

MAJANDUSAASTA ARUANNE

aruandeaasta algus: 01.01.2017

aruandeaasta lõpp: 31.12.2017

ärinimi: Mind on Games OÜ

registrikood: 12345135

tänava/talu nimi, Mäealuse tn 2/1
maja ja korteri number:

linn: Tallinn

maakond: Harju maakond

postsihtnumber: 12618

e-posti aadress: admin@mindongames.com

[Handwritten signature]

Sisukord

Tegevusaruanne	3
Raamatupidamise aastaaruanne	5
Bilanss	5
Kasumiaruanne	6
Raamatupidamise aastaaruande lisad	7
Lisa 1 Arvestuspõhimõtted	7
Lisa 2 Osakapital	8
Lisa 3 Müügitulu	8
Lisa 4 Tööjõukulud	8
Lisa 5 Seotud osapooled	8
Aruande allkirjad	9



Mind on Games OÜ

Tegevusaruanne 2017

Mind on Games

Tegemist on interaktiivse mängustuudioga, mis loob tooteid abistamaks kasutajaid raha teenimisel oma unikaalse tehnoloogiaga, analüüsides sihtrühma ja optimaalset ärimudelit.

Tegevus

Ettevõtte arendab edasi mängu nimega Robotoad, et teha sellest edukas kasumlik toode. Mängule lisatakse erinevaid uusi tasemeid, pood ja mängusiseste ostude süsteem. Google Play poest saadud esialgsete andmete kohaselt on mängul head näitajad sessiooni pikkuse ja mängus püsimise osas. Ka teiste näitajate rahuldavale tasemele tõusmise korral liigutakse edasi kirjastamislepingute sõlmimisele.

Saavutused

Mängu tutvustati mitmele mängukirjastajale ja mängu viimistlust kiideti. Ka selle majandusaasta lõppedes on ettevõtte omanikud endised (algne IP ja meeskond)

Tuleviku plaanid

Saavutada seatud eesmärgid, et tõestada toote turuvalmidust. Järgmiseks sammuks on saavutada piisav ARPU ja lõpetuseks sõlmida kirjastusleping.

Ezequiel Ares



11.04.2017.

Mind on Games OÜ

Activity Report 2017

Mind on Games

Is an interactive content and game studio that creates products that engage and monetize users with unique tailor-made technology, analyzing target audience and optimal business model.

Activities

The company has worked on Robotoad, formerly a casual endless runner game, to make it a full commercial product that fits the company's expectations. The product now features levels, bosses, a pool to breed tadpoles, a shop to make in-app purchases.

A soft launch on the Google Play market is proving to show interesting metrics in the session length and tutorial funnel. The company is now working on engagement metrics for day 1, 7 and 30 and once these fit the market standards will proceed to seek for a publishing deal.

Achievements

The game was showcased to several publishers and was complimented on it's polish. After another year, the company is still owner of its assets (original IP and team).

Future goals

Achieving the target engagement metrics to prove the product is market ready. Step two will be to accomplish an adequate ARPU and finally seek for a publishing deal.

Ezequiel Ares



11.04.2017.

Raamatupidamise aastaaruanne

Bilanss

(eurodes)

	31.12.2017	31.12.2016
Varad		
Käibevarad		
Raha	3 171	2 884
Nõuded ja ettemaksed	0	5
Kokku käibevarad	3 171	2 889
Kokku varad	3 171	2 889
Kohustised ja omakapital		
Omakapital		
Osakapital nimiväärtuses	2 600	2 600
Ülekurss	7 491	7 491
Eelmiste perioodide jaotamata kasum (kahjum)	-7 202	-6 549
Aruandeaasta kasum (kahjum)	282	-653
Kokku omakapital	3 171	2 889
Kokku kohustised ja omakapital	3 171	2 889



Kasumiaruanne

(eurodes)

	2017	2016
Müügitulu	638	0
Kaubad, toore, materjal ja teenused	-51	-289
Mitmesugused tegevuskulud	-267	-352
Ärikasum (kahjum)	320	-641
Muud finantstulud ja -kulud	-38	-12
Kasum (kahjum) enne tulumaksustamist	282	-653
Aruandeaasta kasum (kahjum)	282	-653



Raamatupidamise aastaaruande lisad

Lisa 1 Arvestuspõhimõtted

Üldine informatsioon

Mind on Games OÜ raamatupidamise aastaaruanne on koostatud kooskõlas Eesti finantsaruandluse standarditega, mis tugineb rahvusvaheliselt tunnustatud arvestuse ja aruandluse põhimõtetele. Finantsaruandluse standardite põhinõuded on kehtestatud Raamatupidamise seadusega ning seda täiendavad Raamatupidamise Toimkonna poolt väljaantavad juhendid.

1.1.2016 jõustusid raamatupidamise seaduse muudatused, mis on käesolevas raamatupidamise aastaaruandes rakendatud. Vastavalt raamatupidamise seaduses kehtestatud tingimustele klassifitseerub Mind on Games OÜ väikeettevõtjaks, kellel on lubatud koostada väikeettevõtja lühendatud raamatupidamise aastaaruanne.

Mind on Games OÜ kasutab kasumiaruande koostamisel Eesti Vabariigi raamatupidamise seaduse lisas 2 toodud kasumiaruande skeemi nr. 1.

Raamatupidamise aastaaruanne on koostatud eurodes.

Raha

Raha ning raha ekvivalentidena kajastatakse raha kassas ja pangas, nõudmiseni hoiuseid, lühiajalisi (alla 3 kuulise lunastustähtajaga) ja pangadeposiite.

Välisvaluutas toimunud tehingud ning välisvaluutas fikseeritud finantsvarad ja -kohustised

Ettevõtte arvestusvaluutaks on euro, mis on ka aruannete esitusvaluutaks. Kõiki teisi valuutasid loetakse välisvaluutaks.

Nõuded ja ettemaksed

Nõuded ostjate vastu

Ostjate tasumata summad kajastatakse bilansis korrigeeritud soetusmaksumuse meetodil, lähtudes laekumise tõenäosusest. Nõuet iga konkreetse kliendi vastu hinnatakse eraldi, arvestades teadaolevat infot kliendi maksevõime kohta. Nõuded hinnatakse bilansis alla tõenäoliselt laekuva summani ning allahindlus kajastatakse bilansireal "Ebatõenäoliselt laekuvad arved". Aruandeperioodil laekunud, eelnevalt kuludesse kantud nõuded kajastatakse aruandeperioodi kasumiaruandes muude tuludena. Nõue loetakse lootusetuks kui juhtkonna hinnangul puuduvad võimalused nõude kogumiseks. Lootusetud nõuded kantakse bilansist välja.

Muud nõuded

Kõiki muid nõudeid (viitlaekumised, antud laenud ning muud lühi- ja pikaajalised nõuded), välja arvatud edasimüügi eesmärgil omandatud nõudeid, kajastatakse korrigeeritud soetusmaksumuses. Lühiajaliste nõuete korrigeeritud soetusmaksumus on üldjuhul võrdne nende nominaalväärtusega (miinus võimalikud allahindlused), mistõttu lühiajalised nõuded kajastatakse bilansis tõenäoliselt laekuvas summas. Pikaajaliste nõuete korrigeeritud soetusmaksumuse arvestamiseks võetakse need algselt arvele saadaoleva tasu õiglases väärtuses, arvestades järgnevatel perioodidel nõudelt intressitulu sisemise intressimäära meetodit kasutades. Edasimüügi eesmärgil soetatud nõuded kajastatakse õiglase väärtuse meetodil.

Finantskohustised

Kõik finantskohustised (võlad tarnijatele, laenud, viitvõlad ning muud lühiajalised võlakohustised) võetakse algselt arvele nende soetusmaksumuses, mis sisaldab kõiki soetamisega otseselt kaasnevaid kulutusi. Edasine kajastamine toimub korrigeeritud soetusmaksumuse meetodil.

Lühiajaliste finantskohustiste korrigeeritud soetusmaksumus on üldjuhul võrdne nende nominaalväärtusega, mistõttu lühiajalised finantskohustised kajastatakse bilansis maksamisele kuuluvas summas.

Finantskohustisega kaasnev intressikulu kajastatakse tekkepõhiselt perioodikuluna kasumiaruande real "finantstulud ja -kulud". Finantskohustiste kajastamine lõpetatakse siis, kui see on tasutud, tühistatud või aegunud.

Tulud

Tulu teenuste müügist kajastatakse teenuse osutamisel. Intressitulu kajastatakse lähtudes vara sisemisest intressimäärast. Dividenditulu kajastatakse vastava nõudeõiguse tekkimisel.

Seotud osapooled



Seotud osapooleks loetakse:

- emaettevõtja ning emaettevõtja omanikud
- tegev- ja kõrgem juhtkond ning olulise osalusega eraisikutest omanikud, välja arvatud juhul, kui antud isikutele puudub võimalus avaldada olulist mõju ettevõtte äriolulistele otsustele
- eelmises punktis kirjeldatud isikute lähisugulased ja nendega seotud ettevõtjad.

Lisa 2 Osakapital

(eurodes)

	31.12.2017	31.12.2016
Osakapital	2 600	2 600
Osade arv (tk)	3	3
Ettevõtte osakapital koosnes seisuga 31.12.2017.a. kolmest osast: 1.osa nimiväärtusega 1.404 EUR 2.osa nimiväärtusega 962 EUR 3.osa nimiväärtusega 234 EUR		

Lisa 3 Müügitulu

(eurodes)

	2017	2016
Müügitulu geograafiliste piirkondade lõikes		
Müük Euroopa Liidu riikidele		
Soome	548	0
Müük Euroopa Liidu riikidele, muud	90	0
Müük Euroopa Liidu riikidele, kokku	638	0
Kokku müügitulu	638	0
Müügitulu tegevusalade lõikes		
Arvutimängude tootmine	638	0
Kokku müügitulu	638	0

Lisa 4 Tööjõukulud

(eurodes)

Ettevõtte ei olnud aastatel 2017 ja 2016 töötajaid ning palgakulud puudusid.

Lisa 5 Seotud osapooled

(eurodes)

2017-2016 aastatel ei ole ettevõtte juhatuse liikmetele tasusid arvestatud ega soodustusi ette nähtud.



Juhatuse allkirjad 2017. a majandusaasta aruandele

Mind on Games OÜ (registrikood 12345135) juhatus on koostanud ja kinnitab ettevõtte 2017.a.majandusaasta aruande, mis koosneb tegevusaruandest ja raamatupidamise aruandest.



Ezequiel Ricardo Ares
Juhatuse liige

13.04.....2018



Pablo Norberto Gutierrez
Juhatuse liige

13-04.....2018

Kahjumi katmise ettepanek

(eurodes)

	31.12.2017
Eelmiste perioodide jaotamata kasum (kahjum)	-7 202
Aruandeaasta kasum (kahjum)	282
Kokku	-6 920
Katmine	
Eelmiste perioodide jaotamata kasum (kahjum) peale jaotamist (katmist)	-6 920
Kokku	-6 920

Kahjumi katmise otsus

(eurodes)

	31.12.2017
Eelmiste perioodide jaotamata kasum (kahjum)	-7 202
Aruandeaasta kasum (kahjum)	282
Kokku	-6 920
Katmine	
Eelmiste perioodide jaotamata kasum (kahjum) peale jaotamist (katmist)	-6 920
Kokku	-6 920

Müügitulu jaotus tegevusalade lõikes

Tegevusala	EMTAK kood	Müügitulu (EUR)	Müügitulu %	Põhitegevusala
Programmeerimine	62011	638	100.00%	Jah

Osanikud

Nimi / ärinimi	Isikukood / registrikood / sünniaeg	Elukoht / Asukoht	Osaluse suurus ja valuuta
GF Ventures OÜ	12315714	Eesti	234 EUR (Lihtomand)
Ezequiel Ricardo Ares	16.04.1979		1404 EUR (Lihtomand)
Pablo Norberto Gutierrez	26.11.1979		962 EUR (Lihtomand)

Sidevahendid

Liik	Sisu
E-posti aadress	admin@mindongames.com