



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI MOONLIT S.A.

za okres
01.01.2022 r. – 31.12.2022 r.

Kraków, 5 czerwca 2024 roku



List do akcjonariuszy i interesariuszy

Szanowni Państwo,

prezentujemy sprawozdanie finansowe spółki Moonlit S.A. za 2022 rok. Zgodnie z pierwotnym harmonogramem miało ono zostać opublikowane rok temu, czyli w kwietniu 2023 roku. Ta data była kilkakrotnie przesuwana, początkowo na maj 2023 roku, zaś później na „nieustalony pierwszy możliwy termin”.

Dlaczego ten „pierwszy możliwy termin” trwał aż rok?

Badanie sprawozdania finansowego za 2022 rok jest jednym z ostatnich elementów długiego procesu restrukturyzacyjnego, który został wdrożony w Spółce. Przed przystąpieniem do audytu Zarząd musiał ustabilizować sytuację finansową. Pomogły w tym przeprowadzone w 2023 roku trzy emisje akcji. Wpływy ze emisji akcji serii F (oferta prywatna), którą przeprowadzono w styczniu, pozwoliły z powodzeniem zakończyć projekt HDWS, realizowany w ramach programu GameINN. Emisje akcji serii G (oferta prywatna) oraz akcji serii H (prawo poboru 5:1), które przeprowadzono w listopadzie pozwoliły na zmniejszenie zadłużenia spółki oraz rozpoczęcie prac koncepcyjnych nad nowymi projektami.

W trakcie prac nad badaniem sprawozdania finansowego za 2022 roku okazało się, iż w listopadzie 2022 roku nie zostały dokonane wszystkie księgowania związane ze sprzedażą praw do gry Model Builder na rzecz firmy Green Man Gaming Label Ltd. W szczególności, w sprawozdaniu za czwarty kwartał 2022 roku zostały wykazane przychody wynikające ze sprzedaży praw do tej gry oraz umorzenia wcześniej udzielonych zaliczek. Nie zostały natomiast wyksięgowane nierozliczone nakłady na wytworzenie tej gry, które wcześniej wykazywano jako zapasy o wartości 949,2 tys. złotych.

Znaczący wzrost kosztów spowodował znaczące pogorszenie się wyniku netto – strata za 2022 rok wzrosła z kwoty 982,2 tys. złotych wykazanej w sprawozdaniu za czwarty kwartał 2022 roku, do kwoty 1.934,4 tys. złotych wykazanej w sprawozdaniu za 2022 rok po audycie. Obniżyły się również kapitały własne na koniec 2022 roku, odpowiednio z 994,3 tys. złotych do 42,1 tys. złotych.

Tak duże straty powodują, że wykazana strata bilansowa przekracza sumę kapitału zapasowego i jednej trzeciej kapitału zakładowego, co oznacza, że spełnione są przesłanki artykułu 397 kodeksu spółek handlowych. Zgodnie z tym przepisem, Zarząd zobowiązany jest do zwołania walnego zgromadzenia celem powzięcia uchwały dotyczącej dalszego istnienia spółki. Odpowiednie nadzwyczajne walne zgromadzenie zostanie niezwłocznie zwołane. Oprócz uchwały zatwierdzającej sprawozdanie finansowe za 2022 rok oraz uchwały dotyczącej dalszego istnienia spółki, zarząd proponuje akcjonariuszom podjęcie uchwały w sprawie podniesienia kapitału zakładowego



w drodze emisji akcji serii I. Uważamy, że powinny to być akcje oferowane w trybie prawa poboru 3:1, tak aby mogli w niej wziąć udział wszyscy akcjonariusze.

Pozyskane środki pozwolą na rozpoczęcie kolejnego etapu zmian w Spółce, który będzie polegał na wdrożeniu nowych, zapewniających stabilne źródło produktów przychodów oraz budowę wartości dla akcjonariuszy. Planujemy dwa nowe projekty związane z dynamicznie rozwijającą się technologią dużych modeli językowych (LLM) oraz komercjalizację posiadanego oprogramowania stworzonego w ramach projektu HDWS.

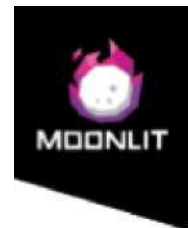
Pierwszy projekt ma roboczą nazwę MoonTalk i jest związany z wykorzystaniem narzędzi LLM do pozyskiwania i przetwarzaniu danych pochodzących z informacji rozproszonych. Narzędzie będzie udostępniane zainteresowanym użytkownikom w ramach modelu SaaS (oprogramowanie jako usługa), zakładamy że marża osiągnana na tej usłudze pozwoli na pokrycie bieżących kosztów funkcjonowania Spółki.

Drugi projekt będzie polegał na budowie narzędzi do pozyskiwania i przetwarzania danych dotyczących zrównoważonego rozwoju, które spółka zamierza w przyszłości wykorzystać do tworzenia ratingów ESG oraz narzędzi do uproszczonego raportowania dla małych jednostek. W listopadzie 2023 roku podpisaliśmy list intencyjny dotyczący budowy narzędzi ESG wspólnie z firmą Notoria Serwis S.A..

Artur Sierant, Prezes Zarządu

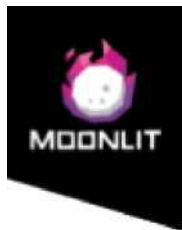
Łukasz Kozak, Wiceprezes Zarządu

Kraków, 5 czerwca 2024 roku

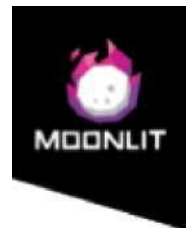


SPIS TREŚCI

List do akcjonariuszy i interesariuszy	2
1. Podstawowe informacje o Spółce	6
2. Podstawa prawna sporządzenia sprawozdania	7
3. Okres, którego sprawozdanie dotyczy	7
4. Organy Spółki i struktura akcjonariatu	7
4.2. Wysokość wynagrodzenia osób wchodzących w skład organów Spółki	9
4.4. Opis organizacji grupy kapitałowej Spółki	10
5. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2022 roku	10
5.1. Emisje akcji serii F, G i H.	12
5.2. Plan restrukturyzacji	13
Etap I. Finansowanie	13
Etap II. Nowe projekty	15
5.3. Istotne uchwały Walnego Zgromadzenia Spółki	15
6. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2022 roku	17
6.1. Kontynuacja projektu HDSW	17
6.2. Restrukturyzacja spółki	17
7. Rozwój Spółki w 2022 roku i przewidywany rozwój w kolejnych latach	17
8. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	18
9. Czynniki ryzyka i zagrożenia	18
9.1. Ryzyko walutowe	18
9.2. Ryzyko związane ze zmianami w otoczeniu makroekonomicznym	18
9.3. Ryzyko związane z projektami prowadzonymi w ramach konkursów GameINN	19
9.4. Ryzyko związane z konkurencją	19



9.5. Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników	20
9.6. Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Spółki	20
9.7. Ryzyko związane z brakiem przychodów ze sprzedaży nowych produktów	20
9.8. Ryzyko związane ze zmianami prawa oraz prawa podatkowego	21
10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa	21
11. Akcje własne	22
12. Oddziały Spółki	22
13. Rachunkowość zabezpieczeń	22



1. Podstawowe informacje o Spółce

Firma:	Moonlit spółka akcyjna
Skrót firmy:	Moonlit S.A.
Siedziba:	Kraków
Adres siedziby:	ul. Św. Filipa 23 lok. 4
Adres poczty elektronicznej:	contact@moonlit.games
Strona internetowa:	https://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:	[31.12.2022] 549 999,90 zł – w całości opłacony [31.05.2024] 847 000,20 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

Do listopada 2022 roku podstawowym przedmiotem działalności spółki Moonlit była produkcja gier komputerowych oraz dodatków do nich. Najważniejszym produktem spółki była gra Model Builder, której premiera odbyła się w lutym 2022 roku. Sprzedaż gry okazała się niższa od oczekiwanej, o czym świadczy fakt, że w pierwszych miesiącach nie udało się uzyskać przychodów, które pokryłyby poniesione przez GMG Label (wydawcę gry) koszty (tzw. *recoup*).

W kwietniu 2022 roku Zarząd zidentyfikował istotne ryzyko zagrożenia kontynuacji spółki, tłumacząc je opóźnieniem w rozpoczęciu sprzedaży gier. Równolegle zarząd podjął decyzję o zamknięciu



projektów, które miały być rozwijane w przyszłości: Playerless, Thief Simulator, The Final Frontier, Crimson Rain oraz Deadliest Catch.

W maju 2022 roku spółka uzyskała finansowanie pomostowe, które przeznaczono na prace związane z rozwojem Model Builder, w tym na budowę płatnych dodatków do.

W listopadzie 2022 roku ówczesny Zarząd podjął decyzję o sprzedaży praw do gry Model Builder oraz o rozwiązaniu umowy wydawniczej. Spółka realizowała równolegle projekt HDWS (POIR.01.02.00-00-0161/20) w ramach programu GameINN. Zakończenie projektu zaplanowano na marzec 2023 roku, dlatego zarząd zawarł z niektórymi akcjonariuszami umowy pożyczek, dzięki którym było możliwe zakończenie tego projektu z sukcesem. Po przeprowadzeniu emisji akcji serii F, wszystkie pożyczki zostały spłacone.

Równolegle w spółce rozpoczęto działania naprawcze, których celem było ustabilizowanie sytuacji finansowej oraz przygotowanie spółki do rozpoczęcia działalności operacyjnej związanej z wykorzystaniem dużych modeli językowych do pozyskiwania i przetwarzania informacji.

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 2021 r. poz. 217 z późn. zm.).

3. Okres, którego sprawozdanie dotyczy

Niniejsze sprawozdanie dotyczy roku obrotowego 2022, który dla Spółki rozpoczynał się dnia 1 stycznia 2022 roku, a skończył się dnia 31 grudnia 2022 roku.

4. Organy Spółki i struktura akcjonariatu

4.1. Skład Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki

W okresie od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. w skład organów spółki wchodził:

Zarząd

- **Michał Gardela** – Prezes Zarządu (od 1 stycznia 2022 r. do 20 września 2022 r.),
- **Maciej Kowalówka** – Wiceprezes Zarządu (od 1 stycznia 2022 r. do 8 grudnia 2022 r.),
- **Jakub Rozenek** – Prezes Zarządu (od 13 grudnia 2022 r.)



Rada Nadzorcza

- **Dawid Sękowski** – Przewodniczący Rady Nadzorczej (od 1 stycznia 2022 r.)
- **Tomasz Muchalski** – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej (od 1 stycznia 2022 r. do 5 lipca 2022 r.)
- **Jacek Głowacki** – Członek Rady Nadzorczej (od 1 stycznia 2022 r. do 30 września 2022 r.)
- **Jakub Wójcik** – Członek Rady Nadzorczej (od 1 stycznia 2022 r. do 6 lipca 2022 r.)
- **Mateusz Grabowski** – Członek Rady Nadzorczej (od 1 stycznia 2022 r. do 30 września 2022 r.)
- **Łukasz Kozak** – Członek Rady Nadzorczej (od 21 września 2022 r.)
- **Katarzyna Pióro** – Członek Rady Nadzorczej (od 21 września 2022 r.)
- **Andrzej Szafraniec** – Członek Rady Nadzorczej (od 21 września 2022 r.)
- **Michał Obłój** – Członek Rady Nadzorczej (od 15 listopada 2022 r.)

Na dzień 31 grudnia 2022 r. w skład organów Spółki wchodził:

Zarząd

Jakub Rozenek – Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

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

W okresie od 1 stycznia 2023 r. do 5 czerwca 2024 r. w skład organów spółki wchodził:

Zarząd

- **Jakub Rozenek** – Prezes Zarządu (od 1 stycznia 2023 r. do 9 maja 2023 r.),
- **Łukasz Kozak** – oddelegowany do czasowego wykonywania czynności Członka Zarządu (od 9 maja 2023 r. do 15 sierpnia 2023 r.),
- **Artur Sierant** – Prezes Zarządu (od 15 sierpnia 2023 r.),
- **Łukasz Kozak** – Wiceprezes Zarządu (od 15 sierpnia 2023 r.)



Rada Nadzorcza:

- **Łukasz Kozak** – Członek Rady Nadzorczej (od 1 stycznia 2023 r. do 15 sierpnia 2023 r.),
- **Katarzyna Pióro** – Członek Rady Nadzorczej (od 1 stycznia 2023 r. do 29 maja 2023 r.),
- **Andrzej Szafraniec** – Członek Rady Nadzorczej (od 1 stycznia 2023 r. do 29 maja 2023 r.),
- **Małgorzata Opalińska** – Przewodnicząca Rady Nadzorczej (od 4 sierpnia 2023 r.)
- **Maciej Sierant** – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej (od 4 sierpnia 2023 r.)
- **Tomasz Muchalski** – Członek Rady Nadzorczej (od 4 sierpnia 2023 r.)
- **Jacek Nowak** – Członek Rady Nadzorczej (od 4 sierpnia 2023 r.)
- **Michał Obłój** – Członek Rady Nadzorczej (od 1 stycznia 2023 r.)
- **Dawid Sękowski** – Przewodniczący Rady Nadzorczej (od 1 stycznia 2023 r. do 04 sierpnia 2023 r.),
Członek Rady Nadzorczej (od 04 sierpnia 2023 r.)

Na dzień 5 czerwca 2024 r. w skład organów spółki wchodził:

Zarząd Spółki:

Artur Sierant – Prezes Zarządu

Łukasz Kozak – Wiceprezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

Małgorzata Opalińska – Przewodnicząca Rady Nadzorczej

Maciej Sierant – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej

Tomasz Muchalski – Członek Rady Nadzorczej

Jacek Nowak – Członek Rady Nadzorczej

Michał Obłój – Członek Rady Nadzorczej

Dawid Sękowski – Członek Rady Nadzorczej

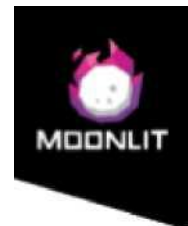
4.2. Wysokość wynagrodzenia osób wchodzących w skład organów Spółki

Wynagrodzenie wypłacone w 2022 r.:

- osobom wchodzącym w skład Zarządu Spółki wyniosło łącznie 0,00 zł brutto.
- osobom wchodzącym w skład Rady Nadzorczej wyniosło łącznie 0,00 zł brutto.

4.3. Struktura akcjonariatu

Struktura akcjonariatu na 31 grudnia 2022 r.



Lp.	Akcjonariusz	Akcje	% akcji	Głosy	% głosów
1.	Double Damage sp. z o.o.	735.000	13,36%	735.000	13,36%
2.	PlayWay S.A.	347.000	6,31%	347.000	6,31%
3.	akcjonariusze poniżej 5%	4.417.999	80,33%	4.417.999	80,33%

Struktura akcjonariatu na 5 czerwca 2024 r.

Na dzień sporządzenia sprawozdania finansowego za 2022 rok, żaden akcjonariusz nie posiadał pakietu akcji zapewniającego powyżej 5 proc. ogólnej liczby głosów w Spółce.

4.4. Opis organizacji grupy kapitałowej Spółki

Na dzień 31 grudnia 2022 r. Spółka nie tworzyła grupy kapitałowej w rozumieniu obowiązujących ją przepisów o rachunkowości, jak również nie posiadała jednostek zależnych.

5. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2022 roku

W 2022 roku spółka skoncentrowała swoją aktywność na realizacji dwóch projektów związanych z branżą GemDev:

(1) gra *Model Builder*

Premiera podstawowego produktu spółki – gry Model Builder miała miejsce w lutym 2022 roku. Gra, mimo iż została dobrze przyjęta przez rynek, sprzedawała się poniżej oczekiwań. W szczególności wpływy z jej sprzedaży w pierwszych miesiącach po premierze nie pokryły wcześniej poniesionych kosztów.

W dniu 5 czerwca 2022 roku ówczesny zarząd spółki podpisał umowę finansowania pomostowego z wydawcą gry, firmą Green Man Gaming Limited z siedzibą w Londynie (GMG Label) (komunikat ESPI 9/2022). Spółce udzielono pożyczki w wysokości 142.000 EUR.

W ramach prac nad grą przystąpiono do budowy, w oparciu o umowy licencyjne, płatnych dodatków („DLC”) zawierających dodatkowe figurki i modele do składania. Największą umową tego typu była podpisana w dniu 28 lipca 2022 roku umowa z CD Projekt S.A. z siedzibą w Warszawie dotycząca wykorzystania figurek z gier tej firmy.

W dniu 17 listopada 2022 roku Spółka rozwiązała umowy z GMG Label wydawniczą z dnia 12 lipca 2021 r. oraz umowę pożyczki z dnia 5 czerwca 2022 r. W ramach porozumienia Spółka przeniosła w całości na GMG Label prawa własności intelektualnej do gry Model Builder za wynagrodzeniem



w kwocie 60.000 EUR, które zostało zapłacone poprzez zaliczenie na go na poczet części kwoty pożyczki pozostałej do spłaty. Ustalono, że pozostała część pożyczki (82.000 EUR) będzie spłacana Spółce w ramach wspólnego rozliczania sprzedaży dodatków do gry („DLC”), w relacji 60 proc. przychodów jako spłata pożyczki, a 40 proc. jako wynagrodzenie Spółki. W wypadku gdy w ciągu 5 lat GMG Label nie zleci prac pozwalających na całkowitą spłatę pozostałej części pożyczki, zostanie ona umorzona).

W komunikacie ESPI 22/2022 z dnia 17 listopada 2022 rok Zarząd podjął decyzję o przeprowadzeniu powyższych kroków z uwagi na: (1) brak otrzymania dotychczas jakichkolwiek środków ze sprzedaży gry Model Builder ze względu na niewystąpienie tzw. recoupu GMG, (2) rozpoznanie w oparciu o dane sprzedażowe braku perspektyw na otrzymanie w najbliższej przyszłości jakichkolwiek istotnych przychodów z gry Model Builder, (3) brak możliwości dalszego rozwijania gry Model Builder przez Spółkę z uwagi na nierentowność projektu, (4) potrzebę usunięcia zadłużenia Emitenta, (5) potrzebę uzyskania przez Spółkę możliwości generowania przychodów z prac na zlecenie.

W trakcie prac nad sprawozdaniem finansowym za 2022 rok audytor wskazał, że w sprawozdaniu za czwarty kwartał 2022 roku Emitent nie wykazał wszystkich skutków finansowych podpisanego porozumienia:

- wykazane zostały przychody ze sprzedaży prawa do gry Model Bulider oraz umorzono wszelkie zobowiązania wynikające z umowy wydawniczej zawartej w dniu 12 lipca 2021 r.
- nie zostały wykazane rozliczone koszty produkcji gry zaksięgowane jako zapasy w wysokości 949,2 tys. złotych.

Inne istotne kwestie mające wpływ na wynik finansowy 2022 r. to m.in. utworzenie dodatkowych odpisów aktualizujących dotyczących półproduktów i produktów w toku:

- gry Playerless, Thief Simulator, The Final Frontier, Crimson Rain oraz Deadliest Catch. W komunikacie ESPI 6/2022 z 29 kwietnia spółka poinformowała o utworzeniu odpisu na te gry w łącznej wysokości 283,5 tys. złotych. Z tej kwoty odpis aktualizujący projektu Playerless stanowił 108,2 tys. zł, podczas gdy łączna wartość wydatków poniesionych przy jego produkcji to 208,2 tys. zł. Z tego powodu utworzono dodatkowy odpis aktualizujący projekt Playerless w wysokości 100,0 tys. PLN.
- gra Sector Sweep (realizowana w ramach projektu GameINN Angular Light). W raporcie za czwarty kwartał 2022 roku spółka poinformowała, że dotychczasowa sprzedaż gry nie wykazuje potencjału wzrostowego, i w związku z tym, nie będą ponoszone dalsze środki na promocję i rozwój tego tytułu. Wartość odpisu aktualizującego to 99,0 tys. złotych.



(2) projekt **HWDS**

Projekt *Opracowanie technologii High Definition Water System (HDWS) realistycznego graficznego i fizycznego odwzorowania wody w silniku Unity* w ramach unijnego programu GameINN 2, był realizowany w okresie od 1 stycznia 2021 r. do 30 czerwca 2023, kiedy to został złożony wniosek do NCBiR o wypłatę ostatniej transzy dofinansowania. Wypłata ta nastąpiła w dniu 29 sierpnia 2023 roku i od tej daty zaczął płynąć termin 3 letniego okresu trwałości projektu. W wypadku nieosiągnięcia pożądaných wyników finansowych, NCBiR również może domagać się zwrotu dotacji wraz z odsetkami.

5.1. Emisje akcji serii F, G i H.

Emisja akcji serii F

Akcje wyemitowano na podstawie Uchwały Zarządu z dnia 29 grudnia 2022 r. w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę 54.999,90 zł w ramach kapitału docelowego i wyłączenia prawa poboru akcji nowej emisji. Na podstawie uchwały wyemitowano 549.999 akcji zwykłych na okaziciela serii F.

Emisja została przeprowadzona w dniach od 30 grudnia 2022 r. do 18 stycznia 2023 r.

Subskrypcją objętych było 549 999 akcji zwykłych na okaziciela serii F.

Cena emisyjna jednej akcji wyniosła 0,50 PLN.

Podwyższenie kapitału zostało zarejestrowane w dniu 7 kwietnia 2023 roku.

Zapisy na akcje serii H złożyło 14 inwestorów, w tym 1 osoba prawna i 13 osób fizycznych.

Akcje zostały zarejestrowane w KDPW pod kodem ISIN PLMNLIT00022.

Emisja akcji serii G

Akcje wyemitowano na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 12 września 2023 r. w sprawie kapitału docelowego oraz na podstawie Uchwały Zarządu z dnia 6 listopada 2023 r. w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę 120.00,20 zł w ramach kapitału docelowego i wyłączenia prawa poboru akcji nowej emisji. Na podstawie uchwały wyemitowano 1.200.002 akcje zwykłe na okaziciela serii G.

Emisja została przeprowadzona w dniach od 6 listopada 2023 r. do 20 listopada 2023 r.

Subskrypcją objęte były 1.200.002 akcje zwykłe na okaziciela serii G.



Cena emisyjna jednej akcji wyniosła 0,10 PLN.

Zapisy na akcje serii G złożyło 11 inwestorów, w tym 2 osoby prawne i 9 osób fizycznych.

Podwyższenie kapitału zostało zarejestrowane w dniu 4 stycznia 2024 roku.

Akcje serii G zostały zarejestrowane w KDPW pod kodem ISIN PLMNLIT00063.

Emisja akcji serii H

Akcje wyemitowano na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 12 września 2023 r. w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę do 121.000,20 zł w trybie prawa poboru.

Emisja została przeprowadzona w dniach od 20 listopada 2023 r. do 24 listopada 2023 r.

Subskrypcją objętych było 1.210.002 akcje zwykłych na okaziciela serii H.

Podwyższenie kapitału zostało zarejestrowane w dniu 4 stycznia 2024 roku.

Cena emisyjna jednej akcji wyniosła 0,10 PLN.

Zapisy na akcje serii H złożyło 67 inwestorów, w tym 2 osoby prawne i 65 osób fizycznych.

Akcje serii H zostały zarejestrowane w KDPW pod kodem ISIN PLMNLIT00055.

5.2. Plan restrukturyzacji

Etap I. Finansowanie

czerwiec 2023

Podjęcie przez Radę Nadzorczą Spółki rozmów z potencjalnym Partnerem (Notoria Serwis SA z siedzibą w Warszawie) dotyczących wzajemnej współpracy w zakresie wprowadzenia nowych produktów.

Zakończenie projektu HDWS realizowanego w ramach programu GameINN 2 – złożenie do NCBiR wniosku o końcowe rozliczenie.

Kontynuacja rozpoczętej w grudniu 2022 roku restrukturyzacji kosztowej Spółki – istotne obniżenie kosztów stałych prowadzenia działalności.

Przygotowanie planu zapewniającego ciągłość działania z uwzględnieniem prognozowanych przepływów pieniężnych.

lipiec 2023

Zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Moonlit S.A. na dzień 3 sierpnia 2023 r. z punktem porządku obrad przewidującym zmianę w składzie zarządu spółki oraz podwyższenie kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii G (kapitał docelowy) i H (prawo poboru 5:1).



sierpień 2023

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwały w sprawie zmiany w składzie Rady Nadzorczej. Uchwały w sprawie emisji akcji serii G i H nie zostały podjęte ze względu na brak wymaganego przez Kodeks spółek handlowych kworum.

Zmiany w składzie Zarządu Spółki. Funkcję Prezesa Zarządu powierzono panu Arturowi Sierantowi, który jest jednocześnie prezesem zarządu Notoria Serwis SA, zaś funkcję Wiceprezesa Zarządu powierzono panu Łukaszowi Kozakowi, który wcześniej został oddelegowany z Rady Nadzorczej do Zarządu Spółki.

Spółka uzyskała od NCBiR zatwierdzenie wniosku o końcowe rozliczenie projektu HDWS realizowanego w ramach programu GameINN 2.

wrzesień 2023

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwały w sprawie emisji akcji serii G i H. Ponowne przyjęcie tych uchwał nie wymagało kworum.

Rozpoczęcie prac nad komercjalizacją i sprzedażą produktów spółki, na które uzyskano dofinansowanie z NCBiR – Angulal Light oraz HDWS.

październik 2023

Rejestracja w KRS zmian statutu Spółki (kapitał docelowy).

Rejestracja w KDPW akcji serii F wyemitowanych w grudniu 2022 roku.

Przyznanie praw poboru do emisji akcji serii H (31.10.2023 r.)

listopad 2023

Emisja akcji serii G (6-20.11.2023 r.) W ramach przeprowadzonej subskrypcji przydzielono 1.210.002 akcje zwykłe na okaziciela serii G (2 osobom prawnym i 9 osobom fizycznym). Spółka pozyskała z emisji 121,0 tys. złotych, szacowane koszty emisji wyniosły 3 tys. złotych.

Emisja akcji serii H (20-25.11.2023 r.). W ramach przeprowadzonej subskrypcji przydzielono 1.210.002 akcje zwykłe na okaziciela serii H. W ramach zapisów podstawowych złożono 67 zapisów na 449.625 akcji, w ramach zapisów dodatkowych złożono 22 zapisy na 3.022.837 akcji. Średnia stopa redukcji w zapisach dodatkowych wyniesie ok. 74,8 proc.

styczeń 2024

Rejestracja w KRS podwyższenia kapitału zakładowego – kapitał zakładowy Spółki wynosi 847.000,20 zł i dzieli się na 8.470.002 akcje zwykłe na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

luty 2024

Aneks do umowy z biegłym rewidentem (Magnet Audit sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie) o przeprowadzenie badania sprawozdania finansowego za 2022 rok.

kwiecień 2024

Rejestracja akcji serii H w KDPW



maj 2024

Rejestracja akcji serii G w KDPW

Etap II. Nowe projekty

listopad 2023

List intencyjny z Notoria Serwis S.A. dotyczący wykorzystania posiadanych kompetencji, wiedzy i zasobów do stworzenia produktów i usług do wizualizacji, prezentacji, analizy oraz oceny raportowania czynników pozafinansowych przez podmioty gospodarcze („ESG”). Współpraca będzie w szczególności obejmować:

- (i) zbieranie i przetwarzanie danych ESG przez Notorię,
- (ii) budowę narzędzi sztucznej inteligencji (AI) do agregowania danych rozproszonych dotyczących ESG przez Moonlit,
- (iii) stworzenie Agencji Ratingowej ESG przez Moonlit,
- (iv) stworzenie Operatora Indeksów ESG przez Notorię,
- (v) projektowanie i wdrażanie narzędzi do pozyskiwania danych ESG od podmiotów gospodarczych przez Notorię i Moonlit;
- (vi) projektowanie, produkcję oraz sprzedaż gier komputerowych i planszowych o tematyce ESG przez Moonlit,
- (vii) przygotowanie i realizację projektów współfinansowanych z dostępnych środków publicznych zarówno krajowych oraz międzynarodowych;
- (viii) wzajemną i bieżącą wymianę informacji oraz wiedzy.

styczeń-maj 2024

Prace koncepcyjne dotyczące zasad realizacji projektów:

- budowa oprogramowania wykorzystującego duże modele językowe (LLM) do wyszukiwania i analizowania informacji dotyczących danych ESG prezentowanych przez raportujące jednostki,
- budowa oprogramowania do raportowania uproszczonego ESG przez małe i średnie spółki z wykorzystaniem bazy wiedzy oraz narzędzi do kategoryzowania informacji.

marzec 2024

marzec 2024

Przygotowanie i sprzedaż projektu gry planszowej poświęconej tematyce ESG dla klienta zewnętrznego

5.3. Istotne uchwały Walnego Zgromadzenia Spółki

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie, 18 maja 2022 roku



Podjęcie uchwały w sprawie zmiany Statutu Spółki oraz udzielenia Zarządowi upoważnienia do podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego o nie więcej niż 55.000,10 zł, przewidującego uprawnienie Zarządu do pozbawienia akcjonariuszy prawa poboru akcji w całości lub w części za zgodą Rady Nadzorczej i ustalenia tekstu jednolitego Statutu Spółki.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie, 30 czerwca 2022 roku

Rozpatrzenie i zatwierdzenie sprawozdania Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy zakończony w dniu 31 grudnia 2021 r. Rozpatrzenie i zatwierdzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy zakończony w dniu 31 grudnia 2021 r. Podjęcie uchwały w sprawie pokrycia straty za rok obrotowy zakończony w dniu 31 grudnia 2021 r.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie, 21 września 2022 roku

Podjęcie uchwał w sprawie powołania członków Rady Nadzorczej.

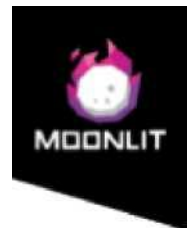
Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie, 4 sierpnia 2023 roku

Podjęcie uchwał w sprawie powołania członków Rady Nadzorczej.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie, 12 września 2023 roku

Podjęcie uchwały w sprawie zmiany Statutu Spółki oraz udzielenia Zarządowi upoważnienia do podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego o nie więcej niż 121.000,20zł, przewidującego uprawnienie Zarządu do pozbawienia akcjonariuszy prawa poboru akcji w całości lub w części za zgodą Rady Nadzorczej ustalenia tekstu jednolitego Statutu Spółki.

Podjęcie uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w trybie subskrypcji zamkniętej (z prawem poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy) o nie więcej niż 121.000,20 zł i ustalenia tekstu jednolitego Statutu Spółki.



6. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2022 roku

6.1. Kontynuacja projektu HDSW

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. Na dzień 31.12.2022 kontynuowane były prace nad rozwojem technologii zgodnie z zakładanym harmonogramem.

6.2. Restrukturyzacja spółki

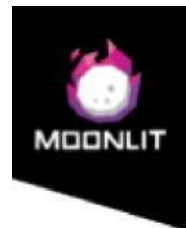
W sierpniu 2023 roku Rada Nadzorcza spółki powołała zarząd w składzie: Artur Sierant, Łukasz Kozak, który rozpoczął działania restrukturyzacyjne mające na celu stabilizację sytuacji finansowej Spółki, oraz stworzenie nowej strategii rozwoju.

7. Rozwój Spółki w 2022 roku i przewidywany rozwój w kolejnych latach

Najważniejszym wydarzeniem 2022 była premiera gry Model Builder. Przygotowania do tego wydarzenia trwały nieprzerwanie od drugiej połowy 2021 roku. Organizacja premiery wymagała zarówno od Spółki jak i od wydawcy koordynacji działań z różnych zakresów i platform marketingowych, takich jak: Facebook, Instagram, Twitter, TikTok, Steam, Discord. Holistyczne podejście do promocji tytułu podczas premiery oraz uzupełnianie się komunikatów na poszczególnych platformach miało na celu zaktywizowanie odbiorców gry, którzy zostali pozyskani w toku działań marketingowych podczas produkcji gry Model Builder.

Odbiorcy, którzy nabyli grę w trakcie, jak i po premierze tytułu na platformie Steam, są w dalszym ciągu aktywowani, aby zostać z tytułem na dłużej. W tym celu spółka wykorzystuje mechanizmy marketingowe, takie jak organizację konkursów zorientowanych wokół modeli dostępnych w grze, płatną promocję treści, czy działania z zakresu Influencer Marketingu, aby przypominać o tytule oraz zachęcać odbiorców, do dzielenia się efektami swojej pracy.

Mechanizmy te przynoszą zamierzony skutek w postaci stale powiększającej się bazy odbiorców gry Model Builder, oraz aktywizacji osób już zrzeszonych z marką.



8. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2022 roku Spółka rozpoczęła realizację projektu dofinansowanego w ramach programu GameINN, na realizację projektu badawczo-rozwojowego "Opracowanie technologii High Definition Water System (HDWS) realistycznego graficznego i fizycznego odwzorowania wody w silniku Unity". Wartość przyznanej dotacji wynosi maksymalnie 1.130.568,08 zł, a więc pełną kwotę, o którą starała się Spółka. Wniosek Spółki o dofinansowanie projektu był jednym z najwyższej ocenionych w tej edycji konkursu. Pierwszy rok realizacji projektu zakończył się powodzeniem. Zespół badawczo-rozwojowy osiągnął wszystkie założone w tym okresie kamienie milowe, a Spółka w wymaganym terminie przedłożyła Narodowemu Centrum Badań i Rozwoju obligatoryjny Raport z wykonanych zadań. Został on zaakceptowany bez żadnych uwag ze strony Instytucji.

9. Czynniki ryzyka i zagrożenia

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

9.1. Ryzyko walutowe

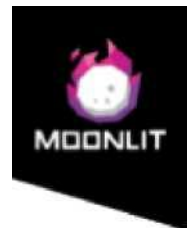
Ze względu na fakt, iż Spółka ponosi większość kosztów wytworzenia w walucie PLN, natomiast część przychodów może być realizowana w walutach obcych, czynnikiem ryzyka z jakim Spółka może mieć do czynienia, jest ryzyko wystąpienia niekorzystnych zmian kursów walutowych. Ryzyko to dotyczy szczególnie kursu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

9.2. Ryzyko związane ze zmianami w otoczeniu makroekonomicznym

Wyniki działalności Spółki uzależnione są od sytuacji makroekonomicznej w Polsce, Unii Europejskiej oraz na świecie. Negatywne zmiany w ogólnej sytuacji makroekonomicznej w kraju i za granicą, pogarszająca się sytuacja dochodowa gospodarstw domowych, negatywne zmiany na rynku pracy, a także niepewność w zakresie warunków gospodarczych, mogą powodować ogólne spowolnienie aktywności gospodarczej, co może mieć przełożenie m.in. na spadek 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.

Dotychczasowe skutki wojny w Ukrainie dodatkowo przekładają się na spowolnienie koniunktury polskiej i światowych gospodarek.

Należy wziąć pod uwagę, iż Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące



koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez Spółkę przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez nią wyniki finansowe.

9.3. Ryzyko związane z projektami prowadzonymi w ramach konkursów GameINN

W ramach konkursu GameINN 2017, Spółka otrzymała dofinansowanie na projekt *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 jest rozliczany w okresie 3 lat od zakończenia prac. W wypadku nieosiągnięcia pożądaných wyników finansowych NCBiR może domagać się zwrotu dotacji wraz z odsetkami.

Jak wspomniano powyżej w niniejszym sprawozdaniu, obecnie Spółka realizuje drugi projekt w ramach programu GameINN – „Opracowanie technologii High Definition Water System (HDWS) realistycznego graficznego i fizycznego odwzorowania wody w silniku Unity”. Całkowity budżet projektu, zgodnie z zawartą umową o dofinansowanie wynosi 1 482 163,25 zł, z czego kwota dofinansowania stanowi 1 130 568,08 zł. Koniec prac badawczo-rozwojowych oraz rozwojowych zaplanowany został na czerwiec 2023 r. Natomiast ostatnia wpłata z NCBiR wpłynęła do Spółki 29.08.2023 r. od tej daty projekt wszedł w trwający 3 lata okres trwałości, w ramach którego Spółka zobowiązana jest wykorzystać wypracowaną technologię w jednej z gier. W wypadku nieosiągnięcia pożądaných wyników finansowych, NCBiR może domagać się zwrotu dotacji wraz z odsetkami.

9.4. Ryzyko związane z konkurencją

Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Spółka. 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. Moonlit 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

Moonlit nie wyklucza możliwości odejścia obecnych i przyszłych 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.

9.6. Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Spółki

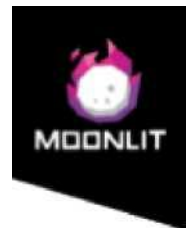
Zauważyć należy, iż Spółka działa na rynku, który jest w dużym stopniu obarczony ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności. Istnieje ryzyko, iż na skutek czynników niezależnych od Spółki takich jak, pojawienie się podmiotów konkurencyjnych, nietrafienie w gusta i preferencje odbiorców, czy niewywiązanie się przez kontrahentów z zawartych umów, mogą pojawić się trudności w zrealizowaniu założonej strategii.

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.

9.7. Ryzyko związane z brakiem przychodów ze sprzedaży nowych produktów

Zdolność Spółki do generowania przychodów ze sprzedaży zależy od powodzenia komercyjnego produkowanych przez Spółkę gier. Charakterystyka branży deweloperskiej oraz prowadzonej przez Spółkę działalności wymaga nakładów kapitałowych w całym okresie produkcji gier, który może trwać od 12 do 36 miesięcy. Spółka na dzień 31.12.2022 nie ponosi nakładów na tworzenie i wprowadzanie rozszerzeń i wprowadzanie koniecznych poprawek do gry Model Builder, której premiera miała miejsce w lutym 2022 r. w związku z jej sprzedażą w dniu 17.11.2022 r. firmie GMG Label.



9.8. Ryzyko związane ze zmianami prawa oraz prawa podatkowego

Istotne znaczenie dla Spółki mogą mieć zmiany w zakresie prawa i prawa podatkowego, zarówno krajowego, jak i 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.

10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Strata netto w okresie sprawozdawczym wyniosła 1 934 413,47 złotych. Zaraportowany wynik uwzględnia stratę związaną z realizacją i późniejszą sprzedażą gry Model Builder oraz koszty ponoszone na produkcję gier, urządzenie i utrzymanie biura, zapewnienie usług podwykonawców oraz wynagrodzenia pracowników

Rok 2022 zamknięty został z następującymi parametrami:

- przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi wyniosły 0,0 zł,
- wynik EBITDA wyniósł (-) 2 177 293,90 zł,
- wynik netto wynosi (-) 1 934 413,47 zł,
- suma bilansowa wyniosła 767 284,18 zł.

W 2023 roku spółka realizowała opisany w punkcie 5.2 proces restrukturyzacyjny. W pierwszym półroczu działalność operacyjna związana była głównie z pracami niezbędnymi do zakończenia z sukcesem projektu HWDS (GameINN 2). W drugim półroczu nowy zarząd kontynuował działania naprawcze, koncentrując się na stabilizacji sytuacji finansowej spółki oraz na opracowaniu strategii rozwoju na innych niż rynek gier obszarach działalności.

Strata Moonlit SA za ubiegły rok wyniosła 211,6 tys. złotych. Kapitał własny, po uwzględnieniu korekty wyniku finansowego za 2002 rok (952,2 tys. złotych) oraz przeprowadzonej przez spółkę emisji akcji serii F (275,0 tys. złotych) pozostał dodatni.

W 2024 roku spółka zamierza zaproponować akcjonariuszom podjęcie uchwały o emisji 2,8 mln akcji serii I w trybie prawa poboru 3:1 po cenie emisyjnej równej cenie nominalnej. Planowane wpływy z tej emisji to 280 tys. złotych. Pozyskane środki zapewnią finansowanie bieżących kosztów działalności spółki oraz realizację nowych projektów, związanych z wykorzystaniem dużych modeli językowych do



pozyskiwania i przetwarzania informacji.

11. Akcje własne

Spółka nie posiada akcji własnych oraz w okresie sprawozdawczym i po jego zakończeniu do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie nabywała akcji własnych.

12. Oddziały Spółki

Spółka nie posiada zakładów ani oddziałów.

13. Rachunkowość zabezpieczeń

W roku obrotowym będącym przedmiotem niniejszego Sprawozdania Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń, ponieważ nie nabywała instrumentów finansowych, dla których byłoby to konieczne. Cele i metody zarządzania ryzykiem zostały opisane w pkt. 9.