

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI MOONLIT S.A.



**Za okres
01.01.2019 r. - 31.12.2019 r.**

Kraków, 30 czerwca 2020 roku

SPIS TREŚCI

1. Podstawowe informacje o Spółce	3
1.1. Opis działalności spółki	3
2. Podstawa prawna sporządzenia sprawozdania	3
3. Okres, którego sprawozdanie dotyczy	4
4. Organy Spółki oraz informacje o grupie kapitałowej Emitenta	4
4.1. Skład Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki	4
4.2. Wysokość wynagrodzenia osób wchodzących w skład Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki	5
4.3. Struktura akcjonariatu	6
4.4. Informacja w zakresie umów Lock-up	7
4.5. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta	9
5. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2019 roku	9
5.1. Zmiana statusu Emitenta	9
5.2. Prace zlezeniowe	9
5.2.1. Projekt Deadliest Catch: The Game	9
5.3. Projekty autorskie	10
5.3.1. Model Builder	10
5.3.2. Secret Project #2 (Dog Trainer)	10
5.3.3. Playerless: One Button Adventure (dawniej POK), Ignis: Duels of Wizard oraz Baikonur	11
5.3.4. Crimson Rain (projekt zastępujący Neon Noir)	12
5.4. Udział w konferencjach	12
5.5. Rozwój spółki	12
5.6. Istotne uchwały Walnego Zgromadzenia Spółki	13
5.7. Istotniejsze umowy zawarte przez Spółkę	13
6. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2019 roku	13
6.1. Zreformowanie planów wydawniczych Spółki	14

6.2. Przesunięcie daty planowanej emisji akcji	14
6.3. COVID-19	14
7. Przewidywany rozwój Spółki w 2019 roku	15
8. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	15
9. Czynniki ryzyka i zagrożenia	16
9.1. Ryzyko zmiany stóp procentowych	16
9.2. Ryzyko walutowe	16
9.3. Ryzyko związane z niekorzystnymi zmianami w otoczeniu makroekonomicznym (konjunkturze gospodarczej)	16
9.4. Ryzyko związane z konkurencją	17
9.5. Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników oraz utratą zespołów deweloperskich	17
9.6. Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Emitenta	18
9.7. Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży	19
9.8. Ryzyko związane z brakiem przychodów ze sprzedaży nowych gier	19
9.9. Ryzyko związane ze zmianami prawa oraz prawa podatkowego	20
9.10. Ryzyko związane z pogorszeniem płynności finansowej spowodowanej niepowodzeniem emisji i sprzedaży gry	20
10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa	20
11. Udziały własne	21
12. Oddziały Spółki	21
13. Informacja o instrumentach finansowych oraz przyjętych przez Spółkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym w zakresie określonym w art. 49 ust. 2 pkt 7) Ustawy o rachunkowości	22

1. Podstawowe informacje o Spółce

Firma:	Moonlit spółka akcyjna
Skrót firmy:	Moonlit S.A.
Siedziba:	Kraków
Adres siedziby:	ul. Łobzowska 16/9, 31-140 Kraków
Adres poczty elektronicznej:	contact@moonlit.games
Strona internetowa:	www.moonlit.games
NIP:	9452185161
REGON:	362001973
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS:	0000718186
Kapitał zakładowy:	500 000 zł - w całości opłacony
Podstawowa działalność według Polskiej Klasyfikacji Działalności (PKD 2007)	58.21.Z - działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych

1.1. Opis działalności Spółki

Moonlit S.A. (dalej także: „Moonlit”, „Spółka”) specjalizuje się w produkcji własnych produkcji oraz gier na zlecenie. Spółka działa na rynku polskim i międzynarodowym, współpracując z największymi wydawcami w branży gier. Firmowe portfolio zawiera 19 wykonanych produkcji, w tym prace dla takich podmiotów jak PlayWay S.A., Bloober S.A., Slitherine Ltd., Matrix Games Ltd., Ultimate Games S.A., Frozen District sp. z o. o., GameKraft sp. z o. o.

Programiści Programiści Moonlit S.A. są certyfikowanymi deweloperami deweloperami silnika Unity (z którego korzysta ponad 80% rynku deweloperów deweloperów gier komputerowych). Moonlit S.A. produkuje produkuje gry na komputery stacjonarne, urządzenia mobilne, konsole, VR oraz platformy web.

Najwyższy poziom technologiczny Spółki potwierdza zajęcie drugiego miejsca ex aequo w konkursie GameInn, za przedstawienie innowacyjnego projektu technologii oświetlenia w grach 2D - Angular Light.

2. Podstawa prawna sporządzenia sprawozdania

Sprawozdanie Zarządu Moonlit S.A. z działalności Spółki zostało sporządzone na podstawie art. 49 ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (t.j. Dz.U. z 2019 r. poz.351 z późn. zm.).

3. Okres, którego sprawozdanie dotyczy

Niniejsze sprawozdanie dotyczy roku obrotowego 2019, który dla Spółki rozpoczyna się 1 stycznia 2019 r., a kończy się 31 grudnia 2019 r.

4. Organy Spółki oraz informacje o grupie kapitałowej Emitenta

4.1. Skład Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki

Wg stanu na 31 grudnia 2019 r.:

ZARZĄD	Michał Gardela	PREZES ZARZĄDU
	Maciej Siwek	WICEPREZES ZARZĄDU
RADA NADZORCZA	Piotr Gardela	PRZEWODNICZĄCY RADY NADZORCZEJ
	Dawid Sękowski	CZŁONEK RADY NADZORCZEJ
	Grzegorz Chyb	CZŁONEK RADY NADZORCZEJ
	Jakub Trzebiński	CZŁONEK RADY NADZORCZEJ
	Mateusz Zawadzki	CZŁONEK RADY NADZORCZEJ

Wg stanu na datę Sprawozdania Zarządu z działalności Spółki:

ZARZĄD	Michał Gardela	PREZES ZARZĄDU
--------	----------------	----------------

Maciej Kowalówka

WICEPREZES ZARZĄDU

RADA NADZORCZA	Dawid Sękowski	PRZEWODNICZĄCY RADY NADZORCZEJ
	Tomasz Muchalski	WICEPRZEWODNICZĄCY RADY NADZORCZEJ
	Jacek Głowacki	CZŁONEK RADY NADZORCZEJ
	Jakub Wójcik	CZŁONEK RADY NADZORCZEJ
	Jakub Trzebiński	CZŁONEK RADY NADZORCZEJ
	Mateusz Grabowski	CZŁONEK RADY NADZORCZEJ

W dniu 8 stycznia 2020 r. Spółka otrzymała od Pana Łukasza Zawadzkiego oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki z dniem 8 stycznia 2020 r.

W dniu 25 lutego 2020 r. Spółka otrzymała od Pana Piotra Gardela oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki (oraz z członkostwa w Radzie Nadzorczej Spółki) z dniem 25 lutego 2020 r.

W dniu 25 lutego 2020 r. Spółka otrzymała od Pana Grzegorza Chyb oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki z dniem 25 lutego 2020 r.

W dniu 25 lutego 2020 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie powołało do Rady Nadzorczej Spółki Panów Tomasza Muchalskiego, Jakuba Wójcika oraz Jacka Głowackiego z dniem 25 lutego 2020 r.

W dniu 21 maja 2020 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie powołało do Rady Nadzorczej Pana Mateusza Grabowskiego z dniem 21 maja 2020 r.

4.2. Wysokość wynagrodzenia osób wchodzących w skład Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki

Wynagrodzenie wypłacone w 2019 r.:

- osobom wchodzącym w skład Zarządu Spółki wyniosło łącznie 172 430,31 zł brutto,
- osobom wchodzącym w skład Rady Nadzorczej Spółki wyniosło łącznie 133 930,00 zł brutto.

4.3. Struktura akcjonariatu

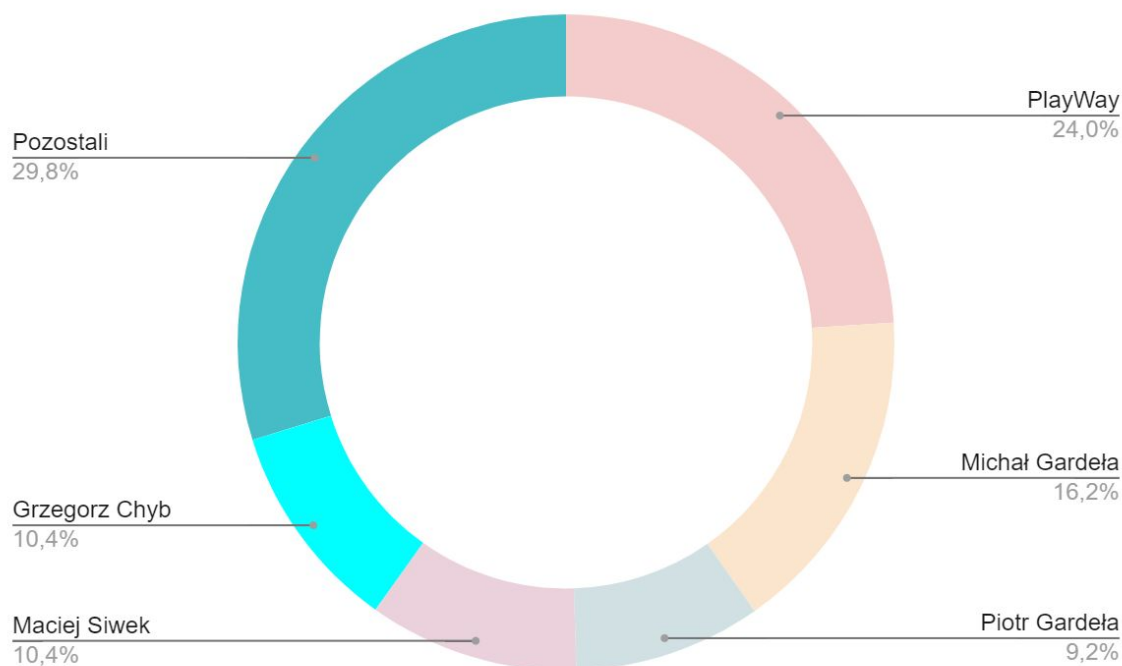
Wg stanu na 31 grudnia 2019 r.:

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

Wg stanu na dzień Sprawozdania Zarządu z działalności Spółki:

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1.	PLAYWAY	1.202.000	24,04%	1.202.000	24,04%
2.	Michał Gardela	811.420	16,23%	811.420	16,23%
3.	Piotr Gardela	461.424	9,23%	461.424	9,23%
4.	Maciej Siwek	517.580	10,35%	517.580	10,35%
5.	Grzegorz Chyb	517.580	10,35%	517.580	10,35%
6.	Akcjonariusze poniżej 5% w głosach na WZA	1.489.996	29,80%	1.480.996	29,80%

Struktura własnościowa Emitenta na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania (udział w kapitale zakładowym i głosach na Walnym Zgromadzeniu Spółki):



4.4. Informacja w zakresie umów Lock-up

Dnia 15 kwietnia 2020 r., rozwiązano za porozumieniem stron, dotychczasową umowę Lock – up, której stronami byli akcjonariusze: Michał Gardela, Maciej Siwek, Piotr Gardela oraz Grzegorz Chyb, zwani w dalszej części dokumentu "Kluczowymi Akcjonariuszami". Kluczowi Akcjonariusze zawarli w tym samym dniu Umowy lock-up z Emitentem i spółką pod firmą: RKKW-Business Advisory sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, jako podmiotem trzecim kontrolującym przestrzeganie przewidzianych ograniczeń w rozporządzaniu akcjami Spółki.

Nowe Umowy lock-up ograniczają możliwość rozporządzania akcjami Spółki posiadanymi przez Kluczowych Akcjonariuszy do dnia 26 czerwca 2021 r., tj. do daty przewidzianej w poprzednio obowiązujących umowach o tym samym charakterze, a także zawierają postanowienia nie mniej restrykcyjne niż te, które zawierały wcześniej obowiązujące umowy o tożsamym charakterze. W szczególności, w przypadku naruszenia zobowiązania do nierozporządzania akcjami Spółki, Kluczowy Akcjonariusz będzie musiał zapłacić na rzecz Emitenta odpowiednią karę umowną - jej wysokość ustalona zostanie według określonego wzoru bazującego na wartości rynkowej akcji Spółki.

Emitent postanowił o rozwiązaniu dotychczasowych oraz zawarciu nowych Umów lock-up ze względu na ograniczenie przez spółkę pod firmą PNP S.A. z siedzibą w Warszawie (poprzednio: Polski Dom Maklerski S.A.) działalności w stopniu uniemożliwiającym dalsze efektywne występowanie w roli podmiotu kontrolującego przestrzeganie przez Kluczowych Akcjonariuszy postanowień ograniczających rozporządzanie akcjami Spółki.

Zarówno dotychczasowa Umowa lock-up jak i nowe Umowy lock-up dotyczą niemalże wszystkich akcji Emitenta posiadanych przez Kluczowych Akcjonariuszy (w łącznej liczbie 2 798 000 sztuk, lock-upem nieobjęte były 4 akcje zakupione przez pana Piotra Gardela na rynku NewConnect) z uwzględnieniem poniżej wskazanych wyłączeń.

Nowo zawarte Umowy lock-up umożliwiają zbycie części akcji będących w posiadaniu Kluczowych Akcjonariuszy w łącznej liczbie nie wyższej niż 440 000 akcji (8,8% wszystkich akcji Emitenta). Działanie to ma umożliwić Kluczowym Akcjonariuszom zbycie ww. akcji Spółki celem pozyskania środków pieniężnych pozwalających na przedterminową spłatę pożyczek (o których mowa w Dokumencie Informacyjnym Spółki z dnia 10 czerwca 2019 r.) udzielonych historycznie Kluczowym Akcjonariuszom przez Emitenta. Przedmiotowe aktywności zmierzają mają do zapewnienia Spółce środków pieniężnych niezbędnych do pokrycia kosztów jej działania w okresie najbliższych miesięcy. Zasygnalizowana potencjalna sprzedaż akcji Emitenta przez Kluczowych Akcjonariuszy ma nastąpić na rzecz wcześniej zindywidualizowanych inwestorów, poza systemem notowań. Kluczowi Akcjonariusze zobowiązali się w ramach nowej Umowy lock-up, iż nabywcy ww. akcji Spółki zawrą analogiczne umowy dotyczące ograniczenia rozporządzania akcjami Emitenta na okres 6 miesięcy od dnia ich nabycia.

Zawarte Umowy lock-up umożliwiają też zawarcie umów zbycia części akcji będących w posiadaniu Kluczowych Akcjonariuszy, jednak łącznie nie więcej niż 320 000 (6,4% wszystkich akcji Spółki), które to umowy wejdą w życie po spełnieniu określonych w nich warunków, ale każdorazowo po dniu 26 czerwca 2021 r., tj. po upływie pierwotnego terminu lock-upu.

Ponadto na podstawie postanowień Nowych Umów lock-up następujący Kluczowi Akcjonariusze uzyskali od Spółki i RKKW-Business Advisory sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie zgodę na zbycie pakietów akcji:

- pan Michał Gardela uzyskał zgodę na zbycie łącznie 260.000 (dwieście sześćdziesiąt tysięcy) akcji,
- pan Piotr Gardela uzyskał zgodę na zbycie łącznie 200.000 (dwieście tysięcy) akcji.

Zwolnienie dotyczy akcji sprzedawanych poza rynkiem NewConnect.

Udzielenie zgody ma na celu umożliwienie przeprowadzenia transakcji, które pozwolą na pozyskanie przez Pana Piotra Gardela oraz Pana Michała Gardela środków pieniężnych przeznaczonych w szczególności na przedterminową spłatę pożyczek, o których mowa w Dokumencie Informacyjnym Spółki z dnia 10 czerwca 2019 r. Działanie to zmierzać ma do przekazania Spółce środków pieniężnych, które przeznaczone będą m.in. na pokrycie kosztów jej działalności w okresie najbliższych miesięcy.

Do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania Emitent uzyskał informację o zbyciu przez pana Piotra Gardela 200.000 akcji, których dotyczyła wskazana powyżej zgoda. Pan Piotr Gardela spłacił w całości pożyczkę udzieloną mu w przeszłości przez Spółkę.

4.5. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta

Na dzień 31 grudnia 2019 roku Spółka nie tworzyła grupy kapitałowej w rozumieniu przepisów o rachunkowości, ani nie posiadała jednostek zależnych. Spółka jest stowarzyszona z PlayWay S.A., która obejmuje ją skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym i wycenia metodą praw własności.

5. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2019 roku

Rok 2019 był dla Emitenta okresem zbierania doświadczeń zarówno produkcyjnych, jak i związanych z planowaniem strategicznym. Poniżej zaprezentowano najistotniejsze zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2019 r.

5.1. Zmiana statusu Emitenta

W czerwcu 2019 roku Spółka zadebiutowała w Alternatywnym Systemie Obrotu (NewConnect) i tym samym uzyskała status spółki publicznej.

5.2. Prace zlecaniowe

5.2.1. Projekt Deadliest Catch: The Game

Przez cały okres 2019 roku spółka prowadziła prace deweloperskie nad projektem Deadliest Catch: The Game. W trakcie tego okresu zakres mechanik gry oraz zawartości został wielokrotnie zmieniany w związku z sugestiami graczy oraz ideami zespołu deweloperskiego. Do większości tych decyzji przychylił się wydawca i sponsor - Ultimate Games. Aby wspomóc szanse komercyjne projektu spółka zdecydowała także o rozpoczęciu własnych działań promocyjno-marketingowych, w szczególności poprzez prowadzenie serwera Discord dla społeczności zainteresowanej grą. Wśród dodatkowych działań można także wymienić kontakt z różnymi mediami oraz grupami z mediów społecznościowych (FB, Twitter, Reddit, YouTube) zainteresowanych tematyką gry.

W dniu października doszło do zakończenia z sukcesem zbiórki finansowania społecznościowego na platformie Kickstarter dla projektu Deadliest Catch. W trakcie kampanii udało się zebrać 18,937 dolarów kanadyjskich, o 26% więcej niż przewidywał cel kampanii - wyznaczony na 15,000 CAD. Bazowy cel trwającej 40 dni kampanii został osiągnięty w niespełna dwa tygodnie. Dzięki zebranych opiniom od wspierających doszło do kolejnych modyfikacji w zakresie mechanik gry, w szczególności - o dodaniu interaktywnej, zarządzalnej załogi która działałaby na pokładzie statku gracza.

W listopadzie została udostępniona wczesna wersja projektu (Early Access) na platformie Steam. Wyjściowa cena gry wyniosła \$14.99 (53.99 zł w polskiej dystrybucji). W dniu premiery gra otrzymała

ponad 70% pozytywnych recenzji. Prace nad projektem były kontynuowane zgodnie z planem do końca marca 2020 roku.

5.3. Projekty autorskie

5.3.1. Model Builder

W trzecim kwartale 2019 roku Spółka przystąpiła do preprodukcji nowego projektu (nazwa robocza Secret Project #1) - Model Builder - pierwszego symulatora składania modeli na PC. Wraz z końcem tego okresu uruchomiona została strona Steam projektu, a w sieci opublikowano trailer i materiały promocyjne, które już pierwszego dnia spotkały się z bardzo dobrym przyjęciem.

W dniu 11 listopada 2019 r. Model Builder osiągnął pozycję 487 w zestawieniu Top Wishlist - (najbardziej oczekiwanych gier) na platformie Steam. Na podkreślenie zasługuje krótki odstęp czasu między publikacją karty Steam gry a ukazaniem się jej w zestawieniu Top Wishlist. Bazując na dotychczasowym doświadczeniu oraz biorąc pod uwagę specyfikę rynku, na którym działa Spółka, w opinii Zarządu Spółki świadczy to o silnym potencjale sprzedażowym projektu.

Na podstawie wyżej wymienionych wskaźników Emitent zdecydował o rozpoczęciu produkcji.

Równocześnie rozpoczęto budowę społeczności dla gry Model Builder, poprzez założenie dedykowanego serwera Discord oraz jego promocję w mediach społecznościowych, platformie Steam, i stronach internetowych. Celem gromadzenia społeczności jest przede wszystkim zebranie tzw. "adwokatów" gry - grupy, która będzie wyjątkowo zaangażowana w proces produkcji, oraz będzie posiadała dostęp do niektórych materiałów z produkcji wyprzedzeniem. Dzięki takiemu podejściu Spółka może testować odbiór (np. mechanik rozgrywki, grafik, listy planowanych modeli itp.) przed ich publikacją do szerszej społeczności gry i potencjalnych nowych odbiorców.

Emitent prowadzi obecnie rozmowy z wieloma licencjodawcami chcącymi pokazać swoje produkty w grze. Działanie to jest nastawione na wzmocnienie realizmu symulacji poprzez udostępnienie faktycznych modeli i akcesoriów modelarskich. Dodatkowym atutem jest promocja krzyżowa z licencjodawcami (np. poprzez publikację informacji o grze na stronach licencjodawców, pudełkach modeli czy pośrednio przez zainteresowanie prasy modelarskiej) oraz wzmocnienie marki Model Builder na tle przyszłych potencjalnych konkurencyjnych produkcji

5.3.2. Secret Project #2 (Dog Trainer)

W dniu 12 sierpnia 2019 roku Spółka podpisała umowę z wydawcą Frozen District na współpracę nad nową produkcją, roboczo nazwaną Secret Project #2. Nazwa oraz tematyka projektu została ujawniona dopiero w roku 2020, aby uniknąć zdradzania kluczowych informacji konkurencyjnym podmiotom z branży gier.

Dobór wydawcy był podyktowany głęboką analizą rynku, z której jasno wynikało, iż Frozen District jest najlepszym kandydatem promocji Dog Trainera, z dwóch powodów: pokrywającego się grona potencjalnych odbiorców docelowych pomiędzy House Flipper, Garden Flipper, The Tenants oraz Dog Trainer, a także bardzo dobrą efektywnością Frozen District jako wydawcy (ponad milion sprzedanych kopii gry House Flipper).

Frozen District ma odpowiadać za marketing i promocję gry, w zamian za udział procentowy w zyskach ze sprzedaży gry.

Dog Trainer to symulator, w którym gracz będzie mógł wcielić się w rolę profesjonalnego trenera psów. W produkcji Spółka planuje wyeksponować interakcje człowieka z psem oraz tworzącą się między nimi więź. Inspiracją dla studia jest pies jednego z członków zespołu, z którym bardzo zżyli się pracownicy studia, często mając okazję przebywać z nim w biurze. Przed rozpoczęciem produkcji pomysł na grę został poddany bardzo solidnej analizie, zarówno pod kątem potencjalnej przyjemności płynącej z rozgrywki, możliwości przewyższenia przewidywanych problemów technicznych oraz przede wszystkim rygorystycznej analizie marketingowej. Przed rozpoczęciem produkcji Spółka określiła potencjał projektu jako bardzo wysoki, przede wszystkim ze względu na ewidentną, niezagospodarowaną niszę dla tematyki projektu oraz uprzednio pojawiające się w niej mega hity: Nintendogs, Nintendogs + Cats, oraz pośrednio: The Sims: Pets, The Sims Cats and Dogs. Na bazie powyższych tytułów oraz analiz marketingowych przeprowadzonych jeszcze przed rozpoczęciem prac nad tytułem Spółka zidentyfikowała główne oczekiwania potencjalnych odbiorców jako budowanie więzi z wirtualnym pupilem, jak najszerszy wachlarz możliwych interakcji, oraz bogate możliwości dostosowania wyglądu i zachowania psa. Olbrzymie zainteresowanie, z jakim spotkała się zapowiedź gry na platformie Steam jest argumentem potwierdzającym zasadność postawionych tez.

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

5.3.3. Playerless: One Button Adventure (dawniej POK), Ignis: Duels of Wizard oraz Baikonur

Prace deweloperskie nad tymi projektami zostały zawieszone w czwartym kwartale 2019 roku. Zmiany w planie wydawniczym są podyktowane analizą potencjału komercyjnego dotychczas realizowanych oraz nowych produkcji (tj. Model Builder oraz Dog Trainer). Przeprowadzone analizy wskazały na bardzo duży potencjał sprzedażowy projektów: Model Builder oraz Dog Trainer, potwierdzony przez zainteresowanie produkcjami po odsłonięciu kart produkcji na portalu Steam i błyskawicznie rosnące wishlist (dodania gry do listy życzeń użytkowników). W wyniku analizy potencjału komercyjnego realizowanych aktualnie produkcji oraz możliwości zaangażowania zasobów produkcyjnych studia deweloperskiego Zarząd podjął decyzję o pełnej koncentracji działań na dwóch, bardzo dobrze rokujących projektach (tj. Model Builder i Dog Trainer) aby móc ukończyć prace na najwyższym możliwym poziomie, co pozwoli Spółce osiągnąć cel budowy wysokiej wartości Spółki. Pomimo wysokiego stopnia zaawansowania trwających produkcji, na podstawie wspomnianego wyżej badania skuteczności działań marketingowych i promocyjnych, w ocenie spółki samodzielne wydanie w.w. projektów związane byłoby ze sporym ryzykiem sprzedaży gry w ilości, nie zapewniającej zwrócenia się kosztów produkcji dla tych projektów. Ze względu na charakter produkcji Ignis: Duels of Wizards (gra wieloosobowa wymagająca olbrzymiego grona graczy jeszcze przed premierą) oraz Playerless: One Button Adventure (innowacyjna gra przygodowa) projekty te wymagają wsparcia oraz zasobów jakimi spółka nie dysponowała, tj. zasobami i

zasięgiem działań dużego wydawcy gier.

W związku z powyższym, po konsultacjach z Radą Nadzorczą, Spółka podjęła decyzję o przesunięciu zasobów produkcyjnych do najlepiej rokujących sprzedażowo produkcji spółki z segmentu Moonlit Premium, tzn. gry Model Builder oraz Dog Trainer. Jednocześnie Spółka informuje, o kontynuacji rozmów z potencjalnymi wydawcami w celu sprzedaży praw autorskich oraz kodów źródłowych, bądź nawiązania współpracy z wydawcą do tytułów: Ignis: Duels of Wizards, Playerless: One Button Adventure. W przypadku uzyskania korzystnej oferty wydawniczej Spółka rozważa kontynuację produkcji w przyszłości, pod warunkiem zapewnienia odpowiednio intensywnych działań promocyjno-marketingowych przez wydawcę, które są niezbędne do komercyjnego sukcesu obu produkcji.

5.3.4. Crimson Rain (projekt zastępujący Neon Noir)

W grudniu 2018 roku Spółka rozpoczęła prace nad projektem Crimson Rain w ramach realizacji demonstratora technologii „Angular Light – innowacyjna technologia oświetlenia w grach 2D”.

Uprzednio planowany projekt pt. Neon Noir został zastąpiony przez Crimson Rain, ze względu na lepszą kompatybilność z założeniami technologii, a także ze względu na korzystniejsze otoczenie marketingowe i potencjał sprzedażowy produkcji.

Crimson Rain to gra 2D z gatunku twin stick shooter, osadzona w klimacie sci-fi, której głównymi cechami są: rozgrywka w trybie kooperacji oraz wykorzystanie autorskiej technologii oświetlenia Angular Light.

Wczesny dostęp do gry Crimson Rain planowany jest na rok 2020, na platformie Steam (PC, Mac). Po zasadniczej premierze na Steam w dalszej kolejności rozważane są premiery na platformy Xbox One, PS4, Android, iOS.

5.4. Udział w konferencjach

Udział Spółki w konferencji Gaming na Gieldzie III, w dniu 14.11.2019 r. Prezes Spółki zabrał głos w panelu “Polskie akcenty w grach – Czy patriotyzm popłaca?”. Podczas konferencji Spółka prezentowała swoje produkcje na dedykowanym stoisku.

W październiku 2019 r. przedstawiciele Spółki wzięli udział w konferencji “Książęca Street VI”, zorganizowanej w Krakowie.

5.5. Rozwój Spółki

W roku 2019 Spółka dokonała reewaluacji swojej strategii oraz związanego z nią planu wydawniczego. Zgodnie z decyzją Zarządu Spółki całość zasobów produkcyjnych Spółka angażuje do realizacji dwóch projektów z linii Moonlit Premium: Model Builder oraz Dog Trainer. Podstawę tej decyzji stanowią przeprowadzone analizy, które wskazały na bardzo duży potencjał sprzedażowy wymienionych projektów, potwierdzone przez zainteresowanie produkcjami po odsłonięciu kart produkcji na portalu Steam. Warty podkreślenia w tym miejscu jest fakt, iż Dog Trainer dostał się do zestawienia Top Wishlist Platformy Steam w 48 godzin od jego upublicznienia, co stanowi niezwykle rzadko spotykany wynik. Jednocześnie

Spółka określiła ryzyko komercyjne związane z dalszą realizacją projektów z segmentu Moonlit Labs, a w szczególności Ignis: Duels of Wizards, Playerless: One Button Adventure jako zbyt wielkie, aby kontynuować prace nad tymi projektami w dotychczasowej formie. Spółka, po konsultacjach z Radą Nadzorczą, ekspertami z branży a także kluczowymi akcjonariuszami podjęła decyzję o zawieszeniu dalszych prac deweloperskich nad ww projektami i przeniesieniu całości zasobów produkcyjnych na nowe gry (Model Builder oraz Dog Trainer), które w ocenie spółki cechują się wysokim potencjałem sprzedażowym, popartym szybkim budowaniem zainteresowania przez potencjalnych graczy, mierzonym pozycją oraz dynamiką zmian na globalnej liście wishlist platformy Steam, zainteresowaniem mediów oraz społeczności zgromadzonych wokół projektów, a także analiz wewnątrz spółki oraz konsultacji z ekspertami branżowymi. Dodatkowo, projekty te cieszą się sporym zainteresowaniem ze strony potencjalnych wydawców, którzy już na obecnym etapie produkcji wyrażają chęć współpracy oraz możliwość sporego promowania i dofinansowania produkcji. W związku z zaistniałą sytuacją, Spółka rozpoczęła proces poszukiwania wydawcy, który byłby w stanie zapewnić odpowiedni budżet promocyjny, oraz zasięgi marketingowe, które zapewniłyby komercyjny sukces projektów z segmentu Moonlit Labs.

W wyniku zdobytych doświadczeń oraz w związku z rosnącą konkurencją na rynku gier wideo Zarząd uznał, iż drogą do zbudowania trwałej, wysokiej wartości Spółki jest koncentracja na tworzeniu mniejszej ilości, znacznie wyższej jakości gier wideo. Spółka koncentruje się na tytułach, które będzie w stanie samodzielnie wypromować ponieważ będą bardzo pozytywnie przyjęte przez graczy na platformie dystrybucji cyfrowej Steam już na etapie preprodukcji (co pozwoli na weryfikację na wczesnym etapie w celu alokacji zasobów produkcyjnych jeszcze przed rozpoczęciem właściwego etapu produkcji tylko dla projektów, które mają szansę na komercyjny sukces). Dlatego też dotychczas realizowane projekty Spółki zostają przesunięte do linii Moonlit Labs - segmentu gier określanych przez Spółkę jako przedsięwzięcia o dużym potencjale sprzedażowym, ale jednocześnie obciążonych wyższym ryzykiem niepowodzenia komercyjnego, związanego przede wszystkim z sukcesem działań marketingowych i promocyjnych. Do segmentu Moonlit Labs zostały zaliczone produkcje:

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

W przypadku najbardziej zaawansowanych produkcyjnie projektów Playerless: One Button Adventure oraz Ignis: Duels of Wizards Spółka planuje działania mające na celu pozyskanie wydawców, których rolą będzie minimalizacja ryzyka marketingowo-promocyjnego i tym samym zwiększenie szans na sukces komercyjny samych produkcji. Spółka rozważa także sprzedaż praw autorskich, licencji oraz kodów źródłowych w przypadku uzyskania korzystnej oferty sprzedażowej.

5.6. Istotne uchwały Walnego Zgromadzenia Spółki

W dniu 18 maja 2019 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Moonlit S.A. uchwaliło tekst jednolity Statutu Spółki.

5.7. Istotniejsze umowy zawarte przez Spółkę

- Czerwiec 2019 r. – podpisanie umowy ze Strict Minds - agencją PR
- Sierpień 2019 r. – podpisanie umowy wydawniczej dla Projektu Dog Trainer z Frozen District
- Październik 2019 r. – podpisanie umowy na produkcję gry Model Builder zawartej z jej pomysłodawcą.

6. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2019 roku

6.1. Zreformowanie planów wydawniczych Spółki

Spółka po przeanalizowaniu potencjału sprzedażowego nowych tytułów, tj. Model Builder, Secret Project #2 (Dog Trainer), podjęła decyzję o pełnej koncentracji działań i zasobów produkcyjnych oraz marketingowych na ww. tytułach, jednocześnie zawieszając dalsze prace deweloperskie nad projektami: Ignis: Duels of Wizards, Playerless: One Button Adventure, TFF: The Final Frontier, Baikonur, Oil Rush, Thief Simulator: Mobile Edition. Jednocześnie Spółka informuje o kontynuacji rozmów z potencjalnymi wydawcami w celu sprzedaży praw autorskich oraz kodów źródłowych do tytułów: Ignis: Duels of Wizards, Playerless: One Button Adventure oraz TFF: The Final Frontier. Kontynuowanie rozmów w tym zakresie uzasadnione jest wysokim stopniem zaawansowania produkcji, oraz jednocześnie sporym zainteresowaniem potencjalnych wydawców projektami i dążeniem Spółki do uzyskania zwrotu z poniesionych dotychczas inwestycji.

6.2. Przesunięcie daty planowanej emisji akcji

Ze względu na panujący stan epidemiologiczny na świecie związany z COVID-19 i wynikającą z tego niepewną sytuację na giełdach, Spółka podjęła decyzję o przesunięciu planowanej wcześniej emisji akcji na bardziej dogodny i stabilny rynkowo termin. W międzyczasie, aby zapewnić stabilność finansową Spółki, kluczowi akcjonariusze zwrócili udzielone im historycznie przez spółkę pożyczki. Ostatecznie uchwała w sprawie emisji akcji serii E została podjęta w dniu 21 maja 2020 r.

6.3. COVID-19

Od początku roku 2020 Zarząd Spółki uważnie śledził globalne rozprzestrzenianie się wirusa SARS-CoV-2 i podjął działania mające na celu ochronę kadry spółki przez ryzykiem zachorowania na długo przed wybuchem epidemii w Polsce. W lutym 2020 spółka wyposażyla wszystkich pracowników studia w certyfikowane maseczki ochronne, a następnie - po ogłoszeniu stanu epidemiologicznego w Polsce - wdrożyła pracę zdalną dla całego zespołu. Zważywszy, że od 2018 spółka posiada bardzo rozbudowaną infrastrukturę informatyczną (w postaci własnego, dedykowanego serwera, hostującego ponad 10 dedykowanych usług do prowadzenia projektów, zarządzania zespołem, systemu kontroli wersji, chmurę plików itp.) przejście na pracę zdalną nie stanowiło wyzwania, ani w żaden sposób nie odbiło się negatywnie na procesie produkcji oraz jej wydajności. Spółka natrafiła natomiast na pewne utrudnienia wynikające z wprowadzonych wraz ze stanem epidemiologicznym przepisów, które utrudniały lub wręcz uniemożliwiały sprawne przesyłanie dokumentów oraz organizację spotkań akcjonariuszy czy Rady Nadzorczej. Trudności

te dotyczyły jednak sfery administracyjno-prawnej w działalności, a ich największymi efektami była zmiana terminu publikacji raportu rocznego (ze względu na brak możliwości odebrania dokumentów od księgowości, czy skuteczne przeprowadzenie Walnego Zgromadzenia w celu podjęcia niezbędnych uchwał), oraz związane z powyższym przesunięcie terminu rozpoczęcia emisji.

Pomimo zaistnienia utrudnień w ogólnym prowadzeniu przedsięwzięcia, jakim jest produkcja gier komputerowych, Spółka okres zagrożenia zachorowaniem na wirus uznaje jako korzystny, ze względu na zmiany w zachowaniu rynku graczy, które wyraźnie wskazują na wzrost użytkowników gier komputerowych oraz zwiększenie ilości kupowanych gier. Jednocześnie, wpływ pandemii nie wpłynął negatywnie na tempo prac studia. Ponieważ stan zagrożenia nadal się utrzymuje, oraz tym samym zachowane zostają trendy wśród graczy, a studio pracuje z pełną efektywnością, Spółka korzystnie postrzega swoją przyszłość i dalsze działania w branży gier komputerowych.

7. Przewidywany rozwój Spółki w 2020 roku

Moonlit w roku 2020 roku planuje wydać swoją pierwszą autorską produkcję, grę Model Builder oraz począwszy od lipca 2020 roku znacząco zintensyfikować prace nad drugim projektem - grą Dog Trainer, którego wydanie planowane jest na pierwszy kwartał 2022 roku. Spółka nie przewiduje rozpoczęcia prac nad innymi projektami przynajmniej do czasu wydania gry Model Builder. Spółka rozważa również kontynuację prac w latach 2021 nad projektem Model Builder, w formie stworzenia DLC (płatnych i niepłatnych dodatków do gry z nową zawartością i mechanikami), oraz w formie portów gry na inne platformy gamingowe (Xbox, PS oraz inne). Wśród istotnych planów Spółki na kolejne lata należy również wymienić rozbudowę oraz dalszy rozwój działu promocyjno - wydawniczego, który Spółka uznaje - obok tworzenia wysokiej jakości produkcji - za główny filar odpowiedzialny za sukces komercyjny produkcji. Spółka intensywnie rozwija także dział QA, aby podnieść poziom jakości produkcji oraz uniknąć potencjalnych błędów w dniach następujących po premierze gier - które stanowią istotny czynnik sukcesu komercyjnego na platformie Steam.

W wyniku zebranych doświadczeń na rynku kapitałowym oraz w związku z prowadzeniem działalności w formie spółki publicznej, Moonlit rozpoczął wprowadzenie nowych, bardziej precyzyjnych i adekwatnych standardów ładu korporacyjnego oraz dostosowanie struktury organizacyjnej, wdrażanych poprzez wyraźne rozdzielenie pionu produkcyjnego oraz operacyjnego, w celu najkorzystniejszego prowadzenia przedsięwzięcia jakim jest produkcja gier. Wśród planów Spółki wynikających z zebranych doświadczeń, a także otrzymanych opinii, komentarzy oraz przeprowadzonych konsultacji znajdują się także działania mające na celu wzmocnienie relacji inwestorskich przez wzmocnienie komunikacji oraz transparentności na temat stanu oraz planowanych działań i strategii. W ramach tych działań w 2019 roku Spółka nawiązała współpracę z agencją IR: Strict Minds, oraz dokonała przebudowy oficjalnej strony internetowej Moonlit, rozbudowując ją o zakładkę dedykowaną inwestorom. Spółka planuje dalszy rozwój i dostosowywanie strony internetowej jako źródła komunikacji z inwestorami.

8. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W roku 2019 firma kontynuowała pracę nad projektem „Angular Light – innowacyjna technologia oświetlenia w grach 2D”, na który Spółka otrzymała dofinansowanie na realizację ww. projektu w ramach Działania 1.2: „Sektorowe programy B+R” – GameINN, Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.

Prace badawczo rozwojowe nad technologią trwały do końca listopada 2019 roku. Na datę niniejszego Sprawozdania Spółce udało się osiągnąć i niejednokrotnie znacznie przekroczyć wszystkie planowane w ramach projektu wskaźniki, w tym w szczególności zadane wymogi wydajnościowe i jakościowe. NCBiR dokonało kontroli formalnej projektu oraz merytorycznej projektu, którą Spółka przeszła bardzo pomyślnie.

W roku 2019 Spółka zmieniła koncept gry - z zapowiadanego Neon Noir - na projekt pt. Crimson Rain. Zmiana jest podyktowana przesłankami technologicznymi (lepszą możliwością zobrazowania potencjału technologii) oraz marketingowymi (potencjalnie większymi możliwościami sprzedażowymi gry).

9. Czynniki ryzyka i zagrożenia

Mimo stabilnej sytuacji finansowej Spółki, jej działalność obciążona jest pewnymi czynnikami ryzyka.

9.1. Ryzyko zmiany stóp procentowych

Obecnie Emitent nie posiada żadnych kredytów, w tym oprocentowanych stopą zmienną, jednak nie można wykluczyć, że w przyszłości będzie korzystał z takich kredytów. Wówczas byłby narażony na wahania stóp procentowych, które uzależnione są od wielu czynników pozostających poza kontrolą Spółki, w tym m.in. rządowej polityki monetarnej, warunków gospodarczych i politycznych panujących w kraju i na świecie. Zmiany stóp procentowych mogą wpłynąć na obsługę finansowania wynikającego z zaciągniętych kredytów oraz na osiągane rentowności.

9.2. Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Spółka ponosi koszty wytworzenia w walucie PLN, natomiast część przychodów może być realizowana w walutach obcych, czynnikiem ryzyka, z jakim Spółka może mieć czynienia, jest ryzyko wystąpienia niekorzystnych zmian kursów walutowych. Ryzyko to dotyczy szczególnie kursu wymiany PLN w stosunku do USD. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

9.3. Ryzyko związane z niekorzystnymi zmianami w otoczeniu makroekonomicznym (koniunkturze gospodarczej)

Wyniki działalności Emitenta są uzależnione od sytuacji makroekonomicznej w Polsce, UE oraz na świecie. Negatywne zmiany w ogólnej sytuacji makroekonomicznej w Polsce, UE lub na świecie, pogarszająca się sytuacja dochodowa gospodarstw domowych i na rynku pracy, a także niepewność w zakresie warunków gospodarczych mogą powodować ogólne spowolnienie aktywności gospodarczej, co może mieć przełożenie m.in. na zmniejszenie popytu na produkty i usługi oferowane przez Spółkę, w szczególności poprzez zmniejszenie się poziomu wydatków konsumpcyjnych od których uzależniona jest wysokość przychodów osiąganych przez Spółkę.

Obecnie branża gier istotnie korzysta z licznych dofinansowań i dotacji unijnych czy też z budżetu państwa. Spółka zajęła drugie miejsce w konkursie GameINN 2017 w ramach którego otrzymała dofinansowanie na projekt pt. „Angular Light – innowacyjna technologia oświetlenia w grach 2D”. Otrzymane środki w wysokości 680.282,31 zł pochodzą z Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego – Działanie 1.2: „Sektorowe programy B+R” – GameINN. Wartość całego projektu wynosi 981.851 zł. Planowany termin zakończenia prac nad technologią w ramach tego projektu przypadł na IV kwartał 2019 r. i został dochowany. Jednocześnie należy zaznaczyć, iż projekt będzie rozliczany w okresie 3 lat od zakończenia prac. W wypadku nie osiągnięcia pożądanych wyników finansowych NCBiR może domagać się zwrotu dotacji wraz z odsetkami.

Jednocześnie należy podkreślić, iż w przyszłości, w przypadku wystąpienia przez Emitenta z wnioskiem o przyznanie dofinansowania lub dotacji, istnieje ryzyko, iż tego typu programy czy też środki będą znacząco ograniczone, bądź nie będą już występowały, a w związku z tym Emitentowi nie uda się ich pozyskać.

Sytuacja makroekonomiczna w Polsce i na Świecie ma znaczący wpływ na rynek dóbr konsumpcyjnych i jest związana z popytem na produkowane przez Spółkę gry. Należy jednak zauważyć, iż gwałtowne pogorszenie Światowej koniunktury, które można było zauważyć w związku z wydarzeniami początku 2020 roku (epidemia Covid-19) wpłynęły korzystnie na branżę gier komputerowych.

Kontynuacja zmniejszania tempa wzrostu produktu krajowego brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może jednak w dłuższym terminie niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

9.4. Ryzyko związane z konkurencją

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier relatywnie rzadko stanowią dla siebie bezpośrednią konkurencję, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Emitenta. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie

produkcji i promocji gier niż Emitent. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Emitent. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji. Emitent przystępując do danego projektu w pierwszej kolejności wybiera niszę na podstawie analiz i badań rynku. Takie podejście w ocenie Zarządu Spółki zmniejsza ryzyko konkurencji w danym segmencie branży.

9.5. Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników oraz utratą zespołów deweloperskich

Z uwagi na charakter prowadzonej działalności przez Emitenta, jakość wydawanych gier jest w dużej mierze uzależniona od umiejętności oraz doświadczenia strategicznych pracowników oraz współpracowników Spółki. Emitent nie wyklucza możliwości odejścia obecnych współpracowników, bądź w uzasadnionych przypadkach zakończenia współpracy z inicjatywy Spółki. Ze względu na specyfikę branży gier, którą charakteryzuje niedobór wysokiej jakości specjalistów, znalezienie innych współpracowników może być czasochłonne co z kolei może mieć wpływ na przesunięcie premiery planowanych gier oraz może skutkować poniesieniem dodatkowych kosztów wynikających z przeprowadzenia procesu rekrutacji, przeszkolenia i wdrożenia nowego pracownika. Istnieje zatem ryzyko, że odejście kluczowych pracowników będzie miało znaczący wpływ na obniżenie rentowności prowadzonej działalności i przyczyni się do znacznego wzrostu nakładów na realizację strategii rozwoju Emitenta.

Mając na uwadze specyfikę branży gier, Spółka współpracuje z wykwalifikowanymi i doświadczonymi pracownikami. Kluczowi pracownicy są jednocześnie akcjonariuszami Spółki. W skład zespołu wchodzi m.in. certyfikowani deweloperzy Unity Engine. Nawiązując współpracę z poszczególnymi pracownikami, Spółka zawiera głównie kontrakty cywilnoprawne tj. umowy o świadczenie usług oraz umowy o dzieło.

Pracownicy Spółki prowadzą szkolenia i wykłady na wyższych uczelniach, co ułatwia Emitentowi pozyskiwanie młodych talentów. W celu zmniejszenia ryzyka odejścia wykwalifikowanych osób, Spółka oferuje swoim pracownikom między innymi certyfikat Unity, udział w szkoleniach wewnętrznych jak i zewnętrznych (Digital Dragons, Game Industry Trends). Emitent jest także zrzeszony z Digital Entertainment Cluster – inicjatywa rozwojowa polskich firm w dziedzinie filmów, sztuki, gier wideo i innych obszarów rozrywki cyfrowej.

Ponadto Spółka zamierza zadbać o stabilność zatrudnienia oraz efektywność pracy zespołu deweloperskiego poprzez wprowadzenie programu motywacyjnego, którego wejście w życie przewidziane jest na rok 2020.

9.6. Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Emitenta

Istnieje ryzyko, iż na skutek czynników niezależnych od Emitenta takich jak, pojawienie się podmiotów konkurencyjnych, nietrafienie w gusta i preferencje odbiorców czy nie wywiązanie się przez kontrahentów z zawartych umów, mogą pojawić się trudności w zrealizowaniu założonej strategii.

Emitent działa na rynku, który jest w dużym stopniu obciążony ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności.

Z uwagi jednak na zdarzenia niezależne od Spółki, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Spółka może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii rozwoju, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym Spółka będzie musiała dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię rozwoju.

Podobna sytuacja może mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji strategii rozwoju przekroczą planowane nakłady, np. w związku z koniecznością zatrudnienia dodatkowych pracowników, zmianą kształtu bądź zakresu planowanej produkcji, zmianami ekonomicznymi powodującymi znaczący wzrost kosztów działalności, czy też wystąpieniem awarii i nagłych zdarzeń skutkujących koniecznością nabycia nowych urządzeń. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na realizację strategii rozwoju przez Spółkę i spowodować osiągnięcie mniejszych korzyści niż pierwotnie zakładane.

Strategia Spółki zakłada pełne skupienie się na realizacji projektów własnych. Emitent zamierza rozwijać się poprzez produkcję autorskich projektów, które docelowo mają stanowić główne źródło dochodów. Aktualnie Spółka jest w trakcie realizacji dwóch autorskich projektów.

W celu minimalizacji ryzyka związanego z własnymi produkcjami, Spółka na bieżąco monitoruje rynek i jego otoczenie, a także analizuje poszczególne niszowe segmenty branży dla których tworzy swoje projekty. Każda produkcja w zależności od etapu pracy będzie opierała się na cyklach prototypowania i badaniach rynkowych, co pozwoli na odpowiednie kierowanie rozwojem danego projektu. Pomimo podejmowania powyższych działań ze względu na dynamiczne zmiany w branży gier, istnieje ryzyko niepowodzenia w realizacji strategii implikujące opóźnienie prac, co może bezpośrednio lub pośrednio przełożyć się na pogorszenie sytuacji finansowej Spółki.

9.7. Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży

Charakterystyczną cechą rynku gier jest sezonowość. Największe przychody ze sprzedaży odnotowywane są w okresach następujących bezpośrednio po wprowadzeniu na rynek nowej gry oraz po wprowadzeniu gry na kolejną platformę dystrybucyjną, natomiast w okresach pomiędzy premierami kolejnych gier obroty są znacznie niższe. Skutkiem sezonowości są znaczne różnice w wartościach przychodów oraz dysproporcje w osiągniętych wynikach finansowych w poszczególnych okresach sprawozdawczych. Spółka planuje minimalizację efektu sezonowości poprzez prowadzenie okresowych wyprzedaży gier w promocyjnych cenach w okresach zmniejszonego ruchu na platformach dystrybucji, w celu napędzenia sprzedaży oraz wykorzystania wyprzedaży jako dodatkowego działania marketingowego. planuje minimalizację efektu sezonowości poprzez prowadzenie okresowych wyprzedaży gier w promocyjnych cenach w okresach zmniejszonego ruchu na platformach dystrybucji, w celu napędzenia sprzedaży oraz wykorzystania wyprzedaży jako dodatkowego działania marketingowego.

9.8. Ryzyko związane z brakiem przychodów ze sprzedaży nowych gier

Zdolność Emitenta do generowania przychodów ze sprzedaży zależy od powodzenia sprzedaży produkowanych przez Spółkę gier. Charakterystyka branży deweloperskiej oraz prowadzonej przez Emitenta działalności wymaga nakładów kapitałowych w całym okresie produkcji gier, który może trwać od 12 do 24 miesięcy. Spółka na dzień publikacji niniejszego sprawozdania ponosi nakłady na produkcję dwóch projektów jednocześnie (Model Builder oraz Dog Trainer).

Nieosiągnięcie przez Emitenta przychodów ze sprzedaży nowych gier lub osiągnięcie znacząco niższych przychodów niż pierwotnie zakładano może mieć m.in. negatywny wpływ sytuację Emitenta oraz wycenę jego akcji, a inwestorzy, którzy objęli lub nabyli akcje Emitenta mogą ponieść straty i nie odzyskać zainwestowanych środków. Jednocześnie, ewentualne niepowodzenie przy próbie pozyskania przez Spółkę kapitału, w tym akcyjnego, bądź w formie kolejnych dotacji może uniemożliwić kontynuowanie prowadzonej działalności. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent zakłada działania mające na celu badanie popytu na planowaną grę jeszcze na etapie jej pre-produkcji, poprzez odsłonę gry na karcie portalu Steam. Działanie to pozwala Spółce na wczesne rozpoznanie potencjału sprzedażowego projektu, poprzez badanie tempa i wielkości listy życzeń (wishlist) Steam, która wg. Spółki jest najbardziej miarodajnym parametrem określającym szanse na sukces gry. Działanie mające na celu badanie popytu na planowaną grę jeszcze na etapie jej pre-produkcji, poprzez odsłonę gry na karcie portalu Steam. Działanie to pozwala Spółce na wczesne rozpoznanie potencjału sprzedażowego projektu, poprzez badanie tempa i wielkości listy życzeń (wishlist) Steam, która wg. Spółki jest najbardziej miarodajnym parametrem określającym szanse na sukces gry.

Powyżej opisane działania zmniejszają ryzyko niepowodzenia w realizacji. Powyżej opisane działania zmniejszają ryzyko niepowodzenia w realizacji planu wydawniczego.

9.9. Ryzyko związane ze zmianami prawa oraz prawa podatkowego

Istotne znaczenie dla Spółki mogą mieć zmiany w zakresie prawa i prawa podatkowego zarówno krajowego, jaki unijnego. Praktyka organów państwowych oraz organów skarbowych, jak również orzecznictwo sądowe w zakresie prawa lub prawa podatkowego nie są jednolite. Powyższe, w szczególności w odniesieniu do prawa podatkowego, rodzi potencjalne ryzyko przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej interpretacji przepisów, co w konsekwencji może prowadzić do powstania zaległości płatniczych wobec organów skarbowych. Ewentualne zmiany w wysokości podatku VAT mogą niekorzystnie wpływać na rentowność sprzedawanych produktów w związku z obniżeniem popytu ze strony finalnych odbiorców.

9.10. Ryzyko związane z pogorszeniem płynności finansowej spowodowanej niepowodzeniem emisji i sprzedaży gry

Emitent w roku 2019 wygenerował ujemne przepływy pieniężne, jednak po dacie bilansowej otrzymane zostały należne Emitentowi należności, co pozwoliło na zwiększenie płynności finansowej. W nieodległym

czasie po publikacji raportu rocznego planowana jest również emisja akcji, a pod koniec roku 2020 roku ma ruszyć sprzedaż gry Model Builder. Zatem Emitent przewiduje znaczącą poprawę płynności finansowej, jednak należy wskazać, iż w wypadku gdyby emisja akcji lub sprzedaż gry Model Builder nie powiodły się, może wystąpić sytuacja pogorszenia płynności finansowej Emitenta, która jednak nie byłaby w ocenie Emitenta zagrożeniem kontynuacji działalności.

10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Rok 2019 zamknięty został następującymi parametrami:

- przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi wyniosły 899 tys. zł,
- wynik EBITDA wyniósł -361 tys. zł,
- strata netto wyniosła 664 tys. zł,
- suma bilansowa wyniosła 1979 tys. zł.

Wyniki finansowe za rok 2019 nie osiągnęły poziomu pierwotnie zakładanego przez Spółkę głównie ze względu na reewaluację i zmianę planu wydawniczego Spółki, dokonaną w drugiej połowie roku.

W szczególności Spółka poniosła koszty rozwoju kluczowych projektów dla Spółki, tj. gier Ignis: Duels of Wizards oraz Playerless: One Button Adventure (nad którymi spółka pracowała od dłuższego czasu). Wynika to z przesunięcia premier własnych oraz przejęcia jednego z projektów zleconych jako własnego.

Zmiany na rynku pracy w branży twórców gier (znaczące wzrosty kosztów zatrudnienia) przyczyniły się także do wzrostu kosztów prowadzenia działalności. Spółka poniosła także dodatkowe koszty związane z zatrudnieniem zewnętrznych podmiotów marketingowych oraz przeprowadzeniem działań promocyjnych, w celu zwiększenia szans na komercyjny sukces produkowanych gier.

Decyzje o powyższych działaniach zostały podyktowane analizami marketingowymi i finansowymi, z których wynika, że jest to korzystne dla maksymalizacji przyszłych zysków Spółki, o czym mowa w treści Sprawozdania.

W przyszłości Emitent spodziewa się pojawienia się przychodów ze sprzedaży gry Model Builder (jeszcze w 2020 r.) oraz Dog Trainer (po 2021 r.), które w ocenie Emitenta znacząco poprawią wynik finansowy.

11. Udziały własne

Nie dotyczy Spółki, Spółka nie posiada udziałów własnych.

12. Oddział Spółki

Spółka prowadzi działalność w Krakowie, pod następującym adresem: ul. Łobzowska 16/9, 31-140 Kraków. Jest to jedyne miejsce prowadzenia działalności, Spółka nie posiada zakładów ani oddziałów.

13. Informacja o instrumentach finansowych oraz przyjętych przez Spółkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym w zakresie określonym w art. 49 ust. 2 pkt 7) Ustawy o rachunkowości

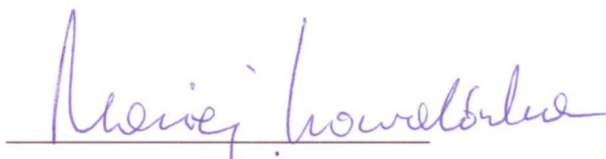
Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń, w związku z tym, że nie nabywała instrumentów finansowych, dla których byłoby to konieczne. Cele i metody zarządzania ryzykiem zostały opisane w pkt. 9.



Michał Gardela

Prezes Zarządu

Moonlit S.A.



Maciej Kowalówka

Wiceprezes Zarządu

Moonlit S.A.