

**SPRAWOZDANIE
ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CONSOLE LABS S.A.**



Gdańsk, 31 maja 2022 r.

Spis treści

1. Wybrane dane finansowe	3
2. Charakterystyka Spółki	4
2.1. Informacje Podstawowe	4
2.1.1. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki	5
2.1.2. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości) oraz opis metod ich finansowania	6
2.1.3. Zarząd Spółki	6
2.1.4. Rada Nadzorcza Spółki	6
2.2. Zakres działalności Emitenta	7
2.2.1. Profil działalności	7
2.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży	7
2.2.3. Produkty planowane do sprzedaży	7
3. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	8
4. Przewidywany rozwój Spółki	9
5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	10
6. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	10
7. Pozostałe informacje	15
8. Oświadczenia Zarządu	17
9. Informacje na temat stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego	17

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2021 ROKU**

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od	od	od	od
	01.01.2021	01.01.2020	01.01.2021	01.01.2020
	do	do	do	do
	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2021	31.12.2020
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	3188	2485	696	555
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	91	1712	20	383
EBITDA	55	1705	12	381
Zysk (strata) brutto	2	1709	0	382
Zysk (strata) netto	-29	1556	6	348
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-499	943	- 109	211
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-125	-161	- 27	- 36
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	0	-77	-	- 17
Przepływy pieniężne netto – razem	-623	705	- 136	158
Aktywa / Pasywa razem	2097	1856	456	402
Aktywa trwałe	176	178	38	39
Aktywa obrotowe	1921	1678	418	364
Kapitał własny	1770	1741	385	377
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	327	116	71	25
Zobowiązania długoterminowe			-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	327	70	71	15
Średnioważona liczba akcji	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł / EUR)	0,00003	0,00156	0,00001	0,00035
Wartość księgową na jedną akcję (w zł /EUR)	0,00177	0,00174	0,00038	0,00038

2. Charakterystyka Spółki

2.1. Informacje Podstawowe

CONSOLE LABS S.A.

CONSOLE LABS S.A. z siedzibą w Gdańsku (dalej: **Spółka**, **Emitent** lub **Jednostka**) została zawiązana 29.10.2018 roku.

Przedmiotem przeważającej działalności Spółki jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych, w ramach której spółka produkuje i wydaje własne gry komputerowe na różne platformy.

Spółka jest jedynym właścicielem praw do produkowanych gier lub posiada stosowne licencje, a dotychczasowy model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

Największym akcjonariuszem Spółki jest spółka PlayWay S.A. – jeden z czołowych producentów gier komputerowych i mobilnych, notowany na rynku głównym GPW.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (Dz. U. z 2020 r., poz. 1526, ze zm.).

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	CONSOLE LABS S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Gdańsk
Adres:	al. Grunwaldzka 521, 80-320 Gdańsk
Telefon:	+48 601 77 33 44
Adres poczty elektronicznej:	contact@console-labs.com
Adres strony internetowej:	http://console-labs.com/
NIP:	5842780219
REGON:	382174209
KRS:	0000764563

Źródło: Spółka

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2021 ROKU**

2.1.1. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki

Na dzień 31 grudnia 2021 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 100.000,00 zł (słownie: sto tysięcy złotych) i dzielił się na 1.000.000 (słownie: jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda.

Kapitał zakładowy Spółki

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Seria A	1.000.000	100,00%	1.000.000	100,00%

Źródło: Spółka

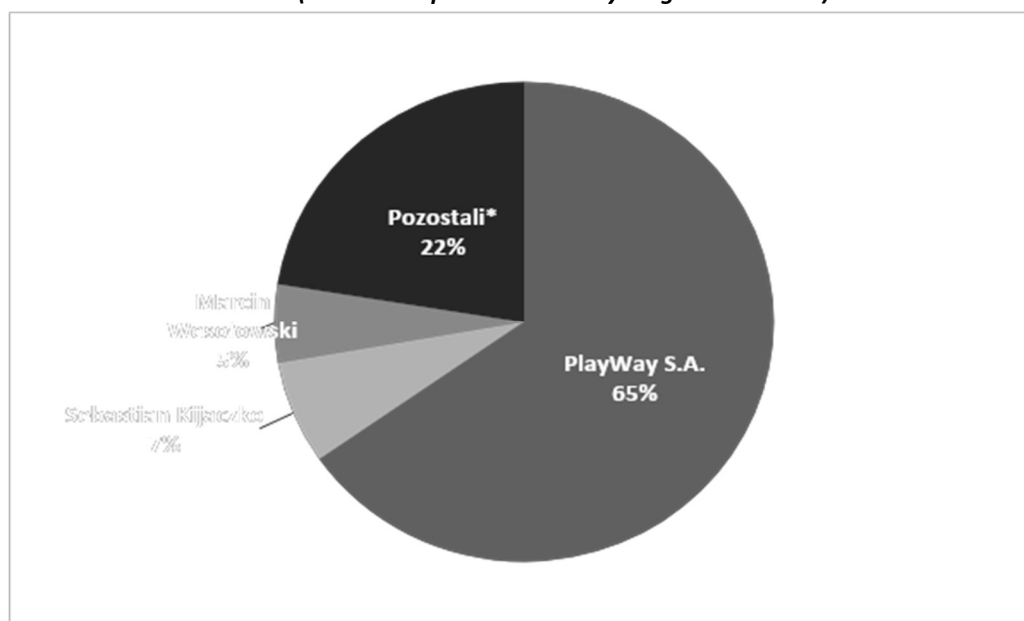
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
PlayWay S.A.	652 947	65,29%	652 947	65,29%
Sebastian Kijaczko	69 484	6,95%	69 484	6,95%
Marcin Wesołowski	52 989	5,30%	52 989	5,30%
Pozostali*	224 580	22,46%	224 580	22,46%
Suma	1.000.000	100,00%	1.000.000	100,00%

* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Spółka

Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ)



* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Spółka

2.1.2. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości) oraz opis metod ich finansowania

Jednostka jest spółką należącą do Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., w której PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej: PlayWay S.A.), na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania posiada 65,29% udziału w kapitale zakładowym i głosach na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Ponadto z PlayWay S.A. Spółkę łączą powiązania majątkowe i organizacyjne. Spółka zawiera umowy na produkcję lub dystrybucję gier komputerowych, na podstawie których akcjonariusz PlayWay S.A. pełni funkcję wydawcy lub współwydawcy gier produkowanych przez Emitenta.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała istotnych inwestycji w środki trwałe, ani w wartości niematerialne i prawne oraz inwestycji zagranicznych.

2.1.3. Zarząd Spółki

Na dzień 1 stycznia 2021 r. skład Zarządu Spółki był następujący:

- Marcin Wesołowski - Prezes Zarządu.

W ciągu roku obrotowego 2021 w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

Na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki prezentuje się następująco:

- Marcin Wesołowski - Prezes Zarządu.

2.1.4. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2021 r. skład Rady Nadzorczej Emitenta był następujący:

- Grzegorz Arkadiusz Czarnecki- Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Piotr Karbowski - Członek Rady Nadzorczej,
- Tomasz Olejniczak - Członek Rady Nadzorczej,
- Ewa Kruchelska - Członek Rady Nadzorczej,
- Krzysztof Kruchelski - Członek Rady Nadzorczej.

W ciągu roku obrotowego 2021 w składzie Rady Nadzorczej Spółki nie zaszły żadne zmiany.

Na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Rady Nadzorczej Emitenta był następujący:

- Tomasz Olejniczak - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Piotr Karbowski - Członek Rady Nadzorczej,
- Grzegorz Arkadiusz Czarnecki- Członek Rady Nadzorczej,
- Ewa Kruchelska - Członek Rady Nadzorczej,
- Krzysztof Kruchelski - Członek Rady Nadzorczej.

2.2. Zakres działalności Emitenta

2.2.1. Profil działalności

Przedmiotem działalności Spółki jest produkcja własnych gier komputerowych oraz portowaniem gier w obszarze platform konsolowych, ze szczególnym uwzględnieniem platform Xbox oraz PlayStation. Portowanie gier polega na dostarczeniu przez oryginalnego twórcę kodu źródłowego na bazie, którego Spółka tworzy nowe wersje gry zgodne z platformami konsolowymi takimi jak Xbox, PlayStation, czy Nintendo Switch.

Emitent jest licencjobiorcą do portowanych gier właścicielem praw do produkowanych gier, a funkcjonujący w Spółce model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług renomowanego wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

Spółka sprzedaje gry na całym świecie za pośrednictwem sprzedażowych platform internetowych. Podstawowym rynkiem zbytu jest platforma Xbox One oraz PlayStation 4, jak również inne platformy internetowe.

2.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Jednostka wydała (w tym przeznaczyła do sprzedaży) 9 gier komputerowych, które przedstawiono w poniżej tabeli, opisującej produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2021 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Tytuł Gry	Platforma sprzedażowa	Termin wydania (premiera)
Tank Mechanic Simulator	Xbox One, PS4	Xbox One – 19.05.2021 PS4 – 19.05.2021
Orbital Racer	Xbox One, PS4	Xbox One - 03.03.2021 PS4 – 09.06.2021
Car Demolition Clicker	Nintendo Switch, PS4	Nintendo Switch – 29.04.2021 PS4- 03.03.2021
Radio Commander	PS4, Nintendo Switch	PS4 – 25.01.2021 Nintendo Switch – 11.01.2021
Dieselpunk Wars	Xbox One, PS4, Nintendo Switch	Xbox One – 25.03.2022 PS4 – 25.03.2022 Nintendo Switch - 29.03.2022 EU/01.04.2022 USA
Madness Beverage	Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch	Xbox One – 28.07.2021 PlayStation 4 – 02.02.2022 Nintendo Switch – 24.12.2021
Mech Mechanic	Xbox One, PS4, Nintendo Switch	Xbox One – 02.09.2021 PS4 - 27.01.2022 Nintendo Switch - 08.04.2022
Ultimate Ski Jumping 2020	PS4	PS4 – 09.06.2021
Ashland Dossier	PC, Xbox One, PS4, Nintendo Switch	PC - 20.04.2022 Xbox One - 20.04.2022 PS4 - 27.05.2022 Nintendo Switch - 20.04.2022

Źródło: Spółka

2.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Spółka ustala terminy wydania gier po analizie sytuacji rynkowej.

Ponadto, Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na postanowienia umów z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry planowane do wydania przez Emitenta, znajdują się w niniejszym planie.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2021 ROKU**

Planowane premiery gier

Tytuł Gry	Planowany termin premiery gry
Go All Out	Xbox One – Q3 2021 PS4 – Q3` 2021
Skinny & Franco: First Violence	Xbox One – Q2/Q3 2022 PlayStation 4 – Q2/Q3 2022 Xbox Series - Q2/Q3 2022 PlayStation 5 - Q2/Q3 2022 Nintendo Switch - Q2/Q3 2022
Succubus	Xbox One – Q3/Q4 2022 Xbox S/X – Q3/Q4 2022 PS4 - Q3/Q4 2022 PS5 - Q3/Q4 2022
Madness Beverage	Xbox Series – Q4 2022 PlayStation 5 – Q4 2022
Mech Mechanic	Xbox X – Q4 2022 PS5 - Q4 2022
Yacht Simulator	Xbox X, PS5, Xbox One, PS4, Nintendo Switch nie wcześniej niż Q4 2022
Contraband Police	Xbox X, PS5, Xbox One, PS4, Nintendo Switch nie wcześniej niż Q4 2022
House Builder	Xbox X – Q4 2022 PS5 - Q4 2022 Xbox One – Q3 2022 PS4 - Q3 2022 Nintendo Switch - Q3 2022

Źródło: Spółka

3. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

W dniu 9 września 2021 roku Spółka zawarła umowę ze studiem PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie w przedmiocie wykonania trzech dodatków do gry komputerowej pod nazwą „Thief Simulator” na platformy Xbox, PlayStation, Nintendo Switch oraz PC.

W dniu 20 września 2021 roku Spółka zawarła umowę ze studiem Pentacle S.A. z siedzibą w Katowicach w przedmiocie wykonania portu gry komputerowej pod nazwą „Trans-Siberian Railway Simulator” na platformy Xbox, PlayStation, Nintendo Switch. Z tytułu zawarcia Umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie w wysokości 50% przychodów netto ze sprzedaży Portu na w/w platformach.

W dniu 24 listopada 2021 roku Spółka zawarła umowę ze studiem Baked Games S.A. z siedzibą w Czeladzi w przedmiocie wykonania portu gry komputerowej pod nazwą „Prison Simulator” na platformy Xbox, PlayStation, Nintendo Switch. Z tytułu zawarcia Umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie w wysokości 30% przychodów netto ze sprzedaży Portu na w/w platformach.

W dniu 13 maja 2021 roku Spółka zawarła umowę z Image Power S.A. na przygotowanie portu gry “Yacht Mechanic Simulator 2021” na konsole Playstation 4, Playstation 5, Xbox One, Xbox Series X|S oraz Nintendo Switch.

W dniu 17 maja 2021 roku Spółka zawarła umowę z Total Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie na przygotowanie portu gry "Contraband Police" na konsole Playstation 4, Playstation 5, Xbox One, Xbox Series X|S oraz Nintendo Switch.

W dniu 5 lutego 2021 roku Spółka zawarła umowę z MadMind S.A. z siedzibą w Bydgoszczy na przygotowanie portu gry "Succubus" na konsole PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X|S z późniejszym aneksem z dnia 2 września 2021 roku na przygotowanie portu na platformę Nintendo Switch.

W dniu 11 lutego 2022 roku Spółka zawarła umowę z Freemind Games S.A. z siedzibą w Krakowie na przygotowanie portu gry "House Builder" na konsole Playstation 4, Playstation 5, Xbox One, Xbox Series X|S oraz Nintendo Switch.

4. Przewidywany rozwój Spółki

Strategia rozwoju Spółki zakłada dalszy rozwój działalności oparty na:

- 1) Pozyskiwaniu kolejnych gier do portowania
- 2) Rozpoczęcia wydawania i portowania gier na platformy nowej generacji tj. Xbox Series X|S oraz PlayStation 5

4.1. Działalność produkcyjna.

Portowanie wielu gier oraz tworzenie gier o zróżnicowanej tematyce w celu sprawdzenia ich potencjału produkcyjnego.

Optymalizacja polityki budżetowej, co przełoży się na produkcję większej liczby tytułów przy znacznie ograniczonych kosztach działalności.

Współpraca z Grupą Kapitałową PlayWay S.A. przy sprawdzaniu potencjału sprzedażowego, testowaniu gier przez PlayWay Testing Center oraz wsparcie w zakresie marketingu, wydawnictwa, sprzedaży i kontaktów międzynarodowych.

4.2. Działalność wydawnicza.

Wydawnictwo gier konsolowych na PC, konsole starej i nowej generacji, a także pozyskiwanie nowych tytułów do portowania oraz wydawania na platformy konsolowe.

4.3. Wpływ działań wojennych prowadzonych na terytorium Ukrainy na sytuację Spółki

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowała skutków zwianych z wpływem rosyjskiej agresji przeciwko Ukrainie. Użytkownicy z Rosji stanowią marginalny procent odbiorców gier produkowanych przez Spółkę. Z uwagi na utrudnienia w dokonywaniu transakcji płatniczych oraz ograniczenie działalności właścicieli platform dystrybucji cyfrowej w Rosji można spodziewać się spadku liczby tych odbiorców. Spółki rozliczają transakcje z platformami sprzedażowymi w euro lub dolarach amerykańskich, stąd spadek wartości rosyjskiego rubla bądź osłabienie się polskiego złotego nie ma negatywnego wpływu na wyniki finansowe.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi. Na dzień sporządzenia sprawozdania, z uwagi na dynamicznie zmieniające się warunki, tj. m.in. wprowadzenia kolejnych sankcji wobec Rosji i Białorusi, negatywne oddziaływanie wojny na gospodarkę Rosji, masową migrację uchodźców z terytorium Ukrainy do Polski i innych krajów sąsiadujących, wpływ agresji rosyjskiej na światową gospodarkę oraz sytuację makroekonomiczną w Polsce, nie można w sposób jednoznaczny określić wpływu powyższych czynników na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nim Spółki w 2021 r. wyniosła 3.869.366,79 zł, co w porównaniu z 2020 r., gdy ich wartość wyniosła 2.666.415,32 zł wskazuje wzrost 1.202.951,47 zł.

W 2021 r. Spółka osiągnęła zysk ze sprzedaży w wysokości 145.508,52 zł (dla porównania w 2020 r. Spółka osiągnęła zysk w kwocie 1.712.341,78 zł). Główny wpływ miał na to rozwój posiadanego zespołu oraz zawarcie nowych umów dotyczących portowania gier.

Zysk netto Spółki za 2021 rok obrotowy wyniósł 29.141,77 zł. W 2020 r. Spółka wypracowała zysk w wysokości 1.555.631,22 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2021 r. wyniosła 2.096.716,86 zł i jest o 240.341,41 zł wyższa od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2020 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 1.856.375,45 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2021 r. wyniosły 1.769.954,46 zł, tym samym były wyższe o 29.141,77 od wartości kapitałów własnych wykazanych przez Spółkę na koniec 2020 r. które wynosiły 1.740.812,69 zł.

6. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadra kierownicza. Spółka w większości współpracuje z osobami na umowy cywilnoprawne, a łącznie nad produktami Spółki pracuje obecnie około 23 osób. Odejście tych osób może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania i portowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Zazwyczaj rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji gry możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie ukończenia całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet skutkować podjęciem decyzji o rezygnacji z danego projektu.

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 5 do 10 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed lub dopiero po ich ukończeniu. Zarząd

dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do założonego planu lub też nie zostanie w ogóle skierowana do dystrybucji lub ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Spółka planuje wprowadzanie do dystrybucji 5 gier rocznie, które sprzedawane są na międzynarodowych rynkach. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów zarówno na ich produkcję, w tym testy i certyfikacje, jak i promocję oraz dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie nieadekwatny do optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki, ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na ich produkcję. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki, która w celu jego minimalizacji zakłada produkcję i dystrybucję kilku gier rocznie.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu.

Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dystrybucja gier odbywa się głównie przez platformę Xbox Games Store, prowadzoną przez Microsoft oraz platformę PlayStation Store prowadzoną przez Sony, będącymi jednym z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie na dane urządzenia. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier

Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie reputacji. Taka sytuacja wymagałaby przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące zakresu i sposobu realizacji umowy, ale także przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również klauzule regulujące zakaz konkurencji lub postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych drugiej stronie, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest zawarcie umowy w formie pisemnej oraz dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”.

Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę, które zawierają klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność finansową Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

W celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, Zarząd dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące z nią na podstawie umów cywilnoprawnych, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów

spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki. Spółka, będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Spółkę, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Spółka zawiera także umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką oraz jego kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawiera także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych zespołów deweloperskich

Kluczowym zasobem Spółki jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do podjęcia współpracy w celu realizacji zamierzonych przez Spółkę projektów.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jej wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się

tendencji i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, 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.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży oraz wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry produkowane przez Spółkę, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Spółka ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, a także ich stabilność, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych czy prawa podatkowego.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Spółkę usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Spółki, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Spółka prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19

Sytuacja na świecie, związana z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się SARS-CoV-2 (od ang. Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2), który wywołuje ostrą chorobę układu oddechowego – COVID-19, tzw. koronawirus, nie ma negatywnego wpływu na sytuację finansową Spółki.

Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku ewentualnego przywrócenia stanu epidemii i związanych z nim ograniczeń, które mogą skutkować pogorszeniem się ogólnej koniunktury gospodarczej, co w konsekwencji wpłynie na zmniejszenie popytu na produkty oferowane przez Spółkę. Zarząd Spółki stale monitoruje potencjalny wpływ i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić jej negatywne skutki.

7. Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2021 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2021 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów) samobilansujących w rozumieniu Ustawy o rachunkowości.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

W 2021 roku obrotowym Spółka nie posiadała instrumentów finansowych nabytych na rynku regulowanym. Spółka na dzień bilansowy 31.12.2021 r. nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów długo- lub krótkoterminowych.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2021 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji Jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

Zatrudnienie

Spółka w 2021 współpracowała z 33 osobami w oparciu o umowy cywilnoprawne. Spółka zatrudniała osób 14 osób w oparciu o umowy o pracę. W strukturach Spółki w 2021 r. pozostawał 1-osobowy Zarząd oraz 5-osobowa Rada Nadzorcza.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2021 ROKU**

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

8. Oświadczenia Zarządu

8.1. Oświadczenie w sprawie rzetelności jednostkowego sprawozdania finansowego

Niniejszym oświadczam, że wedle mojej najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta lub standardami uznawanymi w skali międzynarodowej, oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta oraz jego wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności emitenta zawiera prawdziwy obraz sytuacji emitenta, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

8.2. Oświadczenie w sprawie podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych

Niniejszym stwierdzam, że podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, dokonujący badania rocznego sprawozdania finansowego, został wybrany zgodnie z przepisami prawa oraz że podmiot ten oraz biegli rewidenci, dokonujący badania tego sprawozdania, spełniali warunki do wyrażenia bezstronnej i niezależnej opinii o badaniu, zgodnie z właściwymi przepisami prawa krajowego.

9. Informacje na temat stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego

W dniu 08.10.2021 Spółka, raportem bieżącym EBI nr 2/2021 poinformowała o zakresie przestrzeganych Dobrych Praktyk Spółek notowanych na NewConnect.

Zgodnie z wymogami Zarząd Spółki przedstawia informacje na temat stosowania przez Emitenta zasad ładu korporacyjnego, o których mowa w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”.

ZASADA POLITYKI INFORMACYJNEJ OKREŚLONA W ZAŁĄCZNIKU NR 1 DO UCHWAŁY NR 795/2008 ZARZĄDU GIEŁDY Z DNIA 31 PAŹDZIERNIKA 2008 R. „DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA NEWCONNECT”, ZMIENIONYCH UCHWAŁĄ NR 293/2010 ZARZĄDU GIEŁDY PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH W WARSZAWIE S.A. Z DNIA 31 MARCA 2010 R. W SPRAWIE ZMIANY DOKUMENTU „DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA NEWCONNECT”	STOSOWANIE DANEJ PRAKTYKI W POLITYCE INFORMACYJNEJ EMITENTA
1. Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki i interaktywny dostęp do informacji. Spółka, korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK, z wyłączeniem transmisji, rejestracji i upubliczniania obrad WZ na stronie internetowej. Koszty związane z obsługą transmisji oraz rejestracji przebiegu obrad walnego zgromadzenia są zbyt wysokie, a dodatkowo nie jest to uzasadnione z punktu widzenia potencjalnych korzyści.
2. Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw Spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK
3. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:	TAK

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2021 ROKU**

3.1. podstawowe informacje o Spółce i jej działalności (strona startowa);	TAK
3.2. opis działalności Emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której Emitent uzyskuje największe przychody;	TAK
3.3. opis rynku, na którym działa Emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku;	TAK
3.4. życiorysy zawodowe członków organów Spółki;	TAK
3.5. powzięte przez Zarząd, na podstawie oświadczenia Członka Rady Nadzorczej, informacje o powiązaniach Członka Rady Nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki;	TAK
3.6. dokumenty korporacyjne Spółki;	TAK
3.7. zarys planów strategicznych Spółki;	TAK
3.8. opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy Emitent takie publikuje);	TAK, przy czym aktualnie Spółka nie zamierza sporządzać prognoz finansowych. W przypadku gdyby Spółka zdecydowała się sporządzić i opublikować prognozy finansowe, opinia publiczna zostanie poinformowana przez Spółkę zgodnie z obowiązującymi przepisami.
3.9. strukturę akcjonariatu Emitenta ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie;	TAK
3.10. dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w Spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami;	TAK
3.12. opublikowane raporty bieżące i okresowe;	TAK
3.13. kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych;	TAK
3.14. informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza;	TAK
3.16. pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania;	TAK

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2021 ROKU**

3.17. informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem;	TAK
3.18. informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy;	TAK
3.19. informacje na temat podmiotu, z którym Spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy;	TAK
3.20. Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję Animatora Akcji Emitenta;	TAK
3.21. dokument informacyjny (prospekt emisyjny) Spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy.	TAK
4. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru Emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi Emitenta.	TAK
5. Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.GPWInfoStrefa.pl .	NIE, Spółka prowadzi własną stronę internetową z wydzieloną sekcją relacji inwestorskich. W opinii Spółki takie rozwiązanie pozwala w lepszym stopniu realizować komunikację z inwestorami indywidualnymi ze względu na większe możliwości indywidualizacji zamieszczonych informacji. Nadto zaznacza się, iż oficjalne komunikaty giełdowe przekazywane przez Spółkę są transmitowane do informacyjnych serwisów giełdowych za pośrednictwem oficjalnych agencji informacyjnych
6. Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec Emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	TAK
7. W przypadku, gdy w Spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie Emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, Emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK
8. Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK
9. Emitent przekazuje w raporcie rocznym:	TAK

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2021 ROKU**

9.1. informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich Członków Zarządu i Rady Nadzorczej;	TAK
9.2. informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od Emitenta z tytułu świadczenia wobec Emitenta usług w każdym zakresie.	<p style="text-align: center;">NIE</p> <p>Ze względu na konieczność zachowania tajemnicy handlowej i poufności zawartej umowy, Emitent nie będzie stosował powyższej praktyki w sposób ciągły.</p>
10. Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK
11. Przynajmniej 2 razy w roku Emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkania z inwestorami, analitykami i mediami.	<p style="text-align: center;">NIE</p> <p>Z uwagi na fakt, iż koszty związane ze spotkaniami są niewspółmierne do potencjalnych korzyści niniejszego działania, Spółka nie zamierza w najbliższym czasie wprowadzić zasady organizowania publicznych spotkań i nie będzie stosowała przedmiotowej Dobrej Praktyki.</p>
12. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	TAK
13. Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK
13a. W przypadku otrzymania przez Zarząd Emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w Spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Ksh, Zarząd Emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Ksh.	TAK
14. Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	TAK
15. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI CONSOLE LABS S.A.
ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA 2021 ROKU**

<p>16. Emitent publikuje raporty miesięczne w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym Emitenta, które w ocenie Emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych Emitenta, zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez Emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą Emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.</p>	<p style="text-align: center;">NIE,</p> <p>sporządzanie i publikowanie raportów miesięcznych na aktualnym etapie rozwoju Spółki wiązałoby się z poświęcaniem zasobów w ilości niewspółmiernej do korzyści wynikających z publikowania raportów miesięcznych. W związku z powyższym, w interesie wszystkich akcjonariuszy Spółka nie stosuje się do powyższej zasady.</p>
<p>16a. W przypadku naruszenia przez Emitenta obowiązku informacyjnego, określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu ASO, Emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p>	<p style="text-align: center;">TAK</p>

Marcin Wesołowski

Prezes Zarządu

Console Labs S.A.