



MOONLIT

JEDNOSTKOWY RAPORT
KWARTALNY
01.01.2022 – 31.03.2022

Moonlit Spółka Akcyjna

KRAKÓW, 12 MAJA 2022 r.

SPIS TREŚCI

List Zarządu do Akcjonariuszy	3
Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu	4
Podstawowe dane	4
Dane kontaktowe i rejestrowe	4
Podstawowe dane	4
Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w pierwszym kwartale 2022 roku	5
Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte po zakończeniu pierwszego kwartału 2022 roku	6
Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.	7
Komentarz Spółki do danych finansowych objętych raportem	7
Skrócony jednostkowy bilans	8
Skrócony jednostkowy rachunek zysków i strat	10
Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych	12
Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym	13
Portfolio realizowanych projektów	14
Dog Trainer	14
Model Builder	
Stanowisko zarządu odnośnie możliwości zrealizowania prognoz	16
Podejmowane przez Spółkę w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań	16
Opis organizacji grupy kapitałowej	17
Struktura akcjonariatu Spółki	18
Informacje o zatrudnieniu	18

1. List Zarządu do Akcjonariuszy

Szanowni Akcjonariusze,

oddajemy w Państwa ręce raport zamykający pierwszy kwartał 2022 roku, w którym staraliśmy się uchwycić aktualną sytuację Spółki oraz najważniejsze wydarzenia, które miały miejsce w tym okresie, a także wyniki finansowe Moonlit S.A.

Pierwsze trzy miesiące 2022 roku były dla Spółki czasem maksymalnej koncentracji nad ukończeniem gry Model Builder oraz kontynuacją realizacji strategii marketingowej. Podstawowym założeniem wysiłków zespołu było zaprezentowanie możliwie najszerszej grupie graczy wysokiej jakości produktu, a także zapewnienie niespotykanego wśród deweloperów "indie" poziomu wsparcia. Bardzo duży nacisk położono na bezzwłoczną odpowiedź na problemy i zapytania ze strony graczy, bez względu na język w jakim dany gracz się komunikował. Działania te sprawiły, iż gra, pomimo początkowych bolączek, uzyskała i utrzymuje wysokie oceny oraz jest dostrzeżona przez branżę.

Premiera Model Buildera, pomimo jej modelowego przeprowadzenia nie doprowadziła jednak do wygenerowania sprzedaży w wysokości przekraczającej koszty poniesione przez wydawcę. Tzw. "recoup" trwa, a Spółka podejmuje działania w celu aktywacji ponad stutysięcznej Listy Życzeń na Steam. W ocenie zarządu Model Builder dysponuje jeszcze dużym potencjałem, nad którego uwolnieniem pracować będzie stale mały zespół, którego celem jest reagowanie na wymagania graczy.

Ze względu na ryzyka, o których Zarząd poinformował w raporcie ESPI nr 7/2022 z dnia 29 kwietnia 2022 r., Sprawozdaniu Finansowym za rok 2021, Sprawozdaniu Zarządu z działalności Spółki w 2021 roku, opublikowanym 29 kwietnia 2022 roku oraz biegły rewident wskazał w sprawozdaniu z badania sprawozdania finansowego trwa proces stabilizacji sytuacji finansowej Spółki. Jego podstawowymi filarami jest pozyskanie finansowania pomostowego, stałe rozwijanie sprzedaży Model Buildera oraz zdobycie budżetu produkcyjnego dla kolejnego projektu Spółki. W ocenie Zarządu, Spółka dysponować będzie odpowiednim do prezentacji prototypem gry w czerwcu 2022 roku.

Najświeższe informacje na temat rozwoju Spółki oraz jej projektów znajdują Państwo na naszych kanałach Social Media, na które serdecznie zapraszamy:

Facebook Model Builder: <https://www.facebook.com/modelbuildergame>
Instagram Model Builder: <https://www.instagram.com/modelbuildergame>
Twitter Model Builder: <https://twitter.com/modelbuildersim>
Discord Model Builder: <https://discord.gg/XUCDwej>
Facebook Moonlit: <https://www.facebook.com/moonlit.games>
Twitter Moonlit: <https://twitter.com/moonlitgs>
LinkedIn Moonlit: <https://www.linkedin.com/company/5192455>
TikTok Model Builder: <https://www.tiktok.com/@modelbuildergame>

Z wyrazami szacunku

Michał Gardęła oraz Maciej Kowalówka

2. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

Niniejszy raport kwartalny Moonlit S.A. za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 marca 2022 r. został sporządzony zgodnie z przepisami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”. Spółka prowadzi księgi rachunkowe zgodnie z wymogami Ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (Dz. U. z 2021 r. poz. 217 z późn. zm.) obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność.

3. Podstawowe dane

3.1. Dane kontaktowe i rejestrowe

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

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

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

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

3.2. Podstawowe dane

Na dzień 31 marca 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Zarządu był następujący:

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

Na dzień 31 marca 2022 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 2022 roku

Styczeń 2022 r.

- W dniach 1 - 3 stycznia 2022 r. gra Model Builder prezentowana była w ramach Jump High Game Festival, azjatyckiego wydarzenia branżowego organizowanego przez platformę streamingową Douyu, jeden z największych portali tego typu w Chinach.
- 7 stycznia 2022 r. gra Model Builder została zaprezentowana podczas wydarzenia HeyBox Game Festival na chińskiej wersji platformy Steam.

Luty 2022 r.

- W dniu 8 lutego 2022 r. odbyła się premiera pierwszej autorskiej produkcji Moonlit. Gra została ciepło przyjęta przez graczy. Do godziny 17:00 dnia 14 lutego 2022 r. sprzedały się 26 632 sztuki gry (po uwzględnieniu dokonanych do tego momentu zwrotów liczba sprzedanych sztuk wynosiła 22 586), wishlista osiągnęła poziom 111 399 chętnych na zakup gry.
- Premierze gry na platformie Steam towarzyszyły również dodatkowe akcje marketingowe, jak premiera uzgodnionych wcześniej z innymi studiami, specjalnych zestawów gier. Dzięki wcześniejszym ustaleniom, na premierę gry zostało opublikowanych pięć takich zestawów wraz z poniższymi tytułami:
 - Model Builder & Tank Mechanic Simulator
 - Model Builder & Plane Mechanic Simulator
 - Model Builder & Gas Station Simulator
 - Model Builder & House Flipper
 - Model Builder & Car Mechanic Simulator

Każdy z zestawów posiadał promocyjną cenę -10% na oba tytuły.

- 22 lutego 2022 r. Spółka udostępniła darmową figurkę firmy Titan-Forge: Wojownika Dragonborn, który był prezentem dla graczy i był możliwy do pobrania za darmo dla wszystkich, którzy kupili grę na i po jej premierze.

Marzec 2022 r.

- Dnia 2 marca na profilach społecznościowych gry Model Builder został ogłoszony konkurs, który organizowany był wraz z wydawcą gry oraz firmą HP - producentem sprzętu komputerowego. Konkurs został zorganizowany na platformie Gleam. W toku jego trwania zostali wyłonieni zwycięzcy z największą liczbą punktów, a osoba z ich najwyższą liczbą otrzymała główną nagrodę, którą był laptop gamingowy firmy HP, gift card na kwotę 50GBP do wykorzystania w sklepie <https://www.greenmangaming.com/>, oraz klucz Steam dla gry Model Builder.
- 14 marca 2022 r. ogłoszony został kolejny zestaw (bundle) dwóch gier sprzedawanych na platformie Steam: Model Builder i Workshop Simulator od Intermarum Games, którego cena promocyjna to -20%.
- Dnia 23 marca 2022 r. Spółka, we współpracy z firmą 11 bit studios, wypuściła na platformie Steam pierwszy darmowy dodatek do gry Model Builder. Frostpunk

DLC, bo taka jest jego nazwa, jest dostępny do pobrania za darmo dla wszystkich użytkowników, którzy wcześniej zakupili grę. Rozszerzenie Frostpunk DLC dodaje do gry Model Builder trzy nowe modele: Automaton, Generator, Land Dreadnought.

5. Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte po zakończeniu pierwszego kwartału 2022 roku

Kwiecień 2022 r.

- Gra Model Builder została zakwalifikowana do prezentacji na wydarzeniu online platformy Steam: festiwalu Simfest. Wziąć udział w wydarzeniu mogły tylko gry z kategorii "symulatory" / "virtual hobby". Dnia 28 marca, na stronie głównej platformy Steam, została przygotowana specjalna strona wydarzenia, a w trakcie jego trwania (28.04.2022 - 04.05.2022) przygotowane zostały transmisje live rozgrywki prezentujące modele z dodatku Frostpunk DLC.
- W dniu 20 kwietnia 2022 r. raportem bieżącym ESPI 3/2022 Spółka podała aktualizację danych sprzedażowych gry Model Builder. Do godziny 17:00 dnia 20 kwietnia 2022 r. sprzedało się 43 726 sztuk gry (po uwzględnieniu dokonanych do tego momentu zwrotów liczba sprzedanych sztuk wynosiła 35 562).
- W dniu 20 kwietnia 2022 r. raportem bieżącym ESPI 4/2022 poinformowano o ustaleniu wstępnych warunków finansowania pomostowego, którego może udzielić Spółce wydawca gry Model Builder ("Porozumienie"). Chęć uzyskania finansowania pomostowego przez Spółkę wynika z dłuższej niż zakładana produkcji gry Model Builder, okresów rozliczeniowych z platformą Steam oraz prac nad dalszymi pomysłami rozwojowymi. Jednocześnie Zarząd wskazał, iż w nieodległym czasie spodziewane jest spłacenie inwestycji poczynionej przez pożyczkodawcę w grę Model Builder, co spowoduje rozpoczęcie przez Spółkę otrzymywania przychodów ze sprzedaży gry. Uzyskanie finansowania pomostowego pozwoli Spółce prowadzić do tego czasu niezakłóconą działalność. Porozumienie przewiduje możliwość udzielenia Spółce pożyczki do kwoty 120.000,00 GBP, z możliwością konwersji zadłużenia na akcje Spółki w przypadku braku spłaty pożyczki po dniu jej zapadalności. Porozumienie nie przewiduje oprocentowania pożyczki. Termin zapadalności pożyczki będzie przypadał na dzień 31.03.2023 r. W celu zapewnienia realizacji warunków zawartych w Porozumieniu, Spółka zwołała Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie, na którym przewidziane jest wprowadzenie do Statutu Spółki możliwości podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego. Podpisanie Porozumienia nie jest równoznaczne z podpisaniem umowy pożyczki, której ostateczne warunki będą przedmiotem dalszych uzgodnień. Spółka będzie na bieżąco informować o kolejnych etapach rozmów pomiędzy stronami Porozumienia.
- W dniu 29 kwietnia 2022 r. raportem bieżącym ESPI 6/2022 poinformowano, iż w trakcie prac nad raportem rocznym zawierającym sprawozdanie finansowe Spółki oraz sprawozdanie Zarządu Emitenta z działalności Spółki w roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2021 r., Zarząd Emitenta podjął decyzję o zamknięciu projektów Playerless, Thief Simulator, The Final Frontier, Crimson Rain oraz Deadliest Catch. W konsekwencji Spółka dokonała odpisów aktualizacyjnych na wartości zapasów Spółki łącznie w wysokości 283 498,89 zł.
- W dniu 29 kwietnia 2022 r. raportem bieżącym ESPI 7/2022 poinformowano, że w trakcie prac nad raportem rocznym zawierającym sprawozdanie finansowe Spółki oraz sprawozdanie Zarządu Emitenta z działalności Spółki w roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2021 r. zidentyfikowano istotne ryzyko zagrożenia kontynuacji działalności Emitenta ("Ryzyko"). Przedmiotowe Ryzyko stanowi następstwo kilku czynników, do których należy zaliczyć przede wszystkim opóźnienie względem pierwotnych estymacji w rozpoczęciu sprzedaży gry Model Builder oraz jej komercjalizacji na poziomie pozwalającym Emitentowi na osiągnięcie wpływów z tego tytułu (z uwzględnieniem zasad dystrybuowania środków

pochodzących ze sprzedaży Gry przyjętych w umowie wydawniczej, przedstawionych w raporcie bieżącym Spółki ESPI nr 11/2021 z dnia 13 lipca 2021 r.). Dodatkowo negatywny wpływ na sytuację finansową lub księgową Emitenta ma m.in. wydłużenie prac nad grą Dog Trainer, sprzedaż praw autorskich do tytułu "Duels of Wizard" ze stratą (o czym Spółka informowała raportem bieżącym ESPI nr 8/2021 z dnia 7 czerwca 2021 r.) oraz podjęcie przez Emitenta decyzji o zakończeniu prac nad pobocznymi projektami, co skutkowało koniecznością dokonania kolejnych odpisów aktualizacyjnych (o których Spółka poinformowała raportem bieżącym ESPI nr 6/2022 z dnia 29 kwietnia 2022 r.). W związku ze wskazaną wyżej sytuacją Zarząd Spółki podjął już działania mające na celu zapobieżenie przed zmaterializowaniem się Ryzyka oraz zapewnienie stabilnego funkcjonowania Emitenta w okresie do osiągnięcia punktu kluczowego związanego z tzw. recoup gry Model Builder. W szczególności Spółka zabiega o uzyskanie finansowania pomostowego u wydawcy Gry w postaci pożyczki, o której mowa powyżej. Emitent zamierza przeznaczyć środki pochodzące z przedmiotowej pożyczki w szczególności na prace związane z dalszym rozwojem gry Model Builder oraz koszty bieżącego funkcjonowania Spółki. Dodatkowo, w czasie trwania ww. finansowania pomostowego, Emitent zamierza kontynuować prace nad prototypem gry opartym o wykonane już elementy projektu Dog Trainer.

Maj 2022 r.

- Kontynuując strategię dostarczania nowej zawartości w celu zwiększania wysycenia rynku grą, dnia 2 maja 2022 r. Spółka opublikowała drugi darmowy dodatek do gry Model Builder na platformie Steam. Model Builder Expansion Pack no.1 zawiera cztery nowe modele:
 - Czołg M26 Pershing
 - Łódź PT-109
 - Figurka Astrocat
 - Samolot Hurricane
- W dniach 16 i 17 maja 2022 r. gra Model Builder zostanie zaprezentowana podczas wydarzenia Digital Dragons, największej imprezy branżowej, odbywającej się w Krakowie.

6. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.

6.1. Komentarz Spółki do danych finansowych objętych raportem

Na dzień 31 marca 2022 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 2 753 805,88 zł, w tym 1 794 628,85 zł stanowiły kapitały własne, a 2 722 355,05 zł aktywa obrotowe. W pierwszym kwartale 2022 r. Spółka zmniejszyła wartość zapasów do kwoty 2 256 438,29 zł związku z rozpoczęciem sprzedaży gry Model Builder. Jednocześnie w zakończonym kwartale Spółka poniosła koszty działalności operacyjnej w wysokości 640 112,87 zł. Wynikają one w głównej mierze z wynagrodzeń (205 637,32 zł) oraz kosztów podwykonawstwa (usługi obce: 379 514,05 zł), na które w pierwszym kwartale 2022 r. składały się przede wszystkim usługi marketingu, usług programistycznych, podwykonawców grafiki oraz testów.

Zaznaczyć należy, że podane koszty działalności operacyjnej składają się również z amortyzacji środków trwałych, wartości niematerialnych i prawnych w kwocie 9 740,85 zł.

W rezultacie strata netto za I kwartał 2022 r. wynosi 181 904,82 zł.

W chwili obecnej sytuacja finansowa Spółki jest trudna. Jak wskazano we wcześniejszej części niniejszego raportu Spółka ze względu na przedłużający się tzw. recoup gry Model Builder, Spółka poszukuje finansowania pomostowego do czasu uzyskania rentowności z tego produktu. Dokument ustalający wstępne warunki finansowania pomostowego został już podpisany. Pozyskanie dodatkowego finansowania jest potrzebne do zapobieżenia zmaterializowania się ryzyka zagrożenia kontynuacji działalności Spółki oraz zapewnienia jej możliwości bezpiecznego funkcjonowania w tym trudnym, przejściowym okresie. W nadchodzących miesiącach Spółka kontynuować będzie proces wysycania podstawową wersją gry Model Builder rynku, aby następnie, bazując na opiniach graczy, przystąpić do sprzedaży płatnych rozszerzeń. Zbliżający się moment zwrotu z inwestycji wydawcy pozwala przyjąć założenie, iż Spółka zacznie notować przychód ze sprzedaży gry Model Builder. Spółka zamierza przeznaczyć środki z przedmiotowej pożyczki w szczególności na prace związane z dalszym rozwojem gry Model Builder, w tym tworzeniem kolejnych dodatków do tej gry, a także na koszty bieżącego funkcjonowania Spółki. Dodatkowo, w czasie trwania finansowania pomostowego Spółka będzie pracować nad prototypem gry opartym o prace designowe wykonane dla projektu Dog Trainer. W istocie ta gra ma być grą Dog Trainer w zaktualizowanej formie (szerzej w rozdziale o grze Dog Trainer) i nie jest planowana produkcja dodatkowego tytułu. Projekt ten ma być prezentowany wydawcom w lipcu, w celu potencjalnego pozyskania dalszego finansowania na tę produkcję. Po jego ukończeniu możliwe będzie zwiększenie przychodów Spółki.

W chwili obecnej ustalana jest ostateczna treść umowy pożyczki. Do momentu publikacji niniejszego raportu Emitent nie rozpoznał istotnego ryzyka nieuzyskania finansowania pomostowego. O wynikach ustaleń Emitent będzie informował w stosownych raportach bieżących.

6.2. Skrócony jednostkowy bilans

Aktywa (PLN)	31.03.2022	31.12.2021	31.03.2021
Aktywa trwałe	31 450,83	38 017,25	64 406,52
<u>Wartości niematerialne i prawne</u>	<u>0,00</u>	<u>3 330,00</u>	<u>19 480,50</u>
Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00	0,00
Wartość firmy	0,00	3 330,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	19 480,50
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
<u>Rzeczowe aktywa trwałe</u>	<u>31 450,83</u>	<u>33 928,25</u>	<u>43 135,02</u>
Środki trwałe	31 450,83	33 928,25	43 135,02
Środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
<u>Należności długoterminowe</u>	<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>	0,00	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Nieruchomości	0,00	0,00	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00
Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	0,00	<u>759,00</u>	<u>1 791,00</u>
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	759,00	1 791,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	2 722 355,05	3 350 603,88	4 002 740,09
<u>Zapasy</u>	<u>2 256 438,29</u>	<u>2 695 584,96</u>	<u>2 066 401,67</u>
Materiały	0,00	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	586 371,66	2 695 584,96	1 994 646,28
Produkty gotowe	1 670 66,63	0,00	66 470,39
Towary	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00	5 285,00
<u>Należności krótkoterminowe</u>	<u>167 494,01</u>	<u>129 172 ,87</u>	<u>226 963,50</u>
Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek	167 494,01	129 172,87	226 963,50
<u>Inwestycje krótkoterminowe</u>	<u>290 890,59</u>	<u>513 215,20</u>	<u>1 703 756,84</u>
Krótkoterminowe aktywa finansowe	290 890,59	513 215,20	1 703 756,84
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>7 532,16</u>	<u>12 630,85</u>	<u>5 618,08</u>
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	2 753 805,88	3 388 621,13	4 067 146,61

Pasywa (PLN)	31.03.2022	31.12.2021	31.03.2021
Kapitał własny	1 794 628,85	1 976 533,67	3 329 045,77
<u>Kapitał (fundusz) podstawowy</u>	<u>549 999,90</u>	<u>549 999,90</u>	<u>549 999,90</u>
<u>Kapitał (fundusz) zapasowy</u>	<u>2 970 255,22</u>	<u>2 970 255,22</u>	<u>3 580 260,59</u>

<u>Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny</u>	0,00	0,00	0,00
<u>Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe</u>	0,00	0,00	0,00
<u>Zysk (strata) z lat ubiegłych</u>	-1 543 721,45	0,00	-610 005,37
<u>Zysk (strata) netto</u>	-181 904,82	-1 543 721,45	-191 209,35
<u>Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego</u>	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania razem	959 177,03	1 412 087,46	738 100,84
<u>Rezerwy na zobowiązania</u>	<u>202 320,00</u>	<u>261 202,98</u>	<u>230 326,98</u>
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	202 320,00	245 817,00	187150,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	2 885,98	43 176,98
Pozostałe rezerwy	0,00	12 500,00	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>243 741,49</u>	<u>247 780,16</u>	<u>225 008,87</u>
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	50,00	50,00	50,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	243 691,49	247 730,16	224 958,87
<u>Rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>513 115,54</u>	<u>903 104,32</u>	<u>282 764,99</u>
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	513 115,54	903 104,32	282 764,99
PASYWA RAZEM	2 753 805,88	3 388 621,13	4 067 146,61

6.3. Skrócony jednostkowy rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat (PLN)	01.01.2022 - 31.03.2022	01.01.2021 - 31.03.2021
Przychody netto ze sprzedaży	313 561,90	428 979,96
Przychody netto ze sprzedaży produktów	752 878,67	0,00
Zmiana stanu produktów	-439 316,77	428 979,96
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	640 112,87	589 347,81
Amortyzacja	9 740,85	5 269,99
Zużycie materiałów i energii	5 603,40	12 596,49
Usługi obce	379 514,05	311 641,81
Podatki i opłaty	3 784,00	3 156,80
Wynagrodzenia	205 637,32	227 958,24
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	30 322,00	27 323,39
Pozostałe koszty rodzajowe	5 511,25	1 401,09
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
Zysk (strata) ze sprzedaży	-326 550,97	-160 367,85
Pozostałe przychody operacyjne	113 107,42	10 500,00
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Dotacje	113 107,42	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	0,00	10 500,00
Pozostałe koszty operacyjne	2 174,65	3 648,52
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	2 174,65	3 648,52
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-215 618,20	-153 516,37
Przychody finansowe	0,00	0,00
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	0,00	0,00
Koszty finansowe	9 024,62	375,98
Odsetki	0,00	0,00
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	9 024,62	375,98
Zysk (strata) brutto	-224 642,82	-153 892,35

Podatek dochodowy	-42 738,00	37 317,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
Zysk (strata) netto	-181 904,82	-191 209,35

6.4. Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia, PLN)	01.01.2022 - 31.03.2022	01.01.2021 - 31.03.2021
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-218 391,18	-514 670,05
<u>Zysk (strata) netto</u>	<u>-181 904,82</u>	<u>-191 209,35</u>
<u>Korekty razem</u>	<u>-36 486,36</u>	<u>323 460,70</u>
Amortyzacja	9 740,85	5 269,99
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	-375,98
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw	-58 882,98	70 417,98
Zmiana stanu zapasów	439 146,67	-428 979,96
Zmiana stanu należności	-38 321,14	-31 272,95
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-4 038,67	77 676,70
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-384 131,09	-16 196,48
Inne korekty	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-218 391,18	-514 670,05
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-3 933,43	-39 491,38
<u>Wpływy</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</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
<u>Wydatki</u>	<u>3 933,43</u>	<u>39 491,38</u>
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	3 933,43	39 491,38
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
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-3 933,43	-39 491,38
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	0,00	0,00
<u>Wpływy</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
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
<u>Wydatki</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
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
Spląty 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
<u>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Przepływy pieniężne netto	-222 324,61	-544 161,43
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-222 324,61	-544 161,43
Środki pieniężne na początek okresu	512 833,57	2 257 536,64
Środki pieniężne na koniec okresu	290 508,96	1 703 375,21

6.5. Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym (PLN)	01.01.2022 - 31.03.2022	01.01.2021 - 31.03.2021
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 976 533,67	3 520 255,12
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	549 999,90	549 999,90
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	2 970 255,22	3 580 260,59
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	-1 543 721,45	-610 005,37
Wynik netto	-181 904,82	-191 209,35
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 794 628,85	3 329 045,77
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 794 628,85	3 329 045,77

7. Portfolio realizowanych projektów

7.1. Dog Trainer

Dog Trainer to gra, w której gracz zanurzy się w świecie przygód przeżywanych razem ze swoim psem. Jednym z głównych założeń produkcji jest wyeksponowanie interakcji człowieka z czworonogiem 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 wnikliwej 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.

Ze względu na możliwość przekierowania części zespołu produkcyjnego zaangażowanego dotychczas w prace nad grą Model Builder, możliwe było zintensyfikowanie działań produkcyjnych wokół gry Dog Trainer. W celu ich realizacji zatrudniono zewnętrznego designera, którego zadaniem było stworzenie dokumentów pozwalających na przystąpienie do produkcji prototypów. Wraz z przeprowadzeniem głębszych prac designerskich, pojawiło się wiele wątpliwości i pytań odnośnie pierwotnie zakładanej charakterystyki gry. Spółka zdecydowała o przeprojektowaniu rozgrywki oraz konieczności dalszego prototypowania. Podstawą tej decyzji jest przede wszystkim chęć wykorzystania doświadczenia zdobytego przy produkcji Model Builder - zastosowanie wieloetapowych i wielowarstwowych testów i analiz projektu w celu uniknięcia potencjalnych problemów i nieścisłości w dalszych etapach produkcji. W wyniku przeprowadzonych prac Spółka wyszczególniła następujące kluczowe czynniki charakteryzujące projekt:

- jak najbardziej emocjonalne przedstawienie więzi psa z człowiekiem,
- projekt musi stwarzać odpowiednie tło dla zobrazowania tej relacji,
- mechaniki gracza oraz psa muszą być interesujące same w sobie.

Doprecyzowanie powyższych wymagań przyczyniło się do ukształtowania wyjściowej wizji projektu, która będzie następnie poddana prototypowaniu i dalszym testom.

Zainteresowanie, z jakim spotkała się zapowiedź gry na platformie Steam, a także szereg przeprowadzonych analiz i konsultacji są decydującymi argumentami potwierdzającymi 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.

Dalsze prace nad projektem Dog Trainer planowane są na cały 2022 i kolejny rok. Znaczne wzmożenie prac projektowych podczas ostatnich sześciu miesięcy pozwoliło Spółce na doprecyzowanie wizji projektu, spełniającej obecne wymagania rynkowe i zgadzającej się z doświadczeniami Spółki zebranymi przy pracy i podczas wydania projektu Model Builder. Utworzone dotychczas prototypy projektu posłużyły za cenną bazę informacji do analiz, a także umożliwiły zbadanie możliwości technicznych silnika Unity pod kątem projektowanej gry, w szczególności mechanik współpracy z psem i naturalnej prezentacji jego zachowania.

Projekt ten ma być prezentowany wydawcom w lipcu, w celu potencjalnego pozyskania dalszego finansowania na tę produkcję.

Spółka planuje dalsze prace prototypowe, których uwieńczeniem ma być wewnętrzna, niepubliczna wersja "demo" gry. Wersja ta posłuży również do zamkniętych testów projektu i dalszych analiz. Założeniem Spółki jest możliwie jak najdokładniejsze przygotowanie projektu przed rozpoczęciem finalizującej produkcji - zarówno pod kątem technicznym jak i marketingowym. Spółka ocenia potencjał rynkowy projektu na wyższy niż dla projektu Model Builder. Ocena ta wynika ze względu na znacznie popularniejszą tematykę projektu oraz szereg unikalnych cech, które obecnie zakłada produkcja. W związku z powyższym, strategią Spółki na kolejne lata jest stopniowe przenoszenie sił deweloperskich na rozwój gry Dog Trainer, a pozostawienie działu wsparcia i rozwoju (produkcji DLC) dla projektu Model Builder.

7.2. Model Builder

Model Builder to gra z gatunku symulatorów, w której użytkownik wciela się w rolę profesjonalnego modelarza. Oczekiwany sukces komercyjny produkcji opiera się na pomysłe wypełnienia niezagospodarowanej niszy gier wideo o tematyce modelarstwa. Jednocześnie projekt stanowi odpowiedź na oczekiwania tych graczy, którzy poszukują gier pozbawionych przemocy, czy aktów destrukcji, w to miejsce wybierając tytuły pozwalające na swobodną, odstresowującą, a jednocześnie kreatywną rozgrywkę.

Premiera gry Model Builder miała miejsce 8 lutego 2022 r. W ocenie Spółki została przeprowadzona w sposób sprawny i przemyślany. Zespół produkcyjny zapewniał wsparcie posprzedażowe przez niemal 24 godziny na dobę, produkując tzw. hotfixy, tak często, jak wymagała tego sytuacja. Ogólna ocena gry na platformie Steam długo utrzymywała się na poziomie "Bardzo dobry" a obecnie balansuje na granicy "Bardzo dobry" - "W większości pozytywne".

W najbliższym czasie w ramach przyjętej strategii, Spółka zamierza rozwijać produkt o dodatkowe funkcjonalności oraz treści sprzedawane w formie płatnych i bezpłatnych dodatków DLC. W zależności od stopnia powodzenia sprzedaży, Spółka rozważa publikację gry na konsolach piątej generacji (PS5, Xbox S/X Series), platformach Nintendo Switch, czy stworzenie wersji VR. Pozostałe działania zakładają rozległą współpracę z producentami modeli i akcesoriów modelarskich, ale także pozyskanie licencji innych rzeczywistych produktów do gry (np. licencji firm samochodowych), czy obiektów z innych gier. W przypadku powodzenia sprzedaży, pod uwagę brane jest również: utworzenie cyfrowej platformy online do wymiany modeli między graczami, współtworzenie projektów przez graczy oraz prowadzenie galerii i konkursów online. Dalsze plany Spółki obejmują integrację Steam Workshop, dzięki któremu gracze mogliby dodawać do gry własne modele. Wszystkie opisane powyżej działania popremierowe, będą uzależnione od wyników sprzedaży gry, analizy dalszego potencjału oraz zainteresowania dodatkami, a

także innych istotnych czynników, takich jak kwestie licencji i potencjalnych konfliktów prawnych, czy konfliktów interesów zaangażowanych podmiotów (licencjodawców).

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 styczniu 2021 r. 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, nie istnieją bowiem jeszcze rozwiązania pozwalające na uzyskanie wymienionych powyżej zjawisk w sposób wysoce realistyczny.

Pierwszy rok realizacji projektu przebiegł zgodnie z założeniami. Zespół badawczo-rozwojowy zrealizował planowo zadania opracowania podstawowego mechanizmu symulacji wizualnej wody z wykorzystaniem metody High Definition Rendering Pipeline oraz opracowania modułów pozwalających na wprowadzenie dodatkowych efektów. Powyższe pozwoliło na osiągnięcie wszystkich zaplanowanych w tym okresie kamieni milowych, tj.

- modułu generowania siatki powierzchni,
- modułu generowania mapy wysokości powierzchni wody,

-
- modułu generowania piany,
 - modułu przetwarzania przestrzeni subtraktywnych,
 - modułu generowania maski podwodnej,
 - modułu symulacji fizyki.

W pierwszym kwartale 2022 rozpoczęto prace nad efektem załamujących się fal dzięki którym możliwa jest m.in. symulacja efektu przyboju. W kolejnych miesiącach Spółka skupiła się na rozwoju tej funkcjonalności, oraz przygotowaniach do implementacji symulacji prądów strugowych i morskich.

10. Opis organizacji grupy kapitałowej

W pierwszym kwartale 2022 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 2022 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 2022 r.

11. Struktura akcjonariatu Spółki

W tabeli poniżej zamieszczono (w ujęciu liczbowym i procentowym) informacje dotyczące struktury akcjonariatu Spółki na dzień 31 marca 2022 r. oraz na datę publikacji raportu:

Struktura akcjonariatu na dzień publikacji niniejszego raportu:

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1.	PLAYWAY S.A.	1 202 000	21,85%	1 202 000	21,85%
2.	Michał Gardęła	446 420	8,12%	446 420	8,12%
3.	Maciej Siwek	327 632	5,96%	327 632	5,96%
4.	Grzegorz Chyb	437 580	7,96%	437 580	7,96%
5.	Piotr Gardęła	461 420	8,39%	461 420	8,39%
6.	Akcjonariusze poniżej 5%	2 624 947	47,73%	2 624 947	47,73%

12. Informacje o zatrudnieniu

Według stanu na dzień 31 marca 2022 r. Spółka zatrudniała 4 pracowników w rozumieniu kodeksu pracy, na stałe współpracowała natomiast z 10 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

Sporządzono w Krakowie, dnia 12 maja 2022 r.