

Model biznesowy Spółki

Venture Capital Poland S.A. (dalej „Spółka”) prowadzi i zamierza prowadzić działalność polegającą na samodzielnym tworzeniu gier wideo.

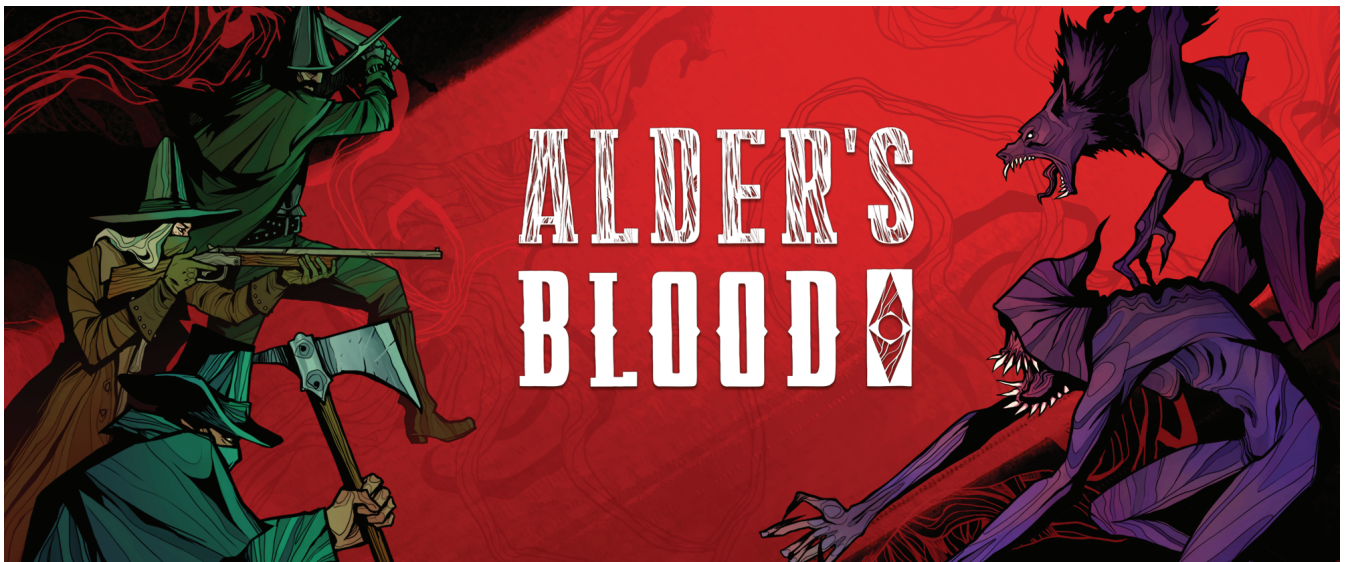
Działalność prowadzona jest pod marką Shockwork Games, przy założeniu, że w najbliższym czasie Spółka zmieni firmę na Shockwork Games S.A.

Spółka skupia się na tworzenie gier niskobudżetowych, o wysokiej jakości produkcyjnej, przeznaczonych na wszystkie najpopularniejsze platformy dystrybucji cyfrowej, których budżet produkcyjny wynosi od 150 tys. zł do 300 tys. zł. Wynika to z oceny posiadanych kompetencji oraz dążenia do ograniczania ryzyka związanego z finansowaniem pojedynczej gry.

Z racji organizacji rynku gier Spółka działa na rynku międzynarodowym, gdyż dystrybucja gier na platformach cyfrowych z zasady skierowana jest do klientów z całego świata.

Spółka konsekwentnie rozwija współpracę z podmiotami z branży growej oraz instytucjami otoczenia biznesu, w Polsce i za granicą, celem rozwijania kompetencji dla tańszego i skuteczniejszego tworzenia nowych gier, z wykorzystaniem najbardziej innowacyjnych rozwiązań oraz celem promowania marki i gier Spółki.

Opis działalności Spółki



Spółka skupia się na tworzenie gier niskobudżetowych, o wysokiej jakości produkcyjnej, których budżet produkcyjny wynosi od 150 tys. zł do 300 tys. zł. Wynika to z oceny posiadanych kompetencji oraz dążeniem do ograniczania ryzyka związanego z finansowaniem pojedynczej gry.

Działalność polegająca na tworzeniu gier wideo prowadzona jest w oparciu o składniki majątkowe nabyte na podstawie umowy nabycia przedsiębiorstwa Shockwork Games Michał Bernat,

zawartej w dniu 7 kwietnia 2020 roku (raport bieżący ESPI nr 19/2020 z dn. 7 kwietnia 2020 r.). W wykonaniu postanowień przedmiotowej umowy na Spółkę przeszły, w szczególności, ale nie wyłącznie, nieograniczone w jakikolwiek sposób autorskie prawa majątkowe i osobiste do gry Alder's Blood, z zastrzeżeniem tylko i wyłącznie, praw jakie do gry posiada jej wydawca. Ponadto, w wykonaniu postanowień przedmiotowej umowy członkowie zespołu przedsiębiorstwa Shockwork Games Michał Bernat stali się członkami zespołu Spółki.

Gra Alder's Blood dystrybuowana jest obecnie na platformach Nintendo Switch, Steam i GoG.

Według pierwszych danych sprzedażowych, na dzień 13 kwietnia 2020 roku, przychody z gry Alder's Blood, której premiera na platformie Switch, miała miejsce 13 marca 2020 roku, a na platformach Steam i GoG 10 kwietnia 2020 roku, wynoszą łącznie ok. 300 tys. zł i przewyższyły już koszty produkcji gry o ok. 50 proc. Mając na uwadze utrzymujące się bardzo duże zainteresowanie grą, pozytywny odbiór recenzentów oraz plany wydania gry na platformie Microsoft Xbox oraz Sony Playstation, a także prowadzone obecnie rozmowy na temat wprowadzenia do sprzedaży gry w wersji pudełkowej, Spółka zakłada, że gra generować będzie znaczące przychody również w kolejnych miesiącach.

Spółka jest uprawniona do udziału w przychodach z dystrybucji gry Alder's Blood. W oparciu o dotychczasowe wyniki sprzedaży gry, Spółka jest w stanie oszacować, że środki otrzymane z tego tytułu w miesiącach kwiecień (sprzedaż zrealizowana w marcu) i maj (sprzedaż zrealizowana w kwietniu) 2020 roku pozwolą na pokrycie wszelkich kosztów działalności Spółki w miesiącach kwiecień i maj 2020 roku oraz najprawdopodobniej na wykazanie dodatniego wyniku finansowego za ten okres (raport bieżący ESPI nr 27/2020 z dn. 14 kwietnia 2020 r.).

Celem optymalnego wykorzystania potencjału gry Alder's Blood, działania Spółki koncentrują się obecnie na wspieraniu sprzedaży gry poprzez usuwanie zgłaszanych przez graczy błędów i niedociągnięć, poprzez tworzenie kolejnych wersji językowych oraz przygotowanie wersji dedykowanych na kolejne platformy dystrybucji, a także wprowadzenie gry do sprzedaży w wersji pudełkowej.

Plany Spółki

Spółka planuje tworzenie w każdym kolejnym roku 2-3 gier, których cena sprzedaży będzie zawierać się w zakresie 10-20 USD, których budżet produkcyjny wynosić będzie od 150 tys. zł do 300 tys. zł. Na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu, **Spółka dysponuje projektem gry, której produkcja powinna ruszyć w ciągu najbliższych 2-3 tygodni**. Prowadzone są również prace nad przygotowaniem projektu kolejnej gry, której produkcja powinna zacząć się do końca czerwca 2020 roku. **Obie gry powinny zostać ukończone przed końcem roku 2020.**

Celem ograniczenia ryzyka związanego z tworzeniem nowych gier Spółka stara się konsultować gry, do których tworzenia przystępuje z ich potencjalnymi, doświadczonymi wydawcami, badając w ten sposób potencjał sprzedażowy danej gry. Niewykluczone jest też tworzenie trailerów gier, celem badania zainteresowania grą ze strony potencjalnych graczy. Spółka dąży do tworzenia tylko dobrze przygotowanych i przetestowanych gier, które na etapie produkcji zdołały pozyskać odpowiednie zainteresowanie społeczności graczy.

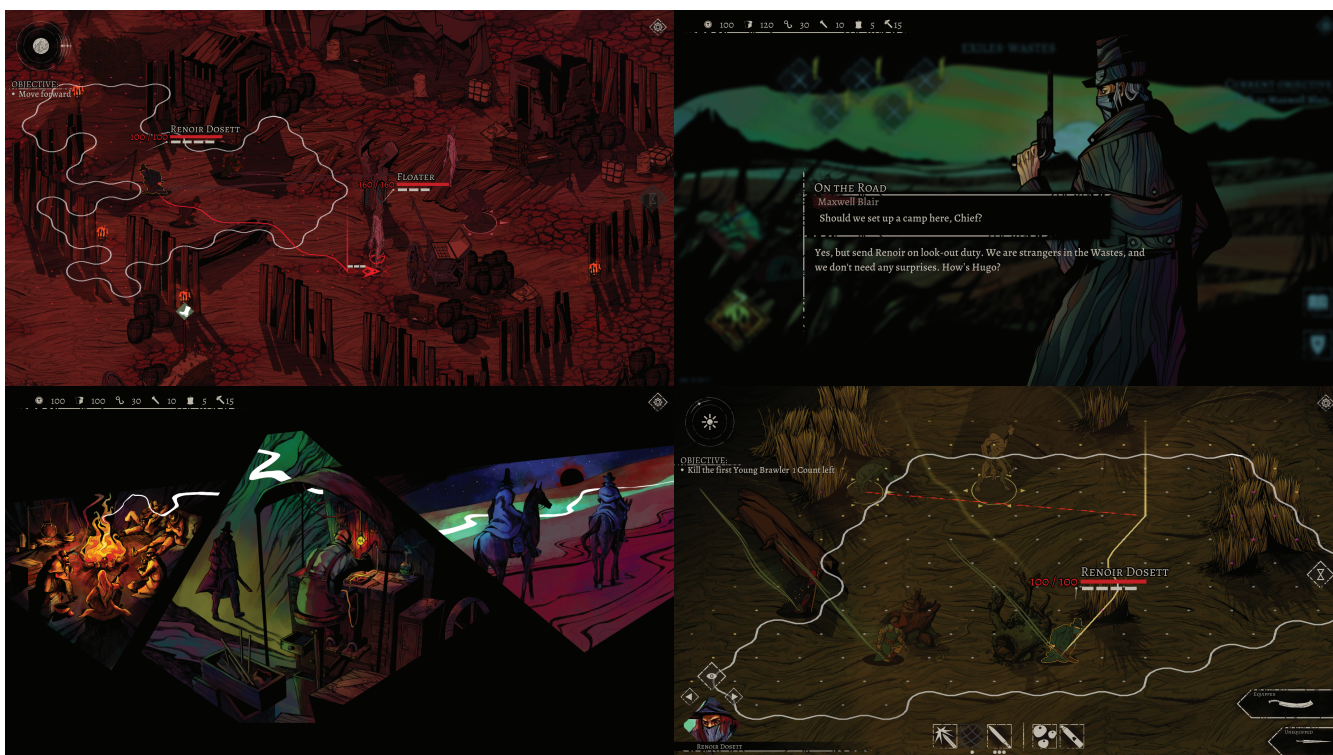
Spółka planuje stworzyć wokół siebie ekosystem złożony z inwestorów, wydawców, podwykonawców i ekspertów, chcąc jak najlepiej wykorzystać potencjał i jednocześnie minimalizując ryzyka związane z produkcją.

Gry tworzone przez spółkę będą wydawane w pierwszej kolejności na platformach Nintendo

Switch lub Steam.

Spółka zakłada, że plany produkcyjne będą na bieżąco modyfikowane w odpowiedzi na stale zmieniającą się sytuację na rynku gier oraz sygnały otrzymywane od wydawców lub potencjalnych graczy.

Po wydaniu 2 - 3 gier niskobudżetowych, których budżet produkcyjny wynosić będzie od 150 tys. zł do 300 tys. zł, w roku 2021, poza tworzeniem 2 nowych gier niskobudżetowych, Spółka zamierza przystąpić do produkcji 1 gry z budżetem ok. 500 tys. zł. Warunkiem będzie jednak albo wygenerowanie potrzebnych środków finansowych ze sprzedaży wcześniejszych gier, albo pozyskanie finansowania zewnętrznego na produkcję takiej gry. Alternatywnie, w roku 2021 Spółka powiększy zespół i przystąpi do produkcji łącznie 4-6 gier niskobudżetowych.



Zrzuty ekranu z gry Alder's Blood.

Zespół Spółki

Zespół Spółki to 6 osób, które współpracują ze Spółką w sposób stały na podstawie umów cywilnoprawnych. W skład zespołu Spółki wchodzi project manager / game designer, artysta / ilustrator, programiści oraz specjalista od PR i marketingu. Obecna liczebność zespołu Spółki pozwala na tworzenie rocznie 2 - 3 gier niskobudżetowych. Ewentualne zwiększenie liczby tworzonych gier oznaczać będzie konieczność powiększenia zespołu.

Sytuacja finansowa Spółki

W chwili obecnej **źródłem finansowania bieżącej działalności Spółki są przychody ze sprzedaży (dystrybucji) gry Alder's Blood**, przy czym na dzień dzisiejszy **przychody te pozwalają na pokrycie wszelkich kosztów działalności Spółki w miesiącach kwiecień i maj 2020 roku**. Emitent ocenia przy tym, że **przychody te pozwolą na pokrycie kosztów działalności Spółki w kolejnych miesiącach 2020 roku**, przy czym koszty te obejmują w szczególności koszty tworzenia jednocześnie nie więcej niż 2 gier niskobudżetowych.

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 dzisiejszy miesięczne koszty prowadzenia działalności Spółki, w tym koszty wynagrodzeń członków zespołu spółki, wynoszą 36.000 zł.** 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).

Spółka nie wyklucza korzystania z możliwości produkcji gier w modelu współfinansowania z osobami trzecimi (inwestor, co-publishing, itp.). Model ten zmniejsza istotnie ryzyko finansowe Spółki związane z samodzielnym finansowaniem produkcji nowej gry, w zamian za niższy udział Spółki w przychodach z sprzedaży (dystrybucji) gry.

Na dzień dzisiejszy **Spółka nie posiada istotnych zobowiązań**, przy czym **łączna wysokość zobowiązań Spółki nie przekracza kwoty 15 tys. zł.**

Na dzień dzisiejszy Spółka nie posiłkuje się i nie planuje posiłkować się długiem dla finansowania bieżącej działalności. Spółka nie planuje również obecnie finansowania działalności ze środków pochodzących z emisji nowych akcji lub obligacji.

W oparciu o dotychczasowe doświadczenia, w tym w oparciu o wyniki sprzedażowe gry Alder's Blood, Spółka szacuje poniższe przychody z poszczególnych gier wydanych w roku 2020.

Szacowane przychody Spółki z gier stworzonych w roku 2020

lp	Tytuł gry	Szacowany przychody spółki za miesiąc (netto w PLN) ¹	Szacowany przychody spółki za 12 miesięcy (netto w PLN)
1.	Alder's Blood	20 000 ²	240 000
2.	Nowa Gra 1	20 000	240 000
3.	Nowa Gra 2	20 000	240 000
Razem		60 000	720 000

¹ szacowane przychody uśrednione z 12 miesięcy

² z ostrożności Spółka szacuje, że średnioroczne miesięczne przychody z gry będą istotnie niższe niż przychody generowane obecnie, nawet pomimo udostępnienia gry w kolejnych kanałach dystrybucji

Podsumowanie

Strategia rozwoju Spółki zakłada:

1. tworzenie w każdym kolejnym roku 2 gier niskobudżetowych, których budżet produkcyjny wynosić będzie od 150 tys. zł do 300 tys. zł;
2. możliwość produkcji gier w modelu współfinansowania z osobami trzecimi (inwestor, co-publishing, itp.);
3. tworzenie tylko dobrze przygotowanych i przetestowanych gier, które na etapie produkcji zdołały pozyskać odpowiednie zainteresowanie społeczności graczy
4. optymalizację sposobu wykorzystania posiadanych aktywów, tj. wydanych gier, pod kątem wydłużenia okresu uzyskiwania przychodów z tych gier i zwiększenia poziomu tych przychodów, np. przez ich lepsze pozycjonowanie lub wprowadzanie ich na nowe rynki;
5. kontrolę poziomu kosztów prowadzenia działalności celem finansowania działalności Spółki wyłącznie z bieżących przychodów.
6. budowanie marki „Alder’s Blood” i rozwijanie potencjału posiadanych tytułów.