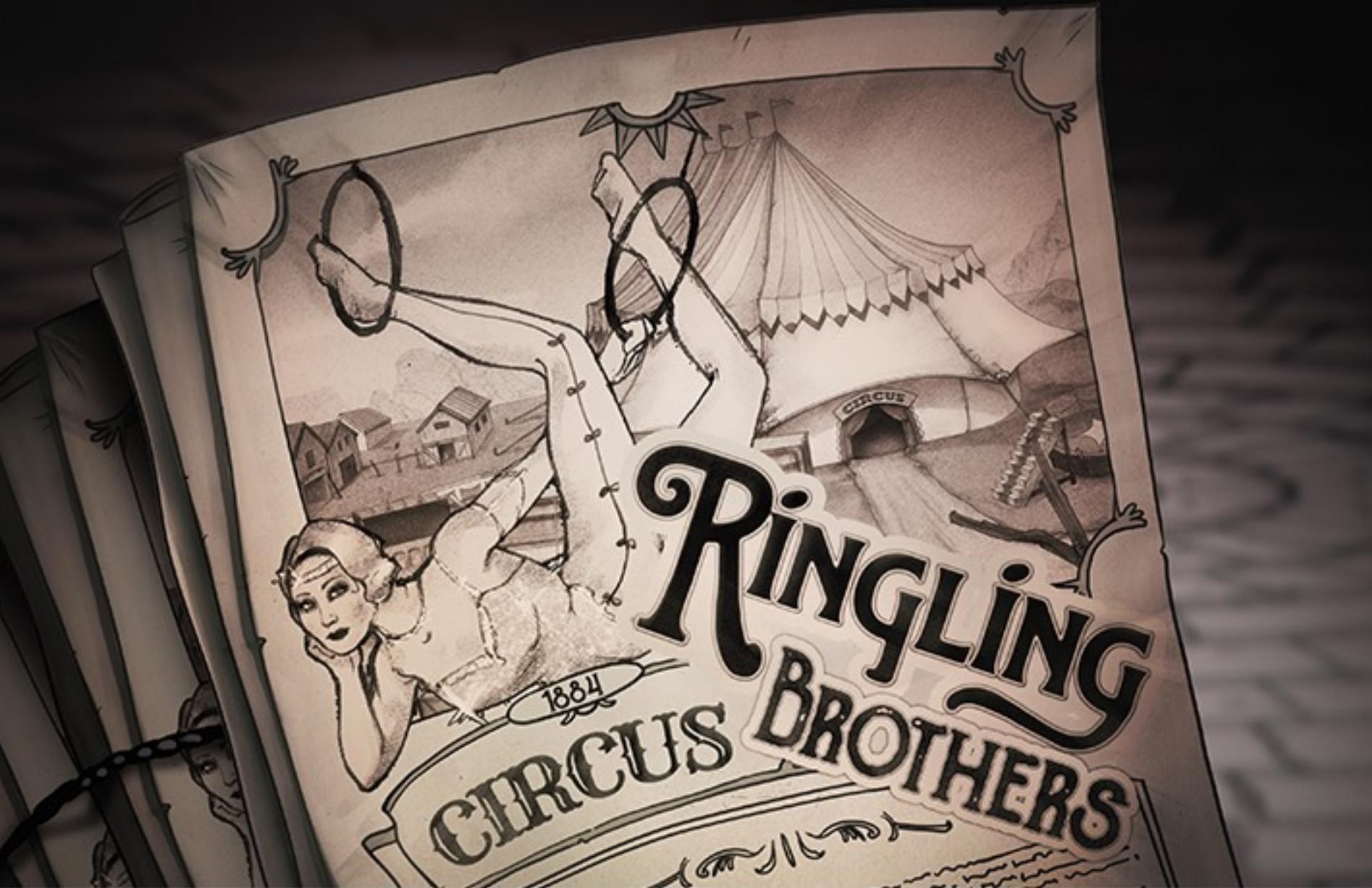
---

- ∞ STAŃ SIĘ CYRKOWĄ LEGENDĄ! URATUJ PODUPADŁY CYRK, ZBIERZ GRUPĘ ARTYSTÓW CYRKOWYCH I RZUĆ WYZWANIE - P.T. BARNUMOWI.
- ∞ REKRUTUJ I TRENUJ ARTYSTÓW O RÓŻNYCH SPECJALNOŚCIACH: NP: CLOWN, MIM, AKROBATKA, CZY ILUZJONISTA
- ∞ ROZGRYWAJ EMOCJONUJĄCE STARCIA NA CYRKOWEJ ARENIE PRZY POMOCY PONAD 200-TU RĘCZNIE PIĘKNIE ILUSTROWANYCH KART
- ∞ ROZWIJAJ TABOR CYRKOWY
- ∞ SPOTKAJ POSTACI HISTORYCZNE I FIKCYJNE OSADZONE W AMERYKAŃSKIM FOLKLORZE NP: JOHN D. ROCKEFELLER, NIKOLA TESLA I WIELKA STOPA
- ∞ HISTORIA OSADZONA W BURZLIWYCH CZASACH ZMIERZCHU ERY DZIKIEGO ZACHODU
- ∞ WYJĄTKOWY, 60 MINUTOWY, SKOMPONOWANY Z UŻYCIEM ŻYWYCH INSTRUMENTÓW SOUNDTRACK, INSPIROWANY KLASYCZNĄ MUZYKĄ CYRKOWĄ ORAZ COUNTRY & WESTERN.

## *THE AMAZING AMERICAN CIRCUS* W LICZBACH

---

- ∞ PONAD 200 RĘCZNIE ILUSTROWANYCH KART
- ∞ 15 TYPÓW ARTYSTÓW CYRKOWYCH
- ∞ 8 WOZÓW CYRKOWYCH Z MOŻLIWOŚCIĄ ROZBUDOWY
- ∞ 32 PRZECIWNIKÓW, KTÓRYCH MUSISZ ZAINTERESOWAĆ I ROZBAWIĆ
- ∞ 90 MIAST I MIEJSKOWOŚCI DO ODWIEDZENIA
- ∞ 4 ODMIENNE REGIONY GEOGRAFICZNE, PRZEMIERZAJ AMERYKAŃSKI KONTYNENT KAŻDY REGION W GRZE KOŃCZY SIĘ POJEDYNKIEM Z GIGANTEM CYRKOWYM - P.T. BARNUM, BUFFALO BILL, ORAZ INNI
- ∞ 21 MISJI POBOCZNYCH WPROWADZAJĄCYCH NOWE POSTACIE I WĄTKI FABUŁY
- ∞ 1 ALE ZA TO EPICKA PRZYGODA NA MIARĘ MUSICALI BAZA LUHR-MANA I KLASYKÓW KINA DROGI
- ∞ 60 MINUT SOUNDTRACKU INSPIROWANEGO MUZYKĄ COUNTRY & FOLK Z RÓŻNYCH REJONÓW USA



ACT 1 0/15

CHARISMA 3

Fiery Fart

Finger Lift

Hercules Hold

Wild Clown Chase

Rola Bola Fall

Discard: all cards Draw: 1 card for each discarded card

Block: 7

Block All: 6

Shuffle 5 random Cards from the Discard Pile into your deck.

Block: 1 for each Block card used this performance





**PLAY**

# MoonShine INC.

STAŁO SIĘ. CAŁE ŻYCIE MARZYŁEŚ O JEDNEJ RZECZY: WYRWAĆ SIĘ Z BIEDNYCH RODZINNYCH STRON I ZROBIĆ KARIERĘ W WIELKIM ŚWIECIE. NIESTETY, WYSTARCZYŁA JEDNA ZŁA ZNAJOMOŚĆ I... JESTEŚ WINIEN MAFII SPORĄ SUMĘ. JEDYNE CO CI POZOSTAŁO, TO ZDAĆ SIĘ NA SWÓJ SPRYT I ODROBIĆ DŁUG ROZKRĘCAJĄC BIMBOWNICZE PODZIEMIE W SWOICH RODZINNYCH STRONACH. MOŻE UDA CI SIĘ ROBIĄC DOBRY BIZNES UDOBRUCHAĆ OKRUTNĄ MAFIJNĄ SZEFOWĄ I UJDZIESZ Z GŁOWĄ NA KARKU Z TEJ KABAŁY?

ZNAJDŹ I ZATRUDNIJ NAJLEPSZYCH WSPÓŁPRACOWNIKÓW, OPRACUJ TECHNOLOGIE DESTYLACJI I SKONSTRUUJ MASZYNY DO WYTWARZANIA NAJCZYSTSZEGO BIMBRU W CAŁEJ OKOLICY. WYZNACZ ŚCIEŻKI PRZERZUTU KONTRABANDY I KORUMPUJ LOKALNYCH PRZEDSTAWICIELI WŁADZY, A WSZYSTKO TO PO TO, ABY LOKALNI WIELBICIELE KSIĘŻYCÓWKI WYDALI U CIEBIE SWOJE CIĘŻKO ZAROBIONE DOLARY!

LEGEND  
main road  
county road  
forest road  
parcel

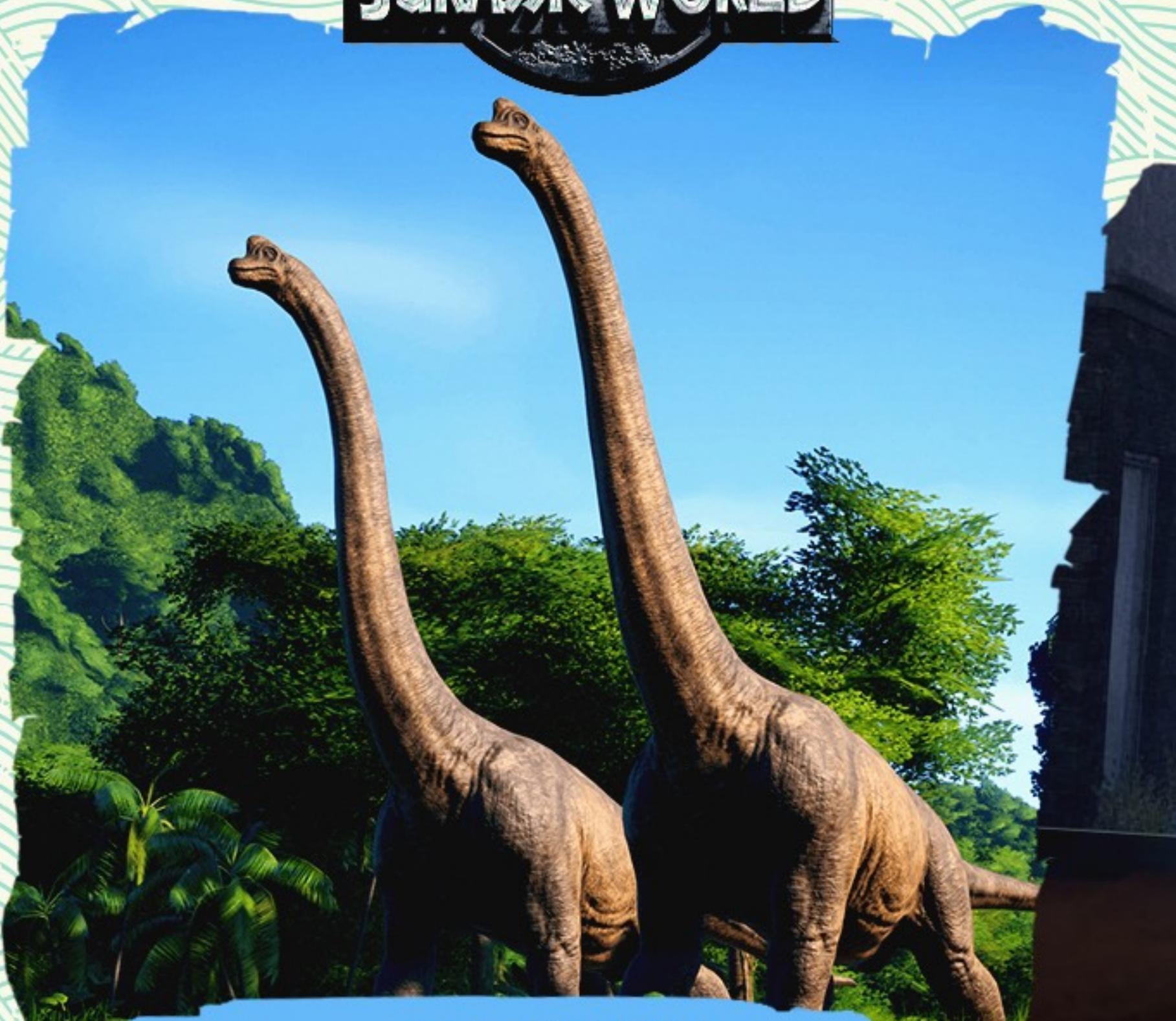
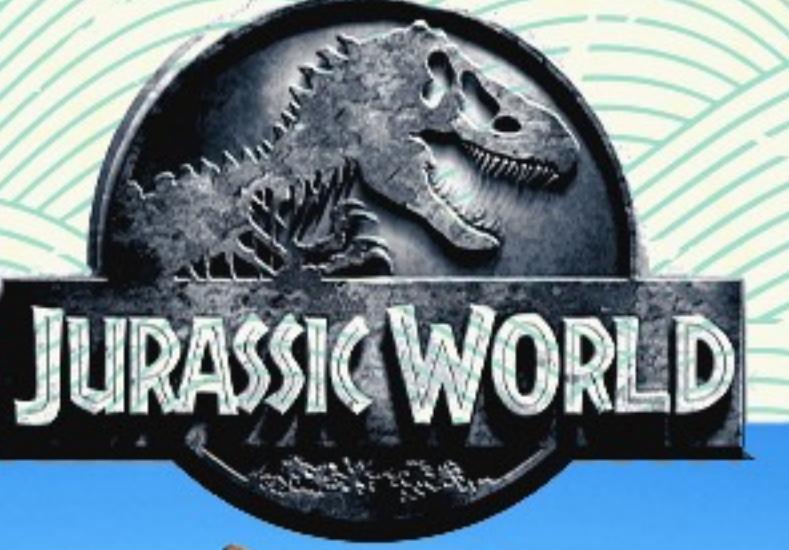


Data wydania: 2022

Platformy:

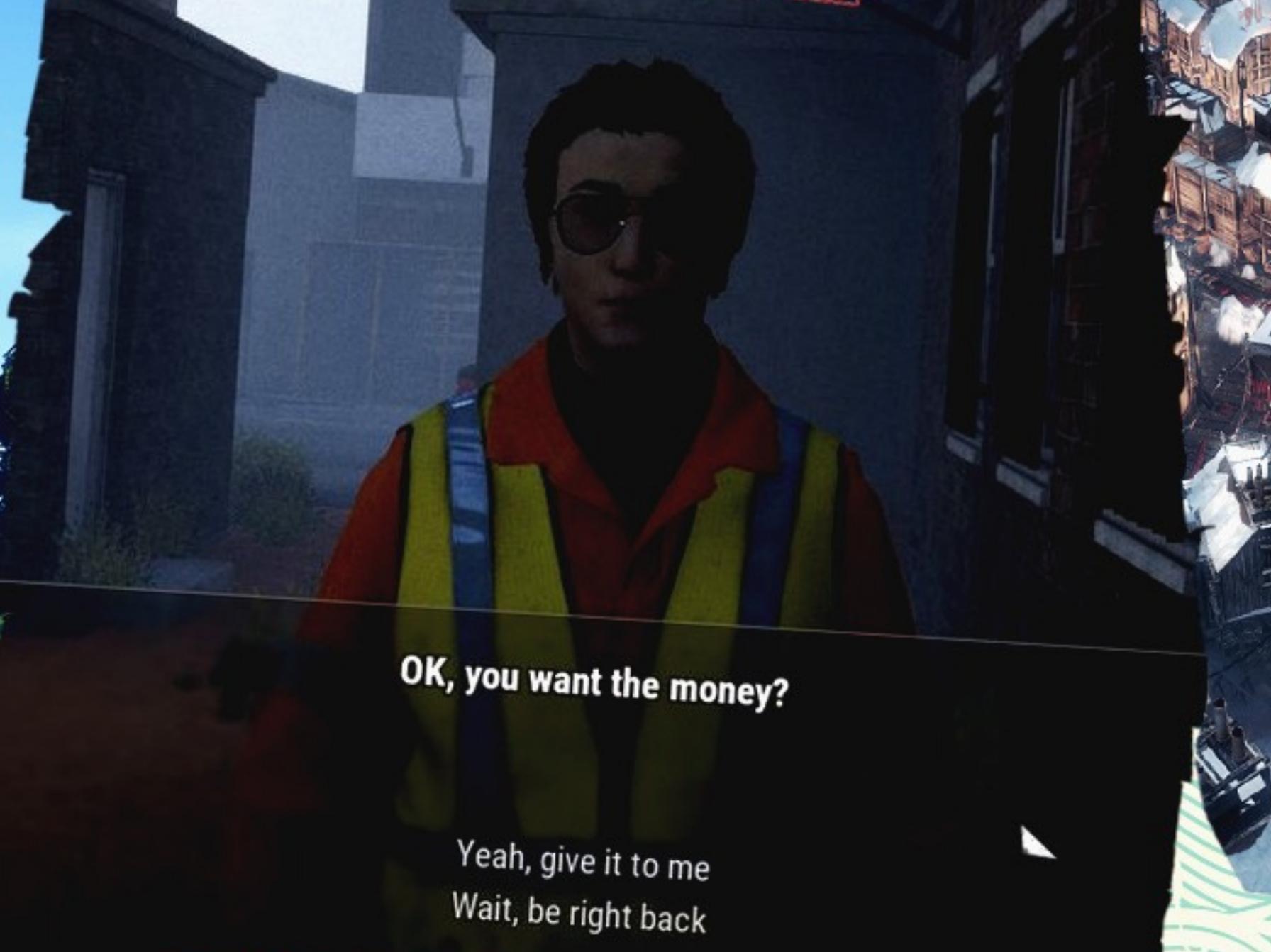
Gatunek: Tycoon, Strategy, Base building

Tagi: Space, Engineering, Simulation



Sprzedaż PC:  
**1 500 000 + SZTК,**

# BENCHMARKI:



Sprzedaż PC:  
**400 000 SZTК,**



Sprzedaż PC:  
**2 200 000 + SZTК,**



# Owl Mountains County

! CHECK OUT  
52°13'44.4"N 24°01'05.3"E

# PLAY

## LEGEND

- main road
- - - county road
- - forest road
- parcel
- road number
- ✗ drop off



## STRATEGIA SPÓŁKI

STRATEGIA SPÓŁKI ZAKŁADA DYNAMICZNY ROZWÓJ DZIAŁALNOŚCI POPRZEZ CZTERY DOPEŁNIAJĄCE SIĘ FILARY: WYDAWNICTWO GIER POCHODZĄCYCH OD ZEWNĘTRZNYCH DOSTAWCÓW, STUDIO TWORZĄCE WŁASNE PRODUKCJE I PORTING, CZYLI USŁUGĘ PRZENOSZENIA GIER POMIĘDZY POSZCZEGÓLNYMI PLATFORMAMI SPRZĘTOWYMI. W EFEKcie TAKIEGO PODEJŚCIA SPÓŁKI, ZARZĄD ZAKŁADA REALIZACJĘ STRATEGII ROZWOJU OPARTEJ JEST O ZDYWERSYFIKOWANY MODEL BIZNESOWY, KTÓRY MINIMALIZUJE RYZYKO DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ:

- ∞ MODEL WYDAWNICZY, W KTÓRYM SPÓŁKA MA NAJWIĘKSZE DOŚWIADCZENIE, ZAPEWNIJA POWTARZALNE PRZYCHODY PRZY WZGLĘDNI NISKIM ZAANGAŻOWANIU KAPITAŁOWYM ORAZ GWARANTUJE STABILNOŚĆ PRZYCHODÓW ZARÓWNO POPRZEZ WYDAWANIE PREMIER JAK I ROZWIJANIE WŁASNEGO BACK-CATALOGU,
- ∞ MODEL PRODUKCYJNY POZWALA SPÓŁCE NA BUDOWĘ WŁASNEGO PORTFOLIO GIER I GENEROWANIE NA ICH SPRZEDAŻY WYSOKICH MARŻ, A Z CZASEM NA ZMIEJSZENIE UDZIAŁU W PRZYCHODACH TREŚCI OD ZEWNĘTRZNYCH DOSTAWCÓW,
- ∞ PORTING JAKO USŁUGA STANOWI DODATKOWE ŹRÓDŁO WYSOKOMARŻOWYCH PRZYCHODÓW I BUDUJE PRZEWAGĘ KONKURENCYJNĄ SPÓŁKI NAD INNYMI WYDAWCAMI NA RYNKU.
- ∞ PRODUKTY KOMPLEMENTARNE - GRY PLANSZOWE, OPARTE O IP SPÓŁKI

# CEL EMISYJNY



ROZBUDOWA ZESPOŁU STUDIA  
I REALIZACJA PRAC DEWELOPERSKICH  
NA PROJEKTEM CROSSROADS INN 2

3 300 000 PLN

OKRES REALIZACJI - 2021/2023

MARKETING, INWESTYCJA W BUDOWĘ  
MARKI CROSSROADS INN

700 000 PLN

OKRES REALIZACJI - 2021/2023



# CEL EMISYJNY

WYCENA KLABATER SA:  
30 MŁN PLN \*

WIELKOŚĆ EMISJI:  
1.000.000 AKCJI

PROGRAM MOTYWACYJNY:  
5% NOWYCH AKCJI

**CEL WYNIKOWY:**  
**SUMA WYNIKÓW BRUTTO SPÓŁKI  
Z DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ  
21-23, W WYSOKOŚCI NIE MNIEJSZEJ  
NIŻ 16.500.000**

\*WG. DANYCH Z 05.08.2021



“IT'S 33 PERCENT NEW,  
33 PERCENT IMPROVED,  
AND 33 PERCENT WHAT  
EVERYBODY ALREADY  
EXPECTS TO BE THERE.”

- *Sid Meier* -





# PLAY

# CROSSROADS INN 2: CAŁKIEM NOWY ŚWIAT

## CROSSROADS INN 2: BRAND NEW WORLD

(TYTUŁ ROBOCY)

STRATEGICZNA GRA SYMULACYJNA (TYCOON)  
O ZARZĄDZANIU TAWERNĄ FANTASY SKIEROWANA  
DO DOTYCHCZASOWYCH FANÓW MARKI **(100 000 +  
GRACZY)** ORAZ DO NOWYCH ODBIORCÓW  
ZAINTERESOWANYCH EKONOMICZNYMI GRAMI,  
Z ELEMENTAMI RPG, ROZBUDOWY BAZY  
I ZARZĄDZANIA ZASOBAMI.



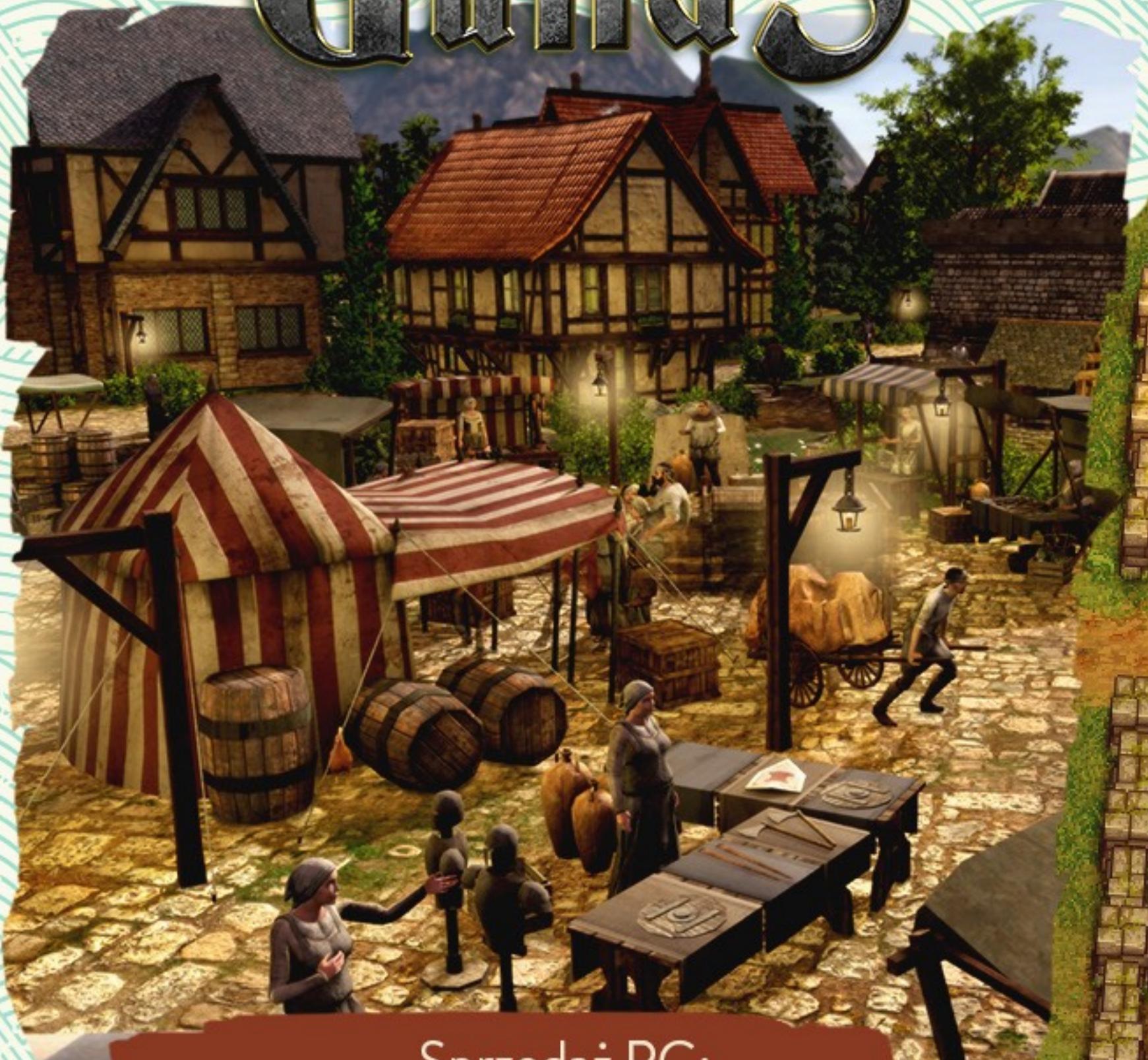
- START PROJEKTU: 09'2021
- SZACOWNY CZAS TRWANIA PROJEKTU: 18M
- DATA WYDANIA: ETA 03/22
- PLATFORMY: PC, PS5, XBOX X/S, NS
- CENA: 29,99 USD/EUR
- SILNIK GRY: UNITY 3D

### USP:

- NOWY SILNIK GRY - UNITY 3D
- NOWA SZATA GRAFICZNA
- MULTIPLATFORMOWE WYDANIE: PC, NINTENDO SWITCH, XBOX, PLAYSTATION
- ZUPEŁNIE NOWY KONTYNENT W GRZE I NOWE KRAINY DO ODKRYCIA
- NOWE RASY - POSTACI FANTASTYCZNE, NIE-LUDZIE I NIESAMOWITE ISTOTY
- NOWA KAMPANIA FABULARNA
- TRYB SANDBOX ORAZ PRE-DEFINIOWANE SCENARIUSZE
- ZESTAW NOWYCH POSZERZAJĄCYCH ROZGRYWKĘ MECHANIK.

# BENCHMARKI:

The  
**Guild 3**



Sprzedaż PC:  
**1 000 000 + SZTĘK,**

**GRAVEYARD  
KEEPER**



Sprzedaż PC:  
**700 000 SZTĘK,**

**The SIMS 4**



Sprzedaż PC:  
**3 000 000 + SZTĘK,**

# PRODUKCJA

---

## 24 MIESIĄCE



BUDŻET PRODUKCYJNY:

3 300 000 PLN

BUDŻET MARKETINGOWY:

700 000 PLN

zespoł:

12 OSÓB

## STRUKTURA WŁAŚCICIELSKA:



AKCJONARIUSZ

UDZIAŁ W KAPITALE

LICZBA AKCJI

UDZIAŁ NA WZA

LICZBA GŁOSÓW

MICHał GEMBICKI

39,17%

2,690,880

39,17%

2,690,880

ROBERT WESOŁOWSKI

39,67%

2,725,000

39,67%

2,725,000

POZOSTALI  
ACJONARIUSZE

21,16%

1,454,120

21,16%

1,454,120

LOCK UP  
12 M

## Parametry i harmonogram Oferty Publicznej

Seria i rodzaj Akcji Oferowanych będących przedmiotem Oferty Publicznej	Akcje zwykłe na okaziciela serii E
Maksymalna liczba emitowanych Akcji Oferowanych	1.000.000 sztuk
Maksymalny udział Akcji Oferowanych w kapitale zakładowym oraz głosach na WZA	12,71%
Cena emisjna Akcji Oferowanych	Zostanie ustalona przez Zarząd po procesie budowy księgi popytu
Data publikacji Dokumentu Ofertowego	25 sierpnia 2021 r.
Budowa księgi popytu (book-building) wśród wybranych przez Firmę Inwestycyjną inwestorów	2 września - 7 września (do godz. 15:00)
Ustalenie Ceny Emisyjnej / ew. wyodrębnienie Transzy Dużych Inwestorów oraz Transzy Małych Inwestorów	do 8 września (do godz. 12:00)
Przyjmowanie Zapisów na Akcje Oferowane	8 września – 14 września (do godz. 18:00)
Przyjmowanie wpłat na Akcje Oferowane	8 września – 14 września (do godz. 24:00)
Ewentualne przyjmowanie zapisów i wpłat na Akcje Oferowane od Inwestorów Zastępczych	15 września (do godz. 24:00)
Przydział Akcji Oferowanych	do 16 września
Ewentualny zwrot nadpłaconych kwot w przypadku nadsubskrypcji	do 18 września

**Szczegółowe zasady dystrybucji zostały przedstawione w rozdziale „Dane dotyczące akcji oferowanych” Dokumentu Ofertowego**

Klabater S.A.



**STRICT MINDS**  
communication

**RELACJE INWESTORSKIE:**

UL. ŚWIĘTOKRYSKA 32 LOK. 27  
00-116 WARSZAWA

E-MAIL: [A.POTENTAS@STRICTMINDS.COM](mailto:A.POTENTAS@STRICTMINDS.COM)

ANNA POTENTAS

TEL.: +48 530 035 335

 **KLABATER SA**

**SPÓŁKA:**

ŻURAWIA 6/12 LOK 525,  
00-503 WARSZAWA

E-MAIL: [CONTACT@KLABATER.COM](mailto:CONTACT@KLABATER.COM)

ŁUKASZ MACH

TEL.: 518 047 088

**Navigator Dom Maklerski®**  
Value delivered.

**DOM MAKLERSKI:**

SPEKTRUM TOWER, XIV.  
UL. TWARDA 18, 00-105 WARSZAWA

EMAIL: [BIURO@NAVIGATORCAPITAL.PL](mailto:BIURO@NAVIGATORCAPITAL.PL)

ŁUKASZ WRONA

TEL.: +48 22 630 83 33