



# MOONLIT

JEDNOSTKOWY RAPORT  
KWARTALNY  
01.01.2021 – 31.03.2021

Moonlit Spółka Akcyjna

KRAKÓW, 14 MAJA 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 pierwszego 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	11
<u>Portfolio realizowanych projektów</u>	12
Model Builder	12
Dog Trainer	15
<u>Stanowisko zarządu odnośnie możliwości zrealizowania prognoz</u>	15
<u>Podjęmowane przez Spółkę w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań</u>	15
<u>Opis organizacji grupy kapitałowej</u>	16
<u>Struktura akcjonariatu Spółki</u>	16
<u>Informacje o zatrudnieniu</u>	16

## 1. List Zarządu do Akcjonariuszy

### Szanowni Akcjonariusze,

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

Pierwszy kwartał 2021 roku był dla Spółki czasem w głównej mierze podporządkowanym intensyfikacji prac związanych z produkcją i marketingiem gry Model Builder oraz rozpoczęciu realizacji projektu High Definition Water System (HDWS).

Po zebraniu informacji zwrotnej od społeczności skupionej wokół Model Buildera, o czym mowa w dalszej części raportu, a także po odbyciu rozmów z potencjalnymi wydawcami, Spółka wdrożyła niezbędne zmiany w grze oraz zreorganizowała i usprawniła proces produkcyjny, dostosowując go do nowych założeń. W wyniku tych działań termin premiery ustalono na trzeci kwartał 2021 roku. Jednocześnie Spółka w dalszym ciągu prowadzi negocjacje z możliwymi wydawcami tytułu oraz kolejnymi licencjodawcami, w tym z przedstawicielami sektora lotniczego, designerami motoryzacyjnymi, studiami gamingowymi oraz producentami modeli. Celem Spółki jest pozyskanie jak największej liczby licencjonowanych elementów i modeli. Zwiększy to atrakcyjność gry i jej potencjał sprzedażowy oraz pozwoli na zapewnienie jak najwyższego poczucia realizmu rozgrywki.

Od marca 2021 Spółka regularnie poszerza zakres prowadzonych playtestów, aby stworzyć produkt wciągający i doskonale grywalny. W tym celu podjęliśmy także współpracę z firmą TryEvidence Sp. z o. o, która posiada bogate doświadczenie na polu analityki gier wideo oraz zachowań graczy. Prowadzone są również testy wewnętrzne na szerokich grupach badanych - zarówno graczy symulatorów, jak i modelarzy. Cenne uwagi i wskazówki jakie otrzymujemy po zakończeniu powyższych testów, pomagają zespołowi deweloperskiemu w dostosowaniu produktu do wymagań i oczekiwań graczy z wybranych grup docelowych. Dzięki takiemu podejściu minimalizujemy ryzyko niepowodzenia i stale rozszerzamy nasz tytuł o nowe funkcjonalności.

Najbliższe miesiące to dla całego zespołu Spółki okres szczególnie wytężonej pracy. Jej celem będzie przede wszystkim dokończenie działań produkcyjnych nad grą Model Builder, w tym kompilacja opracowanych do tej pory technologii oraz implementacja rozwiązań opracowanych razem z testerami i zewnętrznymi konsultantami. W sferze biznesowej za priorytet Zarząd uznał zawarcie umowy wydawniczej oraz podejmowanie kolejnych kroków, których efektem będzie pozyskanie jak największego grona licencjodawców. Mając świadomość, jak bardzo szansa na powodzenie sprzedażowe gry uzależniona jest od dobrze przeprowadzonej kampanii promocyjnej, Zarząd pracuje nad uszczegółowieniem planu marketingowego, mając na uwadze potencjalny wpływ dobrze przeprowadzonej kampanii marketingowej na udaną sprzedaż gry.

Zachęcamy Państwa gorąco do śledzenia rozwoju Spółki i projektu Model Builder na naszych kanałach Social Media, gdzie staramy się na bieżąco przekazywać najświeższe informacje.

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/D8WsXrZH>

Facebook Moonlit: <https://www.facebook.com/moonlit.games>

Twitter Moonlit: <https://twitter.com/moonlitgs>

LinkedIn Moonlit: <https://www.linkedin.com/company/5192455>

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 stycznia 2021 r. do 31 marca 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. (z późn. zmian.) o rachunkowości obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność. W bieżącym okresie sprawozdawczym Spółka przyjęła nowy plan kont, który odzwierciedla księgowania transakcji gospodarczych spółki w sposób bardziej szczegółowy oraz prezentuje z dokładniejszym podziałem poniesione koszty i przychody projektowe. Celem zmiany jest prezentacja księgowania w bardziej czytelny sposób. Metoda wyceny aktywów i pasywów nie uległa zmianie, jak również pozostałe elementy polityki rachunkowości.

## 3. Podstawowe dane

### 3.1. Dane kontaktowe i rejestrowe

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

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

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

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

### 3.2. Podstawowe dane

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

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

Na dzień 31 marca 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 pierwszym kwartale 2021 roku.**

##### **Styczeń 2021 r.**

- Po odbytych w ostatnim kwartale 2020 roku rozmowach z potencjalnymi wydawcami gry Model Builder, jak również na podstawie własnych analiz, Zarząd Spółki dokonał w styczniu 2021 roku przebudowy roadmapy i postanowił o wprowadzeniu nowego elementu do powyższej produkcji - rozbudowanego trybu kariery. Jednocześnie Zarząd zdecydował o intensyfikacji prac nad Model Builderem, skupiając na nich niemal wszystkie siły swojego Zespołu produkcyjnego.

##### **Luty 2021 r.**

- W dniu 3 lutego 2021 roku Spółka otrzymała informację o podjęciu przez Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. uchwały nr 102/2021 w sprawie wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 499 999 akcji zwykłych na okaziciela serii E Spółki, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Pierwszy dzień notowań powyższych akcji, zgodnie z Uchwałą Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 121/2021 z dnia 9 lutego 2021 r., ustalono na dzień 12 lutego 2021 roku.
- W efekcie zmian wprowadzonych w planie rozwoju gry Model Builder, konieczne było wydłużenie prac nad tą produkcją. 4 lutego 2021 roku raportem bieżącym w ramach komunikatów ESPI Spółka poinformowała o ustaleniu na dzień 31 lipca 2021 roku nowego terminu zakończenia prac nad grą. Jednocześnie ogłoszono, iż maksymalny termin do którego nastąpi premiera Model Buildera, przypadać będzie na koniec 3 kwartału 2021 roku.
- 22 lutego 2021 roku Spółka zawarła umowę licencyjną z Titan-Forge, rozpoznawanym w międzynarodowym środowisku modelarskim producentem wzorów i modeli 3D do druku oraz figurek i miniatur. Na podstawie podjętej współpracy Spółka nabyła prawa do wykorzystywania modeli Titan-Forge w grze Model Builder, a także we wszelkiego rodzaju działaniach promocyjnych i akcesoriach dotyczących tej gry. Zawarta umowa potwierdza również zamiar stron w zakresie kontynuowania współpracy w zakresie udzielania przez Titan-Forge kolejnych licencji. Spółka przewiduje, że współpraca z Titan-Forge, ze względu na istotną międzynarodową rozpoznawalność tego podmiotu, ma znaczący potencjał pozytywnego wpływu na zainteresowanie grą Model Builder oraz jej sprzedaż i zwiększa szansę na sukces komercyjny tego tytułu.

##### **Marzec 2021 r.**

- W marcu 2021 roku wynikiem pozytywnym zakończyło się badanie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy obejmujący okres od 1 stycznia 2020 roku do 31 grudnia 2020 roku.
- Z początkiem marca 2021 roku Spółka rozpoczęła współpracę z Bożydarem Nowickim - artystą modelarzem, który będzie świadczył dla Moonlit usługi z

zakresu konsultacji eksperckich i doradztwa technicznego przy produkcji gry Model Builder.

- 5 marca 2021 roku Spółka zawarła umowę z Try Evidence Sp. z o.o. oraz następnie zleciła przeprowadzenie analizy rzeczywistych doświadczeń graczy, której wyniki stanowią podstawę implementowanych obecnie rozwiązań.

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

### Kwiecień 2021 r.

- W związku z intensywnym rozwojem Spółki w kwietniu 2021 roku do zespołu Moonlit S.A. dołączył na stanowisku Marketing Managera Michał Obłój. Absolwent Uniwersytetu Jagiellońskiego, który z branżą marketingową związany jest od 2015 roku, a swoje doświadczenie zdobywał w agencjach interaktywnych i digitalowych w Krakowie. Pracował dla takich marek i firm, jak: Lody Koral, Bruk-Bet, Bayer, PŻM czy TVP. W Spółce jest odpowiedzialny za opracowanie i realizację strategii marketingowej, kreowanie wizerunku w Social Media, koordynację działań PPC i znalezienie nowych kanałów promocji.

## 6. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.

### 6.1. Komentarz Spółki do danych finansowych objętych raportem

Na dzień 31 marca 2021 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 4 067 146,61 zł, w tym 3 329 045,77 zł stanowiły kapitały własne, a 4 002 740,09 zł aktywa obrotowe. W pierwszym kwartale 2021 r. Spółka zwiększyła wartość zapasów do kwoty 2 066 401,67 zł przez wykonane prace deweloperskie nad aktualnie prowadzonymi projektami. Jednocześnie w zakończonym kwartale Spółka poniosła koszty działalności operacyjnej w wysokości 589 347,81 zł. Wynikają one w głównej mierze z wynagrodzeń oraz kosztów usług podwykonawców.

Zaznaczyć należy, że podane koszty działalności operacyjnej składają się również z amortyzacji środków trwałych, wartości niematerialnych i prawnych w kwocie 5 269,99 zł oraz wynagrodzeń dla twórców w wysokości 171 458,24 zł. Zaraportowana strata netto równa -191 209,35 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)	01.01.2021 31.03.2021	01.01.2020 31.03.2020
<b>Przychody netto ze sprzedaży</b>	<b>428 979,96</b>	<b>30 000,00</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów	0,00	30 000,00
Zmiana stanu produktów	428 979,96	0,00
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>589 347,81</b>	<b>156 038,19</b>

Amortyzacja	5 269,99	20252,07
Zużycie materiałów i energii	12 596,49	6 173,31
Usługi obce	311 641,81	60 670,24
Podatki i opłaty	3 156,80	256,96
Wynagrodzenia	227 958,24	66 998,91
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	27 323,39	1089,83
Pozostałe koszty rodzajowe	1 401,09	596,87
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>Zysk (strata) ze sprzedaży</b>	<b>-160 367,85</b>	<b>-126 038,19</b>
<b>Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>10 500,00</b>	<b>0,94</b>
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Dotacje	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	10 500,00	0,94
<b>Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>3 648,52</b>	<b>0,67</b>
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	3 648,52	0,67
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>-153 516,37</b>	<b>-126 037,92</b>
<b>Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>1 954,48</b>
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
Odsetki	0,00	1 954,48
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	0,00	0,00
<b>Koszty finansowe</b>	<b>375,98</b>	<b>49,96</b>
Odsetki	0,00	39,07
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	375,98	10,89
<b>Zysk (strata) brutto</b>	<b>-153 892,35</b>	<b>-124 133,40</b>
Podatek dochodowy	37 317,00	0,00

Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>-191 209,35</b>	<b>-124 133,40</b>

### 6.3. Skrócony jednostkowy bilans

Aktywa (PLN)	31.03.2021	31.12.2020	31.03.2020
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>64 406,52</b>	<b>29 809,15</b>	<b>351 927,80</b>
<u>Wartości niematerialne i prawne</u>	<u>19 480,50</u>	<u>0,00</u>	<u>34 489,22</u>
Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00	0,00
Wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	19 480,50	0,00	34 489,22
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
<u>Rzeczowe aktywa trwałe</u>	<u>43 135,02</u>	<u>28 442,15</u>	<u>27 350,40</u>
Środki trwałe	43 135,02	28 442,15	27 350,40
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>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
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>287 288,18</u>
Nieruchomości	0,00	0,00	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	287 288,18
Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00
Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>1791,00</u>	<u>1 367,00</u>	<u>2 800,00</u>
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 791,00	1 367,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	2 800,00
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>4 002 740,09</b>	<b>4 101 599,77</b>	<b>1 390 395,44</b>
<u>Zapasy</u>	<u>2 066 401,67</u>	<u>1 637 421,71</u>	<u>1 180 463,66</u>
Materiały	0,00	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	1 994 646,28	1 565 666,32	1 113 993,27

Produkty gotowe	66 470,39	66 470,39	66 470,39
Towary	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy i usługi	5 285,00	5 285,00	0,00
<b><u>Należności krótkoterminowe</u></b>	<b><u>226 963,50</u></b>	<b><u>195 690,55</u></b>	<b><u>134 129,38</u></b>
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	226 963,50	195 690,55	134 129,38
<b><u>Inwestycje krótkoterminowe</u></b>	<b><u>1 703 756,84</u></b>	<b><u>2 257 918,27</u></b>	<b><u>70 871,64</u></b>
Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 703 756,84	2 257 918,27	70 841,64
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
<b><u>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u></b>	<b><u>5 618,08</u></b>	<b><u>10 569,24</u></b>	<b><u>4 930,76</u></b>
<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>4 067 146,61</b>	<b>4 131 408 ,92</b>	<b>1 742 323,24</b>

<b>Pasywa (PLN)</b>	<b>31.03.2021</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.03.2020</b>
<b>Kapitał własny</b>	<b>3 329 045,77</b>	<b>3 520 255,12</b>	<b>1 638 976,84</b>
<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>3 580 260,59</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>-610 005,37</u>	<u>0,00</u>	<u>-689 247,67</u>
<u>Zysk (strata) netto</u>	<u>-191 209,35</u>	<u>-610 005,37</u>	<u>-124 133,40</u>
<u>Odписy z zysku netto w ciągu roku obrotowego</u>	0,00	0,00	0,00
<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania razem</b>	<b>738 100,84</b>	<b>611 153,80</b>	<b>103 346,40</b>
<u>Rezerwy na zobowiązania</u>	<u>230 326,98</u>	<u>159 909,00</u>	<u>0,00</u>
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	187 150,00	149 409,00	0,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	43 176,98	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>225 008,87</u>	<u>147 332,17</u>	<u>89 776,40</u>
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	<b>50,00</b>	<b>50,00</b>	<b>50,00</b>
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	224 958,87	147 282,17	89 726,40
<u>Rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>282 764,99</u>	<u>303 912,63</u>	<u>13 570,00</u>
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	282 764,99	303 912,63	13 570,00
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>4 067 146,61</b>	<b>4 131 408,92</b>	<b>1 742 323,24</b>

#### 6.4. Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia, PLN)	01.01.2021 31.03.2021	01.01.2020 31.03.2020
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>	-514 670,05	-206 982,57
<u>Zysk (strata) netto</u>	<u>-191 209,35</u>	<u>-124 133,40</u>
<u>Korekty razem</u>	<u>-323 460,70</u>	<u>-82 839,20</u>
Amortyzacja	5 269,99	20 252,07
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	-375,98	0,00
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw	70 417,98	0,00
Zmiana stanu zapasów	-428 979,96	-15 1365,41
Zmiana stanu należności	-31 272,95	63 596,91
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	77 676,70	-13 232,22
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-16 196,48	-2 090,55
Inne korekty	0,00	0,00
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>-514 670,05</b>	<b>-206 972,60</b>
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>	<b>-39 491,38</b>	<b>43 466,01</b>
<u>Wpływy</u>	<u>0,00</u>	<u>44 166,01</u>



Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Z aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
<b>Wydatki</b>	<b>39 491,38</b>	<b>700,00</b>
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	39 491,38	0,00
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Na aktywa finansowe	0,00	0,00
Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>-39 491,38</b>	<b>43 466,01</b>
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>	<b>0,00</b>	<b>-9,97</b>
<b>Wpływy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	0,00	0,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
Inne wpływy finansowe	0,00	0,00
<b>Wydatki</b>	<b>0,00</b>	<b>9,97</b>
Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00
Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00
Inne wydatki finansowe	0,00	0,00
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>0,00</b>	<b>-9,97</b>
<b>Przepływy pieniężne netto</b>	<b>-554 161,43</b>	<b>-163 516,56</b>
<b>Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>-554 161,43</b>	<b>-163 516,56</b>
<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>2 257 536,64</b>	<b>234 388,20</b>
<b>Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>1 703 375,21</b>	<b>70 871,64</b>

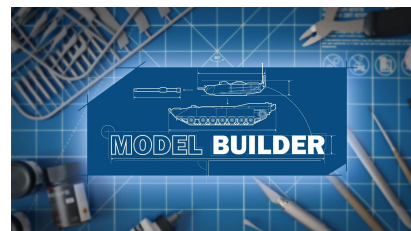
## 6.5. Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym (PLN)	01.01.2021 31.03.2021	01.01.2020 31.03.2020
<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)</b>	<b>3 520 255,12</b>	<b>1 763 110,24</b>
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	549 999,90	500 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	3 580 260,59	1 952 357,91
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00
Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-610 005,37	-689 247,67
Wynik netto	-191 209,35	-124 133,40
<b>Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)</b>	<b>3 329 045,77</b>	<b>1 638 976,84</b>
<b>Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>3 329 045,77</b>	<b>1 638 976,84</b>

## 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 poszukując produkcji pozwalających na swobodną, odstressującą grę pozwalającą na wykorzystanie swojej kreatywności. Aby zwiększyć grono potencjalnych odbiorców, w toku prac koncepcyjnych postanowiono zaprojektować rozgrywkę w taki sposób, aby grą mogli być zainteresowani zarówno profesjonalni modelarze, jak również hobbyści czy nowicjusze. W grze położono bardzo duży nacisk na zachowanie realizmu składania i malowania modeli i dioram. Jednocześnie gra umożliwi zdobycie praktycznych umiejętności, by posiadana przez tych pierwszych, a zdobywana przez drugich wiedza, mogła być wykorzystywana do realnego sklejanie modeli - i odwrotnie - aby umiejętności, które gracze już posiadają, znalazły odzwierciedlenie w efektach modelowania w grze. Cechy te dodatkowo są podparte przez możliwość wydrukowania w 3D lub zakupu części modeli dostępnych w grze.





*Figurka na licencji Titan Forge: po lewej - model w grze, po prawej - figurka pomalowana w rzeczywistości.*

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 założono. Obok początkowo planowanego skupienia się na dostarczeniu graczom rozrywki w postaci swobodnego i relaksującego tworzenia modeli, do gry wprowadzony został rozbudowany, fabularyzowany tryb kariery, w którego toku realizacji gracz będzie mógł osiągnąć pozycję profesjonalnego modelarza. Wprowadzony tryb kariery rozbudowuje rozgrywkę nie tylko o aspekt ekonomiczny czy możliwość wcielenia się w profesjonalnego modelarza realizującego prace na zlecenie, ale pozwala także na odkrywanie historii dziadka awatara gracza - wybitnego modelarza, którego dzieło 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 - pozwalając na dodanie mechanik prostych zagadek i wprowadzenie w gracz oczekiwania coraz to nowych elementów i niespodzianek wraz z rozwojem fabuły.





Pracę nad grą są trakcie finalizacji, a sam proces plan i produkcji 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 do gry licencji. Spółka, wraz z potencjalnymi wydawcami, z którymi prowadzone są zaawansowane rozmowy, dostrzega duży potencjał we współpracy z partnerami i ma zamiar wprowadzić do projektu jak najwięcej licencji do gry. Potencjał współpracy z zewnętrznymi partnerami nie kończy się na środowisku modelarskim: Spółka prowadzi rozmowy m.in. z firmami z branży motoryzacyjnej, lotniczej, dostawców sprzętu komputerowego czy utalentowanymi designerami, grafikami 3D czy profesjonalnymi modelarzami.



Prowadzone są także rozmowy z innymi studiami gier w celu wprowadzenia popularnych modeli do rozgrywki. 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 sklejania, czy sprzętu do rysowania dla grafików.

Wprowadzone zmiany mają na celu zwiększenie potencjału sprzedażowego Model Buildera, który - jak wynika z przeprowadzonych przez Spółkę rozmów z potencjalnymi wydawcami, ma szansę stać się grą klasy evergreen, a więc przynoszącą przychody przez wiele lat od dnia premiery. Modyfikacje pierwotnych założeń koncepcyjnych wymagają jednak zwiększenia nakładów czasu i pracy potrzebnych do dokończenia produkcji. Stąd decyzja Spółki o przesunięciu terminu premiery gry na 3 kwartał 2021 roku.

## 7.2. Dog Trainer

Dog Trainer to symulator, w którym gracz wcieli się w rolę profesjonalnego trenera psów. Jednym z głównych założeń produkcji jest wyeksponowanie interakcji człowieka z psem oraz tworzącej się między nimi więzi. Źródłem pomysłu na tematykę gry oraz inspiracji dla zespołu produkcyjnego Spółki, jest pies rasy Border Collie, należący do jednego z pracowników i często towarzyszący mu w siedzibie studia.



Przed przystąpieniem do rozpoczęcia prac produkcyjnych, pomysł na grę został poddany bardzo solidnej analizie, zarówno pod względem oceny potencjalnej przyjemności płynącej z rozgrywki, jak również możliwości 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 równoległe 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 pierwszym kwartale 2021 r. oraz na datę publikacji raportu Spółka odpowiednio nie tworzyła i nie tworzy żadnej grupy kapitałowej w rozumieniu obowiązujących Spółkę przepisów o rachunkowości, ani odpowiednio nie posiadała i nie posiada żadnych udziałów w jakichkolwiek jednostkach zależnych.

Spółka jest jednostką stowarzyszoną PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie. Na dzień 31 marca 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 31 marca 2021 r.

## 11. Struktura akcjonariatu Spółki

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

### Struktura akcjonariatu wg stanu na dzień 31 marca 2021 oraz 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	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%

\*Zgodnie z informacjami przekazanymi przez kluczowych akcjonariuszy.

## 12. Informacje o zatrudnieniu

Według stanu na dzień 31 marca 2021 r. Spółka zatrudniała trzech pracowników w rozumieniu kodeksu pracy, na stałe współpracowała natomiast z 12 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych. W najbliższym czasie Spółka planuje nieznacznie zwiększyć grono stałych współpracowników.

Sporządzono w Krakowie, dnia 14 maja 2021 r.