



MOONLIT

**JEDNOSTKOWY RAPORT
KWARTALNY
01.07.2022 – 30.09.2022**

Moonlit Spółka Akcyjna

KRAKÓW, 14 LISTOPADA 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 drugim kwartale 2022 roku	5
Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte po zakończeniu drugiego 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
Sector Sweep	14
Dog Trainer	14
Nowa zawartość dla gry Model Builder	15
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	17
Informacje o zatrudnieniu	18

1. List Zarządu do Akcjonariuszy

Szanowni Akcjonariusze,

zapraszam do zapoznania się z raportem okresowym Moonlit S.A. za trzeci kwartał 2022 r. W niniejszym raporcie przedstawiamy przekrojowo podsumowanie wydarzeń jakie miały miejsce w raportowanym okresie oraz po jego zakończeniu, tj. do dnia publikacji niniejszego raportu, a także wyniki finansowe Moonlit S.A.

W trzecim kwartale 2022 roku Spółka kontynuowała prace mające na celu pobudzenie sprzedaży gry Model Builder i dotarcie do jak najszerszego grona graczy poprzez dostarczenie możliwie urozmaiconych dodatków z modelami. Oprócz dostarczanych dotychczas darmowych DLC rozpoczęto sprzedaż płatnych, a sama gra prezentowana była na targach Gamescom w Kolonii.

Część zespołu produkcyjnego przekierowana do preprodukcji zmodyfikowanego projektu Dog Trainer ukończyła pracę, której efektem był prototyp zaprezentowany niezwłocznie wielu wydawcom. Na dzień niniejszego raportu spółka nie otrzymała ofert wydania gry od wydawców i wszystko wskazuje na to, że projekt w jego obecnej formie nie będzie kontynuowany. Zarząd rozważa podjęcie dalszych prac koncepcyjnych wykorzystujących nabyte dotychczas doświadczenia związane z rozwojem i pivotami projektu Dog Trainer po ustabilizowaniu się sytuacji finansowej spółki.

Pomimo podejmowanych działań Spółka nadal znajduje się w bardzo ciężkim położeniu, a stan zagrożenia jej istnienia, komunikowany wraz z raportem rocznym za rok 2021, nie ustał. Zarząd dokłada wszelkich starań w celu ustabilizowania sytuacji Spółki, prowadzi intensywne rozmowy z obecnymi oraz potencjalnymi partnerami biznesowymi, a także inwestorami, którzy wyrażają chęć wsparcia. Spółka pracuje również nad krótko i średnioterminowym planem naprawy i rozwoju spółki w oparciu o prace zlecone oraz projekty własne. Konieczna okazała się redukcja zatrudnienia i dostosowanie zespołu do obecnie wykonywanych projektów.

Na dzień publikacji niniejszego raportu żadne działania naprawcze nie zostały jeszcze potwierdzone. Spółka niezwłocznie poinformuje akcjonariuszy odpowiednimi kanałami o wszelkich istotnych kwestiach związanych z dalszym funkcjonowaniem Spółki.

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

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

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

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

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>

TikTok Model Builder: <https://www.tiktok.com/@modelbuildergame>

Facebook Sector Sweep: <https://www.facebook.com/sectorsweep>

Twitter Sector Sweep: <https://twitter.com/sectorsweepgame>

Discord Sector Sweep: <https://discord.gg/xU5QH8Kbak>

Z wyrazami szacunku

Maciej Kowalówka

2. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

Niniejszy raport kwartalny Moonlit S.A. za okres od 1 lipca 2022 r. do 30 września 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 30 września 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Zarządu był następujący:

- **Maciej Kowalówka** - Wiceprezes Zarządu i jedyny członek zarządu na dzień zakończenia kwartału oraz na dzień publikacji raportu.

W dniu 19 września 2022 r. Michał Gardela złożył rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Spółki, skuteczną z dniem 20 września 2022 r. Zgodnie z oświadczeniem Michała Gardela rezygnacja podyktowana była poważnymi problemami zdrowotnymi oraz sytuacją rodzinną.

Na koniec dnia 30 września 2022 r. skład Rady Nadzorczej był następujący:

- **Dawid Sękowski** - Przewodniczący Rady Nadzorczej

- **Mateusz Grabowski** - Członek Rady Nadzorczej
- **Katarzyna Pióro** - Członek Rady Nadzorczej
- **Andrzej Szafraniec** - Członek Rady Nadzorczej
- **Łukasz Kozak** - Członek Rady Nadzorczej

W dniu 23 sierpnia 2022 r. rezygnację z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki złożył Jacek Głowacki. Rezygnacja stała się skuteczna z dniem 30 września 2022 r. Podstawą rezygnacji, zgodnie z informacją podaną przez Jacka Głowackiego była zmiana miejsca pracy i związany z tym faktem bezwzględny zakaz konkurencji.

W dniu 21 września 2022 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie z dniem 21 września 2022 r. powołało na stanowiska członków Rady Nadzorczej Katarzynę Pióro, Andrzeja Szafraniec oraz Łukasza Kozaka.

Katarzyna Pióro - absolwentka Uniwersytetu Jagiellońskiego, związana z branżą marketingu i PR od 2005 roku, a od 2015 realizująca projekty w branży nieruchomości. Współzałożycielka i członek zarządu agencji nieruchomości Brand&Sell Sp. z o.o. Z branżą gamingową związana od 2018 r. kiedy została członkinią pierwszej kadencji rady nadzorczej Starward Industries S.A.

Andrzej Szafraniec - posiada wieloletnie doświadczenie w doradztwie prawnym i zarządzaniu procesami prawnymi spółek z różnych branż, również z branży GameDev (Starward Industries S.A., Wooden Alien S.A., Far From Home S.A., Event Horizon S.A.) Wiedzę i umiejętności zdobywał m.in. w firmach notowanych na rynku NewConnect. Inwestor indywidualny skupiony przede wszystkim na rynku GemDev.

Łukasz Kozak - absolwent Akademii Górniczo-Hutniczej oraz Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie. Posiada dwudziestoletnie doświadczenie w zarządzaniu sprzedażą i rozwojem spółek. Jako wieloletni członek organizacji Junior Chamber International aktywnie wspierał młodych ludzi w rozwijaniu ich cech przywódczych, obywatelskiej odpowiedzialności i przedsiębiorczości.

W dniu 5 października 2022 r. rezygnację z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki złożył Mateusz Grabowski. Powodem rezygnacji zgodnie z informacją przekazaną przez Mateusza Grabowskiego są względy osobiste, które uniemożliwiają mu dalsze pełnienie funkcji członka Rady Nadzorczej. Powyższa rezygnacja stała się skuteczna z dniem 31 października 2022 r.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Rady Nadzorczej był następujący:

- **Dawid Sękowski** - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- **Katarzyna Pióro** - Członek Rady Nadzorczej
- **Andrzej Szafraniec** - Członek Rady Nadzorczej
- **Łukasz Kozak** - Członek Rady Nadzorczej

Spółka podejmie odpowiednie kroki, aby możliwie niezwłocznie uzupełnić skład Rady Nadzorczej do minimalnej liczby wymaganej przepisami (5 członków).

4. Komentarz emitenta na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w trzecim kwartale 2022 roku

Lipiec 2022 r.

- W dniu **28 lipca 2022 r.** Moonlit zawarł odpłatną umowę licencyjną z CD Projekt S.A., której przedmiotem jest udzielenie Spółce licencji przez CD Projekt na wykorzystanie określonych utworów w płatnym dodatku do gry Model Builder. Zgodnie z powyższą umową Moonlit został uprawniony do wykorzystania logo CD

Projekt oraz figurek pochodzących z gier "Wiedźmin 3: Dziki Gon" i „Cyberpunk 2077”. Licencja udzielona została w sposób niewyłączny, bez ograniczeń terytorialnych.

Sierpień 2022 r.

- W dniu **16 sierpnia 2022 r.** spółka wypuściła kolejne, płatne DLC do gry Model Builder. Dodatek "Into the Stars" zawiera trzy nowe atrakcyjne modele: teleskop Jamesa Webba, statek Supernova Chaser oraz raketę Vulture.
- W dniach **24 - 27 sierpnia 2022 r.** Menedżer marketingu Moonlit - Michał Obłój reprezentował Spółkę na targach Gamescon, które po dwuletniej pandemicznej przerwie, ponownie odbyły się stacjonarnie w Kolonii. W ramach polskiego stoiska narodowego koordynowanego przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości, Spółka miała możliwość promować swoje produkcje i usługi, w tym przede wszystkim ostatnią grę - Model Builder. Targi były także okazją do nawiązania nowych kontaktów, które mogą zaowocować poszerzeniem gamy dodatków do Model Builder.

Wrzesień 2022 r.

- W dniu **30 września 2022 r.** Spółka rozwiązała za porozumieniem stron umowę o świadczenie usług autoryzowanego doradcy oraz usług doradztwa prawnego zawartą dnia 12 maja 2020 r. z RKKW - Kwaśnicki, Wróbel & Partnerzy - Radcowie Prawni i Adwokaci Spółka Partnerska z siedzibą w Warszawie, poprzednikiem prawnym RKKW - Kwaśnicki, Wróbel & Partnerzy - Radcowie Prawni i Adwokaci Spółka Komandytowa z siedzibą w Warszawie. Rozwiązanie umowy nastąpiło ze skutkiem na dzień 30 września 2022 r. Umowa została rozwiązana za porozumieniem stron, a z uwagi na upływanie 3 lat od pierwszego notowania akcji spółki w alternatywnym systemie obrotu i tym samym wygaśnięcie obowiązku posiadania przez spółkę autoryzowanego doradcy zgodnie z § 18 ust. 3 Regulaminu ASO, nie została zawarta umowa z innym autoryzowanym doradcą.

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

Październik 2022 r.

- W dniu **6 października 2022 r.** Spółka podpisała aneks do umowy wydawniczej zawartej z GMG Label Limited, na podstawie którego zmianie uległo wynagrodzenie Moonlit za sprzedaż dodatku do gry Model Builder, zawierającego modele z gier Wiedźmin 3 oraz Cyberpunk 2077. Po zmianach dokonanych powyższym aneksem, wydawca nie będzie potrącał z zysku ze sprzedaży ww. DLC kwot zaliczek przekazanych Spółce na poczet przyszłych zysków oraz kosztów marketingu gry.
- Także w dniu **6 października 2022 r.** w efekcie zawartej w lipcu 2022 r. umowy z CD Projekt S.A. Spółka wypuściła następne DLC do gry Model Builder. Pakiet "Witcher and Cyberpunk 2077" zawiera pięć modeli zaprojektowanych na podstawie licencji udzielonej przez CD Projekt RED: Geralta, Yennefer, Johnnego Silverhanda oraz dwie figurki przedstawiające Ciri.

- W dniu **20 października 2022 r.** Spółka wydała komunikat o podjęciu tego samego dnia decyzji o zaprezentowaniu 20 października 2022 r. na platformie Steam nowej gry Moonlit o tytule Sector Sweep. Ponadto Spółka poinformowała, iż premiera gry w formule Early Access nastąpi w najbliższym możliwym terminie, na który wyrazi zgodę platforma Steam, zgodnie z jej regulaminem. Moonlit przewidywała, iż termin ten nastąpi między 27 października 2022 r. a 6 listopada 2022 r. Dokładną datę premiery Spółka postanowiła ujawnić na Karcie gry w serwisie Steam niezwłocznie po jej akceptacji przez platformę. Cena sprzedaży jednego egzemplarza gry została ustalona na 2,99 USD. Nowa produkcja Moonlit wykorzystuje technologię "Angular Light" stworzoną przez Spółkę w ramach projektu GameINN finansowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju.
- Również w dniu **20 października 2022 r.** Moonlit wydała komunikat o otrzymaniu tego samego dnia od spółki Frozen District Sp. z o. o. oświadczenia o odstąpieniu od umowy wydawniczej dotyczącej gry Dog Trainer. Odstąpienie od umowy zawartej w dniu 12 sierpnia 2019 r. nastąpiło z zachowaniem 3-miesięcznego okresu odstąpienia, zgodnie z jej zapisami.

Listopad 2022 r.

- W dniu 3 listopada 2022 r. w formie tzw. early access, wydana została gra Sector Sweep będąca jednocześnie demonstratorem technologii Angular Light. Gra nie osiągnęła sukcesu komercyjnego, trwają natomiast rozmowy na temat wsparcia marketingowego dla tej gry.

6. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Moonlit S.A.

6.1. Komentarz Spółki do danych finansowych objętych raportem

Na dzień 30 września 2022 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 2 702 356,91 zł, w tym 1 387 781,81 zł stanowiły kapitały własne, a 2 666 457,89 zł aktywa obrotowe. Jednocześnie w zakończonym kwartale Spółka poniosła koszty działalności operacyjnej w wysokości 488 690,16 zł. Wynikają one w głównej mierze z wynagrodzeń (202 663,80 zł) oraz kosztów podwykonawstwa (usługi obce: 233 407,96 zł), na które w trzecim 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 7 272,92 zł.

W rezultacie strata netto za trzeci kwartał 2022 r. wyniosła 588 751,86 zł.

Spółka informuje, że ze względu na otrzymywanie raportów od wydawcy za uzyskany przychód dwa miesiące później, koszty produkcji oraz powiązany z nimi przychód, księgowany jest na podstawie oszacowania. Wartość oszacowanego przychodu za wrzesień wynosi 20 813,23 zł. Przychody ze sprzedaży za lipiec i sierpień są znane i wynoszą odpowiednio 27 166,43 zł i 68 145,21 zł.

Od dnia premiery gry Model Builder, zaliczki zgodnie z zasadami ustawy o rachunkowości oraz podatku dochodowego od osób prawnych są księgowane do przychodów spółki. W związku z powyższym inne rozliczenia międzyokresowe wykazane w pasywach są pomniejszane, natomiast zwiększane są wartość przychodów netto oraz zmniejszane są korespondujące z nimi koszty prezentowane w zmianach stanu produktów. Pozostałe do rozliczenia zaliczki na dzień 30 września 2022 r. wynoszą 293 191,77 zł. Po zamknięciu rozliczeń wynikających z zaliczek Spółka zakończy recoup.

W dniu 29 kwietnia 2022 r. Zarząd Spółki poinformował o zidentyfikowaniu niepewności dotyczącej kontynuacji działalności Moonlit S.A. Ryzyko zagrożenia dalszego funkcjonowania Spółki stwierdzono 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. Przedmiotowe ryzyko stanowi następstwo kilku czynników, do których należy zaliczyć przede wszystkim opóźnienie względem pierwotnych założeń w rozpoczęciu sprzedaży gry Model Builder oraz jej komercjalizacji na poziomie pozwalającym Spółce 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 Spółki ma m.in. odsunięcie w czasie oraz wydłużenie prac preprodukcyjnych nad projektem Dog Trainer, a także brak dotychczasowego zainteresowania ze strony wydawców prototypem, o którym mowa w liście do akcjonariuszy.

6.2. Skrócony jednostkowy bilans

Aktywa (PLN)	30.09.2022	31.12.2021	30.09.2021
Aktywa trwałe	35 899,02	38 017,25	47 801,21
<u>Wartości niematerialne i prawne</u>	<u>8 862,50</u>	<u>3 330,00</u>	<u>8 325,00</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	8 862,50	0,00	8 325,00
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
<u>Rzeczowe aktywa trwałe</u>	<u>27 036,52</u>	<u>33 928,25</u>	<u>38 180,21</u>
Środki trwałe	27 036,52	33 928,25	38 180,21
Środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
<u>Należności długoterminowe</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
<u>Inwestycje długoterminowe</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>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>	<u>0,00</u>	<u>759,00</u>	<u>1 296,00</u>
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	759,00	1 296,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00

Aktywa obrotowe	2 666 457,89	3 350 603,88	3 345 897,75
<u>Zapasy</u>	<u>2 512 077,38</u>	<u>2 695 584,96</u>	<u>2 769 054,01</u>
Materiały	0,00	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	817 611,50	2 695 584,96	2 702 583,62
Produkty gotowe	1 694 465,88	0,00	66 470,39
Towary	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00	0,00
<u>Należności krótkoterminowe</u>	<u>89 037,92</u>	<u>129 172,87</u>	<u>102 242,65</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	89 037,92	129 172,87	102 242,65
<u>Inwestycje krótkoterminowe</u>	<u>59 077,74</u>	<u>513 215,20</u>	<u>455 822,79</u>
Krótkoterminowe aktywa finansowe	59 077,74	513 215,20	455 822,79
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>6 264,85</u>	<u>12 630,85</u>	<u>18 778,30</u>
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	2 702 356,91	3 388 621,13	3 393 698,96

Pasywa (PLN)	30.09.2022	31.12.2021	30.09.2021
Kapitał własny	1 387 781,81	1 976 533,67	2 924 075,71
<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>1 426 533,77</u>	<u>2 970 255,22</u>	<u>2 970 255,22</u>
<u>Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
<u>Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
<u>Zysk (strata) z lat ubiegłych</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
<u>Zysk (strata) netto</u>	<u>-588 751,86</u>	<u>-1 543 721,45</u>	<u>-596 179,41</u>
<u>Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania razem	1 314 575,10	1 412 087,46	469 623,25
<u>Rezerwy na zobowiązania</u>	<u>229 004,00</u>	<u>261 202,98</u>	<u>143 145,28</u>
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	229 004,00	245 817,00	120 025,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	2 885,98	23 120,28

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>792 379,33</u>	<u>247 780,16</u>	<u>209 202,57</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	792 329,33	247 730,16	209 152,57
<u>Rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>293 191,77</u>	<u>903 104,32</u>	<u>117 275,40</u>
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	293 191,77	903 104,32	117 275,40
PASYWA RAZEM	2 702 356,91	3 388 621,13	3 393 698,96

6.3. Skrócony jednostkowy rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat (PLN)	01.07.2022- 30.09.2022	01.01.2022 - 30.09.2022	01.07.2021 - 30.09.2021	01.01.2021 - 30.09.2021
Przychody netto ze sprzedaży	236 865,43	818 025,56	583 448,06	1 636 823,54
Przychody netto ze sprzedaży produktów	115 477,76	1 001 533,14	0,00	75 000,00
Zmiana stanu produktów	121 387,67	-183 507,58	583 448,06	1 561 823,54
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
Koszty działalności operacyjnej	488 690,16	1 708 985,50	731 055,33	2 464 461,88
Amortyzacja	7 272,92	26 790,48	8 383,66	23 609,30
Zużycie materiałów i energii	6 044,53	17 213,43	10 837,39	42 070,94
Usługi obce	233 407,96	919 620,14	387 959,46	1 052 462,44
Podatki i opłaty	2 617,30	5 499,69	5 191,47	8 348,27
Wynagrodzenia	202 663,80	626 746,14	288 050,88	832 814,71
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	33 912,40	99 496,87	27 482,38	74 865,02
Pozostałe koszty rodzajowe	2 771,25	13 618,75	3 150,09	5 384,96

Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	424 906,24
Zysk (strata) ze sprzedaży	-251 824,73	-890 959,94	-147 607,27	-827 638,34
Pozostałe przychody operacyjne	74 479,28	303 722,55	142 779,50	211 186,72
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dotacje	74 479,28	303 722,55	142 779,50	177 850,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	0,00	0,00	0,00	33 336,72
Pozostałe koszty operacyjne	0,00	8 216,58	1 196,13	5 175,61
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	0,00	8 216,58	1 196,13	5 175,61
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-177 345,45	-595 453,97	-6 023,90	-621 627,23
Przychody finansowe	1 346,57	0,00	10 150,30	10 150,30
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	1 346,57	0,00	10 150,30	10 150,30
Koszty finansowe	0,00	9 351,89	13 733,51	14 015,48
Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	0,00	9 351,89	13 733,51	14 015,48
Zysk (strata) brutto	-175 998,88	-604 805,86	-9 607,11	-625 492,41
Podatek dochodowy	10 384,00	-16 054,00	10 252,00	-29 313,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) netto	-186 382,88	-588 751,86	-19 859,11	-596 179,41

6.4. Skrócony jednostkowy rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia, PLN)	01.07.2022 - 30.09.2022	01.01.2022 - 30.09.2022	01.07.2021 - 30.09.2021	01.01.2021 - 30.09.2021
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-402 420,15	-1 010 697,21	-587 762,99	-1 755 033,30
<u>Zysk (strata) netto</u>	<u>-186 382,88</u>	<u>-588 751,86</u>	<u>-19 859,11</u>	<u>-596 179,41</u>
<u>Korekty razem</u>	<u>-216 037,27</u>	<u>-421 945,35</u>	<u>-567 903,88</u>	<u>-1 158 853,89</u>
Amortyzacja	7 272,92	26 790,48	8 383,66	23 609,30
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	13 733,51	14 015,48
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw	10 384,00	-32 198,98	-4 552,59	-16 763,72
Zmiana stanu zapasów	-121 387,67	183 507,58	-583 448,06	-1 131 632,30
Zmiana stanu należności	9 594,52	40 134,95	64 823,41	93 447,90
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-12 630,39	-37 391,83	-29 080,68	61 870,40
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-109 270,651	-602 787,55	-37 763,13	-203 400,95
Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-402 420,15	-1 010 697,21	-587 762,99	-1 755 033,30
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	0,00	-25 431,25	-16 710,91	-47 062,17
<u>Wpływy</u>	0,00	0,00	0,00	0,00
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Z aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Wydatki</u>	<u>0,00</u>	<u>25 431,25</u>	<u>16 710,91</u>	<u>47 062,17</u>
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	25 431,25	16 710,91	47 062,17
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Na aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0,00	-25 431,25	-16 710,91	-47 062,17
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	353 211,00	581 991,00	0,00	0,00
<u>Wpływy</u>	<u>353 211,00</u>	<u>581 991,00</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	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	353 211,00	581 991,00	0,00	0,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Wydatki</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
Spląty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</u>	<u>353 211,00</u>	<u>581 991,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Przepływy pieniężne netto	-49 209,15	-454 137,46	-604 473,90	-1 802 095,48
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-49 209,15	-454 137,46	-604 473,90	-1 802 095,48
Środki pieniężne na początek okresu	107 905,26	512 833,57	1 059 915,06	2 257 536,64
Środki pieniężne na koniec okresu	58 696,11	58 696,11	455 441,16	455 441,16

6.5. Skrócone jednostkowe zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym (PLN)	01.07.2022 - 30.09.2022	01.01.2022 - 30.09.2022	01.07.2021 - 30.09.2021	01.01.2021 - 30.09.2021
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1 574 164,69	1 976 533,67	2 943 934,82	3 520 255,12
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	549 999,90	549 999,90	549 999,90	549 999,90

Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	1 426 533,77	1 426 533,77	2 943 934,82	3 580 260,59
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	-1 543 721,45	0,00	-610 005,37
Wynik netto	-186 382,88	-588 751,86	-19 859,11	-596 179,41
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1 387 781,81	1 387 781,81	2 924 075,71	2 924 075,71
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 387 781,81	1 387 781,81	2 924 075,71	2 924 075,71

7. Portfolio realizowanych projektów

7.1. Sector Sweep

Sector Sweep to najnowsza produkcja Moonlit, nad którą prace rozpoczęły się w sierpniu 2022 roku. Jest grą z gatunku roguelike shooter, w której gracz może wybrać jedną z kilku postaci będących członkami drużyny łowców nagród, by następnie eliminować wrogów z odwiedzanych kolejno planet. Możliwość ulepszania mocy swojego bohatera oraz zwiększania katalogu i wydajności dysponowanej przez niego broni, daje graczowi rozgrywkę wciągającą na wiele godzin.

W Sector Sweep wykorzystana została technologia Angular Light, opracowana przez zespół badawczo-rozwojowy Spółki, w ramach realizacji projektu dofinansowanego z programu GameINN, a która stanowi dedykowany system oświetlenia do gier 2D.

Chociaż gra jest już grywalna i ma bogatą zawartość, Spółka zdecydowała o jej wydaniu w formie wczesnego dostępu. Zespół deweloperski Moonlit wciąż ma wiele pomysłów na więcej treści, funkcji, nowe tryby gry i szerszą rozgrywkę, aby uczynić tytuł bardziej grywalnym i atrakcyjnym przed uznaniem go za w pełni ukończony. Równie ważne dla Spółki jest również, stosowane przy poprzednich jej produkcjach, przywiązywanie dużej wagi do współpracy ze społecznością graczy podczas procesu produkcji gry. Zespół Moonlit zwraca uwagę na wszystkie komentarze przesyłane na Steam i na serwerze Discord oraz zachęca graczy do dzielenia się opiniami.

7.2. Dog Trainer

Dog Trainer to projekt, którego głównym założeniem jest umożliwienie graczowi zanurzenie 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, od początku 2022 roku możliwe było zintensyfikowanie działań produkcyjnych wokół projektu 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.

Projekt w jego obecnej formie został zaprezentowany niektórym wydawcom w lipcu i sierpniu 2022 roku w celu potencjalnego pozyskania dalszego finansowania na tę produkcję. Na dzień publikacji niniejszego raportu Spółka nie otrzymała od wydawców informacji zwrotnej świadczącej o gotowości do podjęcia współpracy.

W trzecim kwartale 2022 r. wokół gry nastąpiły wydarzenia, które powodują konieczność dokonania zmiany w zamierzeniach produkcyjnych i planach wydawniczych tego projektu. Jak wspomniano powyżej, we wrześniu rezygnację z zasiadania w Zarządzie Spółki złożył Michał Gardeła, pomysłodawca projektu Dog Trainer oraz osoba prowadząca proces piwotu projektu. W październiku zaś spółka Frozen District Sp. z o. o. dokonała wypowiedzenia umowy wydawniczej na powyższy tytuł. Obecnie produkcja projektu Dog Trainer oraz wznowienie rozmów z wydawcami zostały wstrzymane ze względu na brak środków oraz kadry koniecznej do dalszych działań w tym zakresie.

7.3. Nowa zawartość dla gry 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 pomysle 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.

Po zakończeniu prac nad grą i jej wydaniem Spółka wyznaczyła ograniczony osobowo zespół, którego zadaniem jest tworzenie nowych modeli dla gry oraz mechanik, które uatrakcyjnają rozgrywkę. Zarówno wybór modeli, jak i mechanik są odpowiedzią na prośby i sugestie graczy skupionych wokół gry. Po udostępnieniu graczom rozszerzenia zawierającego modele z uniwersum Wiedźmina oraz Cyberpunk 2077, Spółka pracuje nad

nawiązaniem nowych relacji biznesowych, które pozwolą na dalszy rozwój zawartości Model Builder.

8. Stanowisko zarządu odnośnie możliwości zrealizowania prognoz

Nie dotyczy. Spółka nie przekazywała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych.

9. Podejmowane przez Spółkę w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań



W 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.

Prace nad technologią na dzień pisania raportu przebiegają zgodnie z założeniami. Zespół badawczo-rozwojowy zrealizował:

- moduł generowania pływów morskich
- symulację fizycznej interakcji z powierzchnią wody
- moduł generowania efektu prądów morskich

Na kolejny kwartał zaplanowana jest przede wszystkim dalsza praca nad integracją funkcjonalności systemu.

W dniu 3 listopada 2022 r. Spółka wydała w formie wczesnego dostępu grę Sector Sweep, w której wykorzystana została technologia Angular Light, opracowana przez zespół badawczo-rozwojowy Spółki, w ramach realizacji projektu dofinansowanego z programu GameINN, a która stanowi dedykowany system oświetlenia do gier 2D.

10. Opis organizacji grupy kapitałowej

W trzecim 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 30 września 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 30 września 2022 r.

11. Struktura akcjonariatu Spółki

W tabeli poniżej zamieszczono (w ujęciu liczbowym i procentowym) informacje dotyczące struktury akcjonariatu Spółki na dzień 30 września 2022 r. oraz na datę publikacji raportu:

Struktura akcjonariatu na dzień 30 września 2022 r.:

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1.	PLAYWAY S.A.	1 202 000	21,85%	1 202 000	21,85%
2.	Michał Gardela	426 916	7,76%	426 916	7,76%
3.	Maciej Siwek	329 632	5,99%	329 632	5,99%
4.	Grzegorz Chyb	340 000	6,18%	340 000	6,18%
5.	Akcjonariusze poniżej 5%	3 201 451	58,20%	3 201 451	58,20%

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.	Grzegorz Chyb	340 000	6,18%	340 000	6,18%
3.	Akcjonariusze poniżej 5%	3 957 999	71,96%	3 957 999	71,96%

** Dane dotyczące akcjonariatu Moonlit SA prezentowane są zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, w szczególności zgodnie danymi zawartymi w raportach bieżących ESPI nr 19/2022 i 20/2022 i mogą nie uwzględniać transakcji, które nie rodziły obowiązku raportowania.*

12. Informacje o zatrudnieniu

Według stanu na dzień 30 września 2022 r. Spółka zatrudniała 5 pracowników w rozumieniu kodeksu pracy, na stałe współpracowała natomiast z 7 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

Na dzień publikacji niniejszego raportu Spółka zatrudnia 3 pracowników w rozumieniu kodeksu pracy, a na stałe współpracuje z 7 osobami, które współpracują na rzecz Spółki na podstawie umów cywilnoprawnych. Spółka przewiduje dalsze redukcje w tym zakresie.

Sporządzono w Krakowie, dnia 14 listopada 2022 r.