

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

załącznik do raportu bieżącego ESPI

Zarząd Emitenta prezentuje poniżej, w tabeli nr 1, dane dotyczące przychodów Emitenta ze sprzedaży gier za miesiąc sierpień 2019 roku.

Tabela nr 1. Przychody Emitenta z gier oferowanych na platformie Nintendo Switch oraz Steam za sierpień 2019 roku

lp	Tytuł gry	Platforma dystrybucji	Okres uzyskania przychodów	Liczba sprzedanych gier	Przychody łącznie (w EUR)
1.	Dream Alone	Switch	01-31.08.2019	2 741	1.722,81*
2.	Exorder	Switch	01-31.08.2019	3 217	2.634,72*
3.	Warlocks 2: God Slayers	Switch	01-31.08.2019	1 795	5.006,39*
4.	Wreckin Ball Adventure	Switch	01-31.08.2019	4 357	5.921,73*
5.	wszystkie gry wydane przez Emitenta	Steam	01-31.08.2019	1 024	2.273,07*
<b>Razem</b>			<b>01-31.08.2019</b>	<b>13 134</b>	<b>17.558,72</b>

\* dane szacunkowe, oparte o dane dostępne na portalach Nintendo Switch oraz Steam

Powyższe dane wskazują, że za okres jednego miesiąca ze sprzedaży na dwóch kluczowych platformach dystrybucji (Nintendo Switch i Steam) Emitent osiąga obecnie, po premierze najnowszych gier, przychody w wysokości około 17.558,72 euro, czyli ok. 76.029,25 zł.

Powyższe dane sprzedażowe pozwalają przy tym Emitentowi racjonalnie oszacować przychody ze sprzedaży gier wydanych zgodnie z planem wydawniczym Emitenta jeszcze w roku 2019. Szacunki te zaprezentowane są w tabeli nr 2 poniżej.

Tabela nr 2. Szacowane przychody Emitenta z gier wskazanych do wydania w roku 2019 w planie wydawniczym Emitenta

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.	Rawr-Off	III kw. 2019 r.	Switch	10.000	120.000
2.	Warlocks 2: God Slayers	18 lipca 2019 r.	Switch, PC	25.000	300.000
3.	Wreckin Ball Adventure	III kw. 2019 r.	Switch, PC	15.000	180.000
4.	Sand is the Soul	III kw. 2019 r.	PC (early access)	10.000	120.000
		IV kw. 2019 r.	Switch, PC (full), Xbox One		
5.	Cow Catcher	III kw. 2019 r.	PC, Xbox One	3.000	36.000
6.	Apparition	III-IV kw. 2019 r.	Switch, PC (full)	12.000	144.000
7.	Body of Evidence	III-IV kw. 2019 r.	Switch, PC, Xbox One	28.000	336.000
8.	Synther	IV kw. 2019 r.	Switch, PC, Xbox One	24.000	288.000

9.	Departure	IV kw. 2019 r.	Switch, PC, Xbox One	10.000	120.000
10.	Offroad Transport Simulator	IV kw. 2019 r.	Switch, PC, Xbox One	22.000	264.000
11.	Lovecraft Tales	IV kw. 2019 r.	Switch, PC, Xbox One	12.000	144.000
12.	Alder's Blood	IV kw. 2019 r.	Switch, PC, Xbox One	30.000	360.000
<b>razem</b>				<b>201.000</b>	<b>2.412.000</b>

\* szacowane przychody uśrednione z 12 miesięcy

Warto zaznaczyć, że powyżej nie oszacowano przychodów z wcześniej wydanych gier, które jednak nadal generują przychody dla Emitenta (np. Dream Alone i Exorder, które na platformie Nintendo Switch generują miesięcznie przychody w wysokości ok. 26.000 zł, co może przełożyć się na roczne przychody w wysokości ok 312.000 zł).

W ocenie Emitenta powyższe dane mają istotne znaczenie dla oceny sytuacji finansowej Emitenta i perspektyw kształtowania się tej sytuacji w kolejnych miesiącach roku 2019.

Emitent wyjaśnia, że na dzień sporządzenia niniejszego raportu źródłem finansowania bieżącej działalności Emitenta są:

- 1/ przychody ze sprzedaży (dystrybucji) gier;
- 2/ przychody ze sprzedaży usług
- 3/ środki pochodzące z emisji akcji serii G (akcji wydawanych w zamian za warranty subskrypcyjne serii A);
- 4/ środki ze zbycia udziałów No Gravity Development sp. z o.o.
- 5/ pożyczki

Źródła finansowania działalności Emitenta w I połowie roku 2019 ze wskazaniem kwoty pozyskanej z danego źródła zaprezentowane są w tabeli nr 3 poniżej.

Tabela nr 3. Źródła finansowania działalności Emitenta w roku 2019, do dnia 30 czerwca 2019 roku (w PLN)

źródło przychodów	styczeń	luty	marzec	kwiecień	maj	czerwiec	razem
sprzedaż (dystrybucja) gier	12.404,21	10.658,82	12.432,39	14.323,91	12.316,72	27.365,64	<b>89.501,69</b>
sprzedaż usług*	39.024,39	1.219,51	---	100.000,00	21.544,73	---	<b>161.788,63</b>
emisja akcji serii G	---	55.000,00	220.000,00	---	---	---	<b>275.000,00</b>
zbycia udziałów No Gravity Development sp. z o.o.	---	---	101.000,00	---	---	---	<b>101.000,00</b>
pożyczki	---	66.000,00	125.000,00	---	15.000,00	150.000,00	<b>356.000,00</b>
<b>razem</b>	<b>51.428,60</b>	<b>132.878,33</b>	<b>458.432,39</b>	<b>114.323,91</b>	<b>48.861,45</b>	<b>177.365,64</b>	<b>983.290,32</b>

\* 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 4 poniżej ukazane są koszty Emitenta w I połowie roku 2019.

Tabela nr 4. Koszty Emitenta w roku 2019, do dnia 30 czerwca 2019 roku (w PLN)

rodzaj kosztów	styczeń	luty	marzec	kwiecień	maj	czerwiec	razem
koszty działalności operacyjnej	168.945,18	112.105,20	218.315,98	155.226,84	110.333,16	214.791,82	<b>979.718,18</b>

Należy zauważyć, że na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent nie generuje przychodów ze sprzedaży (dystrybucji) gier pozwalających na pokrycie kosztów prowadzonej działalności. Z tego powodu Emitent musi posiłkować się środkami ze źródeł wskazanych w pkt 2 - 5 powyżej, przy czym Emitent preferuje pozyskiwanie środków ze sprzedaży usług oraz z emisji akcji serii G. Emitent dąży do zaprzestania finansowania się długiem (pożyczki) (pkt 5 powyżej).

Wskazany powyżej poziom kosztów miesięcznych pozwala przy tym Emitentowi na realizację planu wydawniczego zaprezentowanego w strategii Emitenta, przekazanej do wiadomości publicznej w raporcie bieżącym ESPI nr 32/2019 z dnia 1 sierpnia 2019 roku. Emitent zakłada przy tym, że realizacja tego planu wraz z konsekwentną realizacją całej strategii działania Emitenta doprowadzą jeszcze w roku 2019 do sytuacji, w której Emitent będzie w stanie finansować się wyłącznie z bieżących przychodów ze sprzedaży (dystrybucji) gier i ewentualnie z przychodów z świadczenia usług. Założenie to oparte jest przy tym na zaprezentowanych powyżej bieżących wynikach sprzedaży gier Emitenta oraz szacunkach co do sprzedaży kolejnych tytułów wydawanych przez Emitenta.