



MOONLIT S.A.

JEDNOSTKOWY RAPORT KWARTALNY
ZA OKRES 01.01.2020 – 31.03.2020 R.

SPIS TREŚCI

1. SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE MOONLIT S.A.	3
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	8
4. ISTOTNE WYDARZENIA, KTÓRE NASTĄPIŁY PO OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT.	8
5. OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAM ICH REALIZACJI	12
6. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ	17
7. PODEJMOWANE PRZEZ EMITENTA W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM INICJATYWY NASTAWIONE NA WPROWADZENIE INNOWACYJNYCH ROZWIĄZAŃ	17
8. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ	17
9. STRUKTURA AKCJONARIATU EMITENTA	18
10. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU	18

1. SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE MOONLIT S.A.

Skrócony jednostkowy rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat (wariant porównawczy)	01.01.2020 31.03.2020	01.01.2019 31.03.2019
	PLN	PLN
Przychody netto ze sprzedaży	30 000,00	59 640
Przychody netto ze sprzedaży produktów	30 000,00	59 640
Zmiana stanu produktów	0,00	0,00
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
Koszty działalności operacyjnej	156 038,19	311720,82
Amortyzacja	20 252,07	48 524,71
Zużycie materiałów i energii	6 173,31	89300,05
Usługi obce	60 670,24	89300,05
Podatki i opłaty	256,96	506,39
Wynagrodzenia	66 998,91	142602,80
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	1 089,83	18496,16
Pozostałe koszty rodzajowe	596,87	2 411,48
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
Zysk (strata) ze sprzedaży	-126 038,19	-252080,82
Pozostałe przychody operacyjne	0,94	96 718,29
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Dotacje	0,00	96 715,94
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	0,94	2,35
Pozostałe koszty operacyjne	0,67	0,00
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	0,67	0,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-126 037,92	-155362,53
Przychody finansowe	1 954,48	4 874,56

Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
Odsetki	1 954,48	4 558,28
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	0,00	316,28
Koszty finansowe	49,96	161,78
Odsetki	39,07	161,78
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	10,89	0,00
Zysk (strata) brutto	-124 133,40	-150649,75
Podatek dochodowy	0,00	0,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
Zysk (strata) netto	-124 133,40	-150649,75

Skrócony jednostkowy bilans

BILANS	31.03.2020	31.12.2019	31.03.2019
	PLN	PLN	PLN
Aktywa trwałe	351 927,80	416 202,29	525 494,61
Wartości niematerialne i prawne	34 489,22	51 723,50	108 082,70
Rzeczowe aktywa trwałe	27 350,40	30 224,60	48 314,19
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00
Inwestycje długoterminowe	287 288,18	331 454,19	365 997,72
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 800,00	2 800,00	3 100,00
Aktywa obrotowe	1 390 395,44	1 437 022,13	1 739 066,27
Zapasy	1 180 463,66	1 002 067,43	638 601,42
Należności krótkoterminowe	134 129,38	197 726,29	263 650,20
Inwestycje krótkoterminowe	70 871,64	234 388,20	834 697,67
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	70 871,64	234 388,20	834 697,67
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	4 930,76	2 840,21	2 116,98
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00

AKTYWA RAZEM	1 742 323,24	1 853 224,42	2 264 560,88
Kapitał własny	1 638 976,84	1763110,24	2 138 866,03
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	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-689 247,67	-162 842,13	-162 842,13
Zysk (strata) netto	-124 133,40	-526 405,54	-150 649,75
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania razem	103 346,40	901 14,18	125 694,85
Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	89 776,40	76 544,18	117 474,65
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	64 353,57	58 300,42	51 958,40
Kredyty i pożyczki	0,00	9,97	2,36
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	6 377,38	0,00	41 865,94
Z tytułu wynagrodzeń	3 102,20	2 657,54	23 597,95
Inne	15 943,25	15 576,25	50,00
Zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	0,00	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	13 570,00	13 570,00	8 220,20
PASYWA RAZEM	1 742 323,24	1 853 224,42	2 264 560,88

Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia)	01.01.2020 31.03.2020	01.01.2019 31.03.2019
	PLN	PLN
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-206 982,57	-74 793,60
Zysk (strata) netto	-124 133,40	-150 649,75
Korekty razem	-82 839,20	75 856,155
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-206 972,60	-74 793,60
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	43 466,01	-38 669,64
Wpływy	44 166,01	0,00
Wydatki	700,00	38 669,64
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	43 466,01	-38 669,64
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	-9,97	2,36
Wpływy	0,00	2,36
Wydatki	9,97	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-9,97	2,36
Przepływy pieniężne netto	-163 516,56	-113 460,88
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-163 516,56	-113 460,88
Środki pieniężne na początek okresu	234 388,20	948 158,55
Środki pieniężne na koniec okresu	70 871,64	834 697,67

Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym	01.01.2020 31.03.2020	01.01.2019 31.03.2019
	PLN	PLN
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 763 110,24	2 289 515,78
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	500 000,00	500 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	1 952 357,91	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	-689 247,67	-162 842,13
Wynik netto	-124 133,40	-150 649,75
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 638 976,84	2 138 866,03
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 638 976,84	2 138 866,03

2. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Niniejszy raport kwartalny Moonlit S.A. za okres od 01.01.2020 r. – 31.03.2020 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 dokonała zmian zasad (polityki) rachunkowości. Zmianie uległ sposób księgowania kosztów dotyczących gier będących projektami własnymi spółki. Według nowych zasad koszty te prezentowane są w bilansie jako produkcji w toku (w zapasach) i nie wpływają na bieżący wynik spółki. Dane w raporcie ujęte są zgodnie z nową polityką rachunkowości. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A. za okres od 01.01.2020 r. – 31.03.2020 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

- 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 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 – ówczesny wiceprezes Spółki. 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 Gardeła. 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, które odbyło się 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.
- Dnia 3.03.2020 ogłoszono zwołanie NWZA na dzień 30.03.2020. Zarząd Spółki poinformował, że wśród projektów uchwał znalazły się 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 nowych uchwał znalazła 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.
- 23 marca 2020 roku Spółka odsłoniła kartę Steam dla gry Secret Project #2. Nowa produkcja nosi tytuł Dog Trainer i jest symulatorem tresera psów. Produkcja w ciągu 48 godzin od jej upublicznienia dostała się do zestawienia Top Wishlist platformy Steam.
- 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.

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

- Premiera pełnej wersji gry Deadliest Catch: The Game na platformie Steam (wyjście gry z formy wczesnego dostępu - Early Access), w dniu 14.04.2020. Gra spotkała się z umiarkowanie pozytywnym przyjęciem na platformie Steam. W ocenie Zarządu Spółki gra ma spore szanse do zwiększenia swojego sukcesu, w wypadku podjęcia dalszych prac nad produkcją, w ramach współpracy z wydawcą (Ultimate Games). Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka nie posiada deklaracji ze strony wydawcy o zainteresowaniu dalszym rozwojem gry ponad niezbędne wsparcie popremierowe (support).
- Popremierowy support gry Deadliest Catch - w postaci odpowiadania na pytania graczy i dokonywania drobnych poprawek w projekcie, w celu naprawy znalezionych błędów oraz ułatwienia rozgrywki.
- Zmiana wiceprezesa Spółki - w celu lepszego oddania się obowiązkom produkcyjnym z roli wiceprezesa zrezygnował p. Maciej Siwek. Wiceprezesem został Maciej Kowalówka, Radca Prawny. Do jego priorytetowych zadań należy reorganizacja ładu korporacyjnego w Spółce, poprawa komunikacji z rynkiem oraz maksymalne odciążenie zespołu produkcyjnego od spraw formalnych.
- Rozwiązanie dotychczasowych oraz zawarcie nowych umów lock-up, częściowe zwolnienie akcji z lock-up połączone ze spłatą pożyczek udzielonych przez Spółkę kluczowym akcjonariuszom, w celu dokapitalizowania Spółki.

- Kontynuacja działań produkcyjnych oraz marketingowych nad grą Model Builder. W prace nad grą zaangażowana jest zdecydowana większość zasobów firmy. Do produkcji Spółka zaangażowała także zewnętrznych ekspertów - specjalistów z dziedziny modelarstwa - w celu poprawy wiarygodności tworzonej symulacji.
- Kontynuacja rozmów z producentami zestawów modelarskich, narzędzi, akcesoriów oraz chemii - w celu wykorzystania autentycznych produktów w grze Model Builder. W ocenie Zarządu nawiązanie współpracy z licencjodawcami wzmocni pozycję gry na rynku, podniesie wartość produkcji w oczach graczy oraz znacząco wspomogą promocję produkcji.
- Zgłoszenie gry Model Builder na festiwal gier Steam Games Festival. Jeżeli platforma Steam pozytywnie rozpatrzy kandydaturę gry do udziału w wydarzeniu, pomiędzy 9, a 15 czerwca 2020 r. demo gry Model Builder będzie publicznie dostępne w obrębie platformy Steam.
- Potwierdzenie potencjału sprzedażowego gry Dog Trainer przez porównanie ilości addycji do list życzeń (wishlist) na platformie Steam z wynikami osiąganymi przez inne gry spółek z grupy PlayWay w okresie miesiąca od odsłony karty. Spółka z radością informuje, że Dog Trainer znacząco odbiega od pozostałych tytułów, przewyższając ilością dziennych addycji większość nadchodzących gier spółek z grupy PlayWay, w większości wypadków osiągając ilości addycji średnio rzędu wielkości większe od konkurencyjnych produkcji.
- Prace preprodukcyjne dla gry Dog Trainer, w celu rozwiązania potencjalnych problemów technicznych (renderowanie futra, animacje, ograniczenia wydajnościowe). Nad grą pracuje niewielki zespół specjalistów odpowiedzialny za opracowanie dokumentacji technicznej, która umożliwi płynne rozpoczęcie produkcji w ciągu najbliższych miesięcy.
- Promocja krzyżowa gier Model Builder oraz Dog Trainer na platformie Steam w ramach współpracy studia z grupą PlayWay. Działania promocyjne pozytywnie wpłynęły na wysokość wishlist oraz pozycje gier na rankingu Popular Upcoming (najbardziej oczekiwane produkcji) platformy Steam.
- Produkcje Model Builder oraz Dog Trainer łącznie przekroczyły ponad 40 tysięcy addycji do list życzeń (wishlist) na platformie Steam. Na datę sporządzenia niniejszego raportu liczba ta znacząco się zwiększyła. Aby nie zdradzać tajników działań marketingowych oraz ich wpływu na pozycje w rankingu Top Wishlist Steam (lista nadchodzących gier o największej liście życzeń na Steam), Spółka będzie informować o przekroczeniu kolejnych, strategicznie ustalonych progów ilości addycji do list życzeń w osobnych komunikatach.
- Kontynuacja oraz rozwiązywanie utrudnień wynikających z pracy w trybie zdalnym, zgodnie z panującymi obostrzeniami związanymi z wprowadzeniem stanu epidemiologicznego w Polsce i na świecie. Ze względu na dość krótki okres czasu który upłynął od zmiany formy pracy w studio, Spółka nie jest w stanie w pełni określić konsekwencji zmian na produkcje oraz potencjalną sprzedaż gier. Na datę niniejszego raportu Spółka nie przewiduje znaczących odstępstw od założonych planów produkcyjnych oraz marketingowych.
- W dniu 17 kwietnia 2020 r. Emitent złożył do Narodowego Centrum Badań i Rozwoju (NCBiR) wniosek o dofinansowanie projektu pt. Opracowanie technologii High Definition Water System (HDWS) realistycznego graficznego i fizycznego odwzorowania wody w silniku Unit ("Projekt"), w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020, Konkurs 4/1.2/2019-GameINN-IV. Wnioskowana kwota dofinansowania to 1.130.568,08 zł natomiast wartość całego Projektu wynosi 1.482.163,25 zł. W przypadku otrzymania dotacji,

potencjalna data rozpoczęcia Projektu to 1 stycznia 2021 r., a okres jego trwania to 30 miesięcy.

- Z dniem 12 maja 2020 r. Emitent podpisał aneks do Umowy na świadczenie usług doradczych, w tym usług Autoryzowanego Doradcy na rynku NewConnect z dnia 5 listopada 2018 r. (dalej jako: Umowa) pomiędzy Emitentem, a spółką Navigator Capital S.A. z siedzibą w Warszawie, na mocy którego za porozumieniem stron Umowa zostanie rozwiązana z dniem 31 maja 2020 r. Jednocześnie Emitent poinformował o zawarciu w tym samym dniu umowy z RKKW - Kwaśnicki, Wróbel & Partnerzy - Radcowie Prawni sp. p. na świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy, która wchodzi w życie z dniem 1 czerwca 2020 r.
- W dniu 21 maja 2020 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy uchwaliło podwyższenie kapitału zakładowego Spółki z 500.000 zł do kwoty od 500.000,10 zł do 549.999,90 zł drodze emisji od 1 do 499.000 akcji na okaziciela Serii E oraz powołało nowego Członka Rady Nadzorczej - Pana Mateusza Grabowskiego, jednocześnie zwiększając liczebność Rady Nadzorczej do sześciu osób.

5. OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAM ICH REALIZACJI

Wydane gry



Deadliest Catch: The Game

Dnia 14 kwietnia 2020 r. miała miejsce premiera gry Deadliest Catch: The Game na platformie Steam. W symulacji gracz wciela się w załoganta i kapitana statku połowiącego kraby na Morzu Beringa. Gra jest inspirowana serialem telewizyjnym o tym samym tytule (w Polsce seria jest znana jako "Najniebezpieczniejszy Zawód Świata"), oraz jest realizowana na licencji Discovery Channel. Wśród kluczowych cech rozgrywki można wyróżnić dość realistyczną i szczegółową możliwość wykonywania prac załoganta na statku. Spółka posiada dostęp do materiałów dokumentujących faktyczny wygląd statku i przedmiotów, które można ujrzeć w serialu, dzięki czemu opracowane modele w grze dokładnie oddają wygląd i zachowanie jakie możemy zaobserwować w produkcji telewizyjnej. Ze względu na zebrane opinie graczy podczas okresu zbiórki społecznościowej Kickstarter (16.10 - 26.10.2019) oraz trwający od 14.11.2019 okres wczesnego dostępu (Early Access) Spółka oraz wydawca mogli zdefiniować główne potrzeby zainteresowanych produkcją graczy. Wśród najczęściej powtarzających się sugestii testerów wczesnego dostępu znajdowała się addycja zarządzalnej załogi statku, którą - dzięki inicjatywie ze strony Spółki Moonlit - została pozytywnie rozpatrzona przez Wydawcę (Ultimate Games). Załoga została wprowadzona do testów w pierwszym kwartale 2020 r. a następnie ukończona na dzień premiery i spotkała się z bardzo entuzjastycznym przyjęciem przez graczy.

Pomimo wdrożenia w produkcji wielu z sugerowanych przez graczy zmian i addycji, gra w dniu premiery spotkała się z umiarkowanie pozytywnym przyjęciem na platformie Steam (średnia procentowa ilość pozytywnych recenzji wahała się pomiędzy 60% a 75%). Najczęściej powtarzające się zastrzeżenia do produkcji w recenzjach użytkowników dotyczyły zbyt okazjonalnych błędów oraz zbyt małego zakresu rozgrywki. W ocenie Spółki prace nad grą powinny być nadal kontynuowane, aby dostarczyć graczom oczekiwane funkcjonalności i addycje. Zarząd w dalszym ciągu na wysoko ocenia potencjał sprzedażowy produkcji, podpierając swoje analizy na dotychczasowym zainteresowaniu społeczności zgromadzonej wokół gry, a także

ilością dostarczanych przez nią sugestii i tworzonych dookoła gry amatorskich materiałów wideo. Decyzja o kontynuacji produkcji w formie rozwoju o nowe treści i funkcjonalności spoczywa w rękach wydawcy (Ultimate Games). Na datę niniejszego raportu Spółka nie posiada informacji o zainteresowaniu kontynuacją produkcji na platformę PC (Steam) ze strony wydawcy.

Spółka w ciągu najbliższych miesięcy będzie prowadzić aktywne wsparcie gry (support) - w postaci komunikacji z graczami, a także naprawą ewentualnie znalezionych błędów i wdrażaniem niewielkich poprawek sugerowanych przez użytkowników.

Produkcje w trakcie realizacji



Model Builder

Projekt znajduje się w trakcie zaawansowanej produkcji programistycznej, oraz średnio zaawansowanej fazie produkcji materiałów graficznych. Uprzednio utworzony prototyp gry został przeniesiony do nowej bazy kodu (refaktoryzacja), aby współpracować z nowszą wersją silnika Unity (bogatszą w nowe funkcjonalności oraz dostarczającą lepszą jakość efektów graficznych). Refaktoryzacja pozwoliła także na przyspieszenie oraz usystematyzowanie dalszych prac nad produkcją. W efekcie zostały również opracowane wymagania techniczne oraz proces tworzenia modeli 3D (wyprasek), co przyczyniło się do dalszej systematyzacji oraz zwiększenia tempa prac nad produkcją materiałów graficznych. Na bazie zebranych przez Spółkę doświadczeń takie podejście jest najkorzystniejszą formą produkcji wysokich jakościowo gier, pozbawionych znacznej części możliwych do uniknięcia błędów już na etapie wczesnej produkcji. Spółka ocenia także taki proces tworzenia gier jako najbardziej efektywny zarówno czasowo, kosztowo jak i jakościowo. Ze względu na dopracowanie techniczne gry, wymienione wyżej działania znajdują również odzwierciedlenie w rozbudowie gry o nowe funkcjonalności, jej aktualizację w przyszłości oraz znacząco zmniejszają ryzyko wystąpienia nie wychwyconych uprzednio błędów.

Spółka dokonała także znaczących osiągnięć w ramach promocji gry. Model Builder został uznany jako jeden z 10 najbardziej oczekiwanych symulatorów roku 2020 przez portal gamingowy gram.pl. Gra trafiła także do

globalnego zestawienia 100 najbardziej oczekiwanych symulatorów wg. międzynarodowej platformy i bazy gier IndieDB.

Dzięki prowadzonym przez Spółkę działaniom promocyjnym Model Builder aktywnie zwiększa liczbę potencjalnych odbiorców gry, czego wg. oceny Spółki najbardziej miarodajnym wskaźnikiem jest ilość osób, które dodały grę do listy życzeń na platformie Steam (wishlist), a także pozycja gry w rankingu najbardziej oczekiwanych produkcji platformy Steam (Top Wishlist). Spółka informuje, że projekt osiąga zakładane wzrosty w wymienionych wskaźnikach. W połączeniu z konsekwentnie realizowaną produkcją gry, a także rosnącą wokół gry społecznością - widoczną na platformach społecznościowych, centrum społeczności Steam oraz dedykowanym serwerem Discord - Spółka ocenia potencjał sprzedaży gry na bardzo wysoki.

Spółka prowadzi również bardzo intensywne rozmowy z dostawcami zestawów modelarskich, narzędzi, akcesoriów oraz chemii - w celu pozyskania licencji do wykorzystania autentycznych produktów w grze. W ocenie Spółki współpraca z licencjodawcami będzie miała pozytywny wpływ na promocję oraz odbiór samej gry. Dodatkowym atutem współpracy z licencjodawcami ma również być zwiększenie dostępnej w grze ilości modeli i akcesoriów, oraz możliwość kontynuowania rozszerzania treści o nowe zestawy opracowane we współpracy z licencjodawcami.

Spółka zgłosiła projekt Model Builder na festiwal gier Steam Games Festival. W ramach tego przedsięwzięcia demo gry będzie dostępne za darmo, publicznie - w dniach 9-15 czerwca 2020 r. Po tym czasie demo gry nie będzie dłużej dostępne w ramach festiwalu. Spółka liczy na pozytywne rozpatrzenie kandydatury projektu w festiwalu (decyzję o przyznaniu udziału wydaje wybranym projektom platforma Steam). Udział w festiwalu ma na celu przede wszystkim zwiększenie ekspozycji tytułu i ruchu użytkowników w obrębie platformy Steam. Dodatkowo udział w Steam Games Festival powinien przyczynić się do generalnej promocji gry i zwiększyć jej rozpoznawalność.



Dog Trainer

Dnia 23 marca 2020 r. miała miejsce odsłona zapowiadanego uprzednio przez Spółkę projektu *Secret Project #2*. - grę o tytule *Dog Trainer*. Wydawcą gry jest studio Frozen District, znane z produkcji mega hitu *House Flipper*.

Dog Trainer to symulator w którym gracz będzie mógł wcielić się w rolę profesjonalnego trenera psów. W produkcji Spółka planuje wyeksponować interakcje człowieka z psem oraz tworząca się między nimi więź. Inspiracją dla studia jest pies jednego z członków zespołu, z którym bardzo żyli się pracownicy studia, często mając okazję przebywać z nim w biurze. Przed rozpoczęciem produkcji pomysł na grę został poddany bardzo solidnej analizie, zarówno pod kątem potencjalnej przyjemności płynącej z rozgrywki, możliwości przewyższenia przewidywanych problemów technicznych oraz przede wszystkim rygorystycznej analizie marketingowej. Przed zaplanowaną odsłoną Spółka określiła potencjał projektu jako bardzo wysoki, przede wszystkim ze względu na ewidentną, niezagospodarowaną niszę dla tematyki projektu oraz uprzednio pojawiające się w niej mega hity: *Nintendogs*, *Nintendogs + Cats*, oraz pośrednio: *The Sims: Pets*, *The Sims Cats and Dogs*. Na bazie powyższych tytułów oraz analiz marketingowych przeprowadzonych jeszcze przed odsłoną tytułu Spółka zidentyfikowała główne oczekiwania potencjalnych odbiorców jako budowanie więzi z wirtualnym pupilem, jak najszerszy wachlarz możliwych interakcji, oraz bogate możliwości dostosowania wyglądu i zachowania psa. Olbrzymie zainteresowanie, z jakim spotkała się zapowiedź gry na platformie Steam jest argumentem potwierdzającym zasadność postawionych tez. Spółka zwraca też uwagę, iż sam fakt realizacji gry o zwierzętach niejednokrotnie nie jest wystarczający do zapewnienia gra sukcesu, czego przykładem może być produkcja *Animal Shelter*, której zapowiedź spotkała się z drastycznie niższym zainteresowaniem ze strony graczy, pomimo podobnej tematyki (gra również skupia się na interakcji z psami, ale z zupełnie innej perspektywy niż produkcja Moonlit).

Ze względu na tematykę projektu, Spółka zaplanowała odsłonę na narodowy dzień szczeniaka (*National Puppy Day*) - szczególnie popularny w Stanach Zjednoczonych. Gra w rekordowym tempie nieco ponad 48h znalazła się w zestawieniu najbardziej oczekiwanych gier na platformie Steam (*Top Wishlist Steam*). Spółka pragnie zwrócić uwagę, iż taki wynik jest bardzo rzadko spotykanym osiągnięciem - większość konkurencyjnych tytułów z grupy PlayWay potrzebuje tygodni lub miesięcy, o ile w ogóle trafia do tego zestawienia. Należy również zwrócić uwagę, że wynik ten został osiągnięty przy wykorzystaniu bardzo skromnych nakładów

finansowych na reklamę i jest on zasługą współpracy oraz wspólnie zgromadzonej wiedzy i doświadczeń studia Moonlit oraz wydawcy Frozen District.

Ponieważ know-how posiadane przez oba podmioty oraz wynikające z niego czynności stanowią kluczową przewagę spółek na rynku, w świetle dbania o bezpieczeństwo i efektywność dalszych działań promocyjnych Spółka Moonlit nie planuje zdradzać zbyt wielu informacji na temat planów marketingowych.

Spółka informuje również, że Dog Trainer wraz z projektem Model Builder, zbiorczo przekroczyły znacząco próg 40 tysięcy addycji do list życzeń użytkowników na platformie Steam (wishlist). Biorąc pod uwagę w jakim krótkim czasie Dog Trainer przyczynił się do znaczącego podniesienia tego wyniku Spółka ocenia potencjał sprzedażowy produkcji jako wyjątkowo wysoki.

Na datę niniejszego raportu prowadzone są wczesne prace produkcyjne przez niewielki dedykowany wyodrębniony zespół deweloperski wewnątrz studia. Zadaniem zespołu jest opracowanie rozwiązań technicznych dla produkcji oraz przygotowanie procesu tworzenia treści (pipeline) w celu zapewnienia jak najefektywniejszej pracy większego zespołu w momencie rozpoczęcia zintensyfikowanej produkcji. Spółka planuje istotne zwiększenie działań produkcyjnych na przełomie drugiego i trzeciego kwartału 2020 r. W ocenie Zarządu planowany termin premiery projektu, planowanej najwcześniej na koniec 2021 roku jest niezagrożony.

Pozostałe produkcje

W pierwszym kwartale 2020 r. Spółka ostatecznie zatwierdziła reformację planów wydawniczych Spółki. Po przeanalizowaniu potencjału sprzedażowego nowych tytułów, tj. Model Builder, Secret Project #2 (Dog Trainer) względem pozostałych tytułów studia, podjęto trudną, ale konieczną decyzję o pełnej koncentracji działań i zasobów produkcyjnych oraz marketingowych na ww. tytułach, jednocześnie zawieszając dalsze prace deweloperskie nad projektami:

- Ignis: Duels of Wizards
- Playerless: One Button Adventure
- TFF: The Final Frontier
- Baikonur
- Oil Rush
- Thief Simulator: Mobile Edition

Decyzja jest podsumowaniem długotrwałego procesu analiz i weryfikacji oraz aktualizacji i dostosowywania strategii firmowej do aktualnie panującej sytuacji na rynku (wiodącymi czynnikami był potencjał sprzedażowy, zainteresowanie graczy oraz generalna opłacalność kontynuacji dotychczasowych produkcji w obecnej formie). Ostatecznie, decyzja podyktowana jest nieporównywalnie większym zainteresowaniem graczy nowymi projektami względem pozostałych tytułów studia i wiążącymi się z tym przewidywanymi znacznie większymi przyszłymi zyskami spółki.

Jednocześnie Spółka informuje, o kontynuacji rozmów z potencjalnymi wydawcami w celu sprzedaży praw autorskich oraz kodów źródłowych do tytułów: Ignis: Duels of Wizards, Playerless: One Button Adventure oraz TFF: The Final Frontier. Decyzja jest motywowana wysokim stopniem zaawansowania produkcji, oraz jednocześnie sporym zainteresowaniem potencjalnych wydawców projektami i uzyskaniem przez spółkę zwrotu z poniesionych dotychczas inwestycji.

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

6. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ

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

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

Emitent sporządził koncept innowacyjnej technologii symulacji efektów wizualnych wody do silnika gier Unity - HDWS - High Definition Water System. Kluczowymi cechami planowanej technologii są wsparcie dla nowego pipelineu 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 charakter ogólnoswiatowy.

Emitent ubiega się o dotację na rozwój technologii w ramach konkursu GameINN 2020. Wniosek został zaakceptowany przez NCBiR. Spółka oczekuje na wyniki oceny formalnej i merytorycznej wniosku.

8. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ

W I kwartale 2020 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.

9. STRUKTURA AKCJONARIATU EMITENTA

W tabeli poniżej zamieszczono (w ujęciu liczbowym i procentowym) informacje dotyczące struktury kapitału zakładowego Spółki na dzień 31 marca 2020 r. oraz na datę publikacji raportu:

Struktura akcjonariatu wg stanu na 31 marca 2020 r.:

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1.	PLAYWAY	1.202.000	24,04%	1.202.000	24,04%
2.	Michał Gardeła	811.420	16,23%	811.111	16,22%
3.	Piotr Gardeła	727.484	14,55%	727.480	14,55%
4.	Maciej Siwek	727.480	14,55%	727.480	14,55%
5.	Grzegorz Chyb	531.620	10,63%	531.620	10,63%
6.	Akcjonariusze poniżej 5% w głosach na WZA	999.996	20%	1.000.000	20%

Struktura akcjonariatu wg stanu na dzień publikacji raportu za I kwartał 2020*

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1.	PLAYWAY	1.202.000	24,04%	1.202.000	24,04%
2.	Michał Gardeła	811.420	16,23%	811.420	16,22%
3.	Piotr Gardeła	661.424	13,23%	661.424	13,23%
4.	Maciej Siwek	517.580	10,35%	517.580	10,35%
5.	Grzegorz Chyb	517.580	10,35%	517.580	10,35%
6.	Akcjonariusze poniżej 5% w głosach na WZA	1.289.996	25,80%	1.289.996	25,80%

*Zgodnie z wiedzą przekazaną przez kluczowych akcjonariuszy oraz opartą na liczbie akcji reprezentowanej na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu odbytym w dniu 22 maja 2020 r.

10. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU

Według stanu na dzień 22 maja 2020 r. Emitent nie zatrudnia pracowników w rozumieniu kodeksu pracy, na stałe współpracuje natomiast z 7 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych. W najbliższym czasie Emitent planuje nieznacznie zwiększyć grono stałych współpracowników.



ul. Łobzowska 16/9

31-140 Kraków

mail: contact@moonlit.games

<http://moonlit.games/>