

MOVIE GAMES S.A.

JEDNOSTKOWY I

SKONSOLIDOWANY RAPORT ROCZNY

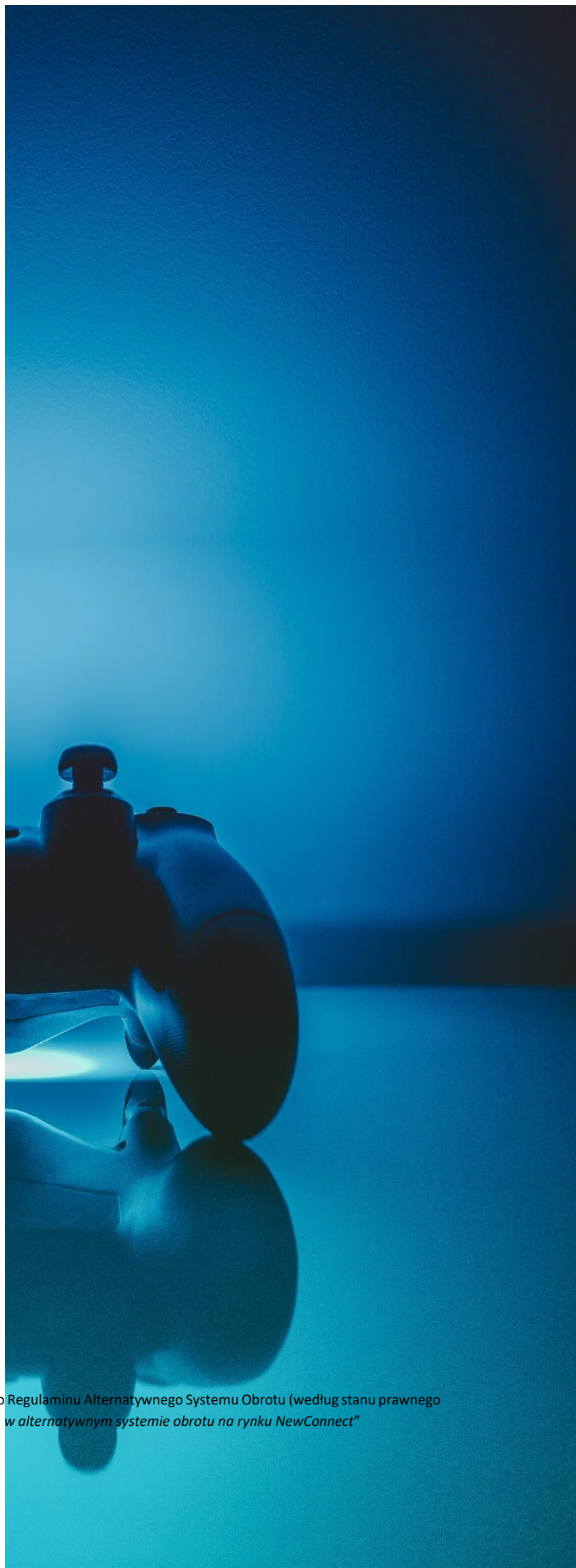
ZA 2020 r.

Autoryzowany Doradca:

INC S.A.

22 marca 2021 r.

Raport sporządzony zgodnie z wymogami określonymi w załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu (według stanu prawnego na dzień 19 marca 2021 r.) „*Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect*”



Spis Treści

1. Pismo Zarządu	3
2. Wybrane dane finansowe	5
3. Opis organizacji Grupy Kapitałowej,	6
4. Roczne sprawozdanie finansowe	7
5. Sprawozdanie Zarządu z działalności	7
6. Oświadczenie Zarządu	22
7. Opinia i raport biegłego rewidenta z badania sprawozdania finansowego	22
8. Informacje o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego	23

1. Pismo Zarządu

Szanowni Akcjonariusze,

Zapraszam do zapoznania się z raportem rocznym za rok 2020 r. będącym dla Movie Games S.A. rokiem wyjątkowym pod wieloma aspektami, z których na szczególne wyróżnienie zasługują aspekty organizacyjne jak również wyniki finansowe. Przede wszystkim Spółka wydała swoją największą dotychczas grę oraz zbudowała grupę kapitałową nabywając liczne spółki zależne.

Zdecydowanie najjaśniejszą gwiazdą jeżeli chodzi o wydane w zeszłym roku tytuły był Drug Dealer Simulator, tytuł który uzyskał spłatę w kilkadziesiąt minut po premierze, wszystkich poniesionych kosztów oraz uzyskał spektakularną sprzedaż 55 tysięcy egzemplarzy w okresie 72h. Jednak nie tylko sprzedaż stanowiła istotny aspekt, a również jakość, tytuł cieszył się ocenami na platformie dystrybucji STEAM przekraczającymi 80% stanowiąc tym samym kolejną taką produkcję w portfolio Movie Games S.A. Następstwem powyższego są zawarte umowy na wykonanie portów na konsole takie jak Nintendo Switch, PlayStation, Xbox oraz wykonanie wersji VR, które to swoje premiery będą miały miejsce w 2021 roku. W roku 2020 zaprezentowaliśmy również dwa prologi do naszego tytułu Lust From Beyond, który będzie stanowił jeden z filarów przychodowych na rok 2021, co ma swoje potwierdzenie w rzeczywistości po wydaniu tytułu, które miało miejsce przed datą sporządzenia tego listu do akcjonariuszy. W zeszłym roku doszło również do kolejnej istotnej premiery z perspektywy Grupy Kapitałowej emitenta, a mianowicie gry Postal Redux na urządzeniach Nintendo Switch. Koszty portu uległy zwrotowi w zaledwie 72h od premiery.

W ubiegłym roku zaprezentowaliśmy również świetnie przyjęte tytuły, które będziemy chcieli wydać w obecnym roku, takie jak: American Motorcycle Symulator, ER Pandemic Simulator, Miner's hell, Gangster Simulator, Winter Survival Simulator oraz kilka mniejszych tytułów. Część z powyższych tytułów zostanie dokończona przez spółki zależne. Obecna dywersyfikacja portfolio tytułów zwiększa prawdopodobieństwo osiągnięcia sukcesu komercyjnego Spółki. Z perspektywy roku 2020 priorytetem stało się już nie tylko wzmacnianie portfolio samego Movie Games S.A., ale czynienie emitenta silnym potencjałem dla spółek z grupy kapitałowej.

Rok 2020 zapisał się jako tworzenie grupy kapitałowej Movie Games. Przede wszystkim najistotniejszym dla nas aspektem w trakcie tworzenia grupy kapitałowej było zaspokajanie konkretnej potrzeby związanej z rozwojem Grupy Kapitałowej Movie Games, a mianowicie nowe spółki pojawiają się gdy mogą otworzyć nas na nowe rynki, ułatwić dotarcie do grupy odbiorców, czy też usprawnić dotychczasowe działanie. Pierwszą z nowo założonych spółek jest True Games S.A., celem jej powstania było stworzenie podmiotu dedykowanego grą o charakterze ulicznym. Kolejną jest Mill Games S.A., utworzone wspólnie z INC S.A., Mill Games ma za zadanie pozyskiwać zespoły działające w Rumunii. Już na obecnym etapie widzimy nie tylko pozytywny wkład w rozwój własny, ale również poprzez pozyskiwanie kapitału ludzkiego dla całej Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. Kolejnym utworzonym podmiotem jest Road Studio S.A., dedykowane dla gier dotyczących tematyki drogi oraz podróżowania. Jest to bardzo istotne zdarzenie gdyż umożliwi Grupie Kapitałowej Movie Games S.A. konkurowanie ze ściśle wyspecjalizowanymi podmiotami działającymi na tym rynku.

Jeżeli mowa o rozwoju Grupy Kapitałowej emitenta, to w 2020 roku doszło do zawarcia umowy inwestycyjnej pomiędzy Movie Games S.A., a Panem Robertem Lewandowskim i Filipem Szklarzewskim, której celem jest powołanie podmiotu produkującego gry o charakterze około sportowym. Emitent dokonał zakupu spółki Spalion Investment S.A. w której następnie dokonał zmiany firmy na Movie Games Mobile S.A. i będzie wykonywała zarówno własne jak porty istniejących już gier. W zeszłym roku Movie Games zostało również akcjonariuszem w spółce Tovildo Investments S.A. skupiającej zespół Brave Lamb Studio który realizuje pierwszą w portfelu emitenta grę segmentu indie premium. Ponad powyższe założone bądź takie w których emitent posiada istotny udział w akcjonariacie, Movie Games zostało 10% akcjonariuszem Iron VR S.A. Movie Games

nabyło również Patent Fund w Likwidacji, podmiot notowany na Newconnect w celu wprowadzenia za jego pośrednictwem Pixel Crow Sp z o.o. .Zeszły rok to okres bardzo dynamicznego rozwoju spółek stanowiących grupę kapitałową emitenta od roku 2019. MD Games zawarło z Running With Scissors Studio LLC umowę, na mocy której wyda grę "Postal Redux" na konsole PlayStation 4, Xbox One i Nintendo Switch do końca IV kw. 2020 r.

Rok poprzedni 2019 był pierwszym rokiem w którym mieliśmy przyjemność podzielenia się z naszymi akcjonariuszami zyskiem poprzez wypłacenie dywidendy. Strategia ta jest mocno wpisana w DNA naszej grupy kapitałowej i planujemy ją kontynuować jak również zachęcać nasze spółki zależne do wypłaty dywidendy z nadwyżek finansowych. Uważamy, że skuteczne podmioty na rynku kapitałowym mogą integrować zarówno dynamiczny rozwój jak i przeznaczanie nadwyżek finansowych na rzecz akcjonariuszy.

W imieniu Spółki dziękuję inwestorom, graczom i partnerom za zaufanie jakim do tej pory nas obdarzyliście. Mając na uwadze zbliżające się, ekscytujące premiery, z optymizmem patrzymy w przyszłość Movie Games.

Z poważaniem

Mateusz Wcześniak
Prezes Zarządu
Movie Games S.A.

2. WYBRANE DANE FINANSOWE

2.1 DANE FINANSOWE SKONSOLIDOWANE

WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA	01.01.2020	01.01.2019	01.01.2020	01.01.2019
	31.12.2020	31.12.2019	31.12.2020	31.12.2019
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przychody netto ze sprzedaży	10 885 873,58	4 482 513,37	2 433 032,40	1 042 008,78
Przychody netto ze sprzedaży produktów	9 397 695,39	4 159 122,09	2 100 419,16	966 832,97
Zysk (strata) ze sprzedaży	4 980 199,83	1 015 823,22	1 113 092,81	236 139,11
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	4 081 793,08	924 462,87	912 295,62	214 901,41
Zysk (strata) brutto	11 071 081,41	888 896,79	2 474 427,03	206 633,69
Zysk (strata) netto	8 859 148,69	836 678,79	1 980 052,01	194 495,05
Zysk (strata) netto przypadający na jednostkę dominującą	8 987 806,43	836 678,79	2 008 807,48	194 495,05
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	377 664,69	458 614,01	263 212,35	106 609,79
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej	1.701 934,04	- 20 000,00	201 585,54	- 4 649,22
Przepływy pieniężne z działalności finansowej	6 126 568,06	-	1 369 310,28	-

WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA	31.12.2020	31.12.2019	31.12.2020	31.12.2019
	PLN	PLN	EUR	EUR
Aktywa razem	18 303 174,80	7 142 792,72	3 966 190,26	1 677 302,51
Aktywa trwałe	1 067 700,00	554 055,21	231 364,31	130 105,72
Aktywa obrotowe	17 230 474,80	6 588 737,51	3 733 742,48	1 547 196,79
Zapasy	5 813 073,72	5 041 091,48	1 259 658,86	1 183 771,63
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	8 858 679,81	656 013,02	1 919 623,78	154 047,91
Kapitał własny	15 123 433,23	6 959 025,80	3 277 158,97	1 634 149,54
Kapitał mniejszości	1 686 187,16	-	365 386,83	-
Rezerwy na zobowiązania	980 583,71	-	212 486,72	-
Zobowiązania długoterminowe	-	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	498 002,96	183 766,92	35 457,14	16 182,40
Rozliczenia międzyokresowe	14 967,74	-	3 243,42	-

2.2 DANE FINANSOWE JEDNOSTKOWE

WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE EMITENTA	01.01.2020	01.01.2019	01.01.2020	01.01.2019
	31.12.2020	31.12.2019	31.12.2020	31.12.2019
	PLN	PLN	EUR	EUR

Przychody netto ze sprzedaży	10.799.833,80	4.482.513,37	2.413.802,20	1.042.008,78
Przychody netto ze sprzedaży produktów	10.452.377,67	4.159.122,09	2.336.144,49	966.832,97
Zysk (strata) ze sprzedaży	5.499.848,84	1.015.823,22	1.229.236,25	236.139,11
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	4.609.320,99	924.462,87	1.030.200,03	214.901,41
Zysk (strata) brutto	5.903.907,62	888.896,79	1.319.544,86	206.633,69
Zysk (strata) netto	4.672.558,62	836.678,79	1.044.333,87	194.495,05
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	2.785.933,23	458.614,01	622.666,23	106.609,79
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej	1.167.579,37	-20.000,00	260.958,24	-4.649,22
Przepływy pieniężne z działalności finansowej	-823.402,24	0,00	-184.033,40	0,00

WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE EMITENTA	31.12.2020	31.12.2019	31.12.2020	31.12.2019
	PLN	PLN	EUR	EUR
Aktywa razem	12.034.103,18	7.142.792,72	2.607.719,33	1.677.302,51
Aktywa trwałe	1.167.719,52	554.055,21	253.037,95	130.105,72
Aktywa obrotowe	10.886.383,66	6.588.737,51	2.354.681,39	1.547.196,79
Zapasy	4.645.351,66	5.041.091,48	1.006.620,36	1.183.771,63
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	3.782.623,38	652.513,02	819.672,22	153.226,02
Kapitał własny	10.808.185,42	6.959.025,80	2.342.070,17	1.634.149,54
Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	425.917,76	183766,92	92.293,87	42.886,10
Rozliczenia międzyokresowe	800.000,00	0,00	173.355,29	0,00

2.3 ZASADY PRZELICZANIA KURSU

Podstawowe pozycje bilansu oraz rachunku zysku i strat ze sprawozdania finansowego przeliczono na EUR według kursów średnich, ustalonych przez Narodowy Bank Polski zgodnie z przedstawioną poniżej zasadą:

- a) Bilans według kursu obowiązującego na ostatni dzień odpowiedniego okresu:
 - na dzień 31 grudnia 2020 r. średni kurs wynosił 4,6148,
 - na dzień 31 grudnia 2019 r. średni kurs wynosił 4,2585.
- b) Rachunek zysków i strat oraz 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 1 stycznia do 31 grudnia 2020 r. – 4,4742,
 - średnia arytmetyczna w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2019 r. – 4,3018.

3. Opis organizacji Grupy Kapitałowej z wyszczególnieniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją, z podaniem w stosunku do każdej z

nich co najmniej nazwy (firmy), formy prawnej, siedziby, przedmiotu działalności i udziału emitenta w kapitale zakładowym i ogólnej liczbie głosów;

Nazwa (firma)	Siedziba	Przedmiot działalności	Udział w kapitale	Udział w głosach	Objęcie konsolidacją
True Games S.A.	ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa	5812Z - produkcja gier komputerowych	76,00%	76,00%	Tak
Mill Games S.A.	ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa	5812Z - produkcja gier komputerowych	50,00%	50,00%	Tak
Road Studio S.A.	ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa	5812Z - produkcja gier komputerowych	71,54%	71,54%	Tak
Pixel Crow sp. z o. o.	ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa	5812Z - produkcja gier komputerowych	52,13%	52,13%	Tak
Movie Games Mobile S.A.	ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa	5812Z - produkcja gier komputerowych	85,50%	85,50%	Tak
Vanhalten Investments sp. z o. o.	ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa	7022Z - POZOSTAŁE DORADZTWO W ZAKRESIE PROWADZENIA DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ I ZARZĄDZANIA	100,00%	100,00%	Tak
Goat Gamez S.A.	ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa	5812Z - produkcja gier komputerowych	69,00%	69,00%	Tak

Emitent tworzy grupę kapitałową i sporządza sprawozdanie skonsolidowane, które obejmuje każdą jednostkę zależną. W związku z powyższym § 5 ust. 6.1. pkt 2 b) i c) Załącznika nr 3 do Regulaminu ASO nie stosuje się.

4. Roczne sprawozdanie finansowe

4. 1 Roczne jednostkowe sprawozdanie finansowe oraz skonsolidowane sprawozdanie stanowi załącznik do niniejszego sprawozdania finansowego.

4. 2 Roczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe oraz skonsolidowane sprawozdanie stanowi załącznik do niniejszego sprawozdania finansowego.

5. Sprawozdanie Zarządu z działalności oraz Sprawozdanie Zarządu z działalności grupy kapitałowej

Firma MOVIE GAMES SPÓŁKA AKCYJNA

Skrót firmy	MOVIE GAMES S.A.
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Krucza 16/22 00-526 Warszawa
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	www.moviegames.pl
NIP	5272723755
REGON	360126430
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000529853

Emitent został utworzony na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 20 października 2014 r. przed notariuszem Danutą Kosim-Kruszewską, Rep. A nr 7860/2014. Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

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

Organy Spółki w okresie od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.:**Zarząd:**

Mateusz Wcześniak (Prezes Zarządu) – w okresie od 01.01.2020 r. – 31.12.2020 r.

Maciej Miąsik (Wiceprezes Zarządu) – w okresie od 01.01.2020 r. – 31.12.2020 r.

W trakcie 2020 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

Rada Nadzorcza:

Jacek Brzeziński – w okresie od 01.01.2020 r. – 31.12.2020 r.

Jakub Wójcik – w okresie od 01.01.2020 r. – 31.12.2020 r.

Kamil Gemra – w okresie od 01.01.2020 r. – 31.12.2020 r.

Szymon Okoń – w okresie od 01.01.2020 r. – 31.12.2020 r.

Łukasz Wądołowski - w okresie od 01.01.2020 r. – 31.12.2020 r.

W trakcie 2020 roku obrotowego w składzie Rady Nadzorczej nie zaszły żadne zmiany. W dniu 19 marca 2021 r. Pan Jakub Wójcik złożył rezygnację z funkcji członka Rady Nadzorczej. Skład Rady Nadzorczej uzupełniony zostanie na najbliższym walnym zgromadzeniu akcjonariuszy.

Przedmiot działalności

Głównym przedmiotem działania Spółki w okresie od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r. było:

1. PKD 58.21.Z – Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
2. PKD 62.01.Z – Działalność związana z oprogramowaniem,
3. PKD 47.91.Z – Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub internet,
4. PKD 59.12.Z – Działalność postprodukcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi,
5. PKD 58.19.Z – Pozostała działalność wydawnicza,
6. PKD 18.20.Z – Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
7. PKD 32.40.Z – Produkcja gier i zabawek,
8. PKD 46.51.Z – Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
9. PKD 47.41.Z – Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach.

Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym.

Zmiany w akcjonariacie Spółki

Akcje Spółki notowane są na rynku NewConnect.

Struktura akcjonariatu prezentuje się w sposób następujący:

Akcjonariusz	Liczba akcji	% akcji	Liczba głosów na WZA	% głosów na WZA
PlayWay SA	860 152	33,43%	860 152	33,43%
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju Sp. z o.o.)	509 235	19,79%	509 235	19,79%
Jakub Trzebiński	197 175	7,66%	197 175	7,66%
Pozostali	1 006 570	39,12%	1 006 570	39,12%
Razem	2 573 132	100,00%	2 573 132	100,00%

Zmiana adresu Siedziby Spółki

W dniu 25.06.2020 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę o zmianie dotychczasowego adresu Spółki na ul. Marszałkowską 45/49 lok. 44, 00-468 Warszawa.

Dnia 10 lutego 2021 roku zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie zmiany adresu siedziby Spółki na ul. Krucza 16/22 00-526 Warszawa.

Działalność produkcyjna i wydawnicza

W dniu 20 stycznia 2020 roku rozpoczęła się sprzedaż gry - "Lust For Darkness" na komputery Apple Mac w sklepie cyfrowym Apple MacAppstore. Gra dostępna jest w cenie 14,99 USD.

Spółka planuje wydać wraz ze spółką z grupy kapitałowej – Road Studio S.A. grę American Motorcycle Simulator. American Motorcycle Simulator to motocyklowa gra survivalowa, w której gracz wciela się w postać motocyklisty przemierzającego legendarną „Drogę 66” („Route 66”). W trakcie podróży gracz będzie musiał stawić czoła wielu wyzwaniom, przeciwnościom, a także doświadczy rozmaitych przygód. W ocenie Spółki tematyka gry jest silnie obecna w popkulturze, a ilość rozbudowanych mechanik gry może przełożyć się na wysokie zainteresowanie tytułem, zwłaszcza fanów gier z gatunku "symulatory". Ponadto, Spółka dostrzega wielki potencjał w zaplanowanych działaniach cross-promocyjnych gier: American Motorcycle Simulator oraz Alaskan Truck Simulator. Spółka liczy, iż olbrzymia baza fanów tej drugiej produkcji, zainteresuje się nowym tytułem, z uwagi na liczne podobieństwa tematyczne i gameplay-owe między tymi dwiema grami. American Motorcycle Simulator przekroczyła liczbę 10 000 zapisów Steam na Wishlicie w niewielkim jak na realia rynkowe terminie 19 dni od dnia publikacji, notując przy tym rekordowe dziennie przyrosty. American Motorcycle Simulator spotkał się z dużym zainteresowaniem mediów oraz graczy, szczególnie tych zainteresowanych grami w charakterze symulatorów.

W dniu 16 kwietnia odbyła się premiera gry Drug Dealer Simulator. Lista graczy zainteresowanych zakupem gry przekroczyła 65.000, co w połączeniu z wyjątkowo dobrymi ocenami dema, może sprawić, iż Gra będzie longseller-em. Na dzień 27 kwietnia 2020 r. gra została sprzedana w ilości ponad 100.000. Dodatkowo lista graczy oczekujących na zakup Gry „wishlista” wynosi około 185.000 (sto osiemdziesiąt pięć tysięcy). Gra znalazła się na 1 miejscu tzw. Global Top Seller platformy Steam oraz spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem graczy skutkującym oceną na poziomie 91%, który nadal utrzymuje się na bardzo wysokim poziomie. W związku z ogromnym zainteresowaniem Grą, Spółka ma w planach dalszy jej rozwój. Spółka zawarła umowy na portowanie DDS na VR, konsole Playstation, Xbox i Nintendo Switch, a także portowanie na urządzenia mobilne.

W dniu 27 marca 2020 r. Spółka podpisała z INC S.A. list intencyjny w zakresie nawiązania ścisłej współpracy na polskim rynku kapitałowym oraz wejściu Emitenta na rynek kapitałowy rumuński. Celem podpisania listu intencyjnego jest wykorzystanie przez Emitenta doświadczenia i kompetencji INC S.A. wraz z jej podmiotami powiązanych przy realizacji wspólnej strategii rozwoju. W ramach realizacji współpracy INC S.A. będzie podmiotem pierwszego wyboru dla Emitenta oraz spółek z nim powiązanych w zakresie realizacji procesu pozyskiwania kapitału oraz upubliczniania na rynku polskim i rumuńskim. INC S.A. jako jedyna polska firma, posiadająca licencję AD Giełdy Papierów Wartościowych w Bukareszcie, wprowadziła na ten rynek emitentów, a także przeprowadziła kilka ofert sprzedaży akcji, zaś powiązany z INC S.A.- Dom Maklerski INC S.A. planuje wystąpienie o notyfikację działalności maklerskiej na terenie Rumunii.

Spółka pracuje także nad produkcją nowej gry - ER Pandemic Simulator. Nowy tytuł zostanie zaprezentowany poprzez platformę dystrybucji cyfrowej -Steam. ER Pandemic Simulator to symulator, w którym gracz wcieli się w rolę lekarza Szpitalnego Oddziału Ratunkowego, który będzie pomagał pacjentom, diagnozował dolegliwości oraz ratował ich życie w obliczu światowej pandemii. Gracz otrzyma podstawową encyklopedię zdrowia, na podstawie której będzie diagnozował symptomy różnych chorób. Spółka, poprzez ER Pandemic Simulator chce pokazać odbiorcom swojej gry, jak trudnym i wymagającym zawodem jest zawód pielęgniarzek i lekarzy, którzy na co dzień ryzykują swoje własne życie, aby dbać o zdrowie zakażonych pacjentów, oraz jak wiele ich pracy zawdzięcza społeczeństwo. Premiera gry zaplanowana jest na rok 2021.

Dnia 25 listopada 2020 r. zawarta została umowa sprzedaży akcji z Venture INC spółka akcyjna z siedzibą we Wrocławiu („Venture INC”), na podstawie której Emitent nabył 4.065.415 (cztery miliony sześćdziesiąt pięć tysięcy czterysta piętnaście) akcji spółki Patent Fund S.A. w likwidacji z siedzibą we Wrocławiu („Spółka”), stanowiących 36,96% kapitału zakładowego i uprawniających do wykonywania 36,96% na Walnym Zgromadzeniu Spółki. Jednym z celów zawarcia niniejszej umowy, będzie pośrednie wprowadzenie Pixel Crow Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie-spółki powiązanej kapitałowo z Emitentem, do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect.

Liczba graczy na zakup gier Spółki prezentuje się następująco:

- 115 000 dla gry Alaskan Truck Simulator,
- 115 000 dla gry Lust from Beyond,
- 48 000 dla gry Car Wash Simulator,
- 38 000 dla gry American Motorcycle Simulator,
- 118 000 dla gry Lust From Beyond

Nowe spółki w grupie

Dnia 6 maja 2020 r. zawiązana została spółka True Games S.A. Spółka objęła w True Games 85% akcji spółki. Akcjonariuszem spółki został także Wojciech „Sokół” Sosnowski. Przedmiotem działalności True Games jest produkcja gier komputerowych na zasadach symulatorów o szeroko pojętej tematyce ulicznej. True Games zakłada realizację kilku produkcji rocznie.

Dnia 3 czerwca 2020 r. zawiązana została spółka Mill Games S.A. Spółka wraz z INC S.A. objęli w Mill Games po 50% (pięćdziesiąt) wszystkich akcji. Celem zawiązania Mill Games będzie realizacja projektów gamingowych przy zaangażowaniu studiów deweloperskich działających na terenie Rumunii.

Dnia 23 czerwca 2020 r. zawiązana została spółka Road Studio S.A. Spółka objęła w Road Studio 97% akcji spółki. Pozostałe 3% objął Pan Maciej Nowak, który powołany został na prezesa zarządu spółki. Przedmiotem działalności Road Studio jest produkcja symulatorów o szeroko pojętej tematyce podróży i survivalu. Pierwszymi projektami, za które odpowiedzialne w grupie Movie Games jest Road Studio, to Alaskan Truck Simulator oraz American Motorcycle Simulator. Spółka planuje stworzenie całego uniwersum gier bazujących na tych dwóch tytułach.

Dnia 3 września 2020 r. Spółka zawarła z Vistra Shelf Companies Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie umowę sprzedaży 92.000 akcji spółki Spalion Investments spółka akcyjna, stanowiących 92 % kapitału zakładowego spółki. Pozostałe 8% akcji objął pan Kamil Gaworecki, który powołany został na prezesa zarządu spółki. Spółka obecnie funkcjonuje pod nazwą Movie Games Mobile. Przedmiotem działalności Movie Games Mobile jest produkcja gier komputerowych na telefony komórkowe oraz portowania gier. Movie Games Mobile zakłada realizację kilku produkcji rocznie.

Dnia 15 grudnia 2020 r. zawiązana została spółka Goat Gamez S.A., której akcjonariuszem został Pan Robert Lewandowski. Spółka objęła w Goat Gamez 69% akcji spółki, a Pan Robert Lewandowski objął 26% akcji. Przedmiotem działalności Goat Gamez będzie produkcja oraz dystrybucja gier komputerowych m.in. o szeroko rozumianej tematyce sportowej. Pierwszymi projektami rozpoczętymi w ramach Goat Gamez, będą: Championship Simulator, Referee Simulator, Football Agent Simulator, FoodStand Tycoon, Inside Football.

Dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez GPW wszystkich akcji spółki

Dnia 23 września 2020 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie ubiegania się przez Spółkę o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. oraz o przeniesieniu wszystkich akcji dopuszczonych do obrotu notowanych dotychczas w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect na rynek regulowany prowadzony przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły po zakończeniu roku obrotowego do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.

Dnia 09 stycznia 2021 roku Zarząd Spółki opublikował raport ESPI w sprawie podpisania z K&K Herbal Poland S.A. z siedzibą w Wieliczce "K&K Herbal" listu intencyjnego w sprawie ustalenia warunków połączenia spółki z grupy

kapitałowej Spółki wraz z K&K Herbal. Spółka wraz z K&K Herbal zamierzała ustalić warunki połączenia w formie tzw. Term Sheet w terminie do dnia 23 stycznia 2021 r. Przedmiotowe warunki odzwierciedlały istotne założenia przyszłego procesu w sposób, który umożliwi wykonanie przedmiotu listu intencyjnego w sposób najbardziej adekwatny prawnie i ekonomicznie w najlepszym możliwym terminie i przy maksymalizacji korzyści dla akcjonariuszy łączonych podmiotów.

Dnia 13 stycznia 2021 roku Zarząd Spółki opublikował raport ESPI w sprawie zawarcia Termsheet obejmującego m.in. ustalenia dotyczące przystąpienia do rozmów w celu zawarcia umowy inwestycyjnej regulującej podstawowe warunki połączenia zgodnie z treścią art. 492 ust. 1 pkt. 1 kodeksu spółek handlowych, w drodze przeniesienia całego majątku True Games S.A. jako spółki przejmowanej na KK Herbal jako spółki przejmującej za akcje, które KK Herbal wyda akcjonariuszom True Games S.A. jako nowe akcje zgodnie z wyceną dokonaną w toku procedury połączenia.

Dnia 09 lutego 2021 roku Zarząd Spółki opublikował raport ESPI w sprawie zawarcia przez Spółkę z Platige Image S.A. z siedzibą w Warszawie "Platige Image" list intencyjny w sprawie określenia ramowych zasad współpracy zmierzających do wspólnego zawiązania spółki kapitałowej "SPV" mającej na celu realizację m.in. 3 produkcji z segmentu AA "List Intencyjny".

Zgodnie z zamierzeniami Listu Intencyjnego, zaangażowanie kapitałowe stron w SPV będzie na równym poziomie.

Dnia 17 lutego 2021 roku Zarząd Spółki opublikował raport ESPI wskazujący nową datę premiery gry Lust from Beyond "Gra" na platformie Steam na dzień 11 marca 2021 r. Przesunięcie daty premiery gry miało wpłynąć na zaplanowane wydarzenia marketingowe, które miały zwiększyć zainteresowanie graczy.

Dnia 15 marca 2021 roku Zarząd Spółki opublikował raport ESPI w związku z informacją dotyczącą danych sprzedażowych gry Lust From Beyond w wersji PC („Gra”), której premiera miała miejsce 11 marca 2021 r. o godzinie 18:00, w ciągu 72h Gra została sprzedana w ilości 29.000 dwadzieścia dziewięć tysięcy egzemplarzy.

Dnia 18 marca 2021 roku Zarząd Spółki opublikował raport EBI w związku z otrzymaniem przez Spółkę rezygnacji od Pana Jakuba Wójcika z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 19 marca 2021r.

Przewidywany rozwój jednostki

W 2021 r. Spółka planuje kontynuację działań sprzedażowych aktualnie wyprodukowanych tytułów, kontynuację produkcji niezakończonych oraz produkcję nowych gier we współpracy z podmiotami z grupy kapitałowej.

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w okresie sprawozdawczym nie prowadziła działalności w ramach badań oraz rozwoju.

Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2020 r. wyniosła 10.799.833,80 zł, co w porównaniu z 2019 r., gdy ich wartość wynosiła 4.482.513,37 zł, oznacza wzrost o 140,9%. Spółka osiągnęła przychód netto ze sprzedaży na poziomie 10.452.377,67 zł, czyli o ok. 151,3 % wyższy niż w 2019 r., który wówczas wyniósł 4.159.122,09 zł. Usługi obce zwiększyły się o 1.167.150,51 zł i wyniosły w 2020 r. 3.363.358,89 zł w porównaniu z kwotą 2.196.208,38 zł z roku 2019. Zysk netto Spółki za rok 2020 r. wyniósł 4.672.558,62 zł w porównaniu do 836.678,79 zł netto rok wcześniej.

Na dzień 31.12.2020 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 12.034.103,18 zł i była wyższa niż na dzień 31.12.2019 r. o ok. 68,5%. Najistotniejszą kategorię w porównywanych okresach po stronie aktywów stanowiły inwestycje krótkoterminowe, których wartość wyniosła odpowiednio 3.782.623,38 zł (31.12.2020 r.) oraz 656.013,02 zł

(31.12.2019 r.). Jednocześnie wzrósł poziom zobowiązań krótkoterminowych, których poziom na koniec 2020 r. wynosił 425.917,76 zł natomiast na koniec 2019 r. wynosił 183.766,92 zł. W związku z wyższym poziomem sprzedaży zwiększeniu o 479,8% uległ stan środków pieniężnych na rachunku i w kasie, tj. z kwoty 652.513,02 zł do kwoty 3.782.623,38 zł. W odniesieniu do 31.12.2019 r. należy również odnotować wzrost kapitałów własnych z 6.959.025,80 zł do 10.808.185,42 zł (31.12.2020 r.) co jest pochodną osiągniętego na koniec 2020 r. zysku netto.

Nabywanie akcji własnych

W okresie sprawozdawczym Spółka nie nabywała akcji własnych. Walne Zgromadzenie nie podjęło także uchwały upoważniającej Spółkę do nabywania akcji własnych w przyszłości.

Oddziały (zakłady) jednostki

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Wpływ COVID-2019 na działalność Spółki:

Wprowadzony 20 marca 2020 roku stan epidemii (Pandemia COVID-19 wywołany przez koronawirusa SARS-CoV-2) w Polsce nie miał istotnego wpływu na parametry finansowe Spółki osiągnięte za rok 2020 roku. Zagrożenie związane z rozprzestrzenianiem się koronawirusa znalazło natomiast odzwierciedlenie w zmianie zasad organizacji pracy przez m.in. wprowadzenie możliwości pracy zdalnej, zabezpieczenie środków dezynfekcji dla pracowników czy reorganizację przestrzeni, aby zapewnić warunki pracy zgodne z zaleceniami GIS. Do dnia sporządzenia sprawozdania finansowego sytuacja związana z epidemią koronawirusa nie miała istotnego wpływu na działalność Spółki ani nie wywołała konieczności korekt w sprawozdaniu finansowym za 2020 rok, a jedynie konieczność stosownego ujawnienia.

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Grupa kapitałowa Movie Games S.A. obejmuje jednostkę dominującą Movie Games S.A. oraz spółki zależne: W grupie kapitałowej spółką dominującą jest Movie Games S.A. Spółkami zależnymi są:

- 1) Pixel Crow Sp. z o.o. - zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 12 lutego 2020 roku.

Spółka dominująca posiada 232 udziałów wyżej wymienionej spółki zależnej co stanowi 52,13% wszystkich udziałów.

- 2) Mill Games S.A. – zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 23 listopada 2020 roku

Spółka dominująca posiada 500.000 akcji wyżej wymienionej spółki zależnej co stanowi 50% wszystkich akcji.

- 3) Movie Games Mobile S.A. – zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 7 listopada 2017 roku.

Spółka dominująca posiada 85.500 akcji wyżej wymienionej spółki zależnej co stanowi 85% wszystkich akcji.

- 4) Road Studio S.A. – zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 24 lipca 2020 roku.

Spółka dominująca posiada 787.698 akcji wyżej wymienionej spółki zależnej co stanowi 71,54% wszystkich akcji.

- 5) True Games S.A. – zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 24 września 2020 roku.

Spółka dominująca posiada 76.000 akcji wyżej wymienionej spółki zależnej co stanowi 76% wszystkich akcji.

- 6) Vanhalten Investments Sp. z o.o. – zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 20 lutego 2020 roku.

Spółka dominująca na dzień 31 grudnia 2020 roku posiadała wszystkie 100 udziałów wyżej wymienionej spółki zależnej co stanowiło 100% udziałów.

- 7) Goat Gamez S.A. w organizacji – założona 15.12.2020 r.

Spółka dominująca posiada 690.000 akcji wyżej wymienionej spółki zależnej co stanowi 69% wszystkich akcji.

Zdarzenia istotnie wpływające na działalność grupy kapitałowej, jakie nastąpiły w roku obrotowym.

Najważniejszymi zdarzeniami z punktu widzenia jednostki dominującej były:

MILL GAMES S.A.

- Zawiązanie i rejestracja w rejestrze przedsiębiorców KRS
Spółka została zawiązana w dniu 03.06.2020 r. Aktem Notarialnym sporządzonym przez notariusza Klaudię Mazek, repertorium A nr 1406/2020, a następnie wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 23.11.2020 r.

MOVIE GAMES MOBILE S.A.

- Podwyższenie kapitału zakładowego
Dnia 12 października 2020 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki („NWZ”), podjęło uchwałę nr 3 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii B, pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru w całości oraz zmiany statutu Spółki („Uchwała nr 3”). Załącznikiem nr 1 do Uchwały nr 3 była „Opinia Zarządu uzasadniająca powody pozbawienia prawa poboru oraz sposób ustalenia proponowanej ceny emisyjnej akcji serii B” („Opinia”). Uchwała nr 3 została zmieniona przez NWZ dnia 19 listopada 2020 roku poprzez zmianę treści Opinii. NWZ postanowiło podwyższyć kapitał zakładowy Spółki o kwotę nie mniejszą niż 1,00 zł (jeden złoty) i nie większą niż 13.000,00 zł (trzynaście tysięcy złotych), tj. z kwoty 100.000,00 (sto tysięcy jeden złotych) i nie większej niż 113.000,00 (sto trzynaście tysięcy złotych), poprzez emisję nie mniej niż 1 (jeden) i nie więcej niż 13.000 (trzynaście tysięcy) akcji zwykłych imiennych serii B o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja, oznaczonych numerami od 100001 do 113000 („Akcje serii B”). Objęcie Akcji serii B nastąpiło w drodze złożenia przez Spółkę oferty wybranym podmiotom w liczbie nie większej niż 149, wskazanym przez Zarząd Spółki. Akcje serii B zostały pokryte wkładami pieniężnymi przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego. Zarząd Spółki został upoważniony przez NWZ do podjęcia działań niezbędnych do wykonania Uchwały nr 3. Zarząd Spółki postanowił w uchwale Zarządu z dnia 12 października 2020 roku, która została zmieniona uchwałą Zarządu Spółki z dnia 10 grudnia 2020 roku:
 - 1) określić następujące zasady dystrybucji i płatności za Akcje serii B:
 - a) Spółka oferowała do 13.000 (trzynaście tysięcy) akcji zwykłych imiennych serii B o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda po cenie emisyjnej w wysokości 192,31 zł (sto dziewięćdziesiąt dwa złote 31/100) za jedną Akcję serii B,

- b) planowana emisja Akcji serii B została przeprowadzona w drodze subskrypcji prywatnej, na podstawie imiennie zawartych umów objęcia akcji, adresowanych i zawartych z zachowaniem warunków emisji, do której nie było wymagane sporządzenie ani zatwierdzenie prospektu emisyjnego na podstawie art.1 ust 4 lit b Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 czerwca 2017 r. w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym oraz uchylenia dyrektywy 2003/71/WE. Tryb oferty nie wymagał również sporządzenia Memorandum Informacyjnego w związku z art. 3 ust. 1a ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzenia instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych,
 - c) umowy objęcia Akcji serii B z osobami, które przyjęły ofertę propozycji nabycia akcji zostały zawarte do dnia 12.01.2021 roku,
 - d) objęte Akcje serii B zostaną pokryte wkładem pieniężnym.
- 2) Zarząd określił termin otwarcia subskrypcji Akcji serii B na dzień 12.10.2020 r.
 - 3) Zarząd określił termin zamknięcia subskrypcji Akcji serii B na dzień 12.01.2021 r.
 - 4) Zarząd zawarł z określonymi inwestorami umowy objęcia Akcji serii B.
 - 5) Zarząd podjął wszelkie inne niezbędne działania związane z emisją i przydziałem Akcji serii B.
- Zmiana PKD
Ponadto w dniu 01.09.2020 r. NWZ Spółki podjęło uchwałę nr 2 w sprawie zmiany statutu Spółki, w której dokonano zmiany statutu Spółki m.in. w zakresie przedmiotu działalności Spółki, poprzez zmianę PKD:
 1. PKD32, 40, Z, Produkcja gier i zabawek,
 2. PKD18, 13, Z, Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
 3. PKD18, 20, Z, Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
 4. PKD47, 65, Z, Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
 5. PKD47, 91, Z, Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
 6. PKD58, 13, Z, Wydawanie gazet,
 7. PKD58, 14, Z, Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
 8. PKD58, 19, Z, Pozostała działalność wydawnicza,
 9. PKD63, 11, Z, Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
 10. PKD77, 40, Z, Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
 11. PKD47,99,Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
 12. PKD63,12,Z Działalność portali internetowych,
 13. PKD58,12,Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
 14. PKD62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem.

Powyższa zmiana została zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców KRS w dniu 04.11.2020 r.

PIXEL CROW SP. Z O.O.

- Podwyższenie kapitału zakładowego
W dniu 20.11.2020 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki podjęło uchwałę nr 2 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę 2.250,00 zł (słownie: dwa tysiące dwieście pięćdziesiąt złotych 00/100), tj. z kwoty 20.000,00 zł (słownie: dwadzieścia tysięcy złotych 00/100) do kwoty

22.250,00 zł (słownie: dwadzieścia dwa tysiące dwieście pięćdziesiąt złotych 00/100) poprzez utworzenie nowych 45 (słownie: czterdzieści pięć) udziałów, które objął dotychczasowy Wspólnik Movie Games S.A. Wartość nominalna udziałów wynosiła łącznie 2.250,00 zł (słownie: dwa tysiące dwieście pięćdziesiąt złotych 00/100), tj. 50,00 zł (słownie: pięćdziesiąt złotych 00/100) każdy udział. Udziały w podwyższonym kapitale zakładowym zostały pokryte wkładem pieniężnym w wysokości 461.250,00 zł (słownie: czterysta sześćdziesiąt jeden tysięcy dwieście pięćdziesiąt złotych 00/100), z czego kwota 2.250,00 zł (słownie: dwa tysiące dwieście pięćdziesiąt złotych 00/100) została przekazana na kapitał zakładowy, a pozostała kwota 459.000,00 zł (słownie: czterysta pięćdziesiąt dziewięć tysięcy złotych 00/100) została przekazana na kapitał zapasowy. Ponadto w ramach uchwały nr 2 zostało wyłączone prawo pierwszeństwa dla Wspólników w osobie Łukasza Wądołowskiego, Damiana Gasińskiego, Aleksego Uchańskiego i Jakuba Trzebińskiego. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców KRS w dniu 27.11.2020 r.

- Zmiana PKD

W dniu 20.11.2020 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki podjęło uchwałę nr 3 w sprawie zmiany Umowy Spółki, w której dokonano zmiany Umowy Spółki m.in. w zakresie przedmiotu działalności Spółki, poprzez dodanie następującego PKD:

PKD 47.99.Z – Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami.

Zmiany Umowy Spółki zostały zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców KRS w dniu 27.11.2020 r.

ROAD STUDIO S.A.

- Zawiazanie i rejestracja w rejestrze przedsiębiorców KRS

Spółka została utworzona w dniu 23.06.2020 r. Aktem Notarialnym sporządzonym przez notariusza Arkadiusza Zarzyckiego, repertorium A nr 3894/2020, a następnie wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 24.07.2020 r.

- Podwyższenie kapitału zakładowego

W dniu 27.08.2020 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 4 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii B. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie postanowiło podwyższyć kapitał zakładowy Spółki o kwotę nie mniejszą niż 1,00 zł (jeden złoty) i nie większą niż 10.100,00 zł (dziesięć tysięcy sto złotych), tj. z kwoty 100.000,00 (sto tysięcy złotych) do kwoty nie mniejszej niż 100.001,00 zł (sto tysięcy jeden złotych) i nie większej niż 110.100,00 zł (sto dziesięć tysięcy sto złotych), poprzez emisję nie mniej niż 10 (dziesięć) i nie więcej niż 101.000 (sto jeden tysięcy) akcji zwykłych imiennych serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, oznaczonych numerami od 1000001 do 1101000.

Zgodnie z powyższą uchwałą akcje serii B objęte zostały w drodze złożenia przez Spółkę oferty wybranym podmiotom w liczbie nie większej niż 149, wskazanym przez Zarząd Spółki i jej przyjęcia na piśmie pod rygorem nieważności przez tych adresatów (subskrypcja prywatna). Cenę emisyjną akcji serii B ustalono na 39,69 zł. (trzydzieści dziewięć złotych 69/100).

Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców KRS w dniu 30.10.2020 r.

TRUE GAMES S.A.

- Zawiazanie i rejestracja w rejestrze przedsiębiorców KRS

Spółka została utworzona w dniu 06.05.2020 r. Aktem Notarialnym sporządzonym przez notariusza Arkadiusza Zarzyckiego, repertorium A nr 2972/2020, a następnie wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 24.09.2020 r.

Zdarzenia istotnie wpływające na działalność grupy kapitałowej, jakie nastąpiły po zakończeniu roku obrotowego do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.

Movie Games Mobile S.A.

- Podwyższenie kapitału zakładowego
Dnia 05.02.2021 roku zarząd Spółki złożył oświadczenie u notariusza Rep. A nr 758/2021 o wysokości objętego kapitału zakładowego i dookreśleniu wysokości kapitału zakładowego Spółki w związku z Uchwałą nr 3 NWZ z dnia 12.10.2020 roku w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję Akcji serii B, pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru w całości oraz zmiany statutu Spółki zaprotokołowaną przez notariusza w Warszawie Arkadiusza Zarzyckiego za Rep. A nr 6744/2020. Zarząd Spółki oświadczył iż w wyniku subskrypcji prywatnej (złożenia oferty nabycia Akcji serii B i ich przyjęcia na piśmie przez adresatów), kapitał zakładowy Spółki został podwyższony o kwotę 13.000 (trzynastu tysięcy) sztuk Akcji serii B o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja, o łącznej wartości nominalnej 13.000,00 (trzynaście tysięcy złotych). W związku z czym podwyższenie kapitału nastąpi o kwotę 13.000,00 zł (trzynaście tysięcy złotych), to jest do kwoty 113.000,00 zł (sto trzynaście tysięcy złotych).

Wysokość kapitału zakładowego zmieni się w momencie zarejestrowania przez rejestr przedsiębiorców KRS.

Pixel Crow sp. z o.o.

- Zmiany wspólników Spółki Pixel Crow sp. z o.o.
W dniu 15.02.201 r. została zawarta umowa sprzedaży udziałów Spółki, na podstawie której Pan Maciej Miąsik sprzedał na rzecz Pana Damiana Gasińskiego 1 udział Spółki.

Road Studio S.A.

- Zmiana rodzaju akcji z imiennych na okaziciela Spółki Road Studio S.A.
W dniu 29.01.2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 3 w sprawie zamiany akcji imiennych serii A oraz serii B na akcje na okaziciela.

Powyższa zmiana nie została jeszcze zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym. Wniosek został złożony 05.03.2021 r.
- Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki Road Studio S.A.
W dniu 29.01.2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 5 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki przez emisję serii C. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie postanowiło podwyższyć kapitał zakładowy Spółki o kwotę nie mniejszą niż 1,00 zł (jeden złoty) i nie większą niż 4.000,00 zł (cztery tysiące złotych), tj. z kwoty 110.100,00 (sto dziesięć tysięcy sto złotych) do kwoty nie mniejszej niż 110.101,00 zł (sto dziesięć tysięcy sto jeden złotych) i nie większej niż 114.100,00 zł (sto czternaście tysięcy sto złotych), przez emisję nie mniej niż 10 (dziesięć) i nie więcej niż 40.000 (czterdzieści tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda.

Uchwała dotyczyła również wprowadzenia tych akcji do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect oraz upoważnienia do zawarcia umowy o rejestrację akcji w depozycie papierów wartościowych.

Emisja została podzielona na dwie transze:

1) zapisy na akcje w ramach pierwszej transzy były przyjmowane przez Spółkę w dniach od 9 lutego do 15 lutego 2021 r. Spółka zaoferowała w ramach pierwszej transzy do 20.000 sztuk akcji serii C;

2) zapisy na akcje w ramach drugiej transzy były przyjmowane przez Spółkę w dniach od 16 lutego do 23 lutego 2021 r. Spółka zaoferowała w ramach drugiej transzy do 20.000 sztuk akcji serii C.

Cena emisji za 1 akcję serii C była jednolita w obydwóch transzach i wynosiła 50,00 zł (pięćdziesiąt złotych).

W ramach podwyższenia kapitału zostało objętych 40.000 akcji serii C. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego w KRS kapitał zakładowy Spółki będzie wynosił 1.141.000 akcji.

Powyższa uchwała dotyczyła również pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru akcji serii C w całości oraz wprowadzenia tych akcji do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect oraz upoważnienia do zawarcia umowy o rejestrację akcji w depozycie papierów wartościowych.

Wniosek do Krajowego Rejestru Sądowego uwzględniający powyższą zmianę został złożony w dniu 05.03.2021 r.

Powyższa zmiana nie została jeszcze zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym. Wniosek został złożony 05.03.2021 r.

Vanvalten Investments S.A.

- Zmiana firmy Spółki Vanvalten Investments S.A.
W dniu 22.02.2021 r., na Nadzwyczajnym Zgromadzeniu Wspólników podjęta została uchwała nr 2 o zmianie § 2 ust. 1 Aktu Założycielskiego Spółki, czyli firmy spółki na: Lexly Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością. Zmiana ta nie została jeszcze zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym.
- Zmiana przedmiotu działalności Spółki Vanvalten Investments S.A.
W dniu 22.02.2021 r., na Nadzwyczajnym Zgromadzeniu Wspólników podjęta została uchwała nr 2 o zmianie § 3 ust. 2 Aktu Założycielskiego, polegającego na zmianie przedmiotu działalności Spółki:
 - 1) PKD 62.01.Z – działalność związana z oprogramowaniem;
 - 2) PKD 63.11.Z – przetwarzanie danych, zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność;
 - 3) PKD 63.99.Z – pozostała działalność usługowa w zakresie informacji, gdzie indziej niesklasyfikowana,
 - 4) PKD 18.13.Z – działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
 - 5) PKD 18.20.Z – reprodukcja zapisanych nośników informacji,
 - 6) PKD 58.29.Z – działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
 - 7) PKD 62.03.Z – działalność związana z zarządzaniem urządzeniami,
 - 8) PKD 63.12.Z – działalność portali internetowych,
 - 9) PKD 58.19.Z – pozostała działalność wydawnicza,
 - 10) PKD 47.91.Z – sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
 - 11) PKD 85.59.B – pozostałe pozaszkolne formy edukacji, gdzie indziej niesklasyfikowane,
 - 12) PKD 85.60.Z – działalność wspomagająca edukację,
 - 13) PKD 69.10.Z – działalność prawniczaZmiana ta nie została jeszcze zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym.

Przewidywany rozwój grupy kapitałowej

Grupa kapitałowa stawia na dalszy dynamiczny rozwój w obszarach związanych z aktualnym profilem działalności. Spółki wchodzące w skład grupy kapitałowej prowadzą działalność operacyjną polegającą na tworzeniu gier komputerowych.

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Ani spółka dominująca, ani spółki zależne wchodzące w skład grupy kapitałowej w okresie sprawozdawczym nie prowadziły działalności w ramach badań oraz rozwoju.

Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa grupy kapitałowej

Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi dla grupy kapitałowej w 2020 roku wyniosły 10.885.873,58 zł.

Grupa kapitałowa osiągnęła przychód netto ze sprzedaży na poziomie 9.397.695,39 zł.

Usługi obce wyniosły natomiast 3.628.252,36 zł.

Na dzień 31.12.2020 r. suma bilansowa grupy kapitałowej wyniosła 18.303.174,80 zł.

Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowią inwestycje krótkoterminowe aktywa finansowe w postaci środków pieniężnych w kasie i na rachunkach, których wartość wyniosła 8.858.679,81 zł.

Wysokość zapasów wynosi 5.813.073,72 zł.

Poziom należności krótkoterminowych wynosi natomiast 2.258.674,20 zł.

Czynniki ryzyka zostały wskazane w pkt. 20.

Nabycie akcji/udziałów własnych

W okresie sprawozdawczym spółka dominująca nie nabywała akcji własnych.

Oddziały (zakłady) jednostki

Spółka dominująca ani spółki zależne nie posiadają oddziałów (zakładów).

Wpływ COVID-2019 na działalność grupy kapitałowej:

Wprowadzony 20 marca 2020 roku stan epidemii (Pandemia COVID-19 wywołany przez koronawirusa SARS-CoV-2) w Polsce nie miał istotnego wpływu na parametry finansowe grupy kapitałowej osiągnięte za rok 2020 roku. Zagrożenie związane z rozprzestrzenianiem się koronawirusa znalazło natomiast odzwierciedlenie w zmianie zasad organizacji pracy przez m.in. wprowadzenie możliwości pracy zdalnej, zabezpieczenie środków dezynfekcji dla pracowników czy reorganizację przestrzeni, aby zapewnić warunki pracy zgodne z zaleceniami GIS. Do dnia sporządzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego sytuacja związana z epidemią koronawirusa nie miała istotnego wpływu na działalność grupy kapitałowej ani nie wywołała konieczności korekt w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za 2020 rok, a jedynie konieczność stosownego ujawnienia.

Czynniki ryzyka dla Movie Games S.A. oraz grupy kapitałowej:

Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier relatywnie rzadko stanowią dla siebie bezpośrednią konkurencję, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Emitenta. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Emitent. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Emitent. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się

nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier charakteryzuje się wysoką dynamiką wzrostu. Jest on pochodną zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych jak również globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Z drugiej jednak strony jest on obciążony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź ulegnie załamaniu. Należy wziąć pod uwagę, iż Emitent nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmienią swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałooby niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe. Emitent dąży do minimalizacji powyższego ryzyka poprzez produkcję ok. dziesięciu gier rocznie bez ograniczeń co do platformy oraz grupy odbiorców.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Poziom zainteresowania produktami Spółki zależy w dużej mierze od zmiennych preferencji konsumentów, bieżących trendów, jakości produktu i skuteczności prowadzonych akcji marketingowych. Ze względu na mocno konkurencyjny charakter branży Spółki o uwagę użytkowników zabiegają producenci różnorodnych gier i platform. Sam rynek cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje zatem realne ryzyko wydania przez Spółkę produktu, który nie spotka się zainteresowaniem odbiorców, gdyż z różnych względów nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być np. tematyka gry nieodpowiadająca obecnym zainteresowaniom potencjalnych graczy, zbyt słaba jakość gry bądź niedostosowanie do różnych platform.

Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Rynek Spółki skorelowany jest z rozwojem rynku nowych technologii i nośników i charakteryzuje się dużą dynamiką wprowadzania nowych rozwiązań elektronicznych, artystycznych i funkcjonalnych, a także brakiem standaryzacji. Dynamiczny rozwój nowych technologii takich jak np. rzeczywistość wirtualna i rozszerzona wymusza nieustanne dostosowywanie produkowanych gier do pojawiających się rozwiązań technologicznych. Nie należy wykluczać sytuacji, w której gry zaproponowane przez Spółkę nie będą spełniały oczekiwań użytkowników, związanych z najnowszymi dostępnymi dla nich technologiami, a cały projekt okaże się nierentowny i w konsekwencji niekorzystnie wpłynie na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowane jest uzyskaniem stosownej licencji od jej twórców (zazwyczaj licencje uzyskuje się na określony produkt lub serię produktów). Oprócz konieczności monitorowania zmian na rynku i podążania za najkorzystniejszymi trendami oraz zmieniającym się zapotrzebowaniem w zakresie wyboru odpowiednich technologii, występuje ryzyko trudności negocjacyjnych lub problemów technicznych związanych z wadami poszczególnych rozwiązań, których nie da się wykryć we wczesnych stadiach produkcji gry. Minimalizacja ryzyka realizowana jest poprzez wykorzystywanie w procesie produkcji gier najbardziej sprawdzonych i uznanych rozwiązań dostępnych na rynku w postaci elastycznych silników takich jak Unreal Engine oraz Unity.

Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe jest podstawowym ryzykiem jakie spółka dostrzega z perspektywy korzystanych instrumentów finansowych. Movie Games S.A. prowadzi działalność mając na uwadze jak najbardziej optymalne rozwiązania prowadzących do możliwej redukcji kosztu przewalutowania.

Spółka podejmuje działania mające na celu redukcję ryzyka związanego z wahaniami kursu poprzez posiadanie jak największej części aktywów w walucie, w które spółka się rozlicza. Ponadto Spółka w celu redukcji kosztów przewalutowania korzysta z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Zarząd spółki dominującej oświadcza, iż Movie Games S.A. stosuje zasady ładu korporacyjnego zawarte 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 2020 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Instrumenty finansowe::

W okresie od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r. Spółka oraz Grupa 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.

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

Spółka oraz Grupa nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Grupy nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

6. Oświadczenia Zarządu

Oświadczenie zarządu spółki Movie Games S.A. w sprawie rzetelności sporządzenia sprawozdania finansowego za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.

Zarząd Movie Games S.A. S.A. oświadcza, iż wedle jego najlepszej wiedzy, **roczne jednostkowe sprawozdanie finansowe** za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r. i dane porównywalne sporządzane zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę, oraz że dane zawarte w sprawozdaniu finansowym odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie zarządu z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z prowadzoną działalnością.

Zarząd Movie Games S.A. S.A. oświadcza, iż wedle jego najlepszej wiedzy, **roczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe** za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r. i dane porównywalne sporządzane zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Grupę Kapitałową Spółki, oraz że dane zawarte w sprawozdaniu finansowym odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Grupy Kapitałowej Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie zarządu z działalności grupy zawiera prawdziwy obraz sytuacji Grupy Kapitałowej Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z prowadzoną działalnością.

Mateusz Wcześniak
Prezes Zarządu

Maciej Miąsik
Członek Zarządu

Oświadczenie zarządu spółki Movie Games S.A. w sprawie podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych.

Zarząd Movie Games S.A. oświadcza, iż podmiot uprawniony do badania sprawozdania finansowego Spółki, dokonujący badania **jednostkowego** rocznego sprawozdania finansowego Spółki za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r., 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 standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Zarząd Movie Games S.A. oświadcza, iż podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, dokonujący badania **skonsolidowanego** rocznego sprawozdania finansowego Spółki za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r., 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, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Mateusz Wcześniak
Prezes Zarządu

Maciej Miąsik
Członek Zarządu

7. Opinia i raport biegłego rewidenta z badania sprawozdania finansowego

Opinia i raport biegłego rewidenta z badania zarówno jednostkowego sprawozdania finansowego, jak i skonsolidowanego stanowi załącznik do niniejszego raportu rocznego.

8. Informacje o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego

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, zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK	Z wyłączeniem transmitowania obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrowania przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej Spółki. Wszelkie, mające znaczenie dla Akcjonariuszy jak i potencjalnych Inwestorów, informacje dotyczące zarówno zwoływania, jak i przebiegu posiedzeń Walnego Zgromadzenia, będą publikowane przez Spółkę zarówno w formie raportów bieżących, jak również są zamieszczane na stronie internetowej Spółki.
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK	
3.	<p>Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:</p> <p>3.1. podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),</p> <p>3.2. opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której Emitent uzyskuje największe przychodów,</p> <p>3.3. opis rynku, na którym działa Emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,</p> <p>3.4. życiorysy zawodowe członków organów spółki,</p> <p>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,</p>	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 (w przypadku, gdy emitent takie publikuje),	NIE	<p>Emitent nie publikował i nie zamierza publikować prognoz wyników finansowych.</p> <p>Z uwagi na specyfikę branży, w której funkcjonuje Emitent, wpływ wielu czynników na osiągnięte przez Emitenta wyniki finansowe, Emitent nie publikował i nie zamierza publikować prognoz wyników finansowych.</p> <p>Emitent nie wyklucza zmiany tego stanowiska w przyszłości.</p>
	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	
3.11. Skreślony.			
	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, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	
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,	TAK	<p>Emitent może opublikować i udzielić odpowiedzi na wybrane pytania dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, które w opinii Emitenta mają istotne znaczenie dla przebiegu obrad i/lub uchwał podejmowanych przez WZA (z uwzględnieniem zakazów</p>

			wynikających z obowiązujących przepisów prawa).
	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	
	3.22. Skreślony.		
	3.23. 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.	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 zamierza prowadzić politykę informacyjną z uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. Spółka nie zamierza jednak wykorzystywać sekcji relacji inwestorskich znajdującej się na stronie www.GPWInfoStrefa.pl. Wszelkie istotne informacje

			mające wpływ na bieżącą działalność Emitenta są publikowane w formie raportów bieżących i okresowych (system EBI i ESPI) oraz publikowane na stronie internetowej Emitenta.
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:		
	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.	NIE	Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy stanowi tajemnicę handlową.
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 spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	Spółka planuje przynajmniej raz w roku organizować publicznie dostępne spotkania z inwestorami, analitykami, mediami.
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	TAK	

	umożliwiający podjęcie decyzji inwestycyjnej.		
13.	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewnić 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 Kodeksu spółek handlowych, 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 Kodeksu spółek handlowych.	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	
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, 	NIE	<p>W opinii Zarządu, mając na uwadze skalę działalności Spółki, raporty miesięczne nie stanowiłyby wartości dodanej dla obecnych i potencjalnych akcjonariuszy Spółki.</p> <p>Wszelkie istotne informacje mające wpływ na bieżącą działalność Emitenta są publikowane w formie raportów bieżących i okresowych (system EBI i ESPI) oraz publikowane na stronie internetowej Emitenta.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> 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. 		
16a.	<p>W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p>	TAK	
17.	Skreślony.		