



MOONLIT S.A.

JEDNOSTKOWY RAPORT KWARTALNY
ZA OKRES 01.10.2019 – 31.12.2019 R.

Autoryzowany Doradca

Navigator Capital[®]
 Value delivered.

Raport sporządzony zgodnie z wymogami określonymi w załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu (według stanu prawnego na dzień 1 marca 2020 r.) „*Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect*”.

Rolę Autoryzowanego Doradcy dla Moonlit S.A. pełni spółka Navigator Capital S.A. z siedzibą w Warszawie (00-105), ul. Twarda 18, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000380467.

SPIS TREŚCI

1.	SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE MOONLIT S.A.	4
2.	INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU	7
3.	ISTOTNE DOKONANIA I NIEPOWODZENIA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, MAJĄCE WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE	7
4.	ISTOTNE WYDARZENIA, KTÓRE NASTĄPIŁY PO OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT.	8
5.	OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAM ICH REALIZACJI	9
6.	STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ	10
7.	PODEJMOWANE PRZEZ EMITENTA W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM INICJATYWY NASTAWIONE NA WPROWADZENIE INNOWACYJNYCH ROZWIĄZAŃ	10
8.	OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ	10
9.	STRUKTURA AKCJONARIATU EMITENTA	11
10.	INFORMACJE O ZATRUDNIENIU	11

1. SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE MOONLIT S.A.

Skrócony jednostkowy rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat (wariant porównawczy)	01.10.2019 31.12.2019	01.10.2018 31.12.2018	01.01.2019 31.12.2019	01.01.2018 31.12.2018
	PLN	PLN	PLN	PLN
Przychody netto ze sprzedaży	165 780,00	366 965,08	361 958,45	530 803,77
Przychody netto ze sprzedaży produktów	165 780,00	366 965,08	361 929,99	530 803,77
Zmiana stanu produktów				
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki				
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów			28,46	
Koszty działalności operacyjnej	365 849,44	607 117,51	1 675 873,31	1 373 874,67
Amortyzacja	25 188,90	37 564,56	137 006,54	122 101,27
Zużycie materiałów i energii	18 143,25	36 585,07	47 276,17	87 928,03
Usługi obce	176 445,26	287 781,72	639 138,84	401 004,66
Podatki i opłaty	17,00	293,63	596,20	1 492,81
Wynagrodzenia	167 783,10	248 034,20	762 996,95	697 358,35
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	14 934,28	15 297,73	73 474,32	54 457,02
Pozostałe koszty rodzajowe	-36 662,35	-18 439,40	15 384,29	9 532,53
Wartość sprzedanych towarów i materiałów				
Zysk (strata) ze sprzedaży	-200 069,44	-240 152,43	-1 313 914,86	-843 070,90
Pozostałe przychody operacyjne	92 833,97	92 231,90	353 985,66	260 034,51
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych				
Dotacje	92 797,48	91 214,24	353 944,33	259 016,20
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych				
Inne przychody operacyjne	36,49	1 017,66	41,33	1 018,31
Pozostałe koszty operacyjne	78 405,12	94 600,42	78 643,25	94 842,29
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych				
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	75 915,50	94 600,00	75 915,50	94 600,00
Inne koszty operacyjne	2489,62	0,42	2 727,75	242,29
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-185 640,59	-242 520,95	-1 038 572,45	-677 878,68
Przychody finansowe	8 604,74	2 136,79	20 370,82	18 238,55
Dywidendy i udziały w zyskach				
Odsetki	2698,38	5 549,74	14 464,46	15 366,36
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych				

Aktualizacja wartości aktywów finansowych				
Inne	5 906,36	-3 412,95	5 906,36	2 872,19
Koszty finansowe	-122,05	525,75	552,61	6 137,42
Odsetki	25,98	525,75	552,61	6 137,42
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych				
Aktualizacja wartości aktywów finansowych				
Inne	-148,03			
Zysk (strata) brutto	-176 913,80	-240 909,91	-1 018 754,24	-665 777,55
Podatek dochodowy		53 416,00		6 577,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)				
Zysk (strata) netto	-176 913,80	-294 325,91	-1 018 754,24	-672 354,55

Skrócony jednostkowy bilans

BILANS	31.12.2019	30.09.2019	31.12.2018
	PLN	PLN	PLN
Aktywa trwałe	416 202,29	468 170,10	535 424,68
Wartości niematerialne i prawne	51 723,50	68 957,77	120 660,61
Rzeczowe aktywa trwałe	30 224,60	40 425,59	46 634,77
Należności długoterminowe			
Inwestycje długoterminowe	331 454,19	355 686,74	364 954,30
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 800,00	3 100,00	3 175,00
Aktywa obrotowe	507 508,00	554 481,54	1 323 941,14
Zapasy		2 620,00	11 220,00
Należności krótkoterminowe	270 279,59	237 880,72	360 769,04
Inwestycje krótkoterminowe	234 388,20	307 326,75	948 158,55
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	234 388,20	307 326,75	948 158,55
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 840,21	6 654,07	3 793,55
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy			
Udziały (akcje) własne			

AKTYWA RAZEM	923 710,29	1 022 651,64	1 859 365,82
Kapitał własny	761 249,12	938 162,92	1 780 003,36
Kapitał (fundusz) podstawowy	500 000,00	500 000,00	500 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	1 952 357,91	1 952 357,91	1 952 357,91
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny			
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe			
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-672 354,55	-672 354,55	
Zysk (strata) netto	-1 018 754,24	-841 840,44	-672 354,55
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego			
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania razem	162 461,17	84 488,72	79 362,46
Rezerwy na zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Zobowiązania krótkoterminowe	162 461,17	84 488,72	79 362,46
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	58 077,41	48 099,54	55 355,93
Kredyty i pożyczki	9,97	10,00	
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych		12 480,53	15 684,13
Z tytułu wynagrodzeń	2 657,54	353,15	52,20
Inne	101 716,25	23 545,50	8 270,20
Zaliczki otrzymane na dostawy i usługi			
Rozliczenia międzyokresowe			
PASYWA RAZEM	923 710,29	1 022 651,64	1 859 365,82

Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia)	01.10.2019 31.12.2019	01.10.2018 31.12.2018	01.01.2019 31.12.2019	01.01.2018 31.12.2018
	PLN	PLN	PLN	PLN
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk (strata) netto	-176 913,80	-294 325,91	-1 018 754,24	-672 354,55
Korekty razem	75 221,37	126 107,13	313 605,07	355 755,03
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-101 692,43	-168 218,78	-705 149,17	-316 599,52
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
Wpływy	26 507,55	6 750,00	43 028,11	6 750,00
Wydatki	-2 246,36	95 569,76	51 659,26	381 711,61
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	28 753,91	-88 819,76	-8 631,15	-374 961,61
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
Wpływy	-0,03	43 270,67	9,97	1 744 397,20
Wydatki		-0,33		311 918,27
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-0,03	43 271,00	9,97	1 432 478,93
Przepływy pieniężne netto	-72 938,55	-213 767,54	-713 770,35	740 917,80
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-72 938,55	-213 767,54	-713 770,35	740 917,80
Środki pieniężne na początek okresu	307 326,75	1 161 926,09	948 158,55	207 240,75
Środki pieniężne na koniec okresu	234 388,20	948 158,55	234 388,20	948 158,55

Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym	01.10.2019 31.12.2019	01.10.2018 31.12.2018	01.01.2019 31.12.2019	01.01.2018 31.12.2018
	PLN	PLN	PLN	PLN
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 780 003,36	707 960,71	1 780 003,36	707 960,71
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	500 000,00	400 000,00	500 000,00	400 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	1 952 357,91	212 247,53	1 952 357,91	212 247,53
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu				
Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu				
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-672 354,55	95 713,18	-672 354,55	95 713,18
Wynik netto	-176 913,80	-294 325,91	-1 018 754,24	-672 354,55
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	761 249,12	1 780 003,36	761 249,12	1 780 003,36
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	761 249,12	1 780 003,36	761 249,12	1 780 003,36

2. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Niniejszy raport kwartalny Moonlit S.A. za okres od 01.10.2019 r. – 31.12.2019 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. (z późn. zmian.) o rachunkowości obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność.

W bieżącym okresie sprawozdawczym spółka nie dokonywała zmian zasad (polityki) rachunkowości. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A. za okres od 01.10.2019 r. – 31.12.2019 r. nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

3. ISTOTNE DOKONANIA I NIEPOWODZENIA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, MAJĄCE WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE

- Zakończenie z sukcesem zbiórki finansowania społecznościowego na platformie Kickstarter dla projektu *Deadliest Catch: The Game*, w dniu 26.10.2019. W trakcie kampanii udało się zebrać 18,937 dolarów kanadyjskich, o 3,937 więcej niż przewidywał cel kampanii - wyznaczony na 15,000 CAD. Bazowy cel trwającej 40 dni kampanii został osiągnięty w niespełna dwa tygodnie. Zbiórkę wsparło 829 osób z całego świata. Zbiórka otrzymała rekomendację *Project We Love* platformy Kickstarter. Poza dodatkowym finansowaniem, kampania pozwoliła na zebranie ważnego feedbacku do założeń produkcji oraz samej gry dzięki udostępnieniu gry w wersji beta dla osób które wsparły zbiórkę.
- Kontynuacja prac deweloperskich nad projektem *Deadliest Catch: The Game* (Emitent posiada procentowy udział w zyskach z tej produkcji). Dzięki zebranych podczas kampanii Kickstarter opiniom na temat najbardziej pożądanym funkcjonalności do gry wydawca (Ultimate Games S.A.) podjął decyzje o rozpoczęciu prac nad dodaniem interaktywnej załogi do projektu. Dodanie załogi znacznie zwiększyło zakres produkcji, tym samym wydłużając jej czas i budżet. Spółka przychyliła się do propozycji wydawcy o wprowadzeniu nowej funkcjonalności. Argumentami uzasadniającymi decyzję o zmianie zakresu produkcji po stronie Emitenta były spore zainteresowanie społeczności zgromadzonej wokół gry oraz własne analizy, wskazujące na większy potencjał sprzedażowy gry po wprowadzeniu zarządzalnej załogi.
- Premiera projektu *Deadliest Catch: The Game* w fazie wczesnego dostępu (Early Access) na platformie Steam w dniu 14.11.2019. Wyjściowa cena gry wyniosła \$14.99 (53.99 zł w polskiej dystrybucji). W dniu premiery gra otrzymała ponad 70% pozytywnych recenzji. Zakup wielu sztuk gry poza Steam (podczas kampanii Kickstarter) sprawił, że średnia wyświetlana na platformie oscylowała wokół wartości 67-69%. Istotny i negatywny wpływ na wysokość ocen miał fakt, że wielu graczy nabyło grę poza Steam (np. poprzez Kickstarter). Komentarze wystawione przez takich graczy nie są wliczane do średniej wyświetlanej na platformie Steam (widnieją, jako kopie otrzymane “za darmo”).
- Ujawnienie tematu pierwszej pre-produkcji *Secret Project #1* - projektu *Model Builder*. W dniu 01.10.2019 miała miejsce odsłona projektu na platformie Steam. Gra spotkała się z bardzo dużym zainteresowaniem ze strony graczy i prasy już w pierwszych godzinach od odsłony projektu. Do Spółki zgłosili się także licencjonowani producenci zestawów modeli do sklepania oraz narzędzi modelarskich, zainteresowani podjęciem współpracy.
- Rozpoczęcie etapu badania potencjału marketingowego projektu *Model Builder*. Przeprowadzono działania marketingowe w przewidzianym, uprzednio zaplanowanym budżecie. Działania

obejmowały płatne kampanie reklamowe na platformach Facebook Ads oraz Google Ads. Spółka prowadziła także marketing szeptany w obrębie portali społecznościowych (grup Facebook, Instagram, Youtube itp.) oraz regularną komunikację z prasą gamingową. Rozpoczęto także komunikację z potencjalnymi licencjodawcami dla modeli, narzędzi i akcesoriów do wykorzystania w grze.

- Osiągnięcie przez projekt Model Builder pozycji w zestawieniu Top Wishlist - (najbardziej oczekiwanych gier) na platformie Steam w dniu 19.11.2019. Na podkreślenie zasługuje krótki odstęp czasu między publikacją karty Steam gry a ukazaniem się jej w zestawieniu Top Wishlist. Świadczy to o silnym potencjale sprzedażowym projektu.
- Zakończenie etapu weryfikacji potencjału sprzedażowego projektu Model Builder. Weryfikacja polegała na badaniu zainteresowania przyszłych odbiorców poprzez ilość dodań gry do listy życzeń (wishlist) na platformie Steam. W przypadku projektu Model Builder udało się osiągnąć zakładane przez Spółkę standardy ilości dodań względem przewidzianego w tym celu budżetu promocyjnego.
- Rozpoczęcie produkcji gry Model Builder na bazie wcześniej wykonanych prac pre-produkcyjnych. Decyzja o rozpoczęciu prac nad grą została oparta o wyniki weryfikacji potencjału sprzedażowego projektu.
- Budowa społeczności dla gry Model Builder, poprzez założenie dedykowanego serwera Discord oraz jego promocję w mediach społecznościowych, platformie Steam, i stronach internetowych. Celem gromadzenia społeczności jest przede wszystkim zebranie tzw. "advokatów" gry - grupy, która będzie wyjątkowo zaangażowana w proces produkcji, oraz będzie posiadała dostęp do niektórych materiałów z produkcji wyprzedzeniem. Dzięki takiemu podejściu Spółka będzie mogła testować odbiór (np. mechanik rozgrywki, grafik, listych planowanych modeli itp.) przed ich publikacją do szerszej społeczności gry i potencjalnych nowych odbiorców.
- Zakończenie prac badawczo-rozwojowych nad technologią *Angular Light - Innowacyjna technologia oświetlenia do gier 2D*, prowadzonych w ramach projektu GameINN. Projekt został poddany ocenie merytorycznej oraz formalnej przez ekspertów wyznaczonych przez NCBiR. Weryfikacja przebiegła pomyślnie. Technologia wykonana przez Moonlit ponad dwukrotnie przekroczyła zakładane wskaźniki wydajności, jednocześnie spełniając wszystkie zakładane parametry funkcjonalne.
- Rozpoczęcie okresu trwałości dla technologii Angular Light. W ramach tego etapu Spółka rozpoczęła przygotowania do sprzedaży technologii.
- Rozpoczęcie prac nad pre-produkcją gry *Secret Project #2* w celu weryfikacji potencjału sprzedażowego przed wdrożeniem faktycznej produkcji gry. Podobnie jak w przypadku projektu Model Builder, gra zostanie poddana testom pod kątem potencjału sprzedażowego przed uruchomieniem faktycznej produkcji.
- Udział spółki w konferencji *Gaming na Giełdzie III*, w dniu 14.11.2019 r. Prezes Spółki zabrał głos w panelu "Polskie akcenty w grach – Czy patriotyzm popłaca?". Podczas konferencji Spółka prezentowała swoje produkcje na dedykowanym stoisku.
- Udział przedstawicieli Spółki w konferencji "Książęca Street VI", zorganizowanej w Krakowie w dniach 19-20.10.2019.
- Spółka podjęła decyzję o zaniechaniu realizacji preprodukcji projektu *Secret Project #3*. Wspomniany projekt miał mieć swoją odsłonę na platformie Steam do końca roku 2019. Ze względu na rosnące zainteresowanie projektem Model Builder oraz rozpoczęcie jego produkcji, a

także bardzo obiecujące wyniki analiz przedsprzedażowych projektu *Secret Project #2* Spółka wstrzymała prace nad pre-produkcją do odwołania.

- Kontynuacja wdrażania zmian w procesie produkcyjnym Spółki zgodnie ze strategią *Marketing Driven Development* i wynikającym z tego przydziałem projektów do dwóch segmentów: *Moonlit Premium* oraz *Moonlit Labs*. Znaczne zainteresowanie produkcjami wybranymi do *Moonlit Premium* gier: *Deadliest Catch: The Game* oraz *Model Builder* potwierdza słuszność przyjętej strategii.
- Analiza rynkowa gier w segmencie oraz zbliżonej tematyce do projektu *Baikonur* skłania Spółkę do przeprowadzenia dodatkowej weryfikacji przed uruchomieniem nakładów finansowych na tą produkcję. Obecnie projekt znajduje się w zaawansowanej fazie koncepcyjnej. Produkcje gier *Deadliest Catch: The Game* oraz *Model Builder* przebiegają według założonego przez Spółkę planu.
- Zgodnie z przyjętą wcześniej strategią Spółka prowadzi analizy rynkowe (badanie zainteresowania graczy poprzez analizę dodań gier do listy życzeń Steam), co przyczyniło się do znacznego zmniejszenia nakładów pracy przewidzianych dla projektów z linii *Moonlit Labs*, realokując jednocześnie zasoby do najbardziej obiecujących produkcji.
- Prowadzenie rozmów o współpracy, finansowaniu i wydawaniu gier *Playerless: One Button Adventure* oraz *Ignis: Duels of Wizards* z zagranicznymi wydawcami zainteresowanymi wyżej wymienionymi projektami.

4. ISTOTNE WYDARZENIA, KTÓRE NASTĄPIŁY PO OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT.

- Wejście projektu *Model Builder* do zestawienia 10 najbardziej oczekiwanych symulatorów roku 2020 wg. portalu gamingowego gram.pl.
- Wejście projektu *Model Builder* do zestawienia 100 najbardziej oczekiwanych symulatorów wg. międzynarodowej platformy/bazy gier niezależnych: IndieDB.
- Awans na pozycję 373 (o 126 pozycji) projektu *Model Builder* w zestawieniu najbardziej oczekiwanych gier platformy Steam - Top Wishlist, na dzień 20.03.2020. Pozycja w rankingu jest obliczana na bazie ilości oraz tempa dodań danego projektu do list życzeń użytkowników w obrębie platformy Steam.
- Kontynuacja prac deweloperskich nad projektem *Model Builder*, oraz związanych z grą działań marketingowych i PRowych.
- Kontynuacja prac nad pre-produkcją gry *Secret Project #2*. Odsłona projektu jest planowana na koniec pierwszego kwartału 2020.
- Kontynuacja prac deweloperskich nad projektem *Deadliest Catch: The Game*, w ramach których do projektu została dodana interaktywna załoga. Przygotowanie materiałów promocyjnych dla sieci telewizyjnej Discovery Channel (na bazie IP której powstaje gra).
- Przeprowadzenie otwartego spotkania z inwestorami oraz prasą w dniu 11.02.2020, w Warszawie. Celem spotkania była prezentacja projektów oraz strategii Spółki na kolejne lata.
- Patronat Moonlit nad *Krak Jam 2020* - krakowskiej edycji międzynarodowego wydarzenia *Global Game Jam* - podczas której uczestnicy w ciągu 48 godzin tworzą grę w zadanym czasie. Współorganizatorem imprezy był Maciej Siwek - wiceprezes studia Moonlit. *Krak Jam* odbył się w

siedzibie Krakowskiego Parku Technologicznego. Organizacja imprezy była dla Spółki okazją pozyskania nowych utalentowanych pracowników oraz reklamy marki i projektów.

- Zmiany w Radzie Nadzorczej spółki - nowe członkostwa objęte przez Panów: Tomasza Muchalskiego, Jacka Głowackiego oraz Jakuba Wójcika. Z pozycji w radzie nadzorczej zrezygnowali: Grzegorz Chyb, Mateusz Zawadzki oraz Piotr Gardela. Pełne życiorysy aktualnych członków rady nadzorczej można znaleźć na stronie internetowej spółki, pod adresem: <https://moonlit.games/investors/management/>
- Zwołanie i przeprowadzenie nadzwyczajnego walnego zgromadzenia akcjonariuszy spółki - w dniu 25.02.2020. W ramach projektów uchwał znalazły się zapisy dotyczące podniesienia kapitału zakładowego spółki w celu emisji nowych akcji (do 500 tys. nowych akcji), oraz uprawnienie zarządu do podjęcia decyzji o cenie emitowanych akcji.
- Podjęto działania mające na celu sprzedaż IP i wytworzonych materiałów dla projektów z linii *Moonlit Labs*, w szczególności: Ignis: Duels of Wizards oraz Playerless: One Button Adventure. Projekty te charakteryzują się bardzo wysokim stopniem ukończenia, jednak ich promocja w celu zyskowej sprzedaży wymaga nakładów finansowych którymi nie dysponuje emitent.
- Dnia 3.03.2020 ogłoszono zwołanie NWZA na dzień 30.03.2020. Zarząd Spółki informuje, że wśród projektów uchwał znajdują m.in. uchwały w przedmiocie uchylenia uchwał nr 5-8 podjętych na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy w dniu 25 lutego 2020 r. w których zidentyfikowano nieprawidłowości (o czym Emitent informował w raporcie EBI nr 6/2020 z dnia 26 lutego 2020 r.). Jednocześnie wśród projektów uchwał znajduje się m.in. uchwała nr 9 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii E oraz zmiany Statutu Spółki, a także uchwała nr 11 w przedmiocie wyrażenia zgody na dematerializację akcji serii E oraz w sprawie ubiegania się o wprowadzenie akcji do obrotu w ASO NewConnect.
- W związku z zagrożeniem epidemiologicznym w Polsce i na świecie, spółka podjęła odpowiednie kroki w celu zapewnienia bezpieczeństwa i ciągłości pracy, wyposażając pracowników w maseczki filtrujące, podnosząc standardy BHP i wydając odpowiednie zalecenia pracownikom (np. unikania miejsc publicznych, transportu publicznego oraz w miarę możliwości pracę zdalną). Od początku marca spółka zmieniła tryb pracy na w całości zdalny.

OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAM ICH REALIZACJI

Segment Moonlit Premium

Zarząd Spółki pozytywnie ocenia zmiany wprowadzone w procesie produkcyjnym na segmenty *Premium* i *Labs*. W związku z podjętymi decyzjami o zawieszeniu prac deweloperskich nad projektami w segmencie *Moonlit Labs*, na dzień sporządzenia raportu prace deweloperskie są kontynuowane jedynie dla dwóch projektów w segmencie *Moonlit Premium*:

1. Deadliest Catch: The Game



Deadliest Catch: The Game - znajdującym się w etapie finalizacji prac i przygotowania do wydania pełnej wersji gry na platformie Steam (obecnie gra jest dostępna w wersji rozwojowej - wczesny dostęp). Zgodnie z głosami społeczności oraz decyzją wydawcy do gry wprowadzono zarządzalną załogę.

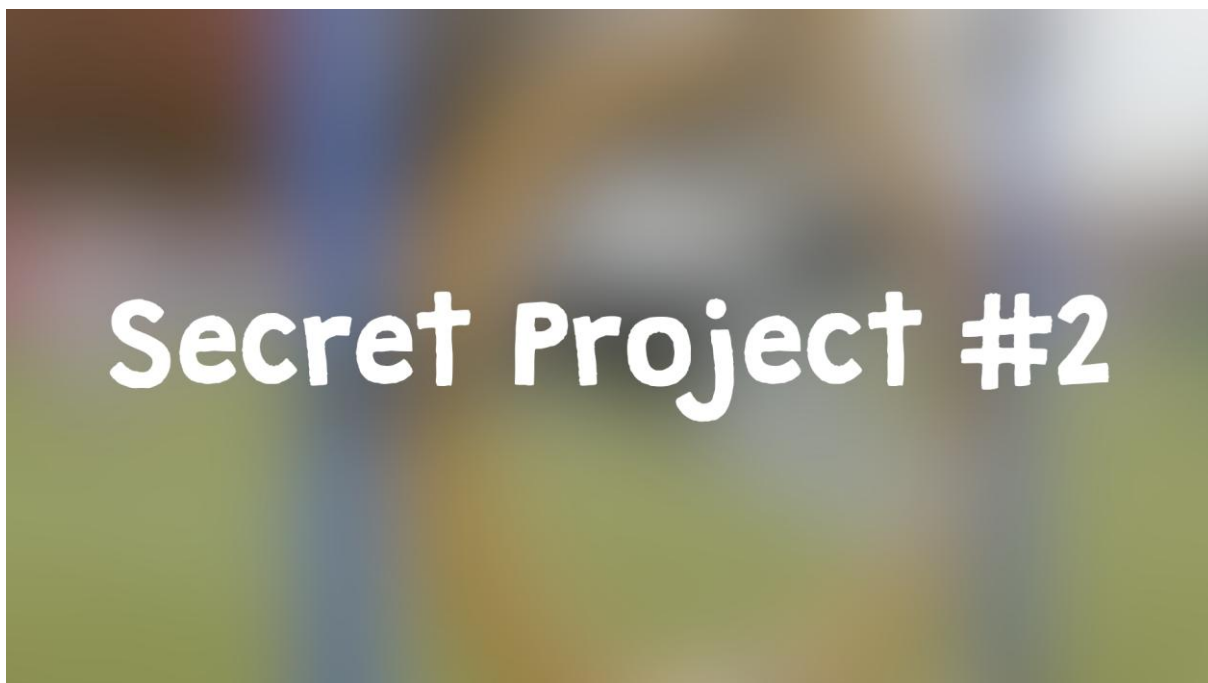
2. Model Builder



Symulator modelarstwa - projekt znajduje się we wczesnym etapie produkcji, w którym testowane są podstawowe mechaniki oraz możliwe do zastosowania rozwiązania technologiczne

(jak np. system malowania modeli czy system dowolnego składania modeli). Spółka jest obecnie w trakcie rozmów z licencjodawcami narzędzi, akcesoriów i zestawów modeli z całego świata, w celu ich integracji w grze. Emitent uznaje, że taki zabieg znacznie podniósłby wartość gry oraz jej wiarygodność jako autentycznego symulatora modelarstwa. Spółka prowadzi intensywne działania promocyjne, obejmujące budowę społeczności, kontakt z prasą gamingową oraz branżową (modelarską), marketing szeptany, działania na platformach społecznościowych, promocję krzyżową gry z projektami innych studiów na Steam oraz efektywne kampanie reklamowe (Facebook i Google Ads). Projekt cieszy się bardzo dużym zainteresowaniem ze strony międzynarodowych wydawców gier. W przypadku otrzymania korzystnej oferty (np. umożliwienia równoległej produkcji oraz premiery na kilka platform jednocześnie), Spółka dopuszcza współpracę z zewnętrznym wydawcą w roli inwestora oraz jako podmiotu promującego grę. Prace nad produkcją przebiegają planowo. Planowana pod koniec 2020 r. premiera gry nie jest na datę publikacji raportu zagrożona.

Secret Project #2



Ponadto, Spółka, w ramach strategii *Marketing Driven Development* kontynuuje prace pre-produkcyjne nad projektem *Secret Project #2*. Grupa docelowa projektu została oszacowana na bazie podobnej tematycznie gry, której łączna liczba sprzedanych kopii została określona na 24 mln sztuk. Badania Spółki pokazują brak bezpośredniej konkurencji oraz brak zapowiadanych produkcji dla tej niszy. Zarząd Spółki, po wykonaniu własnych analiz oraz konsultacji z wydawcami, prasą branżową oraz środowiskiem deweloperów gier bardzo wysoko ocenia zakładany potencjał sprzedażowy projektu. Do opinii na temat potencjału gry przychyła się także wydawca projektu - spółka Frozen District, z którą Emitent podpisał umowę wydawniczą. Wg opinii wydawcy grupa odbiorców docelowych projektu w dużej mierze pokrywa się z odbiorcami megahitu House Flipper (autorstwa Frozen District). Dzięki takiej synergii możliwa będzie skuteczna promocja krzyżowa gry na Steam. Założenia potwierdzają również prowadzone przez Spółkę wczesne etapy testowania popularności projektu za pomocą reklam (tzw. *shadow post*), kierujących na niedostępną publicznie stronę projektu (przeznaczoną jedynie dla odbiorców reklam: kilkunastu / kilkudziesięciu tysięcy osób z krajów anglojęzycznych). Wczesne wyniki testów pozwalają określić popularność projektu oraz wielkość grupy docelowej na co najmniej kilkakrotnie większą niż w przypadku projektu Model Builder.

Podobnie jak w przypadku *Secret Project #1 - Model Builder* - Spółka planuje przeprowadzić ostateczną weryfikację potencjału poprzez odsłonę karty Steam i badanie ilości dodań projektu do list życzeń (wishlist) użytkowników platformy. Rozpoczęcie prac deweloperskich w przypadku pomyślnego wyniku weryfikacji jest wstępnie planowane na przełom drugiego i trzeciego kwartału 2020 r. Prace pre-produkcyjne na datę publikacji raportu znajdują się w etapie finalizacji i nanoszenia drobnych poprawek, oraz przygotowania pomniejszych, dodatkowych materiałów w celu jak najszerzej promocji projektu (wśród prasy, mediów społecznościowych, prasy o tematyce projektu, prasy gamingowej itd.).

Segment Moonlit Labs

1. Playerless: One Button Adventure - zaawansowana produkcja, poszukiwany jest klient na IP
2. Ignis: Duels of Wizards - zaawansowana produkcja, poszukiwany jest klient na IP
3. TFF: The Final Frontier - średniozaawansowana produkcja
4. Baikonur: World In Ashes - wykonano prace koncepcyjne
5. Thief Simulator: Mobile - początkowa produkcja
6. Oil Rush - wykonano prace koncepcyjne
7. Crimson Rain (projekt powstający w oparciu o technologię Angular Light w ramach projektu GameINN)

Spółka podjęła decyzję o pełnym zaangażowaniu sił produkcyjnych w projekty z segmentu *Moonlit Premium*, mając na uwadze ich potencjał sprzedażowy oraz strategiczny, tym samym zawieszając do odwołania prace nad projektami z segmentu *Moonlit Labs*. Emitent ma zamiar gospodarować wytworzonymi dziełami oraz IP dla zawieszonych projektów, w celu maksymalizacji zysków Spółki. Na dzień publikacji niniejszego raportu strategią Spółki jest sprzedaż najbardziej zaawansowanych produkcyjnie projektów, w szczególności: Ignis: Duels of Wizards, oraz Playerless: One Button Adventure.

W przypadku pozyskania dobrej oferty wydawniczej / inwestycyjnej oraz poprawy potencjału sprzedażowego projektów *Labs* bez znacznej intensyfikacji budżetów marketingowych - Spółka dopuszcza wznowienie prac nad projektami w przyszłości.

Zaktualizowany harmonogram produkcji umieszczony został na stronie Spółki, w zakładce Inwestorzy / Plan Premier: <https://moonlit.games/investors/roadmap/>.

5. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ

Nie dotyczy. Emitent nie przekazywał do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych.

6. PODEJMOWANE PRZEZ EMITENTA W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM INICJATYWY NASTAWIONE NA WPROWADZENIE INNOWACYJNYCH ROZWIĄZAŃ

Nie dotyczy. Emitent w okresie objętym niniejszym raportem nie podejmował inicjatyw nastawionych na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań.

7. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ

W IV kwartale 2019 r. oraz na datę publikacji raportu Emitent odpowiednio nie tworzył i nie tworzy żadnej grupy kapitałowej w rozumieniu obowiązujących Emitenta przepisów o rachunkowości ani odpowiednio nie posiadał i nie posiada żadnych udziałów w jakichkolwiek jednostkach zależnych.

Spółka jest jednostką stowarzyszoną PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie. Na datę Raportu PlayWay S.A. posiada 1.202.000 akcji Emitenta, co stanowi 24,04% w głosach na WZA Emitenta.

8. STRUKTURA AKCJONARIATU EMITENTA

W tabeli poniżej zamieszczono (w ujęciu liczbowym i procentowym) informacje dotyczące struktury kapitału zakładowego Spółki zarówno na datę 31.12.2019 r. jak i 20.03.2020 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów na WZA
PlayWay S.A.	1.202.000	24,04%
Michał Gardela	811.111	16,23%
Piotr Gardela	727.484	14,55%
Maciej Siwek	727.480	14,55%
Grzegorz Chyb	531.620	10,63%
Akcjonariusze poniżej 5% w głosach na WZA	999.996	20,00%
Razem	5.000.000	100,00%

9. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU

Według stanu na dzień 31 grudnia 2019 r. zatrudnienie w Spółce w przeliczeniu na pełne etaty wynosiło 1 osobę. Spółka zrzesza łącznie ok. 20 programistów i grafików oraz korzysta z usług ok. 4 pracowników outsourcowanych na różnych etapach projektów.



ul. Łobzowska 16/9

31-140 Kraków

mail: contact@moonlit.games

<http://moonlit.games/>

17/17