



MOONLIT

JEDNOSTKOWY RAPORT
KWARTALNY
01.10.2021 – 31.12.2021

Moonlit Spółka Akcyjna

KRAKÓW, 14 LUTEGO 2022 r.

SPIS TREŚCI

List Zarządu do Akcjonariuszy	3
Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu	4
Podstawowe dane	4
Dane kontaktowe i rejestrowe	4
Podstawowe dane	4
Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w czwartym kwartale 2021 roku	5
Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte po zakończeniu czwartego kwartału 2021 roku	6
Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.	6
Komentarz Spółki do danych finansowych objętych raportem	6
Skrócony jednostkowy rachunek zysków i strat	7
Skrócony jednostkowy bilans	8
Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych	10
Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym	12
Portfolio realizowanych projektów	13
Model Builder	13
Dog Trainer	15
Stanowisko zarządu odnośnie możliwości zrealizowania prognoz	16
Podejmowane przez Spółkę w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań	16
Opis organizacji grupy kapitałowej	17
Struktura akcjonariatu Spółki	18
Informacje o zatrudnieniu	18

1. List Zarządu do Akcjonariuszy

Szanowni Akcjonariusze,

oddajemy w Państwa ręce raport zamykający czwarty kwartał 2021 roku, w którym staraliśmy się uchwycić aktualną sytuację Spółki oraz najważniejsze wydarzenia, które miały miejsce w tym okresie, a także wyniki finansowe Moonlit S.A

W czwartym kwartale 2021 roku Spółka wraz z wydawcą gry Model Builder - GMG Label Ltd oraz Kubą Wójcikiem (pomysłodawcą gry), prowadziła prace mające na celu ukończenie produkcji, a także przygotowywała plan działań marketingowych potrzebnych do przeprowadzenia skutecznej akcji premierowej. W skład tych działań wchodziły: działania z zakresu performance w Social Media (płatne reklamy) na następujących platformach: Google Ads, Facebook Ads, Twitter Ads, TikTok Ads, Influencer Marketing, wysyłka kluczy i materiałów promocyjnych do prasy polskiej, jak i zagranicznej, przygotowanie specjalnego trailera ogłaszającego premierę gry, marketing szeptany na forach gamingowych (ze szczególnym uwzględnieniem portali w Azji), a także wysyłkę kluczy do gry do influencerów. Wszystkie działania miały na celu zbudowanie możliwie największej ekspozycji gry w dniu premiery.

Na dzień publikacji niniejszego raportu gra Model Builder została wydana i zbiera w większości pozytywne recenzje, a jej sprzedaż utrzymuje stabilny poziom. Spółka przyjęła strategię całodobowego wspierania graczy w pierwszym tygodniu sprzedaży i w razie potrzeby wsparcie w takim zakresie będzie kontynuowane do czasu usunięcia utrudniających rozgrywkę zakłóceń. Znalezione przez graczy błędy są na bieżąco analizowane, a poprawki przygotowywane z maksymalną możliwą częstotliwością. Problemem, którego nie wzięto pod uwagę przed premierą, jest niższa niż zakładano wydajność komputerów na jakich grają azjatyccy gracze. Aby go rozwiązać Spółka zdecydowała się na przeprowadzenie głębokiej optymalizacji gry i wprowadzenie trybu obsługującego słabszy sprzęt natychmiast po wykryciu problemu.

Zainteresowanie grą Model Builder, w szczególności na rynkach azjatyckich, w ciągu pierwszych dni premiery, okazało się bardzo wysokie. Unikalna mechanika gry, niezagospodarowana nisza tematyczna oraz intensywne działania promocyjne na wschodnim rynku, pozwoliły zainteresować największe serwisy branżowe nie tylko w Azji, ale i na świecie. Model Builder trafił na łama takich serwisów jak Game*Spark (Japonia, miesięczna liczba wizyt: 8,9 mln czytelników, wg. similarweb.com), IGN China (Chiny, miesięczna liczba wizyt: 320 tys. czytelników), IGN.COM (Stany Zjednoczone, miesięczna liczba wizyt: 108 mln czytelników). Projekt został również zaprezentowany w największym chińskim magazynie UCG oraz zainteresował największy niezależny technologiczno-lifestylowy blog w Polsce - Spidersweb.pl

Już w najbliższym czasie Spółka planuje rozpocząć rozbudowę gry o rozszerzenia DLC. Naszym zamiarem jest reagowanie na potrzeby graczy i kształtowanie zawartości bazując na informacji zwrotnej uzyskanej od użytkowników. Spółka prowadzi jednocześnie rozmowy z podmiotami o dużej renomie na rynku modelarskim, które wyraziły wstępne zainteresowanie na dołączenie produkowanych przez nie modeli do gry.

Najświeższe informacje na temat rozwoju Spółki oraz jej projektów znajdą Państwo na naszych kanałach Social Media, na które serdecznie zapraszamy:

Facebook Model Builder: <https://www.facebook.com/modelbuildergame>
Instagram Model Builder: <https://www.instagram.com/modelbuildergame>
Twitter Model Builder: <https://twitter.com/modelbuildersim>
Discord Model Builder: <https://discord.gg/XUCDwej>
Facebook Moonlit: <https://www.facebook.com/moonlit.games>
Twitter Moonlit: <https://twitter.com/moonlitgs>
LinkedIn Moonlit: <https://www.linkedin.com/company/5192455>
TikTok Model Builder: <https://www.tiktok.com/@modelbuildergame>

Z wyrazami szacunku

Michał Gardela oraz Maciej Kowalówka

2. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

Niniejszy raport kwartalny Moonlit S.A. za okres od 1 października 2021 r. do 31 grudnia 2021 r. został sporządzony zgodnie z przepisami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”. Spółka prowadzi księgi rachunkowe zgodnie z wymogami Ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (Dz. U. z 2021 r. poz. 217 z późn. zm.) obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność.

3. Podstawowe dane

3.1. Dane kontaktowe i rejestrowe

Firma:	Moonlit Spółka Akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba i adres:	ul. Łobzowska 16 lok. 9, 31-140 Kraków, Polska
Adres poczty elektronicznej:	contact@moonlit.games
Strona internetowa:	www.moonlit.games
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS:	0000718186
Regon:	362001973
NIP:	9452185161

Moonlit S.A. (w niniejszym raporcie również: „**Spółka**”, „**Moonlit**”) powstała na podstawie aktu notarialnego z dnia 24 listopada 2017 r. (rep. A Nr 3365/2017), sporządzonego przez notariuszkę Jadwigę Zacharzewską.

Postanowieniem z dnia 14 lutego 2018 r. (sygn. akt KR.XI NS-REJ.KRS/4328/18/462) wydanym przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, Spółka została zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców KRS pod numerem 0000718186.

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

3.2. Podstawowe dane

Na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Zarządu był następujący:

- **Michał Gardela** - Prezes Zarządu
- **Maciej Kowalówka** - Wiceprezes Zarządu

Na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Rady Nadzorczej był następujący:

- **Dawid Sękowski** - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- **Tomasz Muchalski** - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
- **Jacek Głowacki** - Członek Rady Nadzorczej
- **Jakub Wójcik** - Członek Rady Nadzorczej
- **Mateusz Grabowski** - Członek Rady Nadzorczej

4. Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w czwartym kwartale 2021 roku

Październik 2021 r.

- W dniach 1 - 7 października 2021 r. podczas odbywającego się online festiwalu Steam Next Fest Spółka zaprezentowała nowe demo gry Model Builder. Wzbogacona m.in. o tryb fabularny oraz nowe kultowe modele wersja demonstracyjna, była dostępna do pobrania za darmo z platformy Steam dla wszystkich użytkowników i cieszyła się dużą popularnością. Demo zostało pobrane przez ponad 20 000 użytkowników.
- Dzięki uprzejmości partnera Spółki - firmy Wacom, Moonlit zaprezentowała nową wersję demonstracyjną gry Model Builder w ramach Festiwalu Komiksów i Gier w Łodzi, które trwały w dniach 2 i 3 października 2021 roku. Osoby odwiedzające stanowisko Wacom mogły zagrać w grę przy użyciu tabletu graficznego naszego partnera. Wprowadzenie obsługi tego typu rozwiązań zostało bardzo pozytywnie odebrane. Gracze chwalili przede wszystkim większą immersję płynącą z rozgrywki oraz intuicyjność zastosowanych mechanizmów.
- Spółka zaprezentowała nową wersję demonstracyjną gry także podczas jednej z największych imprez gamingowych w Wielkiej Brytanii - EGX Londyn edycja 2021. Od 7 do 10 października 2021 r. odwiedzający stoisko Spółki mieli okazję przetestować demo gry oraz dowiedzieć się więcej o samym tytule. Zainteresowanie jakim gra cieszyła się podczas targów, znalazło swoje odzwierciedlenie w liczbach - efektem udziału w wydarzeniu było odnotowanie przez Moonlit dodanie tytułu Model Builder do listy życzeń na Steam przez ponad 1500 graczy.
- 12 października 2021 r. Spółka podpisała umowę o wzajemnej promocji oraz uzyskała licencję na wykorzystanie produktów Xuzhou Gaoming Industrial Coating Co. Ltd. - farb SM Color w grze Model Builder. Był to kolejny krok w kierunku zwiększenia widoczności gry w Chinach, skąd pochodziła coraz większa część listy życzeń na platformie Steam.
- W połowie października 2021 r. Spółka przeprowadziła rebranding gry Model Builder. Miesiące pracy nad nowym logotypem, który lepiej oddaje charakter gry i jej możliwości, zostały zakończone. Zmiana logotypu gry została pozytywnie przyjęta przez społeczność skupioną wokół tytułu. Gracze chwalili przede wszystkim dobór kolorów oraz unikatowość logotypu.

Listopad 2021 r.

- W listopadzie 2021 r. opis gry Model Builder oraz fakt zbliżającej się premiery tytułu zostały opublikowane na łamach UCG - chińskiego magazynu branży gier wideo. Model Builder został wymieniony jako jedna z istotnych gier, które będą miały premierę w 2022 r. obok tak znanych produkcji jak np. God Of War, czy Dying Light.

Grudzień 2021 r.

- W grudniu 2021 r. Model Builder został nominowany do Top 100 of 2021, konkursu na najlepszą grę z sektora indie organizowanego przez IndieDB, platformę wspierającą sektor gier niezależnych.

- 10 grudnia 2021 r. na platformie Steam, w serwisie YouTube oraz w mediach społecznościowych zaprezentowany został nowy trailer gry Model Builder, stworzony we współpracy z Green Man Gaming oraz agencją Supernaut. Materiał powstał w celach intensyfikacji promocji najnowszego tytułu Spółki.

5. Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte po zakończeniu czwartego kwartału 2021 roku

Styczeń 2022 r.

- W dniach 1 - 3 stycznia 2022 r. gra Model Builder prezentowana była w ramach Jump High Game Festival, azjatyckiego wydarzenia branżowego organizowanego przez platformę streamingową Douyu, jeden z największych portali tego typu w Chinach.
- 7 stycznia 2022 r. gra Model Builder została zaprezentowana podczas wydarzenia HeyBox Game Festival na chińskiej wersji platformy Steam.

Luty 2022 r.

- w dniu 8 lutego 2022 r. odbyła się premiera pierwszej autorskiej produkcji Moonlit S.A.. Gra została ciepło przyjęta przez graczy. Do godziny 17:00 dnia 14 lutego 2022 sprzedano 26 632 sztuki gry (po uwzględnieniu dokonanych do tego momentu zwrotów liczba sprzedanych sztuk wynosi 22 586), wishlista osiągnęła poziom 111 399 chętnych na zakup gry. W dniach następujących po publikacji niniejszego raportu Spółka zamierza udostępnić graczom kolejne poprawki do gry oraz rozpocząć udostępnianie dodatkowych modeli w formie płatnych oraz bezpłatnych rozszerzeń.

6. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.

6.1. Komentarz Spółki do danych finansowych objętych raportem

Na dzień 31 grudnia 2021 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 4 450 131,21 zł, w tym 3 179 369,91 zł stanowiły kapitały własne, a 4 102 310,43 zł aktywa obrotowe. W czwartym kwartale 2021 r. Spółka zwiększyła wartość zapasów do kwoty 3 430 974,63 zł przez wykonane prace deweloperskie nad aktualnie prowadzonymi projektami. Jednocześnie w zakończonym kwartale Spółka poniosła koszty działalności operacyjnej w wysokości 825 079,42 zł. Wynikają one w głównej mierze z wynagrodzeń (240 999,48 zł) oraz kosztów podwykonawstwa (usługi obce: 525 449,77 zł), na które w czwartym kwartale 2021 r. składały się przede wszystkim usprawnienia QoL (Quality of Life) mające na celu uatrakcyjnienie rozgrywki, usuwanie bugów oraz dalsze tworzenie modeli 3D, ilustracji 2D oraz usługi optymalizacji interfejsu użytkownika gry Model Builder. Spółka w dalszym ciągu nabywała również zewnętrzne usługi z zakresu projektowania gier, aby uniknąć zjawiska błędów stronniczości, często popełnianego przez zespoły kreatywne w długich procesach produkcyjnych. Usługi zewnętrzne z zakresu projektowania gier zakupywane były również w związku z projektem Dog Trainer.

Zaznaczyć należy, że podane koszty działalności operacyjnej składają się również z amortyzacji środków trwałych, wartości niematerialnych i prawnych w kwocie 8 383,66 zł.

Zgodnie z zawartą umową wydawniczą z dnia 13 lipca 2021 r. z GMC Label Limited spółka Moonlit S.A otrzymała w IV kwartale 2021 r. zaliczki w wysokości 772 258,92 zł netto.

W rezultacie strata netto za IV kwartał 2022 r. równa 168 457,10 zł jest zgodna z założeniami budżetowymi Spółki i ma pokrycie w realizacji planu produkcyjnego gier. Po rozpoczęciu sprzedaży tytułów Model Builder oraz Dog Trainer, Spółka spodziewa się znacząco zwiększyć przychody, co w jej ocenie wpłynie pozytywnie na wartość Spółki oraz umożliwi jej dalszy rozwój.

6.2. Skrócony jednostkowy rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat (PLN)	01.10.2021- 31.12.2021	01.01.2021- 31.12.2021	01.10.2020- 31.12.2020	01.01.2020- 31.12.2020
Przychody netto ze sprzedaży	664 520,62	2 301 344,16	140 083,41	534 529,03
Przychody netto ze sprzedaży produktów	2 600,00	77 600,00	0,00	30 000,00
Zmiana stanu produktów	661 920,62	2 223 744,16	140 083,41	504 529,03
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
Koszty działalności operacyjnej	825 079,42	3 289 541,30	291 452,92	1 267 062,11
Amortyzacja	8 383,66	31 992,98	1 952,03	65 885,84
Zużycie materiałów i energii	13 390,48	55 461,42	1 325,98	16 268,06
Usługi obce	525 449,77	1 577 912,21	199 456,99	925 327,71
Podatki i opłaty	1 730,53	10 078,80	7 450,47	11 824,52
Wynagrodzenia	240 999,48	1 073 814,19	78 920,36	241 018,84
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	30 633,26	105 498,28	-112,66	4 755,06
Pozostałe koszty rodzajowe	4 492,22	9 877,18	2 250,751	1 982,08
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	424 906,24	209,00	0,00
Zysk (strata) ze sprzedaży	-160 558,80	-988 197,14	-151 369,51	-732 533,08
Pozostałe przychody operacyjne	-10 323,37	200 863, 35	2 410,05	107 864,99
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dotacje	0,00	177 850,00	0,00	58 367,07
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	-10 323,37	23 013,35	2 410,05	49 497,92
Pozostałe koszty operacyjne	-2 425,07	2 750,54	19 992,89	23 533,43
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00

Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	3 524,53
Inne koszty operacyjne	-2 425,07	2 750, 541	19 992,89	20 008,90
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-168 457,10	-790 084,33	-168 952,35	-648 201,52
Przychody finansowe	-10 150,30	0,00	0,00	2 675,33
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00	0,00	2 675,33
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	-10 150,30	0,00	0,00	0,00
Koszty finansowe	-11 973,60	2 041,88	248,83	622,18
Odsetki	0,00	0,00	0,00	59,38
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	-11 973,60	2 041,88	-57,44	562,80
Zysk (strata) brutto	-166 633,80	-792 126,21	-168 894,91	-646 148,37
Podatek dochodowy	-421 928,00	-451 241,00	107 272,00	-36 143,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) netto	255 294,20	-340 885,21	-276 166,91	-610 005,37

6.3. Skrócony jednostkowy bilans

Aktywa (PLN)	31.12.2021	31.12.2020
Aktywa trwałe	347 820,78	29 809,15
<u>Wartości niematerialne i prawne</u>	<u>3 330,00</u>	<u>0,00</u>
Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
Wartość firmy	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	3 330,00	0,00
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
<u>Rzeczowe aktywa trwałe</u>	<u>35 702,78</u>	<u>28 442,15</u>
Środki trwałe	35 702,78	28 442,15
Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00

<u>Należności długoterminowe</u>	0,00	0,00
Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
<u>Inwestycje długoterminowe</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Nieruchomości	0,00	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
<u>Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>308 788,00</u>	<u>1 367,00</u>
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	308 788,00	1 367,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	4 102 310,43	4 101 599,77
<u>Zapasy</u>	<u>3 430 974,63</u>	<u>1 637 421,71</u>
Materiały	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	3 364 504,24	1 565 666,32
Produkty gotowe	66 470,39	66 470,39
Towary	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	5 285,00
<u>Należności krótkoterminowe</u>	<u>145 871,38</u>	<u>195 690,55</u>
Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek	145 871,38	195 690,55
<u>Inwestycje krótkoterminowe</u>	<u>512 833,57</u>	<u>2 257 918,27</u>
Krótkoterminowe aktywa finansowe	512 833,57	2 257 918,27
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
<u>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>12 630,85</u>	<u>10 569,24</u>
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	4 450 131,21	4 131 408 ,92

Pasywa (PLN)	31.12.2021	31.12.2020
Kapitał własny	3 179 369,91	3 520 255,12
<u>Kapitał (fundusz) podstawowy</u>	<u>549 999,90</u>	<u>549 999,90</u>
<u>Kapitał (fundusz) zapasowy</u>	<u>2 970 255,22</u>	<u>3 580 260,59</u>
<u>Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny</u>	<u>0,00</u>	0,00
<u>Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe</u>	<u>0,00</u>	0,00
<u>Zysk (strata) z lat ubiegłych</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
<u>Zysk (strata) netto</u>	<u>-340 885,21</u>	<u>-610 005,37</u>
<u>Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego</u>	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania razem	1 270 761,30	611 153,80
<u>Rezerwy na zobowiązania</u>	<u>7 268,86</u>	<u>159 909,00</u>
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	5 589,00	149 409,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	1 679,86	0,00
Pozostałe rezerwy	0,00	10 500,00
<u>Zobowiązania długoterminowe</u>	0,00	0,00
Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
<u>Zobowiązania krótkoterminowe</u>	<u>265 250,12</u>	<u>147 332,17</u>
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	50,00	50,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	265 200,12	147 282,17
<u>Rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>998 242,32</u>	<u>303 912,63</u>
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	998 242,32	303 912,63
PASYWA RAZEM	4 450 131,21	4 131 408,92

6.4. Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia, PLN)	01.10.2021-31.12.2021	01.01.2021-31.12.2021	01.10.2020-31.12.2020	01.01.2020-31.12.2020
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-34 487,89	- 1 789 521,19	-12 669,73	-721 710,89

Zysk (strata) netto	<u>255 294,20</u>	<u>-340 885,21</u>	<u>-277 443,08</u>	<u>-610 005,37</u>
Korekty razem	<u>-289 782,09</u>	<u>-1 448 635,98</u>	<u>264 773,35</u>	<u>-111 705,52</u>
Amortyzacja	8 383,66	31 992,98	1 952,03	65 885,84
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	-11 973,60	2 041,88	0,00	0,00
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00	0,00	-381,63
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw	-435 844,28	-452 608,00	118 163,00	-24 746,00
Zmiana stanu zapasów	-661 920,62	-1 793 552,92	-145 154,83	-509 814,03
Zmiana stanu należności	-144 267,07	-50 819,17	-18 250,16	2 035,74
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	56 047,55	117 917,95	-13 502,84	70 797,96
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	899 792,25	696 391,30	321 566,15	284 516,60
Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-34 487,89	-1 789 521,19	-12 669,73	-721 710,89
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-2 244,05	44 818,12	0,00	319 074,30
<u>Wpływy</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>331 454,19</u>
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Z aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	331 454,19
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	44 818,12	0,00	0,00
<u>Wydatki</u>	<u>-2 244,05</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>12 379,89</u>
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-2 244,05	0,00	0,00	12 379,89
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Na aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 244,05	44 818,12	0,00	319 074,30
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	0,00	0,00	74 200,00	2 425 785,03
<u>Wpływy</u>	0,00	0,00	0,00	2 499 995,00

Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Wydatki	0,00	0,00	0,00	74 209,97
Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
Spląty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	9,97
Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	74 200,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	0,00	0,00	74 200,00	2 425 785,03
Przepływy pieniężne netto	57 392,40	-1 744 703,07	86 869,73	2 023 148,44
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	57 392,40	-1 744 703,07	86 869,73	2 023 148,44
Środki pieniężne na początek okresu	2 257 536,64	2 257 536,64	234388,20	234 388,20
Środki pieniężne na koniec okresu	512 833,57	512 833,57	2 257 536,64	2 257 536,64

6.5. Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym

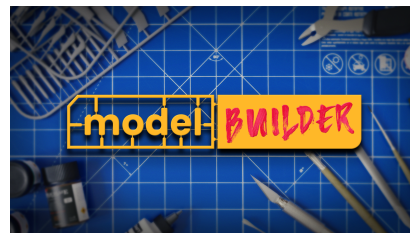
Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym (PLN)	01.10.2021-31.12.2021	01.01.2021-31.12.2021	01.10.2020-31.12.2020	01.01.2020-31.12.2020
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	2 924 075,17	3 520 255,12	3 871 898,20	1 704 465,49
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	549 999,90	549 999,90	500 000,00	500 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	2 943 934,82	3 580 260,59	1 952 357,91	1 952 357,91
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-610 005,37	-610 005,37	-83 396,52	-83 396,52
Wynik netto	255 294,20	-340 885,21	-268 246,53	-610 005,37

Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	3 179 369,91	3 179 369,91	3 520 255,12	3 520 255,12
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	3 179 369,91	3 179 369,91	3 520 255,12	3 520 255,12

7. Portfolio realizowanych projektów

7.1. Model Builder

Model Builder to gra z gatunku symulatorów, w której użytkownik ma możliwość wcielenia się w rolę profesjonalnego modelarza. Oczekiwany sukces komercyjny produkcji opierał się na pomysłach wypełnienia niezagospodarowanej niszy gier wideo o tematyce modelarstwa. Jednocześnie projekt stanowi odpowiedź na oczekiwania tych graczy, którzy poszukują gier pozbawionych przemocy, czy aktów destrukcji, w to miejsce wybierając tytuły pozwalające na swobodną, odświeżającą, a jednocześnie kreatywną rozgrywkę.



Została ona zaprojektowana w taki sposób, aby przyjemność z gry czerpali zarówno stawiający pierwsze kroki w świecie modelarstwa, jak również profesjonaliści. Takie założenie koncepcyjne miało na celu maksymalizację możliwości sprzedażowych tytułu, co ma zostać osiągnięte poprzez położenie dużego nacisku na zachowanie realizmu składania oraz malowania modeli. Jednocześnie jednym z najważniejszych atutów gry, jest umożliwienie graczom takiej rozgrywki, która pozwala na zdobywanie praktycznych umiejętności modelarskich, jakie gracze będą mogli wykorzystać w składaniu rzeczywistych modeli.

Dążąc do stworzenia gry, która w jak najwyższym stopniu stanowiła będzie odpowiedź na potrzeby graczy, już na wczesnym etapie produkcji Spółka postawiła na systematyczne budowanie społeczności wokół tytułu. Zaowocowało to rozwinięciem rozgrywki do formy określanej przez Moonlit jako "Virtual Hobby" i uczynienie Model Builder bardziej rozbudowaną grą niż początkowo zakładano. Obok pierwotnie planowanego trybu rozgrywki "sandbox", który skupiał się na swobodnym i relaksującym doświadczeniu tworzenia modeli, do produkcji wprowadzony został fabularyzowany tryb kariery. Rozbudował on rozgrywkę o aspekt ekonomiczny, ale także uczynił ją bardziej atrakcyjną dla graczy, którzy oczekują w grze ciekawej narracji.

Założeniem biznesowym Spółki przyświecającym produkcji, było stworzenie gry mającej szansę na status evergreena. Moonlit dąży do osiągnięcia powyższego celu m.in. poprzez stałe poszerzanie możliwości rozgrywki. Przykładowym owocem powyższych działań, jest nawiązanie relacji z 11 bit studios S.A., dzięki czemu w Model Builder dostępne są modele z gry Frostpunk, czy też z firmą Wacom, dzięki której Spółka poznała możliwości wykorzystania w grze tabletów graficznych. Efektem stale rozbudowywanej sieci partnerstw wokół gry, są także wymierne działania promocyjne i budowa autentyczności projektu wśród graczy i modelarzy.

Spółka zdecydowała, iż premiera gry Model Builder odbędzie się w dniu 8 lutego 2022 r. Zmiana daty podyktowana była rekomendacją przedstawicieli serwisu Steam, którzy poinformowali Spółkę o planowanym na dzień 27 stycznia 2022 r. rozpoczęciu Steam Lunar New Year Sale 2022 - wyprzedaży w sklepie internetowym store.steampowered.com, która zakończyła się 3 lutego 2022 r. Przedstawiciele serwisu Steam zarekomendowali przesunięcie premiery gry na najbliższy termin po zakończeniu Steam Lunar New Year Sale

2022, jednocześnie odradzając Spółce przeniesienie premiery na datę przed dniem 27 stycznia 2022 r., tj. przed rozpoczęciem wspomnianej wyprzedaży.

Przesunięcie premiery gry na dzień 8 lutego 2022 r., a więc na pierwszy możliwy termin po zakończeniu tegorocznego Steam Lunar New Year Sale, pozwoliło na zwiększenie widoczności oraz możliwości promocyjnych tytułu w serwisie Steam, przy jednoczesnej minimalizacji ryzyka związanego ze zwiększoną dostępnością produktów konkurencyjnych względem Model Builder w okresie powyższej wyprzedaży.



Model angielskiego myśliwca z czasów II Wojny Światowej z niestandardowym malowaniem.



Model statku kosmicznego odtworzony i pomalowany w grze Model Builder z użyciem luminescencyjnych farb.

OBECNI PARTNERZY



7.2. Dog Trainer

Dog Trainer to symulator, w którym gracz wcieli się w rolę profesjonalnego trenera psów. Jednym z głównych założeń produkcji jest wyeksponowanie interakcji człowieka z psem oraz tworzącej się między nimi więzi. Źródłem pomysłu na tematykę gry oraz inspiracji dla zespołu produkcyjnego Spółki, jest pies rasy Border



Collie, należący do jednego z pracowników i często towarzyszący mu w siedzibie studia. Przed przystąpieniem do rozpoczęcia prac produkcyjnych, pomysł na grę został poddany bardzo solidnej analizie, zarówno pod względem oceny potencjalnej przyjemności płynącej z rozgrywki, jak również możliwości przewyciężenia przewidywanych problemów technicznych. Przede wszystkim jednak dokonano rygorystycznej analizy marketingowej. W efekcie powyższego ustalono potencjał projektu jako wysoki. Stwierdzono istnienie niezagospodarowanej niszy w tematyce projektu i jednocześnie ogromnej popularności gier, w których gracz opiekuje się zwierzętami. Przykładami powyższego mogą być takie produkcje jak Nintendogs, Nintendogs + Cats oraz pośrednio: The Sims: Pets, The Sims Cats and Dogs, czy Planet Zoo.

Zainteresowanie z jakim spotkała się zapowiedź gry na platformie Steam, jest argumentem potwierdzającym zasadność postawionych tez i stanowi podparcie dla decyzji Spółki o realizacji tego projektu. Wskaźnikiem obrazującym potencjał gry jest fakt, iż do zestawienia Top Wishlist, Dog Trainer trafił w nieco ponad 48 godzin od opublikowania zapowiedzi.

Ze względu na możliwość przekierowania części zespołu produkcyjnego zaangażowanego dotychczas w prace nad grą Model Builder, możliwe było zintensyfikowanie działań produkcyjnych wokół gry Dog Trainer. W efekcie powyższego, jeszcze w czwartym kwartale 2021 r. weszła ona w fazę prototypowania.

8. Stanowisko zarządu odnośnie możliwości zrealizowania prognoz

Nie dotyczy. Spółka nie przekazywała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych.

9. Podejmowane przez Spółkę w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań



W styczniu 2021 r. Spółka rozpoczęła realizację projektu “Opracowanie technologii High Definition Water System (HDWS) realistycznego graficznego i fizycznego odwzorowania wody w silniku Unity”, na który otrzymała dotację unijną w ramach programu GameInn.

Kluczowymi cechami zaplanowanej technologii są: wsparcie dla nowego pipeline’u graficznego silnika Unity (HDRP) oraz dodanie niespotykanych w innych systemach symulacji wody efektów i funkcjonalności takich jak załamujące się fale, efekt przyboju, czy symulacja prądów strugowych. Innowacyjność technologii ma potencjał globalnego jej wykorzystania przez producentów z branży GameDev, nie istnieją bowiem jeszcze rozwiązania pozwalające na uzyskanie wymienionych powyżej zjawisk w sposób wysoce realistyczny.

Pierwszy rok realizacji projektu zakończył się powodzeniem. Zespół badawczo-rozwojowy osiągnął wszystkie założone w tym okresie kamienie milowe, a Spółka w wymaganym terminie przedłożyła Narodowemu Centrum Badań i Rozwoju obligatoryjny Raport z wykonanych zadań.

10. Opis organizacji grupy kapitałowej

W czwartym kwartale 2021 r. oraz na datę publikacji raportu Spółka odpowiednio nie tworzyła i nie tworzy żadnej grupy kapitałowej w rozumieniu obowiązujących Spółkę przepisów o rachunkowości, ani odpowiednio nie posiadała i nie posiada żadnych udziałów w jakichkolwiek jednostkach zależnych.

Spółka jest jednostką stowarzyszoną PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie. Na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu PlayWay S.A. posiada 1202 000 akcji Spółki, co stanowi 21,85% ogólnej liczby głosów w Spółce na dzień 31 grudnia 2021 r.

11. Struktura akcjonariatu Spółki

W tabeli poniżej zamieszczono (w ujęciu liczbowym i procentowym) informacje dotyczące struktury akcjonariatu Spółki na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na datę publikacji raportu*:

Struktura akcjonariatu na 31 grudnia 2021 r

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1.	PLAYWAY S.A.	1 202 000	21,85%	1 202 000	21,85%
2.	Michał Gardęła	446 420	8,11%	446 420	8,11%
3.	Maciej Siwek	420 982	7,65%	420 982	7,65%
4.	Grzegorz Chyb	437 580	7,95%	437 580	7,95%
5.	Piotr Gardęła	461 420	8,38%	461 420	8,38%
6.	Akcjonariusze poniżej 5%	2 531 597	46,02%	2 531 597	46,02%

Struktura akcjonariatu na dzień publikacji niniejszego raportu*:

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1.	PLAYWAY S.A.	1 202 000	21,85%	1 202 000	21,85%
2.	Michał Gardęła	446 420	8,12%	446 420	8,12%
3.	Maciej Siwek	327 632	5,96%	327 632	5,96%
4.	Grzegorz Chyb	437 580	7,96%	437 580	7,96%
5.	Piotr Gardęła	461 420	8,39%	461 420	8,39%
6.	Akcjonariusze poniżej 5%	2 624 947	47,73%	2 624 947	47,73%

* Zgodnie z informacjami przekazanymi przez kluczowych akcjonariuszy, uwzględnione zostały w szczególności transakcje o charakterze motywacyjnym, niepodlegające raportowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami, a dokonane przez Macieja Siwek na rzecz zespołu produkcyjnego gry Model Builder. Przekazane współpracownikom pakiety akcji są lub będą objęte umowami o zakazie rozporządzania nimi.

12. Informacje o zatrudnieniu

Według stanu na dzień 31 grudnia 2021 r. Spółka zatrudniała 4 pracowników w rozumieniu kodeksu pracy, na stałe współpracowała natomiast z 10 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

Sporządzono w Krakowie, dnia 14 lutego 2022 r.