



**JEDNOSTKOWY RAPORT KWARTALNY
01.04.2020 – 30.06.2020**

Moonlit Spółka Akcyjna

Kraków, dnia 10 sierpnia 2020 roku

SPIS TREŚCI

Podstawowe dane	3
Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.	3
Komentarz Emitenta do danych finansowych objętych raportem	13
Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu	13
Istotne dokonania i niepowodzenia w okresie, którego dotyczy raport, mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe	13
Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w drugim kwartale 2020 roku	14
Istotne wydarzenia, które nastąpiły po okresie, którego dotyczy raport	15
Opis stanu realizacji działań i inwestycji emitenta oraz harmonogram ich realizacji	16
Stanowisko zarządu odnośnie możliwości zrealizowania prognoz	20
Podjęmowane przez emitenta w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań	20
Opis organizacji grupy kapitałowej	20
Struktura akcjonariatu emitenta	20
Informacje o zatrudnieniu	21

1. Podstawowe dane

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. ("Spółka", "Moonlit") powstała na podstawie aktu notarialnego z dnia 24 listopada 2017 r. (rep. A Nr 3365/2017), sporządzonego przez notariusza 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.

2. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.

Skrócony jednostkowy rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat (wariant porównawczy)	01.04.2020 30.06.2020	01.04.2019 30.06.2019 dane porównawcze	01.04.2019 30.06.2019	01.01.2020 30.06.2020	01.01.2019 30.06.2019 dane porównawcze	01.01.2019 30.06.2019
	PLN	PLN	PLN	PLN	PLN	PLN
A. Przychody netto ze sprzedaży	44022,18	164049,86	56509,99	250720,73	291187,34	116178,45
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	0,00	56509,99	56509,99	30000	116149,99	116149,99
II. Zmiana stanu produktów	44022,18	107539,87	0,00	220720,73	175008,89	0,00

III.	Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00	28,46	28,46
B. Koszty działalności operacyjnej		250800,08	467393,59	467393,59	583536,82	905583,41	905583,41
I.	Amortyzacja	19445,36	33524,55	33524,55	40254,14	82049,26	82049,26
II.	Zużycie materiałów i energii	4118,79	13292,88	13292,88	10292,10	25068,90	25068,90
III.	Usługi obce	220199,29	192079,44	192079,44	397500,51	359250,82	359250,82
IV.	Podatki i opłaty	1174,48	55,81	55,81	1431,44	562,20	562,20
V.	Wynagrodzenia	5588,10	202709,50	202709,50	128645,80	390069,05	390069,05
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	199,06	19925,72	19925,72	4740,96	40366,01	40366,01
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	75,00	5805,69	5805,69	671,87	8217,17	8217,17
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży		-206777,90	-303343,731	-410855,14	-332816,09	-614396,07	-789404,96
D. Pozostałe przychody operacyjne		105446,33	82561,22	82561,22	105447,27	179279,51	179279,51
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Dotacje	58367,07	82559,36	82559,36	58367,07	179275,30	179275,30
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	47079,26	1,86	1,86	47080,20	4,21	4,21
E. Pozostałe koszty operacyjne		0,92	0,00	0,00	1,59	0,00	0,00
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	0,92	0,00	0,00	1,59	0,00	0,00
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej		-101332,49	-220782,51	-328293,92	-227370,41	-435116,56	-610125,45
G. Przychody finansowe		720,85	3920,79	3920,79	2675,33	8795,35	8795,35
I.	Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Odsetki	720,85	4001,85	4001,85	2675,33	8560,13	8560,13
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
V.	Inne	0,00	-81,06	-81,06	0,00	235,22	235,22
H. Koszty finansowe		378,44	318,00	318,00	428,40	479,78	479,78
I.	Odsetki	15,31	318,00	318,00	54,38	479,78	479,78
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
IV.	Inne	363,13	0,00	0,00	374,02	0,00	0,00
I. Zysk (strata) brutto		-100990,08	-217179,72	-310633,30	-225123,48	-426800,99	-601809,88
J.	Podatek dochodowy	-156731,00	0,00	0,00	-156731,00	0,00	0,00
K.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto		55740,92	-217179,72	-310633,30	-68392,48	-426800,99	-601809,88

Skrócony jednostkowy bilans

Bilans	30.06.2020	31.12.2019	30.06.2019 dane porównawcze	30.06.2019
	PLN	PLN	PLN	PLN
A. Aktywa trwałe	105683,42	416672,29	502575,63	502575,63

I. Wartości niematerialne i prawne	17254,94	51723,50	86712,65	86712,65
1. Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Wartość firmy	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne wartości niematerialne i prawne	17254,94	51723,50	86712,65	86712,65
4. Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	25139,02	30224,60	50159,69	50159,69
1. Środki trwałe	25139,02	30224,60	50159,69	50159,69
2. Środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Od pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	60489,46	331454,19	362603,29	362603,29
1. Nieruchomości	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Długoterminowe aktywa finansowe	60489,46	331454,19	362603,29	362603,29
4. Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2800,00	3270,00	3100,00	3100,00
1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	470,00	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	2800,00	2800,00	3100,00	3100,00
B. Aktywa obrotowe	1714382,55	1562562,38	1608622,47	844655,55
I. Zapasy	1343256,99	1127607,68	766586,92	2620,00
1. Materiały	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Półprodukty i produkty w toku	1343256,99	1034728,35	763966,92	0,00
3. Produkty gotowe	66470,39	92879,33	0,00	0,00
4. Towary	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	2620,00	2620,00	2620,00
II. Należności krótkoterminowe	99537,05	197726,29	256562,67	256562,67

1. Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Należności od pozostałych jednostek	99537,05	197726,29	256562,67	256562,67
III. Inwestycje krótkoterminowe	263622,49	234388,20	582944,44	582944,44
1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	263622,49	234388,20	582944,44	582944,44
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	263622,49	234388,20	582944,44	582944,44
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	7966,02	2840,21	2528,44	2528,44
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	1820065,97	1979234,67	2111198,10	1347231,18
A. Kapitał własny	1636073,01	1704465,49	1942160,40	1178193,48
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	500000	500000	500000	500000
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	1952357,91	1952357,91	1952357,91	1952357,91
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-747892,42	-83396,52	-83396,52	-672354,55
VI. Zysk (strata) netto	-68392,48	-664495,90	-426800,99	-601809,88
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania razem	183992,96	274769,18	169037,70	169037,70
I. Rezerwy na zobowiązania	27454,00	184655	0,00	0,00
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	27454,00	184655	0,00	0,00
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Pozostałe rezerwy	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00	0,00

2. Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe	142968,96	76544,18	160817,50	169037,70
1. Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	50,00	50,00	50,00	50,00
2. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	142916,96	76494,18	160767,50	168987,70
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	110816,30	58300,42	117393,58	117393,58
Kredyty i pożyczki	0,00	9,97	10,04	10,04
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	5696,78	0,00	27029,80	27029,80
Z tytułu wynagrodzeń	102,20	2657,54	10958,78	10958,78
Inne	26353,68	15576,25	13645,50	13645,50
Zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	0,00	0,00	0,00	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	13570,00	13570,00	8220,20	0,00
1. Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	13570,00	13570,00	8220,20	0,00
PASYWA RAZEM	1820065,97	1979234,67	2111198,10	1347231,18

Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia)	01.04.2020 30.06.2020	01.04.2019 30.06.2019 dane porównawcze	01.04.2019 30.06.2019	01.01.2020 30.06.2020	01.01.2019 30.06.2019 dane porównawcze	01.01.2019 30.06.2019
	PLN	PLN	PLN	PLN	PLN	PLN
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej						
I. Zysk (strata) netto	-55740,92	-217179,72	-324691,13	-68392,48	-426800,99	-601809,88
II. Korekty razem	-90774,28	-28819,62	78691,79	-173613,48	106008,05	281016,94
1. Amortyzacja	19445,36	33524,55	33524,55	40254,14	82049,26	82049,26
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

3.	Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-985,49	-1720,58	-1720,58	-985,49	-4844,00	-4844,00
4.	Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
5.	Zmiana stanu rezerw	-157201,00	0,00	0,00	-157201,00	0,00	0,00
6.	Zmiana stanu zapasów	-37253,08	-105790,83	0,00	-215649,31	-166258,90	8600,00
7.	Zmiana stanu należności	34592,33	7087,53	7087,53	98189,24	104206,37	104206,37
8.	Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	53192,56	38661,17	38661,17	66434,75	81465,01	91080,31
9.	Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-2565,26	-581,46	-75,00	-4655,81	9390,31	-75,00
10.	Inne korekty	0,30	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		-35033,36	-245999,34	-245999,34	-242005,96	-320792,94	-320792,94
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej							
I.	Wpływy	227823,29	5813,43	5813,43	271989,30	7195,01	7195,01
1.	Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.	Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3.	Z aktywów finansowych	227823,29	5813,43	5813,43	271989,30	7195,01	7195,01
4.	Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II.	Wydatki	0,00	11575,00	11575,00	700,00	51626,22	51626,22
1.	Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	11575,00	11575,00	700,00	51626,22	51626,22

2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	227823,29	-5761,57	-5761,57	271289,30	-44431,21	-44431,21
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej						
I. Wpływy	0,00	7,68	7,68	0,00	10,04	10,04
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	0,00	7,68	7,68	0,00	10,04	10,04
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	39,08	0,00	0,00	49,05	0,00	0,00
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	9,97	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
8. Odsetki	39,08	0,00	0,00	39,08	0,00	0,00
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-39,08	7,68	7,68	-49,05	10,04	10,04
D. Przepływy pieniężne netto	192750,85	-251753,23	-251753,23	29234,29	-365214,11	-365214,11
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	192750,85	-251753,23	-251753,23	29234,29	-365214,11	-365214,11
F. Środki pieniężne na początek okresu	70871,64	834697,67	834697,67	234388,20	948158,55	948158,55
G. Środki pieniężne na koniec okresu	263622,49	582944,44	582944,44	263622,49	582944,44	582944,44

Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym	01.04.2020 30.06.2020	01.04.2019 30.06.2019 dane porównawcze	01.04.2019 30.06.2019	01.01.2020 30.06.2020	01.01.2019 30.06.2019 dane porównawcze	01.01.2019 30.06.2019
	PLN	PLN	PLN	PLN	PLN	PLN
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1580332,09	2159340,12	1502884,61	1704465,49	2368961,39	1780003,36
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	500000,00	500000,00	500000,00	5000000,00	500000,00	500000,00
2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	1952357,91	1952357,91	1952357,91	1952357,91	1952357,91	1952357,91
3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Pozostałe kapitały	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

rezerwowe na początek okresu						
5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-872025,82	-293017,79	-672354,559	-664495,90	-83396,52	-672354,55
6. Wynik netto	55740,92	-217179,72	-324691,13	-68392,48	-426800,99	-601809,88
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1636073,01	1942160,40	1178193,48	1636073,01	1942160,40	1178193,48
III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1636073,01	1942160,40	1178193,48	1636073,01	1942160,40	1178193,48

3. Komentarz Emitenta do danych finansowych objętych raportem

Na dzień 30 czerwca 2020 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 1 820 065,97 zł, w tym 1 636 073,01 zł stanowiły kapitały własne, a 1 714 382,55 zł aktywa obrotowe. W drugim kwartale 2020 r. Spółka zwiększyła wartość zapasów o 63 591,06 zł przez wykonane prace deweloperskie nad aktualnie prowadzonymi projektami. Jednocześnie w zakończonym kwartale Spółka poniosła istotne koszty działalności operacyjnej w wysokości 250 800,08 zł. Wynikają one w głównej mierze z trwającej w Spółce restrukturyzacji. Zaraportowana strata netto równa -55 740,92 zł jest zgodna z założeniami budżetowymi Spółki i ma pokrycie w realizacji planu produkcyjnego gier. Spółka prognozuje podobne wyniki w trzecim kwartale 2020 r. 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. Na pozytywną sytuację finansową Spółki wpływ będzie miała także emisja akcji serii E Spółki, z której wpływy spodziewane są w trzecim kwartale bieżącego roku.

4. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

Niniejszy raport kwartalny Moonlit S.A. za okres od 1 kwietnia 2020 r. do 30 czerwca 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 nie dokonywała zmian zasad (polityki) rachunkowości.

5. Istotne dokonania i niepowodzenia w okresie, którego dotyczy raport, mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe.

- W drugim kwartale 2020 r. studio skupiło się przede wszystkim na kontynuacji prac nad dwoma najważniejszymi obecnie dla Spółki tytułami - Model Builderem oraz Dog Trainerem.
- W dniu 17 kwietnia 2020 r. Spółka złożyła wniosek o przyznanie jej dofinansowania w ramach programu Gameln na realizację projektu "Opracowanie technologii High Definition Water System (HDWS) realistycznego graficznego i fizycznego odwzorowania wody w silniku Unity". Wartość wnoszonej dotacji wynosiła 1 130 568,08 zł.
- W ramach letniej edycji wydarzenia The Steam Game Festival Spółka udostępniła demo Model Buildera, co możliwe było po wcześniejszym uznaniu przez Steam, iż nowa produkcja Spółki ma potencjał sprzedażowy wyrażony dużym zainteresowaniem ze strony społeczności graczy. Prezentacja dema dała możliwość promocji gry i wywindowała jej pozycję na Steam Top Wishlist.
- W związku z wciąż obowiązującym stanem zagrożenia epidemicznego, Spółka utrzymała podjęte wcześniej kroki mające na celu zapewnienie bezpieczeństwa pracowników i ciągłości prac. Utrzymana została także, wprowadzona w marcu, możliwość pracy zdalnej. Kilkumiesięczne już doświadczenie tego trybu współpracy, pozwoliło zespołowi na

wypracowanie mechanizmów umożliwiających sprawną kontynuację rozpoczętych produkcji.

- Drugi kwartał 2020 r. to także kontynuacja rozpoczętych w pierwszym kwartale 2020 r. zintensyfikowanych działań związanych z restrukturyzacją Spółki. Wzmocnieniu kompetencyjnemu uległ skład Zarządu. Funkcję Wiceprezesa, pełnioną dotychczas przez Macieja Siwka, objął Maciej Kowalówka. Modyfikacje nastąpiły także w składzie Rady Nadzorczej, do której powołano Mateusza Grabowskiego. Ponadto Spółka pozyskała nowego autoryzowanego doradcę - RKKW - Kwaśnicki, Wróbel & Partnerzy - Radcowie Prawni Sp. p. Zastąpił on spółkę Navigator Capital S.A.
- 21 maja w ramach Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki podjęto uchwałę w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, poprzez emisję nowych akcji na okaziciela serii E, a także w przedmiocie wyrażenia zgody na dematerializację tych akcji oraz ubiegania się o ich wprowadzenie do obrotu zorganizowanego w Alternatywnym Systemie Obrotu (NewConnect).

6. Komentarz Emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w drugim kwartale 2020 roku.

Po rozpoczęciu daleko idących działań restrukturyzacyjnych, które Spółka zaczęła wprowadzać w obecnym roku, władze Spółki zamierzają je kontynuować, widząc w tym szansę na dalszy stabilny rozwój firmy. Wprowadzenie do Zarządu osoby z bogatym doświadczeniem i sukcesami na polu zarządzania w biznesie, pozwoli twórcom Moonlit skupić się przede wszystkim na tworzeniu gier, co zawsze było dla nich najważniejsze.

Jednocześnie skoncentrowanie uwagi na dwóch tytułach przyniesie więcej korzyści, zarówno ekonomicznych, jak i wizerunkowych, niż realizacja większej liczby projektów w jednym czasie. Mniejsza liczba realizacji zwiększa szansę na wysoką jakość tworzonych gier, zarówno pod względem graficznym, jak i ciekawej, przemysłowej rozgrywki.

Idące w ślad za tym dobrze przemyślane i przeprowadzone w odpowiednim czasie i w odpowiedni sposób działania marketingowe, zwiększą szansę Spółki na odniesienie komercyjnego i ekonomicznego sukcesu. Już dotychczasowe działania promocyjne podjęte przez Spółkę pokazały potencjał realizowanych obecnie projektów.

Jednocześnie w oczekiwaniu na moment, w którym Spółka będzie mogła uruchomić sprzedaż swoich nowych obiecujących tytułów, jej sytuację finansową zabezpieczą wpływy z emisji akcji Serii E, dofinansowanie przyznane w ramach programu Gamelnn na realizację technologii HDWS, jak również środki ze sprzedaży dotychczasowych, wydanych już gier.

Po trudnym okresie pierwszego kwartału, kiedy Spółka przeszła szereg zmian, kontynuowanych w niektórych obszarach w następnych miesiącach, koniec drugiego kwartału przyniósł stopniową stabilizację organizacyjną, co obecnie przekłada się na możliwość skupienia się przede wszystkim na pracach produkcyjnych.

7. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po okresie, którego dotyczy raport

- Sprzedaż akcji - uruchomienie programu motywacyjnego. W związku z wdrażaniem nowej strategii Spółki, Prezes Zarządu - Michał Gardeta zdecydował się przekazać część posiadanych przez siebie akcji członkom zespołu. W założeniu ruch ten ma na celu:
 - stworzenie mechanizmów wpływających na zwiększenie wartości Spółki w okresie kolejnych lat,
 - stworzenie bodźców, które zachęcą, zatrzymają i zmotywują wykwalifikowane osoby, kluczowe dla realizacji strategii Spółki do działania w interesie Spółki,
 - sprawienie by członkowie zespołu zostali beneficjentami sukcesu Emitenta,
 - wypracowanie przejrzystego systemu wynagradzania.

Przekazanie członkom zespołowi akcji odbyło się bez podwyższania kapitału zakładowego Spółki.

- W lipcu Model Builder został zakwalifikowany do G-Fusion Live Show 2020, wydarzenia online na chińskim rynku, współorganizowanego przez Instytut Polski Wydział Kultury Ambasady RP w Pekinie. Show, które odbyło się w dniach 6-8 sierpnia, stało się okazją do zaprezentowania Spółki przed kilkudziesięciotysięczną publicznością i dało możliwość dotarcia z projektem do najpopularniejszych chińskich portali. Powyższe może mieć niebagatelne znaczenie dla komercyjnego powodzenia tytułu, ponieważ Chiny są obecnie największym rynkiem gamedev na świecie.
- W dniu 8 lipca 2020 r. Spółka otrzymała informację o przyznaniu jej dofinansowania w ramach programu Gamelnn, na realizację wspomnianego powyżej projektu "Opracowanie technologii High Definition Water System (HDWS) realistycznego graficznego i fizycznego odwzorowania wody w silniku Unity". Wartość przyznanej dotacji wynosi maksymalnie 1 130 568,08 zł, a więc pełną kwotę, o którą starała się Spółka. Wniosek Spółki o dofinansowanie projektu był jednym z najwyższej ocenionych w tej edycji konkursu.
- 16 lipca Michał Gardeta - Prezes Spółki wziął udział w czacie inwestorskim dla StockWatch.pl, w trakcie którego przedstawił aktualną sytuację w Spółce w formie odpowiedzi na pytania uczestników. Z zapisem dyskusji wciąż można zapoznać się na [portalu Stockwatch](https://www.stockwatch.pl/czat-inwestorow-gieldowych/michal-gardela-prezes-zarzadu-moonlit-sa-start-16-lipca-o-1500,325) (<https://www.stockwatch.pl/czat-inwestorow-gieldowych/michal-gardela-prezes-zarzadu-moonlit-sa-start-16-lipca-o-1500,325>)

8. Opis stanu realizacji działań i inwestycji emitenta oraz harmonogram ich realizacji

Wydane gry



Deadliest Catch: The Game

Deadliest Catch to gra bazująca na serialu telewizyjnym o tym samym tytule (w Polsce seria jest znana jako "Najniebezpieczniejszy Zawód Świata"). W symulacji gracz wciela się w załoganta i kapitana statku połowiącego kraby na Morzu Beringa. Produkcja jest realizowana na licencji Discovery Channel - właścicieli marki Deadliest Catch. Kluczowe cechy rozgrywki obejmują realistyczną pracę na pokładzie statku - kutra połowiącego kraby - zarówno z perspektywy załoganta jak i kapitana zarządzającego załogę, warstwę ekonomiczną, oraz zmagania z trudnymi warunkami pływania po Morzu Beringa

Spółka wykonywała projekt jako zlecenie z udziałem w zyskach dla wydawcy Ultimate Games. Premiery gry na platformie Steam miała miejsce 14 kwietnia 2020 r. W drugim kwartale 2020 r. wykonano przede wszystkim rozbudowę zarządzania załogą, obsługę sezonów połowienia, dodano umiejętności kapitana, integrację osiągnięć i zapisów stanu gry online Steam, rozbudowany tutorial oraz liczne poprawki i optymalizacje. Ukończono także prace nad cyfrowymi nagrodami dla osób które wsparły kampanię społecznościową gry na platformie Kickstarter. Spółka przekazała kody źródłowe oraz dokumentację do Ultimate Games, która będzie tworzyć dodatkową treść do gry po premierze, m.in. w postaci dodatkowego statku do zakupienia przez gracza.

Spółka oddała sprawowanie opieki PR nad oficjalnym Discordem gry, Steam Community Hub, oraz wszelkimi profilami mediów społecznościowych gry w ręce wydawcy

Zwolnienie zasobów deweloperskich oraz marketingowych które dotychczas pracowały nad

projektem ze strony Spółki pozwoliło na zwiększenie koncentracji działań na aktualnie realizowanych, w pełni autorskich projektach Moonlit: Model Builder oraz Dog Trainer.

Produkcje w trakcie realizacji



Model Builder

Projekt znajduje się w trakcie zaawansowanej produkcji programistycznej oraz średnio zaawansowanej fazie produkcji materiałów graficznych. Upřednio utworzony prototyp gry został przeniesiony do nowej bazy kodu (refaktoryzacja), aby współpracować z nowszą wersją silnika Unity (bogatszą o nowe funkcjonalności oraz dostarczającą lepszej jakości efekty graficzne). Refaktoryzacja pozwoliła także na przyspieszenie oraz usystematyzowanie dalszych prac nad produkcją. W efekcie opracowane zostały również wymagania techniczne oraz proces tworzenia modeli 3D (wyprasek), co przyczyniło się do dalszej systematyzacji oraz zwiększenia tempa prac nad materiałami graficznymi. 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 uważa taki proces tworzenia gier za 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 aktualizacji w przyszłości oraz znacząco zmniejszają ryzyko wystąpienia nie wychwyconych upřednio błędów.

Spółka zdobyła także ważne osiągnięcia na polu promocji gry. Model Builder został uznany przez portal gamingowy gram.pl za jeden z 10 najbardziej oczekiwanych symulatorów roku 2020. Gra trafiła także do globalnego zestawienia 100 najbardziej oczekiwanych symulatorów wg. międzynarodowej platformy i bazy gier IndieDB.

Dzięki prowadzonym przez Spółkę działaniom promocyjnym, możliwe jest zaobserwowanie rosnącego zainteresowania grą Model Builder, co może się przełożyć na liczbę potencjalnych odbiorców/nabywców. Według oceny Spółki najbardziej miarodajnym wskaźnikiem powyższego jest liczba 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 sprzedażowy 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 być również zwiększenie dostępnej w grze liczby 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 2020. W ramach tego przedsięwzięcia demo gry było w dniach 9-15 czerwca 2020 r. udostępnione publicznie i za darmo. Po tym czasie Spółka przestała udostępniać powyższe demo w ramach dalej trwającego festiwalu. Udział w festiwalu miał 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

Dog Trainer to symulator, w którym gracz wciela się w rolę właściciela i trenera swojego wymarzonego psa. Gra nastawiona jest na kreowanie realistycznego doświadczenia budowania więzi i interakcji z czworonogiem. Projekt jest ukierunkowany do odbiorców, którzy interesują się tematyką psów lub chcieliby ją dopiero poznać. Gra ma pozwolić użytkownikowi na odtworzenie wirtualnego wymarzonego psa lub posiadanego już zwierzaka, np. w celu nauki tresury i nowych sztuczek czy stworzenie awatara pupila, który już odszedł. Model rozgrywki ma na celu wykreowanie przyjemnego, odstressowującego doświadczenia, pozostawiając spore pole do rozwoju wiedzy i umiejętności w zakresie tematyki czworonogów oraz umożliwiając zdobywanie kolejnych osiągnięć, umiejętności i progresję psa i gracza w wirtualnym świecie.

Odśtona projektu miała miejsce 23 marca 2020 r. - w National Puppy Day - obchody narodowego dnia szczeniaka w Stanach Zjednoczonych. Projekt spotkał się z bardzo ciepłym przyjęciem przez użytkowników platformy Steam, wielokrotnie osiągając kilkutyśięczną liczbę dziennych dodań do list życzeń graczy (Steam Wishlist). Projekt w rekordowym tempie dwóch dni trafił do zestawienia najbardziej oczekiwanych, niewydanych gier - Steam Top Wishlist. Na dzień pisania raportu projekt wspiął się na 308 pozycję z 760 wszystkich gier na znajdujących się na Steam Top Wishlist, kontynuując trend potwierdzający potencjał komercyjny tytułu.

Spółka aktualnie finalizuje prace nad pipeline graficznym, bazującym na uniwersalnym trójwymiarowym modelu psa, który pozwala na odtworzenie dowolnej rasy bądź krzyżówki ras, oraz szerokie możliwości dostosowania wyglądu i cech fizycznych pupila. Wczesne określenie limitów technicznych oraz dopracowanie procesu tworzenia grafiki i animacji jest kluczowym elementem aspektu technicznego produkcji, dzięki któremu Spółka będzie w stanie sprawnie opracować grę zgodnie z jej zakładanym designem, bądź uprzednio nanieść odpowiednie poprawki uwzględniając wykryte limity techniczne.

Proces produkcji oraz powstające dookoła niego narzędzia posłużą za podstawę edytora psa w grze. Jednocześnie dotychczas powstałe materiały z produkcji zostaną wykorzystane jako źródła do materiałów promocyjnych (video dev blogi) i kampanii reklamowych projektu.

9. Stanowisko zarządu odnośnie możliwości zrealizowania prognoz

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

10. Podejmowane przez emitenta w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań

Jak wspomniano powyżej, Emitentowi przyznano dotację w ramach programu GameInn, na realizację projektu "Opracowanie technologii High Definition Water System (HDWS) realistycznego graficznego i fizycznego odwzorowania wody w silniku Unity". 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 zatamujące się fale, efekt przyboju czy symulacja prądów strugowych. Innowacyjność technologii ma charakter ogólnoświatowy, bowiem nie istnieją jeszcze rozwiązania pozwalające na uzyskanie wymienionych powyżej zjawisk w sposób wysoce realistyczny.

11. Opis organizacji grupy kapitałowej

W II 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.

12. Struktura akcjonariatu emitenta

W tabeli poniżej zamieszczono (w ujęciu liczbowym i procentowym) informacje dotyczące struktury kapitału zakładowego Spółki na dzień 30 czerwca 2020 r. oraz na datę publikacji raportu:

Struktura akcjonariatu wg stanu na 30 czerwca 2020 r.:

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1.	PLAYWAY S.A.	1 202 000	24,04%	1 202 000	24,04%
2.	Michał Gardeta	811 420	16,22%	811 420	16,22%
3.	Piotr Gardeta	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%	1 289 996	25,80%	1 289 996	25,80%

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

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1.	PLAYWAY S.A.	1 202 000	24,04%	1 202 000	24,04%
2.	Michał Gardeta	676 424	13,52%	676 424	13,52%
3.	Piotr Gardeta	461 424	9,22%	461 424	9,22%
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%	1 624 996	32,49%	1 624 996	32,49%

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

13. Informacje o zatrudnieniu

Według stanu na dzień 30 lipca 2020 r. Emitent nie zatrudnia pracowników w rozumieniu kodeksu pracy, na stałe współpracuje natomiast z 8 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych. W najbliższym czasie Emitent planuje nieznacznie zwiększyć grono stałych współpracowników.

Sporządzono w Krakowie, dnia 10 sierpnia 2020 r.