

Analiza spółki Creepy Jar SA po wynikach 4 kwartału 2019 r.

Autor: Paweł Malik



Analiza przekrojowa : <https://portalanaliz.pl/analiza/48/Analiza-sp%C3%B3%C5%82ki-CREEPY-JAR>

O spółce

Creepy Jar to producent gier, który wyprodukował dotychczas jedną grę z kategorii survival – Green Hell. Gra odniosła sukces – sprzedała się w ponad 300 000 egzemplarzach pokrywając wszystkie koszty wytworzenia i przynosząc realny gotówkowy zysk. Na 2020 rok zaplanowane jest wydanie wersji co-op (koperacja do 4 graczy) oraz wersji na konsole.

Green Hell

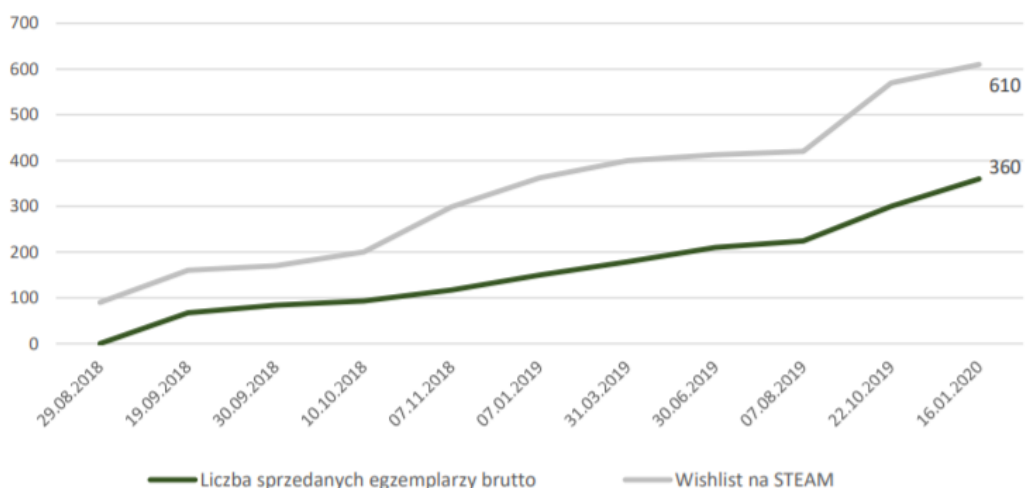
Gra w wersji Early Acces wydana była na Steam w sierpniu 2018 roku. W pełnej wersji zadebiutowała 5 września 2019 r. Gra ma wysokie oceny na Steam (86% pozytywnych na blisko 8 tys. ocen) i profesjonalnych recenzentów (77 na Metacritic).

Premiera wywołała wzrost zainteresowania grą oraz skok sprzedaży w 3 i 4 kwartale.

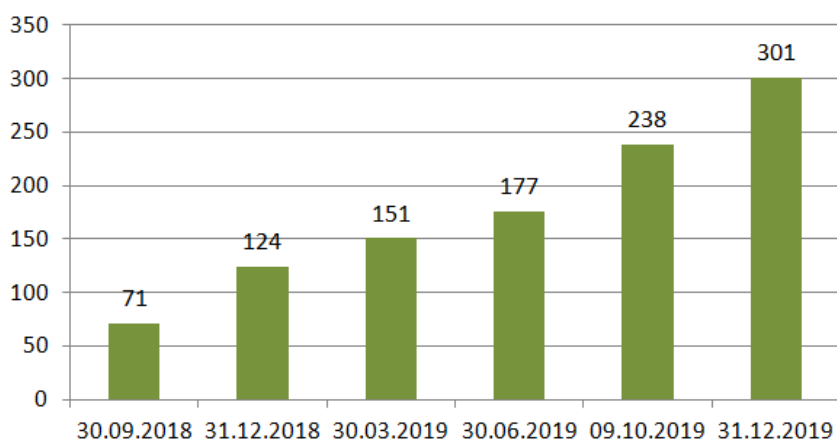
Do 16 stycznia 2020 roku sprzedaż brutto (bez zwrotów) wyniosła 360 tys. sztuk. Natomiast sprzedaż netto przekroczyła 300 tys. sztuk – a taki był pierwotny cel sprzedażowy.

Przedstawione informacje są prywatnymi opiniami autora i nie stanowią rekomendacji inwestycyjnych. Czytelnik musi być świadomy, że wyłącznie on ponosi odpowiedzialność z tytułu podejmowanych decyzji inwestycyjnych.

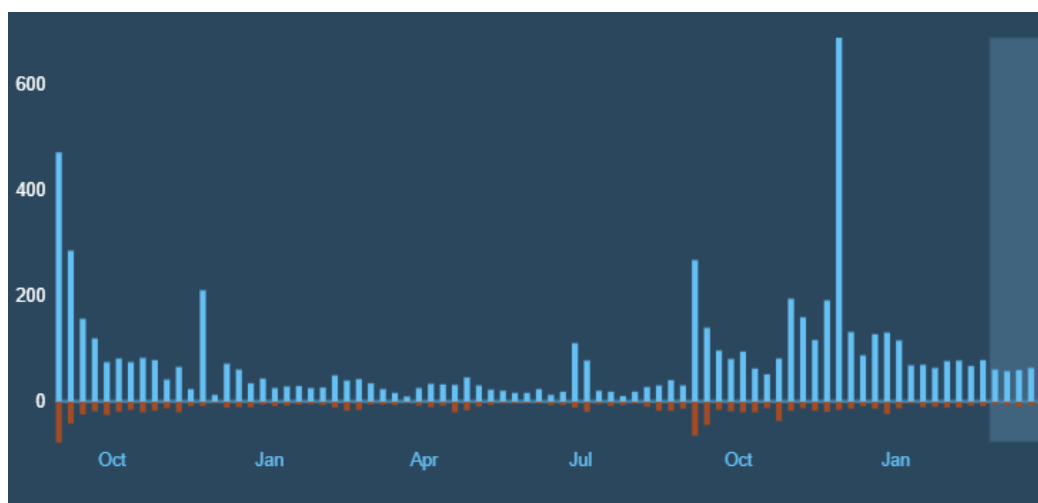
POZIOM SPRZEDAŻY BRUTTO GREEN HELL NA PLATFORMIE STEAM ORAZ WISHLIST (W TYS. SZTUK, NARASTAJĄCO)



Sprzedaż netto "Green Hell"



Patrząc na liczbę nowych ocen na Steam (60-80 tygodniowo) można szacować, że gra cały czas dobrze się sprzedaje (1 recenzja na ok. 40 sprzedanych kopii), czyli sprzedaż w I kwartale to 30-40 tys. kopii.



Liczba oczekujących na zakup (tzw. wishlista) osiągnęła 610 tys. osób. Część z nich czeka zapewne na ważny tryb kooperacji pozwalający na wspólną grę do 4 graczy.

Przedstawione informacje są prywatnymi opiniami autora i nie stanowią rekomendacji inwestycyjnych. Czytelnik musi być świadomy, że wyłącznie on ponosi odpowiedzialność z tytułu podejmowanych decyzji inwestycyjnych.

Debiut wersji co-op nastąpi już 7 kwietnia 2020 r.

Pozytywne przyjęcie tego trybu powinno wpłynąć na wzrost sprzedaży.

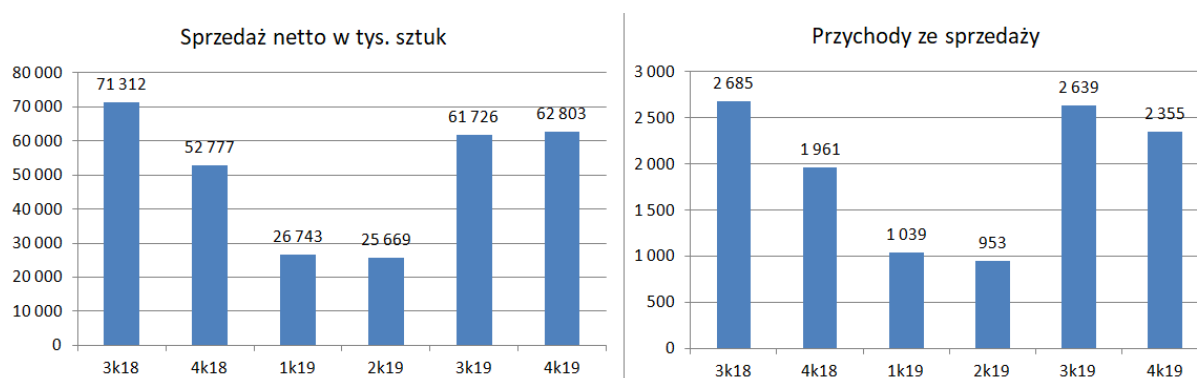
Kolejne kroki to wersja na konsole. Port na Nintendo Switch wykonuje Forever Entertainment.

Natomiast wydanie wersji na PS4 i XBOX planowane jest na 3 kwartał 2020 r.

Spółka zaczęła prace nad nową grą, której premiera zapowiadana jest wstępnie na II połowę 2021 roku.

Wyniki 3 kwartału 2019 r.

Sprzedaż brutto należy pomniejszyć o zwroty. I okazuje się, że do wyników spółki w 4 kwartale narastająco uwzględniona została sprzedaż netto równa 301 tys. kopii, w samym 3 kwartale 62 803 sztuk.



Średni przychód z gry (po pomniejszeniu o prowizję Steam i VAT) w 4 kwartale wyniósł 37,50 zł. Podstawowa cena gry to \$24,99, jednak w okresie świątecznym stosowane były promocje cenowe.

Przychody ze sprzedaży w 4 kwartale wyniosły 2 355 tys. zł. Spółka prezentuje przychody po już odjęciu prowizji Steam.

Green Hell przyniósł już 11,6 mln zł przychodów ze sprzedaży.

W 2018 roku spółka zaraportowała 2 204 tys. zł zysku netto, a w 2019 roku zaledwie 986 tys. zł.

I tu przechodzimy do istotnej kwestii stosowanych zasad księgowych.

Spółka założyła przy rozpoczęciu produkcji, że sprzedaż wyniesie 300 000 sztuk i dla takiej ilości rozlicza poniesione koszty. Jest to założenie mocno konserwatywne i wydaje się niespójne z deklarowaną żywotnością gry co najmniej 4 lata.

Ten poziom osiągnięty został na koniec 2019 roku i wszystkie nakłady poniesione na produkcję gry Green Hell zostały ujęte w Rachunku zysków i strat w pozycji Zmiana stanu rezerw.

Rachunek zysków i strat (wariant porównawczy)	01.10.2019	01.10.2018	01.01.2019	01.01.2018
	31.12.2019	31.12.2018	31.12.2019	31.12.2018
	PLN	PLN	PLN	PLN
Przychody netto ze sprzedaży	1 333 882,67	1 408 056,06	2 971 719,82	3 465 527,36
Przychody netto ze sprzedaży produktów	2 354 953,25	1 965 531,93	6 985 926,82	4 659 819,39
Zmiana stanu produktów	- 1 021 070,58	- 557 475,87	- 4 014 207,00	- 1 194 292,03

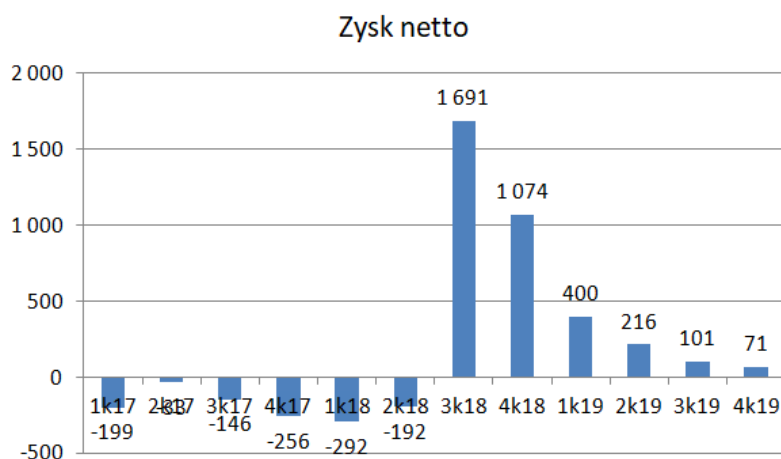
Przedstawione informacje są prywatnymi opiniami autora i nie stanowią rekomendacji inwestycyjnych. Czytelnik musi być świadomy, że wyłącznie on ponosi odpowiedzialność z tytułu podejmowanych decyzji inwestycyjnych.

Trzeba podkreślić, że już wszystkie dotychczas poniesione wydatki na produkcję Green Hell są w kosztach i nie ma w aktywach żadnych zapasów. A zatem w kolejnych kwartałach przychody ze sprzedaży nie będą pomniejszane o rozliczenie nakładów.

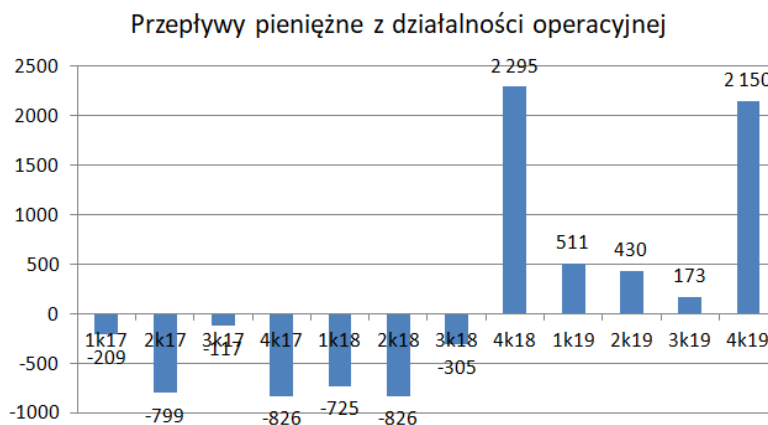
Kwartalne koszty działalności w 4 kwartałe wyniosły 1,08 mln zł. Biorąc pod uwagę średnią cenę sprzedaży netto 40 zł za kopię spółka musi sprzedać ok. 25 000 sztuk kwartalnie, żeby je pokryć.

W kolejnych kwartałach zapewne koszty będą niższe, bo część wydatków będzie ujmowana tylko bilansowo jako nakłady na nową grę.

Wprowadzenie tryby kooperacji oraz późniejsze wydanie gier na konsole powinno zdecydowanie przekroczyć te minima, a tym samym można oczekiwać znacznej poprawy zysku netto w 2020 roku (szczególnie od 2 kwartału).



Spółka generuje bardzo mocne przepływy operacyjne, gdyż duża część nakładów produkcyjnych poniesiona była w 2017 i 2018 roku.



Sytuacja płynnościowa jest znakomita. Spółka ma na rachunku już ponad 6 mln zł gotówki i tylko symboliczne zobowiązania (273 tys. zł.). Pozwoli to na wyprodukowanie kolejnej gry bez pozyskiwania dodatkowego finansowania.

Podsumowanie

Ekipa z Creepy Jar pokazała, że potrafi zrobić dobrą i dochodową grę.

Przedstawione informacje są prywatnymi opiniami autora i nie stanowią rekomendacji inwestycyjnych. Czytelnik musi być świadomy, że wyłącznie on ponosi odpowiedzialność z tytułu podejmowanych decyzji inwestycyjnych.

Ten sukces jest nie tylko medialny (jak w wielu giełdowych gamedevach), ale również gotówkowy. Spółka ma dużo gotówki pozwalającej jej ze spokojem pracować nad kolejnym tytułem, który ma być wydany w II połowie 2021 r.

Ale potencjał Green Hell nie został jeszcze wyczerpany.

7 kwietnia 2020 r. wydana została wersja co-op, na którą czeka wielu graczy, co powinno przełożyć się na kolejne sprzedane kopie.

A w 3 kwartale 2020 r. mają pojawić się wersje konsolowe i jest szansa, że Green Hell może powtórzyć sukces z PC.