

Moped Games IVS

Kasernevej 8
8800 Viborg

Årsrapport
1. april 2017 - 31. marts 2018

Årsrapporten er fremlagt og godkendt på
selskabets ordinære generalforsamling den

01/09/2018

Peter Meldgaard
Dirigent

Indhold**Virksomhedsoplysninger**

Virksomhedsoplysninger	3
------------------------------	---

Påtegninger

Ledelsespåtegning	4
-------------------------	---

Ledelsesberetning

Ledelsesberetning	5
-------------------------	---

Årsregnskab

Anvendt regnskabspraksis	7
--------------------------------	---

Resultatopgørelse	8
-------------------------	---

Balance	9
---------------	---

Noter	11
-------------	----

Virksomhedsoplysninger

Virksomheden

Moped Games IVS

Kasernevej 8

8800 Viborg

e-mailadresse: peter@mopedgames.com

CVR-nr: 37704466

Regnskabsår: 01/04/2017 - 31/03/2018

Bankforbindelse

Sparekassen Kronjylland

Tingvej 9

8800 Viborg

DK Danmark

Ledespåtegning

Det er min opfattelse at det interne årsregnskab giver et retvisende billede af selskabets aktiver, passiver, og finansielle stilling pr. 31. marts 2017, samt resultatet af selskabes aktiviteter for regnskabsåret.

Viborg, den 31/08/2018

Direktion

Peter Meldgaard
Spitshine Executive

Bestyrelse

Peter Meldgaard
Formand

Fravalg af revision for det kommende regnskabsår

Revision fravælges for regnskabsåret 2018.

Ledelsesberetning

2017 (1. April 2017 - 31. Marts 2018)

INDLEDNING

2017 var set som året hvor Moped Games skulle blive hovedindtægtskilden for grundlæggerne, hvor det første spil (Scuffle Scoundrels) skulle udgives i fuld skala på Steam og andre platform, og hvor det skulle blive muligt at flytte ud af de midlertidige lokaler

COPENHAGEN GAMES 2017

Moped Games var repræsenteret ved meet-and-match eventet for investorer i spilbranchen, som afholdtes på den gamle børse. Der blev i den forbindelse optegnet en række strategier, der skulle gøre investering attraktivt.

- Moped Games vil skabe et sammenhængende figurbaseret univers på tværs af alle spil
- Moped Games vil skabe opstøttende medier såsom animerede web-tegnefilm til at underbygge universet
- Moped Games vil ind på markedet for merchandizing af IP

Ingen investeringer blev dog sikret, og det måtte sandes at meget tid var gået tabt med forberedelse, fremmøde, og debriefing.

GAMESCOPE OG VAF2017

Moped Games var til stede og fremviste spillet Scuffle Scoundrels til offentligheden ved to events i efteråret 2017. GameScope i Århus og Viborg Animation Festival i Viborg. Ved sidstnævnte var det muligt at købe spillet gennem mobilepay, og få udleveret en Steam-kode påtrykt på et til lejligheden fremstillet spillekort med motiv af spillet figurer.

Spillet var succesfuldt med publikum generelt, og solgte adskillige kopier.

KULDSEJLEDE OPLÆG

En del projektoplæg over første halvår blev sendt vores vej og blev fulgt op, men sikrede aldrig produktionskroner, og endte med at være tid spildt. Heriblandt et AR projekt og hajers udvikling på planeten, og

INDIE DATE NIGHT OG SAMARBEJDET MED ANDRE STUDIER

Efter et initiativ fra IdeaLab og GameHub Denmark kaldet Indie Date Night indledtes et samarbejde med arbejdstimeudveksling mellem Moped Games og spilfirmaerne Random Dragon og Nerve Damage Games. Dette skabte basis for tilføjelse af ny funktioner til Scuffle Scoundrels, i bytte for grafiske ydelser.

PANDABALL OG ET ULTIMATUM

Gennem sommer og efterår brugtes, i samarbejde med Random Dragon og Robberball, meget tid med fremstilling af en prototype af spillet Pandaball, samt opfølgende møder om finansiering og rettigheder på en forestående produktion.

En produktion, der skulle have været igangsat i November trak ud flere gange. Da den blev skubbet over i kalenderåret 2018 tog den daværende ledelse af Moped Games beslutningen at opgive Moped Games som en fuldtidsbeskæftigelse, hvis ikke produktionen var kommet igang inden udgangen af regnskabsåret. Hele produktionen faldt fra hinanden, og Moped Games overgik til en dvaletilstand, hvor også den siddende CTO valgte at trække sig fra ledelsen.

AFSLUTNING

Moped Games IVS opnåede ikke sin primære målsætning for 2017, om at blive året hvor grundlæggerne kunne drage primære indtægter fra virksomheden. Ydermere blev Scuffle Scoundrels ikke gjort færdigt i passende grad til at forlade sin "Tidlig Adgang" tilstand på Steam. Efter Pandaball's endeligt er Moped

hensat til en uvis fremtid, hvor en ny målsætning endnu ikke er fastsat.

Det har gennem året være nødvendigt at låne selskabet penge for at produktioner kunne dækkes, og det vil fremgå af regnskabet, at der er underskud.

Anvendt regnskabspraksis

Årsrapporten er aflagt i overensstemmelse med årsregnskabslovens bestemmelser for Regnskabsklasse B.

Moped Games IVS fører regnskab efter regnskabsklasse B, og arbejder udelukkende med beløb i danske kroner.

Ingen ændringer i forholdende er foretaget siden sidste årsrapport.

Resultatopgørelse 1. apr. 2017 - 31. mar. 2018

	Note	2017/18 kr.	2016/17 kr.
Nettoomsætning	1	44.334	0
Eksterne omkostninger		-44.118	0
Bruttoresultat		216	0
Personaleomkostninger		0	0
Af- og nedskrivninger af materielle og immaterielle anlægsaktiver		0	0
Resultat af ordinær primær drift		216	
Indtægter af andre kapitalandele, værdipapirer og tilgodehavender, der er anlægsaktiver		0	0
Andre finansielle indtægter		0	0
Nedskrivning af finansielle aktiver		0	0
Øvrige finansielle omkostninger		0	0
Ordinært resultat før skat		216	0
Skat af årets resultat		0	0
Årets resultat		216	0
Forslag til resultatdisponering			
Foreslået udbytte indregnet under egenkapitalen		216	0
Reserve for nettoopskrivning efter indre værdis metode		0	0
Overført resultat		0	0
I alt		216	0

Balance 31. marts 2018

Aktiver

	Note	2017/18 kr.	2016/17 kr.
Goodwill		0	0
Immaterielle anlægsaktiver i alt		0	0
Grunde og bygninger		0	0
Produktionsanlæg og maskiner		0	0
Andre anlæg, driftsmateriel og inventar		0	0
Materielle anlægsaktiver i alt		0	0
Kapitalandele i tilknyttede virksomheder		0	0
Kapitalandele i associerede virksomheder		0	0
Andre værdipapirer og kapitalandele		0	0
Finansielle anlægsaktiver i alt		0	0
Anlægsaktiver i alt		0	0
Råvarer og hjælpematerialer		0	0
Fremstillede varer og handelsvarer		0	0
Varebeholdninger i alt		0	0
Tilgodehavender fra salg og tjenesteydelser		0	0
Igangværende arbejder for fremmed regning		0	0
Tilgodehavender hos tilknyttede virksomheder		0	0
Tilgodehavender hos associerede virksomheder		0	0
Tilgodehavende skat		0	0
Andre tilgodehavender		0	0
Tilgodehavender i alt		0	0
Andre værdipapirer og kapitalandele		0	0
Værdipapirer og kapitalandele i alt		0	0
Likvide beholdninger		216	0
Omsætningsaktiver i alt		216	0
Aktiver i alt		216	0

Balance 31. marts 2018

Passiver

	Note	2017/18 kr.	2016/17 kr.
Registreret kapital mv.		216	0
Andre reserver		0	0
Overført resultat		0	0
Forslag til udbytte		0	0
Egenkapital i alt		216	0
Hensættelse til udskudt skat		0	0
Hensatte forpligtelser i alt		0	0
Gæld til realkreditinstitutter		0	0
Gæld til banker		0	0
Skyldig selskabsskat		0	0
Langfristede gældsforpligtelser i alt		0	0
Gæld til realkreditinstitutter		0	0
Gæld til banker		0	0
Leverandører af varer og tjenesteydelser		0	0
Gældsforpligtelser til tilknyttede virksomheder		0	0
Gældsforpligtelser til associerede virksomheder		0	0
Skyldig selskabsskat		0	0
Anden gæld, herunder skyldige skatter og skyldige bidrag til social sikring		0	0
Forslag til udbytte for regnskabsåret			0
Kortfristede gældsforpligtelser i alt		0	0
Gældsforpligtelser i alt		0	0
Passiver i alt		216	0

Noter

1. Nettoomsætning

Omsætningen er det samlede beløb af grafiske freelance opgaver og undervisningsjobs, der er foretaget gennem Moped Games IVS af stifternes respektive enkeltmandsvirksomheder.

Da Moped Games eksisterer for at skabe værdi i form af nye produkter er disse beløb betalt videre på faktura til firmaerne, hvorfor produktionsomkostningerne er meget tæt på nettoomsætningen.

Forskellen lægger i relle salg af Moped Games IVS's produkt Scuffle Scoundrels.

2. Hovedaktivitet samt regnskabsmæssige og økonomiske forhold

Her kan du indsætte tekst og tabeller (for nogle noter er det ikke muligt at indsætte tabeller).