



MOONLIT

JEDNOSTKOWY RAPORT
KWARTALNY
01.07.2021 – 30.09.2021

Moonlit Spółka Akcyjna

KRAKÓW, 12 LISTOPADA 2021 r.

SPIS TREŚCI

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

1. List Zarządu do Akcjonariuszy

Szanowni Akcjonariusze,

oddajemy w Państwa ręce raport zamykający trzeci 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.

Trzeci kwartał 2021 roku był okresem, w którym Spółka rozpoczęła współpracę z wydawcą - Spółką GMG Label Limited. Zarząd pozytywnie ocenia współpracę z GMG Label oraz istotne wsparcie jakie Spółka otrzymała w obszarach marketingu i produkcji. Współpraca z tak doświadczonym podmiotem pozwala Zarządowi podejmować decyzje, które mogą mieć pozytywny wpływ na wyniki sprzedaży gry Model Builder. Efektem współpracy z wydawcą znającym trendy sprzedażowe w branży GameDev, była pomoc w znalezieniu optymalnego okna czasowego na wydanie gry Model Builder. Po licznych konsultacjach i analizach Zarząd w porozumieniu z wydawcą zdecydował wydać grę Model Builder w dniu 27 stycznia 2022 r. Spółka pierwotnie planowała rozpocząć sprzedaż gry w czwartym kwartale 2021 r., natomiast ze względu na znaczne zagęszczenie premier oraz promocji na platformie Steam w nadchodzących tygodniach premiery gry wiązałyby się ze zbyt dużym ryzykiem zmniejszenia skuteczności działań marketingowych przez konkurowanie ze znacznie większymi studiami, które dysponują istotnie większymi nakładami marketingowymi na promowanie swoich tytułów. Premiery początkiem przyszłego roku daje również dodatkowe możliwości marketingowe poprzez promocję gry wraz z produkcjami realizowanymi przez partnerów biznesowych Spółki. Dodatkową przesłanką na rzecz ustalenia daty styczniowej były historycznie słabe wyniki sprzedażowe podobnych gier na platformie Steam w okolicach listopada i grudnia.

Ostatnie miesiące były również okresem, w którym wielokrotnie prezentowaliśmy Model Buildera na targach branżowych. Gra, z każdą kolejną iteracją otrzymuje nowe funkcjonalności, poszerzana jest liczba modeli, a społeczność skupiona wokół gry ciepło odbiera dodawane nowości, co wskazuje na duże korzyści z przyjętej strategii marketingowej i produkcyjnej. Pomimo panujących ograniczeń, udało nam się wziąć udział w targach EGX w Londynie gdzie nasze stanowisko cieszyło się największym zainteresowaniem spośród wszystkich gier prezentowanych w ramach polskiego stoiska.

Wartym podkreślenia jest fakt dużego zainteresowania Model Builderem w krajach azjatyckich tj. Chinach, Korei Płd. oraz Japonii, skąd pochodzi coraz większa grupa odbiorców czekających na premierę tytułu. W tym celu GMG Label Ltd. zawarł umowę ze spółką Arcus Key, która rozpoczyna obecnie zakrojone na szeroką skalę działania PR-owe w Chinach. Dodatkowo w odpowiedzi na liczne zgłoszenia ze strony tamtejszej społeczności postanowiliśmy dodać do gry modele, o których obecność prosili tamtejsi gracze, natomiast sama gra zostanie zlokalizowana w językach chińskim, koreańskim oraz japońskim. Gra w dniu premiery będzie dostępna łącznie w 10 językach.

Ostatnie miesiące to również wyteżony okres działań marketingowych, skupionych wokół obszaru produkcji. W listopadzie 2021 roku światło dzienne ujrzał rebranding gry Model Builder. Nowe logo to jedynie część zmiany wizerunkowej, która swoje odzwierciedlenie znajduje również w nowych funkcjonalnościach dodawanych do gry. W najbliższych tygodniach planujemy również udostępnić niepublikowaną wersję gry do wglądu mediów gamingowych. Wszystkie działania do czasu premiery skupiają się na dotarciu do nowych, potencjalnych odbiorców, którzy są zainteresowani naszą grą.

Najświeższe informacje na temat rozwoju Spółki oraz jej projektów znajdują 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/moonlitqs>
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 lipca 2021 r. do 30 września 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 30 września 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Zarządu był następujący:

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

Na dzień 30 września 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 trzecim kwartale 2021 roku.

Lipiec 2021 r.

- 7 lipca Spółka zawarła umowę z Lin Yu Chengiem, tajwańskim artystą specjalizującym się w tworzeniu modeli 3D futurystycznych środków transportu. Na podstawie powyższej umowy Spółka nabyła licencję do modeli 3D, które zostaną wykorzystane w grze Model Builder. Umowa przewiduje także wzajemną promocję.
- 13 lipca Spółka zawarła umowę wydawniczą z GMG Label Limited (GMGP) na wydanie gry Model Builder na komputery PC, zarówno na polskim, jak i międzynarodowym rynku. Umowa przyznaje również GMGP dwunastomiesięczne prawo wyłączności wydania gry na pozostałe platformy wydawnicze, gdyby podjęta została decyzja o takim wydaniu. Umowa zakłada otrzymanie przez Spółkę wynagrodzenia w formie zaliczek na poczet wynagrodzenia z przyszłej sprzedaży w łącznej kwocie 220 000 GBP (gwarancja minimalnej sprzedaży), płatnych do dnia wydania gry Model Builder. Dodatkowo GMGP pokrywać ma inne koszty związane z wydaniem gry – w tym w szczególności koszty marketingu, w kwocie nie niższej niż 30 000 GBP oraz nie wyższej niż 98 000 GBP. Udział Spółki w zysku z produkcji ustalono na 65% - udział w zysku będzie należny gdy sprzedaż przekroczy kwotę gwarancji minimalnej sprzedaży oraz po odliczeniu kosztów i podatków wskazanych w umowie wydawniczej, w szczególności wskazanych wyżej kosztów marketingu. W ramach ustaleń dotyczących współpracy Spółki z GMGP, zaktualizowany został także harmonogram działań.
- Spółka wzięła udział w trwającym przez cały miesiąc lipiec Bilibili Summer Game Festival, wydarzeniu z chińskiego rynku, organizowanym przez właściciela jednej z najpopularniejszych chińskich platform streamingowych Bilibili, która pod koniec 2020 roku miała 202 mln aktywnych użytkowników miesięcznie. Stream z rozgrywki na żywo Model Buildera oglądało niemal 1 mln uczestników festiwalu.

Sierpień 2021 r.

- w dniach 25 - 27 sierpnia 2021 r. Spółka wzięła udział w festiwalu Gamescom, jednym z najważniejszych wydarzeń w kalendarzu graczy i branży gamingowej. Tak samo, jak w ubiegłym roku, ze względów epidemicznych wydarzenie odbyło się online. W ramach wydarzenia Spółka dwukrotnie zaprezentowała wersję demonstracyjną gry Model Builder: podczas głównej imprezy pierwszego dnia festiwalu oraz konferencji NRW Indie Expo.
- 30 sierpnia nastąpiło rozpoczęcie współpracy z krakowskim studium Drago entertainment S.A. Nawiązana relacja opiera się na wzajemnej promocji ostatnich produkcji obydwu spółek, Gas Station Simulator (Drago) i Model Builder (Moonlit).

Wrzesień 2021 r.

- w dniach 3 - 6 września 2021 r. Spółka wzięła udział w targach PAX WEST. W trakcie wydarzenia jego uczestnikom zaprezentowano niepublikowany dotąd gameplay, który przedstawiał krok po kroku składanie i malowanie ikonicznego modelu amerykańskiej motoryzacji - samochodu Hot Rod. Udział w targach PAX WEST wpłynął na lepszą widoczność gry. Materiały wideo stworzone przez użytkowników testujących demo obejrzało łącznie ponad 10 000 osób na wszystkich platformach, a wyniki te przełożyły się na wzrost pozycji gry w Steam Top Wishlist o 20 pozycji.

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

Październik 2021 r.

- W dniach 1 - 7 października 2021 r. spółka zaprezentowała nową wersję demo gry Model Builder podczas festiwalu online Steam Next Fest. 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 naszego partnera - firmy Wacom - spółka zaprezentowała wersję demonstracyjną gry Model Builder w ramach Festiwalu Komiksów i Gier w Łodzi, które trwały od 2 do 3 października 2021 roku. Podczas targów odwiedzający stanowisko firmy Wacom mogli zagrać w nasz tytuł przy użyciu tabletu graficznego od naszego partnera. Wprowadzenie obsługi tego typu rozwiązań do gry Model Builder spodobało się odwiedzającym stanowisko. Chwalili oni przede wszystkim większą immersję płynącą z rozgrywki przy pomocy tabletu graficznego, oraz intuicyjność wprowadzonych przez Spółkę rozwiązań.
- Spółka zaprezentowała wersję demonstracyjną gry podczas jednej z największych imprez gamingowych w Wielkiej Brytanii - EGX Londyn 2021. Od 7 do 10 października 2021 odwiedzający nasze stoisko mieli okazję przetestować wersję demo gry oraz dowiedzieć się więcej o samym tytule. Zainteresowanie, jakim gra cieszyła się podczas targów znalazło swoje odzwierciedlenie w liczbach: w trakcie, jak i po zakończeniu wydarzenia Model Builder został dodany do listy życzeń ponad 1500 graczy.
- 12 października 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. Jest to kolejny krok w kierunku zwiększania widoczności gry w Chinach skąd pochodzi coraz większa część listy życzeń na platformie Steam.
- W połowie października Spółka przeprowadziła rebranding gry Model Builder. Miesiące pracy nad nowym logotypem, który będzie lepiej oddawał 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.

6. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.

6.1. Komentarz Spółki do danych finansowych objętych raportem

Na dzień 30 września 2021 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 3 393 698,96 zł, w tym 2 924 075,71 zł stanowiły kapitały własne, a 3 345 897,75 zł aktywa obrotowe. W trzecim kwartale 2021 r. Spółka zwiększyła wartość zapasów do kwoty 2 769 054,01 zł przez wykonane prace deweloperskie nad aktualnie prowadzonymi projektami. Jednocześnie w zakończonym kwartale Spółka poniosła koszty działalności operacyjnej w wysokości 731 055,33 zł. Wynikają one w głównej mierze z wynagrodzeń (288 050,88 zł) oraz kosztów podwykonawstwa (usługi obce: 387 959,46 zł), na które w trzecim kwartale 2021 r. składały się przede wszystkim tworzenie modeli 3D i ilustracji 2D oraz usługi optymalizacji interfejsu użytkownika gry Model Builder. Spółka zakupiła także dodatkowe konsultacje

dot. designu powyższej produkcji, aby osiągnąć możliwie najciekawszą i wciągającą rozgrywkę.

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 z GMG Label Limited spółka Moonlit S.A otrzymała w III kwartale 2021 zaliczkę w wysokości 117 275,40 zł netto.

W rezultacie zaraportowana całkowita strata netto równa -19 859,11 zł 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)	01.07.2021 30.09.2021	01.01.2021 30.09.2021	01.07.2020 30.09.2020	01.01.2020 30.09.2020
Przychody netto ze sprzedaży	583 448,06	1 636 823,54	143 724,89	394 445,62
Przychody netto ze sprzedaży produktów	0,00	75 000,00	0,00	30 000,00
Zmiana stanu produktów	583 448,06	1 561 823,54	143 724,89	364 445,62
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	731 055,33	2 464 461,88	394 323,12	977 859,94
Amortyzacja	8 383,66	23 609,30	23 679,67	63 933,81
Zużycie materiałów i energii	10 837,39	42 070,94	4 649,98	14 942,08
Usługi obce	387 959,46	1 052 462,44	328 370,21	725 870,72
Podatki i opłaty	5 191,47	8 348,27	2 942,61	4 374,05
Wynagrodzenia	288 050,88	832 814,71	33 452,68	162 098,48
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	27 482,38	74 865,02	126,76	4 867,72
Pozostałe koszty rodzajowe	3 150,09	5 384,96	1 101,21	1 773,08
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	424 906,24	0,00	0,00
Zysk (strata) ze sprzedaży	-147 607,27	-827 638,34	-250 598,23	-583 414 32
Pozostałe przychody operacyjne	142 779,50	211 186,72	7,67	105 454,94
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dotacje	142 779,50	177 850,00	0,00	58 367,07
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	0,00	33 336,72	7,67	47 087,87

Pozostałe koszty operacyjne	1 196,13	5 175,61	14,42	16,01
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	0,00
Inne koszty operacyjne	1 196,13	5 175,61	14,42	16,01
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-6 023,90	-621 627,23	-250 604,98	-477 975,39
Przychody finansowe	10 150,30	10 150,30	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	10 150,30	0,00	0,00
Koszty finansowe	13 733,51	14 015,48	248,83	677,23
Odsetki	0,00	0,00	2,61	56,99
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	13 733,51	14 015,48	246,22	620,24
Zysk (strata) brutto	-9 607,11	-625 492,41	-250 853,81	-475 977,29
Podatek dochodowy	10 252,00	-29 313,00	13 316,00	-143 415,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) netto	-19 859,11	-596 179,41	-264 169,81	-332 562,29

6.3. Skrócony jednostkowy bilans

Aktywa (PLN)	30.09.2021	31.12.2020	30.09.2020
Aktywa trwałe	47 801,21	29 809,15	34 551,81
<u>Wartości niematerialne i prawne</u>	<u>8 325,00</u>	<u>0,00</u>	<u>20,66</u>
Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00	0,00
Wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	8 325,00	0,00	20,66
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
<u>Rzeczowe aktywa trwałe</u>	<u>38 180,21</u>	<u>28 442,15</u>	<u>30 373,52</u>
Środki trwałe	38 180,21	28 442,15	30 373,52
Środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00

Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
<u>Należności długoterminowe</u>	0,00	0,00	0,00
Od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
<u>Inwestycje długoterminowe</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>381,63</u>
Nieruchomości	0,00	0,00	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00	381,63
Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>1 296,00</u>	<u>1 367,00</u>	<u>3 776,00</u>
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 296,00	1 367,00	976,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	2 800,00
Aktywa obrotowe	3 345 897,75	4 101 599,77	4 053 497,40
<u>Zapasy</u>	<u>2 769 054,01</u>	<u>1 637 421,71</u>	<u>1 492 266,88</u>
Materiały	0,00	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	2 702 583,62	1 565 666,32	1 420 511,49
Produkty gotowe	66 470,39	66 470,39	66 470,39
Towary	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	5 285,00	5 285,00
<u>Należności krótkoterminowe</u>	<u>102 242,65</u>	<u>195 690,55</u>	<u>177 440,39</u>
Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek	102 242,65	195 690,55	177 440,39
<u>Inwestycje krótkoterminowe</u>	<u>455 822,79</u>	<u>2 257 918,27</u>	<u>2 344 406,37</u>
Krótkoterminowe aktywa finansowe	455 822,79	2 257 918,27	2 344 406,37
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>18 778,30</u>	<u>10 569,24</u>	<u>39 383,76</u>
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	3 393 698,96	4 131 408,92	4 088 049,21

Pasywa (PLN)	30.09.2021	31.12.2020	30.09.2020
Kapitał własny	2 924 075,71	3 520 255,12	3 871 898,20
<u>Kapitał (fundusz) podstawowy</u>	<u>549 999,90</u>	<u>549 999,90</u>	<u>500 000,00</u>
<u>Kapitał (fundusz) zapasowy</u>	<u>2 970 255,22</u>	<u>3 580 260,59</u>	<u>1 204 465,49</u>
<u>Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny</u>	<u>0,00</u>	0,00	0,00
<u>Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe</u>	<u>0,00</u>	0,00	2 499 995,00
<u>Zysk (strata) z lat ubiegłych</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0</u>
<u>Zysk (strata) netto</u>	<u>-596 179,41</u>	<u>-610 005,37</u>	<u>-332 562,29</u>
<u>Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego</u>	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania razem	469 623,25	611 153,80	216 151,01
<u>Rezerwy na zobowiązania</u>	<u>143 145,28</u>	<u>159 909,00</u>	<u>41 746,00</u>
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	120 025,00	149 409,00	41 746,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	23 120,28	0,00	0,00
Pozostałe rezerwy	0,00	10 500,00	0,00
<u>Zobowiązania długoterminowe</u>	0,00	0,00	0,00
Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
<u>Zobowiązania krótkoterminowe</u>	<u>209 202,57</u>	<u>147 332,17</u>	<u>160 835,01</u>
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	50,00	50,00	50,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	209 152,57	147 282,17	160 785,01
<u>Rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>117 275,40</u>	<u>303 912,63</u>	<u>13 570,00</u>
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	117 275,40	303 912,63	13 570,00
PASYWA RAZEM	3 393 698,96	4 131 408,92	4 088 049,21

6.4. Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia, PLN)	01.07.2021 30.09.2021	01.01.2021 30.09.2021	01.07.2020 30.09.2020	01.01.2020 30.09.2020
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-587 762,99	-1 755 033,30	-467 035 ,20	-709 041,16
<u>Zysk (strata) netto</u>	<u>-19 859,11</u>	<u>-596 179,41</u>	<u>-264 169,81</u>	<u>-332 562,29</u>
<u>Korekty razem</u>	<u>-567 903,88</u>	<u>-1 158 853,89</u>	<u>-202 865,39</u>	<u>-376 478,87</u>
Amortyzacja	8 383,66	23 609,30	23 679,67	63 933,81
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	13 733,51	14 015,48	0,00	0,00
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00	603,86	-381,63
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw	-4 552,59	-16 763,72	14 292,00	-142 909,00
Zmiana stanu zapasów	-583 448,06	-1 131 632,30	-149 009,89	-364 659,20
Zmiana stanu należności	64 823,41	93 447,90	-77 903,34	20 285,90
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-29 080,68	61 870,40	17 866,05	84 300,80
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-37 763,13	-203 400,95	-32 393,74	-37 049,55
Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-587 762,99	-1 755 033,30	-467 035,20	-709 041,16
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-16 710,91	-47 062,17	47 824,08	319 074,30
<u>Wpływy</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>59 503,97</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	59 503,97	331 454,19
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Wydatki</u>	<u>16 710,91</u>	<u>47 062,17</u>	<u>11 679,89</u>	<u>12 379,89</u>
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	16 710,91	47 062,17	11 679,89	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	-16 710,91	-47 062,17	47 824,08	319 074,30
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	0,00	0,00	2 499 995,00	2 499 995,00
<u>Wpływy</u>	0,00	0,00	2 499 995,00	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
<u>Wydatki</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	0,00	<u>9,97</u>
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	0,00
<u>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</u>	0,00	0,00	2 499 995,00	2 499 985,03
Przepływy pieniężne netto	-604 473,90	-1 802 095,48	2 080 783,88	2 110 018,17
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-604 473,90	-1 802 095,48	2 080 783,88	2 110 018,17
Środki pieniężne na początek okresu	1 059 915,06	2 257 536,64	263 622,49	234 388,20
Środki pieniężne na koniec okresu	455 441,16	455 441,16	2 344 406,37	2 344 406,37

6.5. Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym

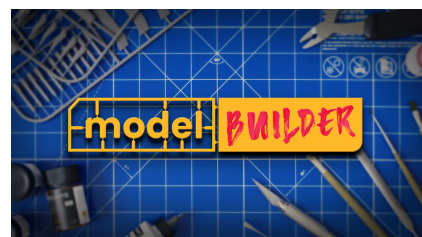
Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym (PLN)	01.07.2021 30.09.2021	01.01.2021 30.09.2021	01.07.2020 30.09.2020	01.01.2020 30.09.2020
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	2 943 934,82	3 520 255,12	1 636 073,01	1 704 465,49
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	549 999,90	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	0,00	-610 005,37	-747 892,42	-83 396,52
Wynik netto	-19 859,11	-596 179,41	-332 562,29	-332 562,29
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	2 924 075,71	2 924 075,71	3 871 898,20	3 871 898,20
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	2 924 075,71	2 924 075,71	3 871 898,20	3 871 898,20

7. Portfolio realizowanych projektów

7.1. Model Builder

Model Builder to gra z gatunku symulatorów, w której użytkownik wcieli się w rolę profesjonalnego modelarza. Oczekiwany sukces komercyjny produkcji opiera się na pomysłach wypełnienia - obecnie niezagospodarowanej - niszy gier wideo o tematyce modelarstwa. Jednocześnie projekt stanowi odpowiedź na oczekiwania coraz większej liczby graczy, którzy wymagają rozgrywki pozbawionej elementów przemocy, czy destrukcji lub nacisku na rywalizację. W to miejsce użytkownicy poszukują gry, która pozwoli im na swobodną, od stresowującą rozgrywkę, przy której będą mogli kreatywnie spędzić czas i nabyć nowe umiejętności. Aby zwiększyć grono potencjalnych odbiorców, w toku prac koncepcyjnych postanowiono zaprojektować rozgrywkę w taki sposób, aby grą mogli być zainteresowani zarówno profesjonalni modelarze, jak i hobbyści czy nowicjusze. W grze położono bardzo duży nacisk na zachowanie realizmu składania i malowania modeli oraz dioram. Jednocześnie gra umożliwi zdobycie praktycznych umiejętności, by posiadana przez tych pierwszych, a zdobywana przez drugich wiedza, mogła być wykorzystywana do realnego sklepania modeli - i odwrotnie. Cechy te dodatkowo są podparte przez możliwość wydrukowania w 3D lub zakupienia części modeli dostępnych w grze.





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

Realizując poczynione założenia koncepcyjne, Spółka jest jednocześnie otwarta na głosy płynące ze strony graczy. Umożliwia to systematyczne budowanie społeczności wokół gry, co przekłada się w bezpośredni sposób na zainteresowanie jej przyszłym zakupem, mierzone pozycją Model Builder na Wishlist serwisu Steam. Ma także wpływ na ewoluowanie pierwotnych decyzji dotyczących założeń produkcji. Owocem wsłuchania się w informacje przekazywane przez graczy oraz analizy potrzeb zgłaszanych przez rynek, w tym przede wszystkim wydawców, była decyzja Spółki o rozwinięciu rozgrywki do formy określanej przez Moonlit jako "Virtual Hobby" i uczynienie Model Builder większą i bardziej rozbudowaną produkcją niż to pierwotnie zakładano. Obok pierwotnie planowanego trybu rozgrywki "sandbox" który skupiał się na swobodnym i relaksującym doświadczeniu tworzenia modeli, do gry został wprowadzony rozbudowany i fabularyzowany tryb kariery. W toku jego realizacji gracz będzie mógł osiągnąć pozycję profesjonalnego modelarza. Ów tryb kariery rozbudowuje rozgrywkę nie tylko o aspekt ekonomiczny czy możliwość wcielenia się w profesjonalnego modelarza realizującego prace na zlecenie, ale także pozwala na odkrycie historii dziadka głównego bohatera gry - wybitnego modelarza, którego dzieła i dokonania poznajemy w trakcie gry. Dodatkowo, w odróżnieniu od gier konkurencji, rozbudowa warstwy fabularnej pozwoliła na wprowadzenie dodatkowych interakcji w warsztatach, w których pracuje gracz. Dzięki temu mamy możliwość dodania nowych mechanik i interakcji.



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

OBECNI PARTNERZY



LYC.Design

Prowadzone są także rozmowy z innymi studiami gier w celu wprowadzenia popularnych modeli do rozgrywki. Ich efektem jest zawarcie umowy z 11 bit studios S.A. na wykorzystanie w Model Builder elementów z gry Frostpunk. Wynikiem potencjalnych i obecnych partnerstw mogą być działania promocyjne, budowa autentyczności projektu wśród graczy i modelarzy, a także możliwość dystrybucji gry lub dodatków w wersji fizycznej, poprzez dodawanie kodów do gry np. do zestawów modeli do sklepania, czy sprzętu do rysowania dla grafików.

Najważniejszym wydarzeniem dotyczącym gry Model Builder, które miało miejsce w trzecim kwartale 2021 r., jest zawarcie korzystnej dla Spółki umowy z GMG Label Limited na wydanie gry na komputery PC. Jeśli podjęta zostanie decyzja o rozszerzeniu dystrybucji o

inne jej warianty, GMG Label Ltd. otrzymało także dwunastomiesięczne prawo do ich wykorzystania. W toku ustaleń poczynionych z wydawcą ostatecznie ustalona została także data premiery gry, która zgodnie z raportem bieżącym Spółki z dnia 28 października 2021 r. odbędzie się 27 stycznia 2022 r. Decyzja o przesunięciu premiery na początek 2022 r. została podjęta po dogłębnej analizie aktualnej sytuacji panującej na rynku gier oraz możliwych korzyści wynikających z wyznaczenia dodatkowego czasu na promocję. Nie pozostaje to również bez wpływu na możliwość stworzenia dodatkowej zawartości do gry oraz jej dodatkowej optymalizacji, co ostatecznie uczyni produkcję jeszcze bardziej atrakcyjną i grywalną.

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.



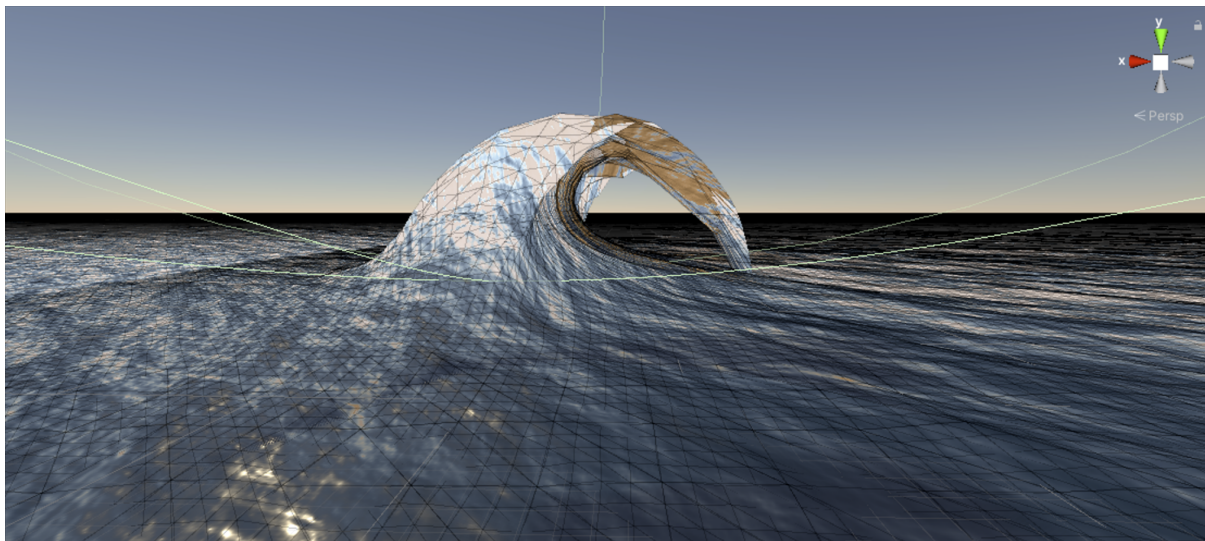
Przed przystąpieniem do rozpoczęcia prac produkcyjnych, pomysł na grę został poddany bardzo solidnej analizie, zarówno pod względem oceny potencjalnej przyjemności płynącej z rozgrywki, jak i również możliwości przezwyciężenia przewidywanych problemów technicznych. Przede wszystkim jednak dokonano rygorystycznej 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 jest podparciem dla decyzji Spółki o podjęciu 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. wejdzie 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 dniu 1 stycznia 2021 roku 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, bowiem nie istnieją jeszcze rozwiązania pozwalające na uzyskanie wymienionych powyżej zjawisk w sposób wysoce realistyczny. Projekt realizowany jest zgodnie z założeniami i Spółka nie widzi obecnie zagrożeń jego kontynuacji.

10. Opis organizacji grupy kapitałowej

W trzecim 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 30 września 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu PlayWay S.A. posiada 1.202.000 akcji Spółki, co stanowi 21,85% ogólnej liczby głosów w Spółce na dzień 30 września 2021 r.

11. Struktura akcjonariatu Spółki

W tabeli poniżej zamieszczono (w ujęciu liczbowym i procentowym) informacje dotyczące struktury akcjonariatu Spółki na dzień 30 września 2021 r. oraz na datę publikacji 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	8,11%	446 420	8,11%
3.	Maciej Siwek	422 830	7,68%	422 830	7,68%
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%	2 529 749	45,99%	2 529 749	45,99%

*Zgodnie z informacjami przekazanymi przez kluczowych akcjonariuszy, uwzględnione zostały transakcje o charakterze motywacyjnym, niepodlegające raportowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami, a dokonane przez Grzegorza Chyb na rzecz współpracowników Spółki i Wiceprezesa Zarządu Macieja Kowalówki.

12. Informacje o zatrudnieniu

Według stanu na dzień 30 września 2021 r. Spółka zatrudniała czterech 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 12 listopada 2021 r.