



MOONLIT

JEDNOSTKOWY RAPORT
KWARTALNY
01.04.2021 – 30.06.2021

Moonlit Spółka Akcyjna

KRAKÓW, 13 SIERPNIĄ 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 pierwszym 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 drugiego kwartału 2021 roku</u>	5
<u>Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.</u>	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	11
Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym	12
<u>Portfolio realizowanych projektów</u>	13
Model Builder	13
Dog Trainer	16
<u>Stanowisko zarządu odnośnie możliwości zrealizowania prognoz</u>	16
<u>Podejmowane przez Spółkę w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań</u>	16
<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 drugi 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 drugim kwartale 2021 roku Spółka przede wszystkim kontynuowała intensywny rozwój gry Model Builder oraz finalizowała negocjacje w zakresie pozyskania wydawcy dla tej produkcji. Jednocześnie bez zakłóceń przebiegały prace nad projektem High Definition Water System.

W wyniku przeprowadzonych z sukcesem negocjacji Spółka w dniu 13 lipca 2021 r zawarła umowę wydawniczą z brytyjską spółką GMC Label Ltd. (Green Man Gaming Publishing). Współpraca ta w ocenie Zarządu umożliwi grze Model Builder uzyskanie znacznie większej rozpoznawalności oraz zwiększa szanse sprzedażowe tej produkcji. Od rozpoczęcia współpracy GMC Label Ltd. uruchomiła swoje zasoby i przystąpiła do konstruowania planu marketingowego, a także na bieżąco ewaluuje postęp w produkcji gry wnosząc swoje wieloletnie doświadczenie w branży gamingowej.

Projekt Model Builder jest obecnie w trakcie kompilacji stworzonych technologii oraz mechanik dopracowanych w ostatnich miesiącach. Dzięki informacjom zwrotnym pozyskanym od graczy oraz od współpracujących ze Spółką konsultantów, dopracowano Core Loop gry oraz mechaniki związane ze sterowaniem obiektami 3D i progresją gracza. Następnym krokiem w produkcji będzie implementacja modeli 3D tworzonych od połowy pierwszego kwartału 2021 oraz towarzyszących im questów w trybie kariery.

Drugi kwartał oraz początek trzeciego kwartału 2021 roku to również dla Spółki rozwój prac związanych z następnym tytułem studia - symulatorem Dog Trainer. W tym celu poszerzono zespół produkcyjny o nowe osoby, które zdobywały doświadczenie przy tworzeniu gier symulacyjnych oraz wypracowano nowe założenia i funkcjonalności w zakresie produkcji samej gry.

Weryfikacja dotychczasowych rozwiązań wdrożonych w Model Builderze oraz szersze zaangażowanie specjalistów i mariaż wypracowanych wcześniej ustaleń w obrębie projektu Dog Trainer to działania, na których dopracowaniu obecnie skupia się Spółka.

Najświeższe informacje na temat rozwoju Spółki oraz jej projektów znajdziecie 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 kwietnia 2021 r. do 30 czerwca 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 czerwca 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Zarządu był następujący:

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

Na dzień 30 czerwca 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 drugim kwartale 2021 roku.

Maj 2021 r.

- 7 maja prezes zarządu Spółki - Michał Gardela wziął udział w czacie inwestorskim przeprowadzonym w ramach VI edycji wydarzenia Gaming na Giełdzie. Zapis rozmowy z uczestnikami czatu oraz prezentacja Spółki dokonana przez Michała Gardelę dostępne są na platformie [StockWatch](#).

Czerwiec 2021 r.

- 7 czerwca Spółka zawarła umowę licencyjną z Marcinem Ciepierskim i Wojciechem Bułhakiem współtworzącymi spółkę Arma Hobby s.c. Zawarta umowa umożliwia spółce wykorzystanie w grze Model Builder dziewięciu replik klasycznych samolotów, wykonanych przez Arma Hobby. Tym samym gama modeli możliwych do konstruowania przez graczy powiększyła się o kolejne atrakcyjne i rozpoznawalne obiekty.
- 7 czerwca Spółka zawarła także umowę z Adamem Orlińskim, prowadzącym działalność gospodarczą pod firmą Adam Orliński - Deusald, na podstawie której dokonano przeniesienia majątkowych praw autorskich do należącego do Spółki projektu gry Ignis Duels of Wizards. Decyzja o zawarciu powyższej umowy wynika z niskiego potencjału sprzedażowego gry na obecnym etapie jej produkcji oraz braku możliwości dalszego jej rozwoju, ze względu na konieczność pełnego zaangażowania zespołu Spółki do realizacji głównych projektów, tj. Model Builder oraz Dog Trainer.
- 22 czerwca Spółka zawarła umowę licencyjną z 11 bit studios S.A. na wykorzystanie elementów pochodzących z wyprodukowanej przez to studio gry Frostpunk, w tym jej logo, w produkcji Model Builder. Umowa przewiduje także wzajemną współpracę w zakresie promocji. Spółka zakłada, że wprowadzenie do Model Buildera elementów z gry Frostpunk, przełoży się na wzrost zainteresowania grą Spółki, ze względu na bardzo duże uznanie, jakie zdobyła w świecie graczy produkcja 11 bit studios S.A.
- 23 czerwca odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, podczas którego m.in. zatwierdzono Sprawozdanie Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki oraz Sprawozdanie finansowe za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2020 r. oraz udzielono absolutorium członkom organów Spółki. Na zgromadzeniu została również podjęta uchwała o pokryciu straty z 2020 roku w wysokości -610 005,37 w całości z kapitału zapasowego Spółki.

5. Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte po zakończeniu drugiego kwartału 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 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 zakładała 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. Najważniejszą decyzją w ramach nowego harmonogramu, jest przesunięcie premiery gry Model Builder na październik 2021 r.
- w lipcu Spółka wzięła także udział w 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.

6. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.

6.1. Komentarz Spółki do danych finansowych objętych raportem

Na dzień 30 czerwca 2021 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 3 473 408,16 zł, w tym 2 943 934,82 zł stanowiły kapitały własne, a 3 418 320,54 zł aktywa obrotowe. W drugim kwartale 2021 r. Spółka zwiększyła wartość zapasów do kwoty 2 185 605,95 zł przez wykonane prace deweloperskie nad aktualnie prowadzonymi projektami. Jednocześnie w zakończonym kwartale Spółka poniosła koszty działalności operacyjnej w wysokości 1 144 058,74 zł. Wynikają one w głównej mierze z wynagrodzeń oraz kosztów podwykonawstwa, na które w drugim 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 oraz wsparła zespół dodatkowymi, wykwalifikowanymi programistami.

Zaznaczyć należy, że podane koszty działalności operacyjnej składają się również z amortyzacji środków trwałych, wartości niematerialnych i prawnych w kwocie 9 955,65 zł oraz wynagrodzeń dla twórców w wysokości 316 805,59 zł.

W drugim kwartale 2021 roku Spółka dokonała sprzedaży projektu Ignis: Duels of Wizards, który był prowadzony we wcześniejszych latach działania przedsiębiorstwa. Najwyższa, zaoferowana cena za ten projekt wyniosła 75 000,00 zł netto (pozycja w rachunku zysków i strat: "Przychody netto ze sprzedaży produktów"). Koszty produkcji projektu wyniosły 424 906,24 zł (pozycja w rachunku zysków i strat: "Wartość sprzedanych towarów i materiałów"). W związku z przyjętym przez Spółkę sposobem prezentacji danych finansowych, spowodowało to konieczność wykazania straty z projektu w kwocie 349 906,24 zł. Zarząd Moonlit podjął decyzję o sprzedaży projektu Ignis: Duels of Wizards ze względu na niski potencjał sprzedażowy, starzejący się kod oraz brak możliwości rozwoju tej gry. W uznaniu Zarządu nieracjonalnym byłoby również delegowanie mocy

produkcyjnych zaangażowanych w produkcję gier Model Builder, Dog Trainer oraz opracowanie technologii High Definition Water System. Dodatkowo Zarząd Spółki doszedł do wniosku, iż korzystniejszym jest odzyskanie części środków z nierealizowanego projektu, niż utrzymywanie niedokończonych prac, które w przyszłości mogłyby całkowicie stracić na swojej wartości.

W rezultacie zaraportowana całkowita strata netto równa 386 276,45 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)	01.04.2021 30.06.2021	01.01.2021 30.06.2021	01.04.2020 30.06.2020	01.01.2020 30.06.2020
Przychody netto ze sprzedaży	623 230,02	1 053 375,48	44 022,18	250 720,73
Przychody netto ze sprzedaży produktów	75 000,00	75 000,00	0,00	30 000,00
Zmiana stanu produktów	548 230,02	978 375,48	44022,18	220 720,73
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	1 144 058,74	1 733 406,55	250 800,08	583 536,82
Amortyzacja	9 955,65	15 225,64	19445,36	40 254,14
Zużycie materiałów i energii	18 637,06	31 233,55	4118,79	10 292,10
Usługi obce	35 286,17	664 502,98	220199,29	397 500,51
Podatki i opłaty	0,00	3 156,80	1174,48	1 431,44
Wynagrodzenia	316 805,59	544 763,83	5588,10	128 645,80
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	20 059,25	47 382,64	199,06	4 740,96
Pozostałe koszty rodzajowe	833,78	2 234,87	75,00	671,87
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	424 906,24	424 906,24	0,00	0,00
Zysk (strata) ze sprzedaży	-520 828,72	-680 031,07	-206 777,90	-332 816,09
Pozostałe przychody operacyjne	57 907,22	68 407,22	105 446,33	105 447,27
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dotacje	35 070,50	35 070,50	58 367,07	58 367,07
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	2 2836,72	33 336,72	47079,26	47 080,20
Pozostałe koszty operacyjne	330,96	3 979,48	0,92	1,59

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	330,96	3 979,48	0,92	1,59
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-463 252,5	-615 603,33	-101 332,49	-227 370,41
Przychody finansowe	94,01	0,00	720,85	2 675,33
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00	720,85	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	94,01	0,00	0,00	0,00
Koszty finansowe	0,00	281,97	378,44	428,40
Odsetki	0,00	0,00	15,31	54,38
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	0,00	281,97	363,13	374,02
Zysk (strata) brutto	-463 158,45	-615 885,30	-100 990,08	-225 123,48
Podatek dochodowy	-76 882,00	-39 565,00	-156 731,00	-156 731,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) netto	-386 276,45	-576 320,30	55 740,92	-68 392,48

6.3. Skrócony jednostkowy bilans

Aktywa (PLN)	30.06.2021	31.12.2020	30.06.2020
Aktywa trwałe	55 087,62	29 809,15	105 683,426
<u>Wartości niematerialne i prawne</u>	<u>13 320,00</u>	<u>0,00</u>	<u>17 254,94</u>
Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00	0,00
Wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	13 320,00	0,00	17 254,94
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
<u>Rzeczowe aktywa trwałe</u>	<u>40 657,62</u>	<u>28 442,15</u>	<u>25 139,02</u>
Środki trwałe	40 657,62	28 442,15	25 139,02
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>60 489,46</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	60 489,46
Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>1 110,00</u>	<u>1 367,00</u>	<u>2 800,00</u>
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 110,00	1 367,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	2 800,00
Aktywa obrotowe	3 418 320,54	4 101 599,77	1 714 382,55
<u>Zapasy</u>	<u>2 185 605,95</u>	<u>1 637 421,71</u>	<u>1 343 256,99</u>
Materiały	0,00	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	2 119 135,56	1 565 666,32	1 276 786,60
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	0,00
<u>Należności krótkoterminowe</u>	<u>167 066,06</u>	<u>195 690,55</u>	<u>99 537,05</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	167 066,06	195 690,55	99 537,05
<u>Inwestycje krótkoterminowe</u>	<u>1 060 296,70</u>	<u>2 257 918,27</u>	<u>263 622,49</u>
Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 060 296,70	2 257 918,27	263 622,49
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>5 351,83</u>	<u>10 569,24</u>	<u>7 966,02</u>
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	3 473 408,16	4 131 408,92	1 820 065,97

Pasywa (PLN)	30.06.2021	31.12.2020	30.06.2020
Kapitał własny	2 943 934,82	3 520 255,12	1 636 073,01
<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>1 952 357,91</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	0,00
<u>Zysk (strata) z lat ubiegłych</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>-747 892,42</u>
<u>Zysk (strata) netto</u>	<u>-576 320,30</u>	<u>-610 005,37</u>	<u>-68 392,48</u>
<u>Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego</u>	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania razem	529 473,34	611 153,80	183 992,96
<u>Rezerwy na zobowiązania</u>	<u>147 697,87</u>	<u>159 909,00</u>	<u>27 454,00</u>
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	109 587,00	149 409,00	27 454,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	38 110,87	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>238 283,25</u>	<u>147 332,17</u>	<u>142 968,96</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	238 233,25	147 282,17	142 916,96
<u>Rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>143 492,22</u>	<u>303 912,63</u>	<u>13 570,00</u>
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	143 492,22	303 912,63	13 570,00
PASYWA RAZEM	3 473 408,16	4 131 408,92	1 820 065,97

6.4. Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia, PLN)	01.04.2021 30.06.2021	01.01.2021 30.06.2021	01.04.2020 30.06.2020	01.01.2020 30.06.2020
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-652 600,26	-1 167 270,31	-35 033,36	-242 005,96
<u>Zysk (strata) netto</u>	<u>-386 276,45</u>	<u>-576 320,30</u>	<u>-55 740,92</u>	<u>-68 392,48</u>
<u>Korekty razem</u>	<u>-267 489,31</u>	<u>-590 950,01</u>	<u>-90 774,28</u>	<u>-173 613,48</u>
Amortyzacja	11 121,15	15 225,64	19 445,36	40 254,14
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	657,94	281,97	0,00	0,00
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00	-985,49	-985,49
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw	-82 629,11	-12 211,13	-157 201,00	-157 201,00
Zmiana stanu zapasów	-119 204,28	-548 184,24	-37 253,08	-215 649,31
Zmiana stanu należności	59 897,44	28 624,49	34 592,33	98 189,24
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	13 274,38	90 951,08	53 192,56	66 434,75
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-149 441,34	-165 637,82	-2 565,26	-4 655,81
Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-652 600,26	-1 167 270,31	-35 033,36	-242 005,96
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	9 140,12	-30 351,26	227 823,29	271 289,30
<u>Wpływy</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>227 823,29</u>	<u>271 989,30</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	227 823,29	271 989,30
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Wydatki</u>	<u>-9 140,12</u>	<u>30 351,26</u>	<u>0,00</u>	<u>700,00</u>
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	30 351,26	0,00	700,00
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	91 40,12	-30 351,26	227 823,29	271 289,30
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	0,00	0,00	-39,08	-49,05
<u>Wpływy</u>	0,00	0,00	0,00	0,00
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>	<u>39,08</u>	<u>49,05</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
Spłaty 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	39,08	39,08
Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</u>	0,00	0,00	-39,08	-49,05
Przepływy pieniężne netto	-643 460,14	-1 197 621,57	192 750,85	29 234,29
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-643 460,14	-1 197 621,57	192 750,85	29 234,29
Środki pieniężne na początek okresu	1 703 375,21	2 257 536,64	70 871,64	234 388,20
Środki pieniężne na koniec okresu	1 059 915,06	1 059 915,07	263 622,49	263 622,49

6.5. Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym

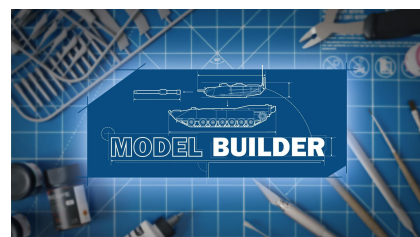
Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym (PLN)	01.04.2021 30.06.2021	01.01.2021 30.06.2021	01.04.2020 30.06.2020	01.01.2020 30.06.2020
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	3 330 211,27	3 520 255,12	158 0332,09	1 704 465,49
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	549 999,90	549 999,90	500 000,00	500 000,00

Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	3 580 260,59	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	-191 209,35	-610 005,37	-872 025,82	-664 495,90
Wynik netto	-386 276,45	-576 320,30	55 740,92	-68 392,48
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	2 943 934,82	2 943 934,82	1 636 073,01	1 636 073,01
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	2 943 934,82	2 943 934,82	1 636 073,01	1 636 073,01

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 statku typu Galeon odtworzony w grze Model Builder

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, interakcji i prostych zagadek. To z kolei prowadzi do chęci odkrywania przez gracza coraz to nowych elementów i niespodzianek wraz z rozwojem fabuły.



Model samochodu Muscle Car w wersji postapokaliptycznej odtworzony w grze Model Builder

Pracę nad grą są trakcie finalizacji, a produkcyjny proces plan został ukierunkowany na stworzenie dzieła gotowego na rozwój przez nadchodzące lata. Spółka podjęła także kroki mające na celu rozbudowę własnego działu marketingowego, którego efekty pracy można dostrzec w mediach społecznościowych, serwisie komunikacyjnym Discord gry, a także w postaci pozyskanych licencji. Spółka dostrzega duży potencjał w tych działaniach oraz we współpracy z dotychczasowymi partnerami. Cały czas ma systematycznie rozbudowywać portfolio licencji, co realizuje z pozytywnym skutkiem. Potencjał współpracy z zewnętrznymi partnerami nie kończy się na środowisku modelarskim: Spółka prowadzi rozmowy m.in. z firmami z branży motoryzacyjnej, lotniczej, dostawcami sprzętu komputerowego, czy utalentowanymi designerami i grafikami 3D.

OBECNI PARTNERZY



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 raportowanym okresie, 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 zaktualizowano również datę premiery gry i wyznaczono ją na październik 2021 r.

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.

Intensyfikacja prac będzie postępowała równolegle z zakańczaniem zadań poszczególnych członków zespołu spółki w produkcji Model Builder.

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 drugim 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 czerwca 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 czerwca 2021 r.

11. Struktura akcjonariatu Spółki

W tabeli poniżej zamieszczono (w ujęciu liczbowym i procentowym) informacje dotyczące struktury akcjonariatu Spółki na dzień 30 czerwca 2021 r. oraz na datę publikacji raportu:

Struktura akcjonariatu wg stanu na dzień 30 czerwca 2021*

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	517 580	9,41%	517 580	9,41%
4.	Grzegorz Chyb	517 580	9,41%	517 580	9,41%
5.	Piotr Gardęła	461 420	8,38%	461 420	8,38%
6.	Akcjonariusze poniżej 5%	2 354 999	42,81%	2 354 999	42,81%

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	8,11%	446 420	8,11%
3.	Maciej Siwek	422 830	7,68%	422 830	7,68%
4.	Grzegorz Chyb	517 580	9,41%	517 580	9,41%
5.	Piotr Gardęła	461 420	8,38%	461 420	8,38%
6.	Akcjonariusze poniżej 5%	2 449 749	44,54%	2 449 749	44,54%

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

12. Informacje o zatrudnieniu

Według stanu na dzień 30 czerwca 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 13 sierpnia 2021 r.