

Informacja na temat sytuacji finansowej Shockwork Games S.A.

1. Wybrane dane finansowe

Poniżej zaprezentowane zostały wybrane dane finansowe Spółki.

Pozycja	01.01.2018 - 31.12.2018	01.01.2019 - 31.12.2019	01.01.2020 - 31.12.2020
Kapitał własny	-298	-316,4	230,5
Aktywa trwałe	0,0	0,0	0,0
Aktywa obrotowe, w tym:	197,2	84,7	540,1
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	99,2	4,7	120,1
Należności krótkoterminowe	98,0	80,0	53,0
Zobowiązania długoterminowe	0,0	0,0	0,0
Zobowiązania krótkoterminowe	377,1	394,7	41,6
Przychody netto ze sprzedaży	49,0	48,0	221,0
Zysk/strata na działalności operacyjnej	-14,6	-8,4	238,5
Zysk/strata brutto	-158,6	-18,4	475,3
Zysk/strata netto	-158,6	-18,4	475,3

dane w PLN

2. Komentarz do wyników Spółki

Na przychody netto ze sprzedaży Spółki w roku 2020 złożyły się (1) przychody z tytułu dystrybucji (sprzedaży) gry Alder's Blood oraz (2) przychody od wydawców z tytułu tworzenia gry Your Dead Majesty. Przychody z tytułu dystrybucji (sprzedaży) gry Alder's Blood były (i nadal są) obliczane w proporcji do przychodów wydawcy tej gry z jej dystrybucji. Przychodem netto Spółki z tytułu dystrybucji (sprzedaży) gry Alder's Blood była (i nadal jest) kwota należna Spółce od wydawcy tej gry. Jest to kwota pomniejszona o wszelkie kwoty przysługujące wydawcy, co oznacza, że z tej kwoty Spółka nie jest zobowiązana do wypłacania jakichkolwiek kwot wydawcy gry z jakiegokolwiek tytułu mającego związek z grą. Należy przy tym pamiętać, że produkcja gry Alder's Blood została sfinansowana przez wydawcę. Oznacza to jednocześnie, że w pierwszej kolejności, większość przychodów z tytułu dystrybucji (sprzedaży) gry Alder's Blood trafiała do wydawcy tytułem zwrotu środków przekazanych uprzednio przez wydawcę na produkcję gry, a dopiero w następnej kolejności, po dokonaniu tego zwrotu, przychody te zaczęły być rozdzielane pomiędzy wydawcę a Spółkę, zgodnie z postanowieniami obowiązującej strony umowy wydawniczej. Przychody od wydawców z tytułu tworzenia gry Your Dead Majesty były związane z tworzeniem przez Spółkę tej gry na podstawie umowy wydawniczej. Przychody te pozwoliły Spółce na finansowanie kosztów produkcji tej gry.

Na poziom zysku netto Spółki w roku 2020 (475,3 tys. zł), poza przychodami operacyjnymi, wpływ miały również jednorazowe przychody finansowe, rozpoznane w związku ze zwolnieniem Spółki z obowiązku spłaty zobowiązania wobec akcjonariusza (239 tys. zł), o których Spółka informowała w raporcie bieżącym ESPI nr 1/2020 z dnia 7 stycznia 2020 roku.

Na dzień 31 grudnia 2020 roku Spółka nie posiadała istotnych zobowiązań, a łączna wysokość zobowiązań Spółki nie przekraczała kwoty 41,6 tys. zł.

Na dzień sporządzenia niniejszej informacji Spółka nie planuje finansowania działalności ze środków pochodzących z emisji nowych akcji lub obligacji.

3. Przychody Spółki

Na dzień sporządzenia niniejszej informacji podstawowym źródłem przychodów Spółki są przychody ze sprzedaży (dystrybucji) gry Alder's Blood. Mając na uwadze (1) wyniki sprzedażowe gry Alder's Blood, (2) fakt, że w roku 2020 z przychodów tych w pierwszej kolejności zostały rozliczone środki przekazane uprzednio przez wydawcę na produkcję gry, a dopiero w następnej kolejności, przychody te zaczęły być rozdzielane pomiędzy wydawcę a Spółkę, oraz (3) fakt, że pod koniec II kwartału lub na początku III kwartału 2021 roku gra Alder's Blood zostanie wydana także na platformy PS4 i Xbox One, Spółka zakłada, że w roku 2021 gra powinna wygenerować dla Spółki przychody w wysokości ok. 200 tys. zł.

Przychody Spółki powinny wzrosnąć po premierze gier znajdujących się obecnie w fazie produkcji, to jest:

lp.	Tytuł	Platforma	Stan zaawansowania prac	Planowana data wydania*
1.	Your Dead Majesty	Steam, Nintendo Switch, PS4	gra ukończona, przekazana do wydawcy	II kwartał 2021
2.	Nadir	Steam, Nintendo Switch, PS4, Xbox One	końcowy etap produkcji	III kwartał 2021
3.	Alder's Blood 2	Steam, Nintendo Switch, PS5, Xbox X	początkowy etap produkcji	I kwartał 2022
4.	Tribal Space	Steam, Nintendo Switch, PS4, Xbox One	początkowy etap produkcji	II kwartał 2022

* planowany termin wydania gry może ulec zmianie

W oparciu o dotychczasowe doświadczenia, w tym szczególności w oparciu o wyniki sprzedażowe gry Alder's Blood, Spółka zakłada, że w ciągu roku od premiery gry ta wygenerują dla Spółki przychód w wysokości:

lp.	Tytuł	Szacowany przychód netto Spółki w okresie 1 roku od dnia premiery*
1.	Your Dead Majesty	200.000 zł
2.	Nadir	400.000 zł
3.	Alder's Blood 2	600.000 zł
4.	Tribal Space	500.000 zł

dane w PLN

* szacunek Spółki dotyczący przychodów rozumianych jako kwota należna Spółce od wydawcy danej gry, pomniejszona o wszelkie kwoty przysługujące (1) wydawcy gry, oraz (2) po odliczeniu kwot należnych inwestorom, którzy sfinansowali produkcję gry,

4. Koszty Spółki

Koszty Spółki to przede wszystkim wynagrodzenia dla członków zespołu Spółki, którzy pracują nad grami tworzonymi przez Spółkę oraz koszty administracyjne, w tym koszty związane z notowaniem akcji Spółki na rynku NewConnect. Na dzień sporządzenia niniejszej informacji miesięczne koszty prowadzenia działalności Spółki, w tym koszty wynagrodzeń członków zespołu, wynoszą ok. 38.000 zł brutto. Z uwagi na fakt, że cykl produkcji każdej poszczególnej gry trwa około 6 miesięcy, wskazany poziom kosztów pozwala na tworzenie w każdym kolejnym roku 2 - 3 gier niskobudżetowych (nie więcej niż 2 gier jednocześnie).

Z uwagi na przyjęte u Emitenta zasady rachunkowości, nakłady ponoszone przez Spółkę na produkcję gier nie są ujmowane w Rachunku zysków i strat w pozycji Zmiana stanu produktów. Nakłady te prezentowane są natomiast w aktywach Bilansu, w pozycjach Półprodukty i produkty w toku (167,1 tys. zł na koniec roku 2020) oraz Produkty gotowe w kwocie (200 tys. zł na koniec roku 2020).

Zgodnie z założeniami Spółki, na dzień sporządzenia niniejszej informacji, koszty wydania gier Spółki znajdujących się obecnie w fazie produkcji, wyglądają jak poniżej:

lp.	Tytuł	Koszty poniesione	Koszty pozostałe do poniesienia	Łączny budżet produkcyjny	Planowana data wydania*
1.	Your Dead Majesty	108,0	12,0	120,0	II kwartał 2021
2.	Nadir	91,1 zł	138,9	230,0	III kwartał 2021
3.	Alder's Blood 2	21,3	478,7,0	500,0	I kwartał 2022
4.	Tribal Space	2,2 zł	247,80	250,0	II kwartał 2022

dane netto w tys. PLN

* planowany termin wydania gry może ulec zmianie

Należy zwrócić uwagę, że powyższe koszty nie obejmują kosztów tworzenia (portowania) gier na platformy inne niż Steam i Nintendo Switch, to jest przede wszystkim platformy PS4, PS5, Xbox One i

Xbox X. Spółka zakłada, że koszty takiego portowania ponosił będzie każdorazowo wydawca danej gry, a Spółka będzie miała udział w przychodach z tytułu dystrybucji (sprzedaży) gry na tych platformach.

W roku 2020 Spółka korzystała z możliwości finansowania produkcji kolejnych gier ze środków pochodzących od osób trzecich (wydawcy, inwestorzy). Model ten został przy tym z powiedzeniem zastosowany przez Spółkę już przy produkcji gry Alder's Blood. W maju 2020 roku Spółka zawarła umowę wydawniczą dotyczącą gry Your Dead Majesty. Na podstawie tej umowy Spółka zapewniła sobie finansowanie przez wydawców 90 proc. kosztów produkcji tej gry. Następnie, w listopadzie 2020 roku, Spółka pozyskała od inwestorów, nie rozwadniając akcjonariatu i nie zaciągając długu, finansowanie dla gier Nadir i Alder's Blood 2. Podobnie, jak przy finansowaniu produkcji gier ze środków wydawcy, finansowanie produkcji gier ze środków pochodzących od inwestorów zmniejsza istotnie ryzyko Spółki związane z samodzielnym finansowaniem produkcji nowej gry, w zamian za niższy udział Spółki w przychodach z sprzedaży (dystrybucji) gry. W modelu tym Spółka ma bowiem obowiązek rozliczenia się z inwestorami z przyszłych przychodów z gry, przy czym ryzyko braku przychodów w oczekiwanej przez inwestorów wysokości obciąża inwestorów. Umowa z inwestorami nie kreuje długu po stronie Spółki, co oznacza, że z tytułu jej zawarcia nie powstaje zobowiązanie w bilansie Spółki.

W efekcie powyższego, w roku 2020 źródłem finansowania bieżącej działalności Spółki były:

- 1/ przychody ze sprzedaży (dystrybucji) gier;
- 2/ środki otrzymane od wydawców;
- 3/ środki otrzymane od inwestorów, z tytułu umów o udział w przychodach z gier Spółki.

Powyższy model jest i będzie stosowany również w roku 2021. W efekcie, koszty wydania gier Spółki znajdujących się obecnie w fazie produkcji, zostaną pokryte z następujących źródeł:

lp.	Tytuł	Łączny budżet produkcyjny	Środki wydawcy	Środki inwestorów	Środki własne
1.	Your Dead Majesty	120,0	100,0	0,0	20,0
2.	Nadir	230,0	0,0	100,0	130,0
3.	Alder's Blood 2	500,0	0,0	500,0	0,0
4.	Tribal Space	250,0	0,0	0,0	250,0

dane netto w tys. PLN

Spółka zakłada przy tym, że dla gry Tribal Space pozyska wydawcę, który pokryje co najmniej istotną część kosztów produkcji tej gry. W takim wypadku obniżeniu uległyby szacunki przychodów z tytułu sprzedaży (dystrybucji) tej gry, wskazane w pkt 8.2.3.3.).