



Spółka powołana przez QubicGames chce wydawać gry z niepowtarzalną historią

Untold Tales przedstawia swoją strategię



Portfolio Untold Tales, spółki powołanej przez QubicGames, będzie skupiać się przede wszystkim na tytułach dla jednego gracza (zawierających tryb singleplayer), które będą opowiadać wyjątkowe historie. Zespół Untold Tales chce skoncentrować się na wydawaniu kilku produkcji rocznie na wybrane platformy. W najbliższym czasie za ich pośrednictwem na rynek trafią dwie gry, które są mocno rozpoznawalne w środowisku graczy. Pierwsza to *The Hong Kong Massacre*, która zmierza na platformę Nintendo Switch, zaś druga to *Beautiful Desolation*, która ukaze się na PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Untold Tales pracuje także nad trzecim, jak dotąd niezapowiedzianym tytułem, który zostanie wydany na PC i konsole.

– *Stawiamy na wyjątkowe historie, dlatego tak starannie dobieramy tytuły i studia, którym pomożemy wydać ich gry. Praca nad wydaniem jednej lub dwóch gier w danym czasie pozwala nam zagwarantować klientom najlepsze wsparcie z możliwych – zarówno w trakcie, jak i po*



zakończeniu produkcji. Zależy nam, żeby współpracując z nami, deweloperzy czuli się komfortowo. Dzięki temu będą mogli skupić się na rzeczach dla nich ważnych, czyli tych związanych z produkcją gry, a nie na całym zawiłym procesie ich wydawania. Czasy się zmieniały i tak samo zmieniały się najlepsze sposoby wydawania gier. Oznacza to również, że niektóre platformy są lepsze od innych dla określonych gier. Nie będziemy zmuszać deweloperów, by byli wszędzie i za wszelką cenę próbowali zmaksymalizować widoczność.” – mówi Maciej Łączny, Prezes Zarządu Untold Tales.

Głównym założeniem spółki jest budowanie z deweloperami relacji opartej na szczerości i wzajemnym zaufaniu. Każdy podmiot, z którym firma będzie współpracować, będzie traktowany uczciwie i przede wszystkim etycznie. Untold Tales będzie podejmować decyzje w oparciu o dane, a także budować społeczność, którą łączy zamiłowanie do gier oferujących unikalne historie. Takie podejście ma im pomóc w wydawaniu gier w sposób efektywny i atrakcyjny dla graczy i dla deweloperów.

– Deweloperzy mogą być spokojni - nie chcemy praw do ich gier (IP). Nie chcemy też takiego podziału przychodów, w którym to studio tworzące grę jest najbardziej pokrzywdzone. I co najważniejsze - nigdy nie będziemy naciskać, aby deweloper wydał grę niedokończoną, co realnie przełożyłoby się na zrujnowanie wizerunku studia. Chcemy, by cały proces wydawania danej gry był przeprowadzany wspólnie z jej deweloperem jako partnerem, zaś by całość bazowała na danych i feedbacku od społeczności. – mówi Grzegorz Drabik, Wiceprezes Zarządu, Head of Business Development – Jeśli chodzi o graczy, nasze relacje chcemy budować na szczerości. Gry wydawane przez Untold Tales nie będą miały 3-etapowych kampanii przedsprzedażowych z płatnym DLC, które czai się tuż za rogiem. Chcemy zagwarantować, że każda wydawana przez nas gra posiada najlepsze z możliwych wsparcie po premierze. Czy będą to darmowe aktualizacje lub większe rozszerzenia – wszystko zależy od planów i dostępności deweloperów. Ale mówimy jasno i od samego początku wyznajemy zasadę: “kupujesz kompletną grę” – dodaje Drabik.

Maciej Łączny, były producent i Head of Operations Techlandu, będzie kierował doświadczonym zespołem złożonym ze specjalistów ds. produkcji, QA, business developmentu, marketingu i PR.

– Obecnie jest nas w sumie około 10 osób. Wszyscy opuściliśmy Techland na różnych etapach naszej kariery, aby dołączyć do innych zespołów i projektów, ale głównie chodziło o zdobycie



doświadczenia i wiedzy poza grami AAA. Byliśmy częścią wielu projektów, współpracowaliśmy z twórcami z całego świata i przeszliśmy przez wiele sytuacji, które udowodniły, że potrzebni są bardziej sprawni i elastyczni wydawcy, którzy traktują deweloperów serio - jak partnerów, a nie wyrobników – mówi Paweł Skaba, Wiceprezes Zarządu, Head of Marketing.

Dotychczas Untold Tales podpisało już dwie umowy, w tym na wydanie *The Hong Kong Massacre* na platformę Nintendo Switch – jest to gra akcji z widowiskową rozgrywką w filmowym stylu i efektami slow-motion, stworzona przez szwedzkie studio VRESKI. Kolejnym tytułem będzie niesamowicie klimatyczna i efektowna gra *Beautiful Desolation* – zmiernająca na PS4 i Nintendo Switch izometryczna przygodówka osadzona w postapokaliptycznej Afryce, stworzona przez The Brotherhood, znane studio z RPA. Kolejny, trzeci tytuł, dotychczas niezapowiedziany, będzie wydany na PC oraz konsole.

VIDEO: <https://youtu.be/pz0BOhuv0k8>

WEBSITE: <https://untoldtales.games/>

PRESSKIT:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Ac9ZVSzeadpuBF0q5MCDd7P2uSgrICDH?usp=sharing>

Facebook: <https://facebook.com/untoldtalesgames>

YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UChrqRdrw-oNv-AXVMOwa1yw>

Twitter: twitter.com/UntoldTalesHQ