

Informacja na temat sytuacji i perspektyw kształtowania się sytuacji finansowej Emitenta oraz szacunków co do przyszłej sprzedaży gier Emitenta

załącznik do raportu bieżącego ESPI

Sytuacja finansowa Emitenta

Zarząd Emitenta prezentuje poniżej, w tabeli nr 1, dane dotyczące źródeł finansowania działalności Emitenta w roku 2019.

Tabela nr 1. Źródła finansowania działalności Emitenta w roku 2019 (w PLN)

źródło przychodów	I kwartał	II kwartał	III kwartał	IV kwartał	razem
sprzedaż (dystrybucja) gier	35.495,42	54.006,27	147.661,19	242.801,26 ¹	479.964,14
sprzedaż usług ²	40.243,90	121.544,73	14.000,00	2.479,67	178.268,30
emisja akcji serii G	275.000,00	---	---	101.999,92	376.999,92
zbycia udziałów No Gravity Development sp. z o.o.	101.000,00	---	---	---	101.000,00
umowy o udział w przychodach z gier Emitenta	66.000,00	---	---	---	66.000,00
pożyczki	125.000,00	165.000,00	160.000,00	6.150,00	456.150,00
razem	642.739,32	340.551,00	321.661,19	353.430,85	1.658.382,36

1 dane za IV kwartał obejmują szacunkowe dane sprzedażowe za grudzień, oparte o informacje uzyskane z systemów sprzedaży dystrybutorów (platform dystrybucji gier)

2 w styczniu, lutym i maju były to przychody z wykonywania usług informatycznych na zlecenie, a w kwietniu przychody z tytułu tzw. Minimum Gwarancyjnego z umowy na wydanie gry Warlocks 2: God Slayers na platformę Nintendo Switch, o której mowa w raporcie bieżącym ESPI nr 16/2019 z dnia 1 kwietnia 2019 r.

Jednocześnie w tabeli nr 2 poniżej ukazane są koszty Emitenta w roku 2019.

Tabela nr 2. Koszty Emitenta w roku 2019 (w PLN)

rodzaj kosztów	I kwartał	II kwartał	III kwartał	IV kwartał	razem
koszty działalności operacyjnej	499.366,36	480.351,82	368.660,26	223.013,56 ¹	1.571.392,00

1 dane za IV kwartał obejmują szacunkowe dane o kosztach w miesiącu grudniu

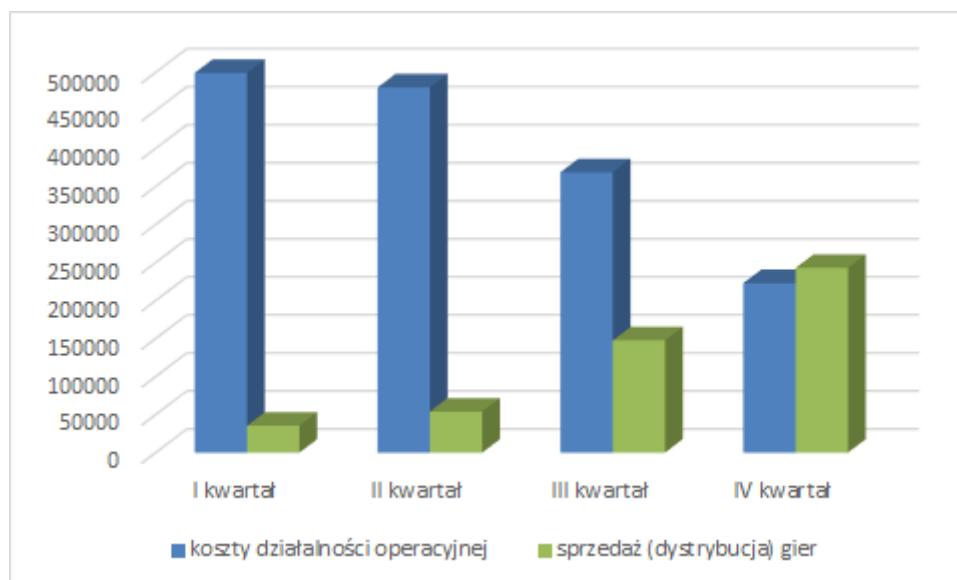
Zarząd Emitenta wyjaśnia, że w roku 2019, poza grudniem, przychody Emitenta ze sprzedaży (dystrybucji) gier nie pokrywały kosztów prowadzenia działalności. Z tego powodu Emitent musiał posiłkować się środkami ze innych źródeł wskazanych w tabeli nr 1, przy czym Emitent preferuje pozyskiwanie środków ze sprzedaży usług oraz z emisji akcji serii G. Emitent dąży do zaprzestania finansowania się długiem (pożyczki).

Zarząd Emitenta wskazuje, że jednym z kluczowych założeń nowej strategii Emitenta było dojście, jeszcze w roku 2019, do takiego stanu, w którym Emitent będzie w stanie finansować się wyłącznie z bieżących przychodów ze sprzedaży (dystrybucji) gier i ewentualnie z przychodów z świadczenia usług. Plan ten został zrealizowany, gdyż w grudniu 2019 roku Emitent uzyskał przychody ze sprzedaży (dystrybucji) gier w wysokości znacznie przewyższającej wysokość kosztów prowadzenia działalności (raport bieżący ESPI nr 1/2020 z dnia 7 stycznia 2020 roku). Oznacza to, że w grudniu 2019 roku (i w całym IV kw. 2020 roku) Emitent osiągnął przychody pozwalające na całkowite sfinansowanie kosztów prowadzenia działalności. W ocenie Emitenta sytuacja taka będzie przy tym miała charakter trwały w kolejnych okresach, dzięki stałemu rozszerzaniu portfolio gier Emitenta znajdujących się w sprzedaży oraz dzięki ograniczeniu kosztów prowadzenia działalności, do poziomu niższego niż 80.000 zł miesięcznie, co nastąpiło począwszy od początku IV kwartału roku 2019. Należy przy tym podkreślić, że wskazany powyżej poziom kosztów miesięcznych (tj. 80.000 zł) umożliwia Emitentowi niezakłóconą realizację planu wydawniczego opisanego szczegółowo w raporcie bieżącym ESPI nr 3/2020 z dnia 14 stycznia 2020 roku.

Szacunki co do przyszłej sprzedaży gier Emitenta i perspektywy kształtowania się sytuacji finansowej Emitenta

Jak wskazano powyżej, w ocenie Zarządu Emitenta, istnieją mocne podstawy do przyjęcia, że w kolejnych okresach Emitent będzie osiągał przychody ze sprzedaży (dystrybucji) gier w wysokości przewyższającej koszty prowadzenia działalności. Powyższe znajduje potwierdzenie między innymi w analizie zmian wysokości przychodów ze sprzedaży (dystrybucja) gier i kosztów prowadzenia działalności Emitenta w roku 2020

Rysunek nr 1 Przychody ze sprzedaży (dystrybucji) gier i koszty prowadzenia działalności Emitenta w roku 2020



Powyższa ocena Zarządu Emitenta, znajduje uzasadnienie nie tylko w ograniczeniu i ustabilizowaniu poziomu kosztów prowadzonej działalności na poziomie nie przekraczającym 80.000 zł miesięcznie, co nastąpiło począwszy od początku IV kwartału roku 2019. Należy przy tym podkreślić, że wskazany powyżej, obniżony poziom kosztów miesięcznych umożliwia Emitentowi niezakłóconą realizację planu wydawniczego opisanego szczegółowo w raporcie bieżącym ESPI nr 3/2020 z dnia 14 stycznia 2020 roku. Jednocześnie w oparciu o wyniki sprzedaży gier uzyskane w roku 2019 możliwe jest racjonalne oszacowanie przychodów ze sprzedaży gier wskazanych do wydania w roku 2020 zgodnie z aktualnym planem wydawniczym Emitenta.

Tabela nr 3. Szacowane przychody Emitenta z gier wskazanych do wydania w roku 2020 w planie wydawniczym

lp	Tytuł gry	Planowana data premiery	Platforma dystrybucji	Szacowane przychody Emitenta za miesiąc (netto w PLN)*	Szacowane przychody Emitenta za 12 miesięcy (netto w PLN)
1.	Sand is the Soul	IV kw. 2019 r. / I kw. 2020	PC (early access)	10.000	120.000
		II kw. 2020 r.	Switch, PC (full), Xbox One		
2.	Cow Catcher	I kw. 2020 r.	PC, Xbox One	3.000	36.000
3.	Apparition	IV kw. 2019 r.	Switch, PC (full)	12.000	144.000
4.	Body of Evidence	I kw. 2020 r.	Switch, PC, Xbox One	28.000	336.000
		II kw. 2020 r.	Xbox One		
5.	Synther	I kw. 2020 r.	Switch, PC, Xbox One	24.000	288.000
6.	Departure	I kw. 2020 r.	Switch, PC, Xbox One	10.000	120.000
7.		IV kw. 2019 r.	Switch, PC, Xbox One	22.000	264.000

	Offroad Transport Simulator	II kw. 2020 r.	Xbox One, PS 4		
8.	Lovecraft Tales	I kw. 2020 r.	Switch, PC, Xbox One	12.000	144.000
9.	Alder's Blood	I kw. 2020 r.	Switch, PC, Xbox One	30.000	360.000
		II kw. 2020 r.	Xbox One, PS 4		
10.	The Chronicles of Nyanya	I kw. 2020 r.	Switch	5.000	60.000
11.	Good Night Knight	I kw. 2020 r.	PC (early access), Xbox	15.000	180.000
12.	Rekt! High Octane Stunts!	I kw. 2020 r.	PC	10.000	120.000
		II kw. 2020 r.	Xbox		
13.	Ego Protocol Remastered	I kw. 2020 r.	Switch	4.000	48.000
14.	Make War	I kw. 2020 r.	Switch	5.000	60.000
Razem				190.000	2.280.000

* szacowane przychody uśrednione z 12 miesięcy

Warto zaznaczyć, że powyżej nie oszacowano przychodów z wcześniej wydanych gier (do końca 2019 roku), które jednak nadal generują i będą generować przychody dla Emitenta (np. Dream Alone, Exorder, Warlocks 2: God Slayers, Wreckin Ball Adventure, Nonograms Prophecy, Strike Force Kitty.). Bardzo ostrożne szacunki Emitenta zakładają, że w roku 2020 te wcześniej wydane gry będą generować przychody w wysokości nie niższej niż 50.000 zł miesięcznie. Ponadto w roku 2020 Emitent przewiduje wydanie kolejnych tytułów, nieujętych jeszcze w planie wydawniczym, które również powinny wpłynąć na przychody Emitenta w roku 2020.

W ocenie Zarządu Emitenta powyższe dane mają istotne znaczenie dla oceny sytuacji finansowej Emitenta i perspektyw kształtowania się tej sytuacji w kolejnych miesiącach roku 2020. Zarząd Emitenta ocenia, że przy utrzymaniu na stałym poziomie kosztów prowadzonej działalności (ok. 80.000 zł miesięcznie), w roku 2020 Emitent będzie w stanie generować istotne nadwyżki finansowe, dzięki czemu z kolei możliwe będzie między innymi znaczące zredukowanie poziomu zobowiązań Emitenta oraz terminowe wywiązywanie się z bieżących zobowiązań finansowych.