



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI MEGAPIXEL STUDIO S.A.

ZA OKRES 01.01.2021-31.12.2021

Gdynia, 21.03.2022

Pismo przewodnie Zarządu Spółki

Szanowni Państwo,

Z przyjemnością przekazujemy Państwu raport roczny spółki MegaPixel Studio S.A., podsumowujący naszą działalność w roku 2021.

W minionym roku staliśmy się spółką publiczną, ukończyliśmy prace nad jednym z kluczowych projektów, podnieśliśmy kwalifikacje zespołu developerskiego, pozyskaliśmy nowe licencje, a także poszerzyliśmy liczbę platform dystrybucyjnych, na których są oferowane nasze produkty. Dzięki inwestycjom poczynionym w ubiegłym roku mogliśmy się skupić na tym, co najważniejsze - finalizacji dobrych gier typu remake.

W omawianym okresie prowadziliśmy równoczesne prace nad pięcioma tytułami opartymi o znane IP, w tym THE HOUSE OF THE DEAD: Remake, którego premiera została ogłoszona na ostatnim pokazie Nintendo Direct i ustalona na dzień 7 kwietnia 2022 (pre-order zaczynają się od 31.03.2022). Zatem wkrótce gracze na całym świecie będą mogli cieszyć się kultowym klasykiem, który jest drugą grą typu remake naszej produkcji.

Jednak to nie wszystko - kolejnym kluczowym elementem działalności było rozpoczęcie prac wykończeniowych projektu Fear Effect: Reinvented oraz pre-produkcję nieogłoszonego jeszcze tytułu opartego o znane IP.

Raz jeszcze chcielibyśmy podziękować wszystkim akcjonariuszom i inwestorom za okazane zaufanie, bez którego wszystko powyższe byłoby niemożliwe.

Zachęcamy do zapoznania się z całą treścią raportu, a także do odwiedzenia korporacyjnej strony internetowej Spółki: www.megapixel-studio.com

Z poważaniem,

Zbigniew Dębicki
Członek Zarządu
MegaPixel Studio S.A.

Artur Grzegorzczyn
Członek Zarządu
MegaPixel Studio S.A.

Spis treści

Pismo przewodnie Zarządu Spółki	2
1. Charakterystyka spółki	4
1.1. Informacje Podstawowe	4
1.1.1. Dane jednostki	4
1.1.2. Przedmiot działalności	5
1.1.3. Kapitał zakładowy	5
1.1.4. Struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu	6
1.1.5. Zarząd Spółki	7
1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki	7
1.1.7. Posiadane udziały w innych spółkach	8
1.1.8. Wybrane dane finansowe Spółki	8
1.2. Zakres działalności Spółki	9
1.2.1. Profil działalności Spółki	9
1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży	10
1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży	11
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	11
3. Badania i rozwój	12
4. Aktualny i przewidywany rozwój Spółki	12
5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	13
6. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	14
7. Pozostałe informacje	21
8. Oświadczenia Zarządu Spółki	22
9. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego	23

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent został utworzony na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 16 lipca 2018 r. (Repertorium A nr 5429/2018). Rejestracja Spółki MegaPixel Studio S.A. w KRS miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. GD.VIII NS-REJ.KRS/23181/18/322 wydanego w dniu 6 grudnia 2018 r. przez Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000757077.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony, zgodnie z treścią § 4 ust. 1 Statutu Spółki.

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

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	MegaPixel Studio S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Gdynia
Adres:	al. Zwycięstwa 96/98 81-451 Gdynia
Telefon:	+48 58 728 23 43
Adres poczty elektronicznej:	office@megapixel-studio.com
Adres strony internetowej:	www.megapixel-studio.com
NIP:	5862339644
REGON:	381979247
KRS:	0000757077
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Źródło: Emitent

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiotem działalności Spółki jest według Polskiej Klasyfikacji Działalności:

- 1) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 2) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem,
- 3) PKD 58.13.Z Wydawanie gazet,
- 4) PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- 5) PKD 18.11.Z Drukowanie gazet,
- 6) PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- 7) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 8) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 9) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 10) PKD 46.51.Z Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
- 11) PKD 47.41.Z Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 12) PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 13) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- 14) PKD 58.29.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- 15) PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- 16) PKD 73.12.B Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach drukowanych,
- 17) PKD 73.12.C Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych (Internet),
- 18) PKD 73.12.D Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w pozostałych mediach,
- 19) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 20) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 21) PKD 59.12.Z Działalność postprodukcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi,
- 22) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych.

1.1.3. Kapitał zakładowy

Na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosił 124.000,00 zł (słownie: sto dwadzieścia cztery tysiące złotych) i dzieli się na 1.240.000 (słownie: jeden milion dwieście czterdzieści tysięcy) akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda.

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2021 r.

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	1 000 000	80,65%	1 000 000	80,65%
B	111 111	8,96%	111 111	8,96%
C	128 889	10,39%	128 889	10,39%
Suma	1 240 000	100,00%	1 240 000	100,00%

Źródło: Emitent

1.1.4. Struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

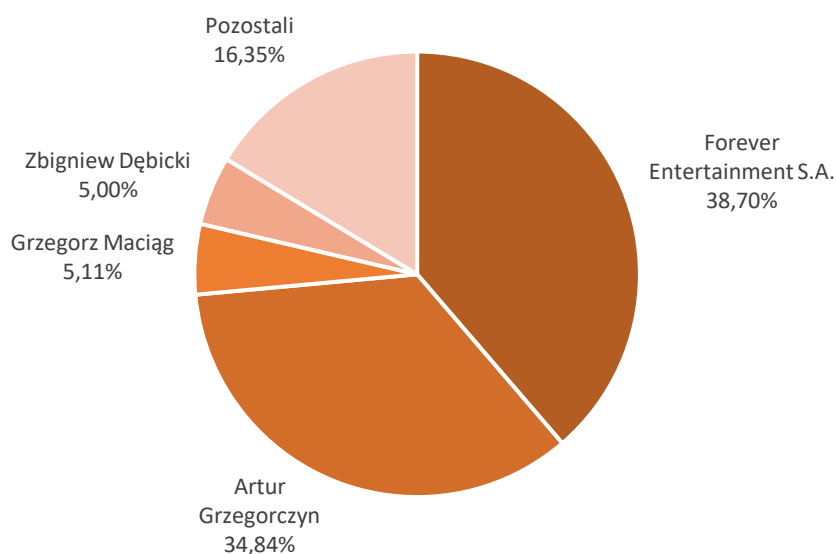
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Forever Entertainment S.A.	479 900	38,70%	479 900	38,70%
Artur Grzegorzczyn	431 980	34,84%	431 980	34,84%
Grzegorz Maciąg	63 343	5,11%	63 343	5,11%
Zbigniew Dębicki	62 000	5,00%	62 000	5,00%
Pozostali*	202 777	16,35%	202 777	16,35%
Suma	1 240 000	100,00%	1 240 000	100,00%

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

Źródło: Emitent

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: Emitent

1.1.5. Zarząd Spółki

W roku obrotowym 2021 w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

- Zbigniew Dębicki – Członek Zarządu,
- Artur Grzegorzczyn – Członek Zarządu.

W trakcie 2021 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Zbigniew Dębicki – Członek Zarządu,
- Artur Grzegorzczyn – Członek Zarządu.

1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki

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

- Zbigniew Szachniewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Kamila Dębicka – Członek Rady Nadzorczej,
- Radosław Grygoruk – Członek Rady Nadzorczej,
- Izabela Ryndzionek-Remesz – Członek Rady Nadzorczej,
- Aleksandra Wrona – Członek Rady Nadzorczej,
- Izabela Piasecka – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 7 kwietnia 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie na podstawie uchwały nr 6 odwołało ze składu Rady Nadzorczej Spółki Panią Kamilę Dębicką, Panią Izabelę Ryndzionek-Remesz, Panią Aleksandrę Wronę oraz Panią Izabelę Piasecką. Jednocześnie Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie na podstawie uchwały nr 7 powołało na wspólną kadencję do składu Rady Nadzorczej Spółki Panią Kamilę Dębicką, Panią Aleksandrę Wronę, Panią Izabelę Piasecką oraz Panią Dominikę Chylińską.

W związku z powyższymi zmianami skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania jest następujący:

- Zbigniew Szachniewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Kamila Dębicka – Członek Rady Nadzorczej,
- Radosław Grygoruk – Członek Rady Nadzorczej,
- Dominika Chylińska – Członek Rady Nadzorczej,
- Aleksandra Wrona – Członek Rady Nadzorczej,
- Izabela Piasecka – Członek Rady Nadzorczej.

1.1.7. Posiadane udziały w innych spółkach

W dniu 13 lipca 2021 r. Emitent wraz z Forever Entertainment S.A. oraz siedmioma osobami fizycznymi podpisał akt zawiązania spółki Mechano Games S.A. z siedzibą w Gdyni. Kapitał zakładowy Mechano Games S.A. wynosi 125.000,00 zł i dzieli się na 1.250.000 akcji serii A i B o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął i pokrył wkładem pieniężnym akcje stanowiące 20% udziału w kapitale zakładowym Mechano Games S.A.

Spółka Mechano Games S.A. specjalizuje się w portowaniu gier z portfolio MegaPixel Studio S.A. na konsole: Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series X, Xbox One, Google Stadia, a także tworzy własne produkcje.

MegaPixel Studio S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec Mechano Games S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji

1.1.8. Wybrane dane finansowe Spółki

Podstawowe pozycje bilansu, rachunku zysku i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych ze sprawozdania finansowego przeliczono z PLN na EURO według kursów średnich EUR/PLN ustalonych przez Narodowy Bank Polski zgodnie ze wskazaną, obowiązującą zasadą przeliczenia:

Bilans według kursu obowiązującego na ostatni dzień odpowiedniego okresu:

- na dzień 31.12.2021 r. średni kurs wyniósł 4,5994,
- na dzień 31.12.2020 r. średni kurs wyniósł 4,6148.

Rachunek zysków i strat i rachunek przepływów pieniężnych według kursów średnich w odpowiednim okresie, obliczonych, jako średnia arytmetyczna kursów obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie:

- średnia arytmetyczna w okresie od 01.01.- 31.12.2021 r. wyniosła 4,5775,
- średnia arytmetyczna w okresie od 01.01.- 31.12.2020 r. wyniosła 4,4742.

Przeliczenia dokonano poprzez podzielenie wartości wyrażonych w złotych przez kurs wymiany.

Wyszczególnienie	Średni kurs EUR/PLN na dzień bilansowy (31 grudnia)	Średnia arytmetyczna kursów średnich EUR/PLN z ostatniego dnia każdego miesiąca roku obrotowego
2021	4,5994	4,5775
2020	4,6148	4,4742

Źródło: NBP

Wybrane pozycje bilansu Emitenta

Wyszczególnienie	Stan na dzień 31.12.2021 r.	Stan na dzień 31.12.2020 r.	Stan na dzień 31.12.2021 r.	Stan na dzień 31.12.2020 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Kapitał własny	1 257 864,27	1 707 172,91	273 484,43	369 934,32
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	123 012,67	147 626,72	26 745,37	31 989,84

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ZA 2021 ROK



Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	621,45	219 770,90	136,31	47 623,06
Zobowiązania długoterminowe	158 535,85	0,00	34 774,26	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	2 644 250,02	440 950,85	580 006,58	95 551,45
Suma bilansowa	4 060 650,14	2 148 123,76	882 865,19	465 485,78

Źródło: Emitent

Wybrane pozycje z rachunku zysków i strat Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przychody netto ze sprzedaży	3 225 399,24	2 995 561,79	701 265,22	649 120,61
Amortyzacja	113 473,75	78 152,55	24 671,42	16 935,20
Zysk/strata na sprzedaży	-406 107,68	692 106,76	-88 295,80	149 975,46
Zysk/strata na działalności operacyjnej	-451 065,30	-391 655,66	-98 070,47	149 842,41
Zysk/strata brutto	-508 231,35	689 309,06	-110 499,49	149 369,22
Zysk/strata netto	-449 308,64	619 812,65	-97 688,53	134 309,75

Źródło: Emitent

Wybrane pozycje z rachunku przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	-62 556,63	-484 125,69	-13 601,04	-104 907,19
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej	-121 897,41	-256 334,59	-26 502,89	-55 546,20
Przepływy pieniężne z działalności finansowej	-34 695,41	955 559,50	-7 543,46	207 064,11
Przepływy pieniężne netto razem	-219 149,45	215 099,22	-47 647,40	46 610,74

Źródło: Emitent

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

MegaPixel Studio S.A. działa na rynku gier wideo jako studio deweloperskie specjalizujące się w tworzeniu remake'ów klasycznych tytułów. Dodatkowo Spółka zajmuje się portowaniem gier na Nintendo Switch

i pozostałe platformy, a także kreuje pierwszą markę (własne IP). Spółka produkuje gry w kooperacji z czołowymi potentatami gamingu na świecie, w tym m.in. z japońską firmą SEGA oraz ze Square-Enix.

MegaPixel Studio S.A. stanowi połączenie doświadczenia akcjonariuszy Spółki i osób nią zarządzających, co umożliwiło zbudowanie unikalnego modelu biznesowego z trwałymi przewagami konkurencyjnymi i o dużym potencjale wzrostu.

Zlecenia produkcji remake'ów i portowania gier Spółka realizuje na podstawie umów zawartych z Forever Entertainment S.A. W zawieranych umowach Forever Entertainment S.A. pełni rolę zamawiającego, a Spółka wykonawcy gier. Spółka zobowiązuje się do stworzenia gry, a następnie przeniesienia jej autorskich praw majątkowych na zamawiającego, w zamian za co Spółce przysługuje: (i) wynagrodzenie jednorazowe za wykonanie gry, a także (ii) wynagrodzenie dodatkowe. Stanowi ono udział procentowy w przychodach ze sprzedaży gry do użytkowników końcowych, którego wysokość pomniejszana jest o wynagrodzenie jednorazowe, podatki, opłaty licencyjne oraz opłaty pobierane przez platformy dystrybucji gier. Umowy zawarte w ten sposób upodabniają je do produkcji gier własnych. MegaPixel po pierwsze realizuje produkcję otrzymując zaliczki i w zależności od postępu prac wystawia faktury sprzedażowe. Następnie w dniu premiery tytułu, rozliczana jest cała produkcja gry, a także po rekuperacji kosztu produkcji, ustalonego dla każdego tytułu osobno z wydawcą, osiągną dochody równe przychodom ze sprzedaży (wynagrodzenie dodatkowe). Zasadniczą różnicą umów zawieranych przez MPS względem własnych produkcji, jest fakt, że koszty marketingu ponoszone są przez wydawcę. Dodatkowo, produkcje gier typu remake, ze względu na posiadanie silnego IP, długiej historii sprzedaży i wielu fanów, mają niższe ryzyko osiągnięcia wysokich dochodów w porównaniu do produkcji własnych.

Forever Entertainment S.A. pełni rolę wydawcy wszystkich gier Emitenta, dlatego w sensie ekonomicznym pełni rolę płatnika jego udziału w przychodach ze sprzedaży gier, których odbiorcą końcowym są zawsze gracze nabywający produkty Spółki.

Produkty Spółki są sprzedawane na całym świecie, co oznacza, że z dowolnego miejsca za pośrednictwem sieci Internet gracze mają możliwość kupna gier wyprodukowanych czy portowanych przez Spółkę. Jest to cecha charakterystyczna gier, które są sprzedawane w modelu dystrybucji cyfrowej, głównie za pośrednictwem dedykowanej platformie dystrybucyjnej Nintendo eShop.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży w okresie od dnia 1 stycznia 2021 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

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

Gra	Platforma	Termin wydania	Zakres prac
Hollow 2	Nintendo Switch	30.12.2021	produkcja gry
Panzer Dragoon: Remake	PS4 Japan	25.03.2021	produkcja remake
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	Nintendo Switch	31.03.2022 (pre-order)	produkcja remake

Źródło: Emitent

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej. Ponadto, Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na zapisy umowne z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry planowane do wydania przez Emitenta znajdują się w niniejszym planie.

Planowane premiery gier

Gra	Planowany termin premiery*	Platforma	Zakres prac	Wynagrodzenie
Hollow 2	Q2 2022	PC	produkcja gry	jednorazowe oraz udział w przychodach
Kirigami Adventure	Q2 2022	Nintendo Switch	produkcja gry	jednorazowe oraz udział w przychodach
Iesabel Remake	bez podanej daty	Nintendo Switch	produkcja remake'a gry	jednorazowe oraz udział w przychodach
Fear Effect: Reinvented	bez podanej daty	Nintendo Switch, PC, PS4, Xbox One	produkcja remake'a gry	jednorazowe oraz udział w przychodach
Panzer Dragoon II Zwei: Remake	bez podanej daty	platforma niepodana	produkcja remake'a gry	jednorazowe oraz udział w przychodach
THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake	bez podanej daty	platforma niepodana	produkcja remake'a gry	jednorazowe oraz udział w przychodach

* planowany termin wydania gry może ulec zmianie
Źródło: Emitent

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

W dniu 25 lutego 2021 r. Emitent zawarł umowę z niepowiązaną z Emitentem osobą fizyczną na stworzenie i przeniesienie praw autorskich do gry pt. Kirigami Adventure. Zadaniem osoby fizycznej jest stworzenie gry i przeniesienie praw autorskich na Emitenta. Osobie fizycznej przysługuje wynagrodzenie jednorazowe pokrywające koszty produkcji gry oraz wynagrodzenie dodatkowe na poziomie rynkowym w przedziale od 30% do 50% uzyskanego przez Spółkę po odliczeniu wynagrodzenia jednorazowego, podatków, opłat licencyjnych oraz opłat pobieranych przez platformy dystrybucji gier lub innych podobnych obciążeń.

W dniu 14 kwietnia 2021 r. odbyła się prezentacja trailera gry THE HOUSE OF THE DEAD: Remake podczas pokazu Nintendo Indie World. Tym samym rozpoczęła się kampania marketingowa tego tytułu i jego premiery na konsolę Nintendo Switch.

W dniu 1 lipca 2021 r. miał miejsce debiut Spółki w alternatywnym systemie na rynku NewConnect. Do obrotu wprowadzono łącznie 1,24 mln akcji Emitenta, stanowiących 100% wszystkich wyemitowanych przez Emitenta akcji.

W dniu 13 lipca 2021 r. Spółka wraz z Forever Entertainment S.A., a także siedmioma osobami fizycznymi podpisała akt zawiązania spółki Mechano Games S.A. z siedzibą w Gdyni. Mechano Games S.A., oprócz portowania gier na konsole (Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series X, Xbox One, Google Stadia), będzie również tworzyło własne produkcje. Emitent objął 250.000 sztuk akcji, stanowiących 20% udziału w kapitale zakładowym Mechano Games S.A.

W dniu 30 grudnia 2021 r. na terenie Europy, Australii i Nowej Zelandii, a także w USA, Kanadzie, Meksyku i Brazylii odbyła się premiera gry Hollow 2 na platformie Nintendo Switch. Cena gry ustalona została na 19,99 Euro/USD.

3. Badania i rozwój

W ubiegłym roku Emitent rozwijał autorskie narzędzia i technologie usprawniające produkcję oraz organizację pracy zespołu. Do najważniejszych z nich należały:

- Ukończenie obsługi autorskiego urządzenia wejściowego dla wybranych konsol oraz PC. Z końcem roku produkt ten został w pełni przetestowany i doprowadzony do stanu produkcyjnego.
- Szereg narzędzi, oprogramowania usprawniającego produkcję, w szczególności: narzędzia komunikacyjne oraz raportowe Q&A, szereg narzędzi pre-produkcyjnych na potrzeby projektów typu remake
- Autorskie modyfikacje silnika Unity3D, takie jak: system interaktywnej roślinności, automatyzacja importu, automatyczne generowanie poziomów rozgrywki na podstawie płaskiego projektu, autorska optymalizacja procesu wyświetlania zwiększająca wydajność na platformie Nintendo Switch oraz wiele innych pomniejszych rozwiązań
- Systemy zarządzające pracą zespołu, przepływem raportów wewnętrznych oraz kontroli stanu jakości projektów

4. Aktualny i przewidywany rozwój Spółki

MegaPixel Studio S.A. zakończył produkcję 7 gier, z których otrzymywał lub otrzyma po rekuperacji kosztów dodatkowe dochody. Obecnie w produkcji Spółki pozostaje 9 tytułów

7 kwietnia 2022 roku będzie premiera drugiej gry typu remake z portflio produkcji Spółki, tj. THE HOUSE OF THE DEAD: Remake. Zarząd Spółki oczekuje istotnych wpływów ze sprzedaży tego tytułu, które poprawią jej wyniki i pozycję gotówkową względem 2021 roku.

MegaPixel Studio S.A. zakłada dalszy rozwój jako studio deweloperskie specjalizujące się w tworzeniu remake'ów klasycznych tytułów. Dodatkowo Spółka zajmować się będzie portowaniem gier na Nintendo Switch i pozostałe platformy, a także kreowanie gier o własnym IP.

Spółka wykorzystując środki pozyskane z emisji akcji oraz wypracowanych z działalności operacyjnej Spółki i przeznaczenie ich na: tworzenie 2-3 remake'ów gier rocznie, portowanie do kilkunastu gier rocznie, realizację projektów we współpracy z polskimi i zagranicznymi licencjodawcami oraz produkcję gier własnych.

Celem Emitenta jest tworzenie remake'ów i portowanie gier na wszystkie istotne platformy sprzętowe jak: Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One oraz PC (różne platformy), a także na konsole najnowszej generacji Playstation 5 oraz Xbox Series X. Kompetencje Spółki znajdują zastosowanie również w konsolach piątej generacji oraz na Google Stadia i Amazon Luna.

Zaplanowany rozwój Spółki związany jest z realizacją remake'ów gier, m.in. na licencji firmy SEGA oraz innych znanych licencjodawców; zwiększenie i dywersyfikacja portfolio portowanych gier w kolejnych latach działalności; wyprodukowanie 4 gier do końca 2022 r., oraz współpraca z innymi, niepowiązаныmi podmiotami z branży gier wideo.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

MegaPixel Studio S.A. osiągnęła przychody i zrównane z nimi o wartości 3.225.399,24 za rok obrotowy kończący się w dniu 31 grudnia 2021 r, które były wyższe o 7,7% w porównaniu do wypracowanych w poprzednim roku. W tym okresie Spółka wypracowała przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości 1.315.905,67 zł. Istotną część przychodów za 2021 rok stanowiła zmiana stanu produktów o wartości 1.909.087,07 zł, która była związana realizowanym intensywnym programem inwestycyjnym i pracami nad tytułami, których premiery są zaplanowane na rok 2022 i lata następne. Koszty działalności operacyjnej o wartości 3.631,506,92 zł były wyższe od wartości przychodów, strata Spółki ze sprzedaży wyniosła 406.107,68 zł.

W omawianym okresie największy udział (75,8%) w strukturze kosztów operacyjnych Spółki miały koszty wynagrodzeń o wartości 2.752.647,07 zł, które wzrosły o 54,4% w porównaniu do roku poprzedniego. Ponadto MegaPixel Studio S.A. 2021 roku poniosła koszty związane z przygotowaniem się do dalszego rozwoju zespołu developerskiego i realizacji nowych tytułów.

Spółka miała stratę brutto (przed opodatkowaniem) w wysokości 508.231,35 zł. Strata netto Spółki za 2021 rok, po odliczeniu podatku dochodowego, wyniósł 449.308,64 zł.

Suma bilansowa Spółki wyniosła 4.060.650,14 zł na dzień 31 grudnia 2021 roku. W skład aktywów wchodziły aktywa trwałe o wartości 620.193,21 zł oraz aktywa obrotowe o wartości 3.440.456,93 zł. Największy udział w aktywach obrotowych miały zapasy (nierozliczona produkcja w toku) o wartości 1.773.177,74 zł. Drugą istotną pozycję aktywów obrotowych i aktywów ogółem stanowiły krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe o wartości 1.543.645,07 zł.

Kapitały własne Megapixel Studio S.A. wyniosły 1.257.864,27 zł na koniec 2021 roku, wartość zobowiązań i rezerwa na zobowiązania wyniosła 2.802.785,87 zł, w której największą część stanowiły zaliczki otrzymane od wydawcy w wysokości 2.154.000 zł. Zaliczki te są rozliczane na bieżąco wraz z postępowaniem realizacji poszczególnych tytułów.

MegaPixel Studio S.A., będzie koncentruje się na produkcji kolejnych gier typu *remake* we współpracy z wydawcą Forever Entertainment S.A., co zapewnia Spółce bezpieczny rozwój i poprawę wyników w kolejnych latach obrotowych. Ponadto Zarząd Spółki oczekuje, iż sprzedaż gry THE HOUSE OF THE DEAD: Remake, będzie tytułem wydanym w 2022 roku, który jako pierwszy wpłynie na poprawę jej wyników i płynność po publikacji niniejszego sprawozdania

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 celami strategicznymi

MegaPixel Studio S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój jako studio deweloperskie specjalizujące się w tworzeniu remake'ów klasycznych tytułów. Dodatkowo Spółka zajmować się będzie portowaniem gier na Nintendo Switch i pozostałe platformy, a w niedalekiej przyszłości planuje kreowanie własnych marek. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową.

Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki MegaPixel Studio S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadre zarządzającą i kadre kierowniczą Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie produkcji 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.

Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta, w tym m.in. Pan Artur Grzegorzyn, będący Członkiem Zarządu oraz Pan Zbigniew Dębicki będący Członkiem Zarządu, są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój MegaPixel Studio S.A. Ponadto Pan Artur Grzegorzyn, a także Forever Entertainment S.A. złożyli zobowiązania ograniczające zbywanie posiadanych akcji.

Ryzyko związane z epidemią COVID-19

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w Polsce i na świecie trwa stan epidemii COVID-19. W związku z tym obowiązują obostrzenia w poruszaniu się, komunikowaniu i swobodnym przepływie usług, co wywiera istotny wpływ na funkcjonowanie całej gospodarki, w tym na działalność Spółki. W odniesieniu do Emitenta należy wskazać, iż Zarząd Spółki nie odnotował negatywnego wpływu na sprzedaż czy zdolności produkcyjne Spółki, jednak nie można przewidzieć przyszłych skutków pandemii w skali makroekonomicznej. Spółka wcześniej przygotowała infrastrukturę sieciową umożliwiającą pracę zdalną oraz wprowadziła oprogramowanie ułatwiające komunikację, co minimalizuje wpływ przedmiotowego czynnika ryzyka. Dzięki temu wszyscy członkowie zespołu Spółki mają możliwość pracy zdalnej i stan epidemii COVID-19 nie wpływa istotnie na działalność Emitenta. Jednakże, na moment sporządzenia sprawozdania, większość osób pracuje w biurze. Ze względu na czynniki spowodowane epidemią COVID-19 nie można wykluczyć ewentualnych opóźnień w premierach gier. Z drugiej jednak strony, od momentu wprowadzenia obostrzeń w poruszeniu się, wszystkie

platformy sprzedażowe gier odnotowały istotny wzrost ich sprzedaży, co ma istotny pozytywny wpływ na sytuację finansową producentów i wydawców gier.

Ryzyko współpracy z Forever Entertainment S.A.

MegaPixel Studio S.A. współpracuje z Forever Entertainment S.A., prowadzącym działalność na rynku gier wideo i będącym największym akcjonariuszem Spółki, założycielem, zleceniodawcą i wydawcą wszystkich gier realizowanych przez Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania powiązania kapitałowe Emitenta z Forever Entertainment S.A. istotnie wpływają na działalność Spółki. W zawieranych umowach Forever Entertainment S.A. pełni rolę zamawiającego, a Emitent wykonawcy gier. Spółka zobowiązuje się do stworzenia gry, a następnie przeniesienia jej autorskich praw majątkowych na zamawiającego, w zamian za co Emitentowi przysługuje: (i) wynagrodzenie jednorazowe za wykonanie gry, a także (ii) wynagrodzenie dodatkowe. Stanowi ono udział w przychodach ze sprzedaży gry do użytkowników końcowych, którego wysokość pomniejszana jest o wynagrodzenie jednorazowe, podatki, opłaty licencyjne oraz opłaty pobierane przez platformy dystrybucji gier. Forever Entertainment S.A. pełni rolę wydawcy wszystkich gier Emitenta, dlatego w sensie ekonomicznym pełni rolę płatnika jego udziału w przychodach ze sprzedaży gier, których odbiorcą końcowym są zawsze gracze nabywający produkty Spółki. W konsekwencji, pomimo powyższego poziomu transakcji powiązanych, sytuacja finansowa Emitenta jest w pełni zależna od rynkowego popytu graczy na tworzone remake'i oraz portowane gry. Ponadto pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, współpraca Spółki z Forever Entertainment S.A. układa się bardzo dobrze.

Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku konkurencji w obszarze gier wideo, współpraca z ww. podmiotem może ulec pogorszeniu, co może mieć w krótkim terminie wpływ na osiągnięte wyniki finansowe Spółki. W długim terminie brak współpracy z ww. podmiotem powiązany zostanie zastąpiona współpracą z innymi, niepowiązanymi podmiotami, które licznie operują na rynku gier wideo. Ponadto zgodnie ze strategią rozwoju Emitent planuje współpracę z pozostałymi, niepowiązanymi podmiotami z branży gier wideo.

Ryzyko związane z tworzeniem przez Forever Entertainment S.A. konkurencyjnych podmiotów w ramach rozbudowywanej Grupy

MegaPixel Studio S.A. wchodzi w skład Grupy z Forever Entertainment S.A., w której obecnie są inne konkurujące podmioty powiązane kapitałowo m.in.: UF Games S.A., Storm Trident S.A. czy Fearful Entertainment S.A. Forever Entertainment S.A. tworzy jednostki powiązane, które w początkowej fazie rozwoju konkurują pomiędzy sobą w kontekście pozyskiwania zleceń i produkcji od tego podmiotu. Związane jest to z prowadzeniem zdwywersyfikowanej działalności całej Grupy Forever na jednym rynku gier wideo, dlatego konkurencja pomiędzy jednostkami podporządkowanymi od Forever Entertainment S.A. nie można uniknąć i jest ono wpisane w specyfikę podmiotów. Tworzenie podmiotów podporządkowanych Forever Entertainment S.A., jest zgodne z jej strategią rozwoju, która zakłada dywersyfikację geograficzną, w tym tworzenie rozproszonej w Polsce grupy studiów deweloperskich.

Ryzyko konkurencji obecnymi i tworzonymi jednostkami podporządkowanymi od Forever Entertainment może wzrosnąć. Forever Entertainment S.A. ze względu na fakt posiadania istotnego udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu może podejmować działania, które negatywnie wpłyną na sytuację gospodarczą, majątkową i finansową jednostki podporządkowanej. Z drugiej strony na przykładzie MegaPixel Studio należy wskazać, iż pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, z podmiotami podporządkowanymi z Grupy Forever oraz samym Forever Entertainment S.A. prowadzona jest współpraca, która do dnia sporządzania Sprawozdania Zarządu układa się bardzo dobrze i ma pozytywny wpływ na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z prowadzeniem przez osoby zarządzające i nadzorujące działalności konkurencyjnej

Na dzień sporządzenia sprawozdania jeden Członek Zarządu Pan Zbigniew Dębicki oraz dwóch Członków Rady Nadzorczej Emitenta: Pan Zbigniew Szachniewicz oraz Pani Kamila Dębicka zgodnie ze złożonymi oświadczeniami prowadzą działalność, która jest konkurencyjna w stosunku do działalności Spółki, są współnikami konkurencyjnej spółki cywilnej lub osobowej albo członkami organu spółki kapitałowej lub członkami organu jakiegokolwiek konkurencyjnej osoby prawnej. W ocenie Zarządu Emitenta obecność w organie zarządzającym i nadzorczym Spółki ww. Członków pomimo prowadzonych przez nich działalności konkurencyjnych lub ich obecności w organach nadzorczych lub zarządczych innych podmiotów operujących w tej samej branży, nie stanowi realnego ryzyka dla Spółki z punktu widzenia prowadzonej działalności. Na dzień sporządzenia sprawozdania, zgodnie z opinią Zarządu w Spółce brak było sytuacji konfliktu interesów. W związku z tym w MegaPixel Studio S.A. nie wdrożono polityki zarządzania konfliktem interesów, przy czym Zarząd Emitenta nie wyklucza wdrożenia takiej polityki w przyszłości. Jednocześnie należy wskazać, iż Zarząd Spółki unika zawierania umów sprzecznych z interesem Emitenta, a działalność Spółki prowadzona jest w taki sposób, aby ograniczyć konflikty interesów oraz ich ewentualne negatywne skutki. Dopuszcza się zawieranie transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeśli są to transakcje typowe ze względu na specyfikę biznesu oraz zawierane są na warunkach rynkowych. Ponadto Emitent dostrzega pozytywne efekty synergii wynikające z kooperacji pomiędzy podmiotami, w których ww. Członkowie pełnią funkcje nadzorcze lub zarządcze.

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. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co w krótkim terminie może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z opóźnieniami premier gier

Zgodnie z wiedzą Zarządu Spółki na sukces sprzedażowy danej gry istotnie wpływa odpowiedni termin jej premiery, dlatego Zarząd Emitenta bierze pod uwagę wszystkie znane mu czynniki warunkujące optymalną datę startu sprzedaży. W związku z tym nie można wykluczyć, że pomimo zakończenia fazy produkcji gry, Spółka celowo dokona opóźnienia premiery gry, co pozwoli na: lepsze dopracowanie gry, przeprowadzenie efektywniejszej kampanii marketingowej czy też zbudowanie większej listy graczy oczekujących na jej premierę. W takim wypadku, opóźnienie premiery gry powinno wpłynąć na większą sprzedaż co będzie miało wpływ na sytuację finansową Emitenta.

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 podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych

form rozrywki). W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do 24 miesięcy (terminy wynikające z dotychczasowych doświadczeń Emitenta, w przyszłości mogą one ulec zmianie). Spółka 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 planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Zgodnie ze strategią rozwoju Spółka planuje produkcję gier własnych. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i 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 mniejszy od 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. Istnieje w związku z tym ryzyko, że tworzone remake'i gier bądź portowane przez Spółkę gry ze względu na czynniki, których Emitent nie mógł przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zwiększa kompetencje zespołu deweloperskiego celem realizacji najbardziej atrakcyjnych tytułów. Należy wskazać, że Spółka planuje m.in.: zwiększenie i dywersyfikację portfolio tworzonych remake'ów i portowanych gier w kolejnych latach działalności oraz współpracę z pozostałymi, niepowiązаныmi podmiotami z branży gier wideo. Ponadto celem Spółki będzie promowanie własnej marki i na tej bazie docieranie do coraz większej liczby wydawców, a docelowo pozyskiwanie coraz szerszej społeczności graczy poprzez tworzenie gier o wysokiej jakości wykonania.

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 Emitenta pochodzą od jednego podmiotu, Forever Entertainment S.A., głównego akcjonariusza, który pełni rolę wydawcy wszystkich gier Spółki. Należy wskazać, iż w sensie ekonomicznym wydawca pełni rolę płatnika jego udziału w przychodach ze sprzedaży gier, których odbiorcą końcowym są gracze nabywający produkty Spółki. W konsekwencji, pomimo powyższego poziomu transakcji powiązanych, sytuacja finansowa Emitenta jest w pełni zależna od rynkowego popytu graczy na tworzone remake'i oraz portowane gry Emitenta.

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

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Forever Entertainment S.A. pełni rolę wydawcy wszystkich gier Spółki, których dystrybucja odbywa się poprzez platformy np. Steam dla gier PC; Nintendo Switch, PS4, Xbox One i Google Stadia dla gier na konsole oraz Google Play i App Store dla gier mobilnych. Planowana jest również dystrybucja na konsole nowej generacji PS5 i Xbox Series X. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja któregoś z wymienionych odbiorców z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Spółki ma platforma sprzedaży gier na konsole, w tym na Nintendo Switch, gdzie sprzedawane są największe produkcje Spółki, jak Panzer Dragoon: Remake.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Sprzedaż gier prowadzona jest na podstawie umów z Forever Entertainment S.A., głównego akcjonariusza oraz wydawcy wszystkich gier Spółki, na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. W sytuacji, gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

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 jej reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, 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 umowy o dzieło. Umowy te zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę.

Z uwagi na zawieranie przez Spółkę umów zawierających 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 Spółka 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 Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

MegaPixel Studio S.A. w celu minimalizacji ryzyka utraty płynności finansowej, na bieżąco dokonuje analizy struktury finansowania Spółki jej potrzeb finansowych oraz realizacji umów, 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 Spółka 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 ze Spółką między innymi 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 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 przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych członków zespołu

Kluczowym zasobem Emitenta 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 współpracy ze Spółką.

W celu minimalizacji tego czynnika ryzyka Spółka będzie realizować atrakcyjne projekty typu remake jak np. Panzer Dragoon: Remake, których realizacja budzi zainteresowanie utalentowanych informatyków i grafików z terenu całej Polski.

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 Emitenta i jego wyniki finansowe.

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 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 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 Spółki oraz jej wyniki finansowe.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta 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.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę 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 jej przyszłą kondycję należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania 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 agresją Rosji na Ukrainę

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowuje poważnych skutków związanych z wpływem rosyjskiej agresji przeciwko narodowi ukraińskiemu, a także związanymi z tym sankcjami nałożonymi na Federację Rosyjską oraz Republikę Białorusi. Nie występują problemy związane z utrzymaniem stabilnego procesu rozwoju gier. Sprzedaż gier odbywa się poprzez polskiego wydawcę, Forever Entertainment S.A., na międzynarodowych platformach i brak możliwości sprzedaży na rynki objęte sankcjami może mieć wpływ na sprzedaż, ale w opinii Spółki w stopniu nieznacznym.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami militarnymi i analizuje potencjalny wpływ na działalność Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamikę sytuacji, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

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. 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).

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 okresie od 1 stycznia 2021 r. do 31 grudnia 2021 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

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. 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.

8. Oświadczenia Zarządu Spółki

OŚWIADCZENIE W SPRAWIE RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

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

Zbigniew Dębicki

Członek Zarządu MegaPixel Studio S.A.

Artur Grzegorzczyn

Członek Zarządu MegaPixel Studio S.A.

**OŚWIADCZENIE W PRZEDMIOCIE WYBORU BIEGŁEGO REWIDENTA DO BADANIA SPRAWOZDANIA
FINANSOWEGO**

Niniejszym oświadczamy, iż wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego przeprowadzony został zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej, a także iż firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Zbigniew Dębicki

Członek Zarządu MegaPixel Studio S.A.

Artur Grzegorzyn

Członek Zarządu MegaPixel Studio S.A.

9. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego

W dniu 18.03.2022 Zarząd Spółki przekazał raportem EBI nr 3/2022 do publicznej wiadomości informacje dotyczące zakresu stosowanych przez Spółkę zasad zawartych w Załączniku Nr 1 do Uchwały Nr 795/2008 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. 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". Od dnia przekazania powyższej informacji do wiadomości publicznej nie miały miejsca żadne zmiany w zakresie stosowanych przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego. Wskazane zasady stosowane były przez Spółkę w 2021 r.

W związku z powyższym, poniżej zamieszczono informacje na temat zasad ładu korporacyjnego, które nie były przez Emitenta stosowane, wraz ze wskazaniem jakie były okoliczności i przyczyny nie zastosowania danej zasady oraz w jaki sposób Spółka zamierza usunąć ewentualne skutki nie zastosowania danej zasady lub jakie kroki zamierza podjąć, by zmniejszyć ryzyko nie zastosowania danej zasady w przyszłości.

LP.	ZASADA	TAK/NIE/NIE DOTYCZY	KOMENTARZ	
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.	<u>TAK</u>	Za wyjątkiem transmitowania obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet oraz rejestracji przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie.	
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	<u>TAK</u>		
3.	3.1	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej: podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa)	<u>TAK</u>	
	3.2	opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	<u>TAK</u>	
	3.3	opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	<u>TAK</u>	
	3.4	życiorysy zawodowe członków organów spółki,	<u>TAK</u>	
	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,	<u>TAK</u>	
	3.6	dokumenty korporacyjne spółki,	<u>TAK</u>	
	3.7	zarys planów strategicznych spółki,	<u>TAK</u>	
	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),	<u>NIE</u>	Spółka nie sporządza prognoz finansowych, co jest związane z niepewnością co do określania dat

			premier realizowanych tytułów gier i rozpoczęcia ich sprzedaży. Jest to sytuacja powszechnie występująca w branży gier wideo.
3.9	strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	<u>TAK</u>	
3.10	dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	<u>TAK</u>	
3.11	(skreślony)	-	
3.12	opublikowane raporty bieżące i okresowe,	<u>TAK</u>	
3.13	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	<u>TAK</u>	
3.14	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych	<u>TAK</u>	
3.15	(skreślony)	-	
3.16	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	<u>TAK</u>	
3.17	informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	<u>TAK</u>	
3.18	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	<u>TAK</u>	
3.19	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług	<u>TAK</u>	

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ZA 2021 ROK



		Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,		
	3.20	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	<u>TAK</u>	
	3.21	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	<u>TAK</u>	
	3.22	(skreślony)	-	
		Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.	<u>TAK</u>	
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.	<u>TAK</u>	
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 .	<u>NIE</u>	Spółka prowadzi politykę informacyjną za pomocą swojej strony internetowej: www.megapixel-studio.com
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.	<u>TAK</u>	
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.	<u>TAK</u>	
8.		Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	<u>TAK</u>	

9.	9.1	Emitent przekazuje w raporcie rocznym: informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	<u>TAK</u>	
	9.2	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	<u>NIE</u>	Ze względu na konieczność zachowania tajemnicy handlowej i poufności zawartej umowy, Emitent nie będzie stosował powyższej praktyki w sposób ciągły.
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.	<u>TAK</u>	
11.		Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	<u>NIE</u>	Spółka na bieżąco odpowiada na pytania inwestorów, analityków i mediów z wykorzystaniem ogólnodostępnych środków komunikacji oraz organizując spotkania indywidualne. Po publikacji raportu rocznego Spółka przewiduje jedno spotkanie konferencyjne dla inwestorów, analityków i mediów, które ma na celu podsumowanie poprzedniego roku oraz przedstawienie planów na rok bieżący.
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	<u>TAK</u>	

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.	<u>TAK</u>	
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 par.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 par. 3 Ksh.	<u>TAK</u>	
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.	<u>TAK</u>	
15.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy	<u>TAK</u>	
16.	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<u>NIE</u>	Specyfika przedmiotu działalności Spółki może skutkować dużą nierównomiernością osiągniętych wyników finansowych, szczególnie mierzonych w krótkich okresach czasowych, więc w przypadku publikacji wyników miesięcznych przez Spółkę zaistniałoby ryzyko wprowadzania inwestorów w błąd. Zdaniem Zarządu właściwą ocenę wyników działalności Spółki Akcjonariusze

			<p>uzyskają na podstawie wyników podawanych w perspektywie co najmniej kwartału.</p> <p>W związku z tym do czasu osiągnięcia dywersyfikacji rodzajów działalności i wzrostu jej skali do poziomu zapewniającego stabilizację wyników w okresie krótszym niż kwartał, miesięczne raporty nie będą publikowane.</p>
16a.	<p>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>	<u>TAK</u>	
17.	<p>(skreślony)</p>	-	