



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI MEGAPIXEL STUDIO S.A.

ZA OKRES 01.01.2022-31.12.2022

Gdynia, 21.03.2023 r.

Pismo przewodnie Zarządu Spółki

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

przekazujemy na Państwa ręce raport roczny podsumowujący podjęte i zrealizowane przez nasz zespół działania w 2022 r.

Najważniejszym wydarzeniem w ubiegłym roku obrotowym była premiera gry pt. „THE HOUSE OF THE DEAD: Remake”, która zapewniła największe przychody w 2022 roku. Produkcja została wydana na najważniejszych platformach dystrybuujących gry w formie elektronicznej oraz w formie pudełkowej. Gra znalazła nabywców na całym świecie, a jej przygotowanie na różnorodne konsole jak: Nintendo Switch, PlayStation 4 i PlayStation 5, Xbox One i Xbox Series S/X oraz na PC potwierdza potencjał i wszechstronność zespołu developerskiego w Spółce.

Obecnie pracujemy nad kilkoma produkcjami, w tym nad grą „Panzer Dragoon II Zwei: Remake”, czyli drugą częścią znanego już graczom tytułu „Panzer Dragoon: Remake” oraz nad sequelem pierwszej części „THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake”. Kolejnym tytułem w bogatym portfolio realizowanych gier jest ogłoszony w 2022 roku „FRONT MISSION 3: Remake”, który ma być wydany na konsolę Nintendo Switch. Dodanie tego tytułu do portfolio jest bardzo dobrą informacją i oczekujemy, że jego premiera zwiększy dochody Spółki w przyszłości.

Należy także pamiętać, że w 2022 roku nastąpiła intensyfikacja produkcji gry pt. „Fear Effect: Reinvented”, którą uznajemy za najbardziej czasochłonną z powodu zastosowanych w niej technik. Premiera tego tytułu jeszcze nie jest określona, ale jest ona na zaawansowanym etapie produkcji.

Oczywiście to tylko skrócony opis naszej działalności. Aby być na bieżąco z realizowanymi przez nas projektami, zachęcamy do zapoznania się z całą treścią sprawozdania, a także do odwiedzenia korporacyjnej strony internetowej Spółki: www.megapixel-studio.com

Z poważaniem,

Zbigniew Dębicki
Członek Zarządu
MegaPixel Studio S.A.

Artur Grzegorzyn
Członek Zarządu
MegaPixel Studio S.A.

Spis treści

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.....	8
1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki.....	8
1.1.7. Posiadane udziały w innych spółkach	8
1.1.8. Wybrane dane finansowe Spółki	9
1.2. Zakres działalności Spółki.....	10
1.2.1. Profil działalności Spółki	10
1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży	11
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	12
3. Aktualny i przewidywany rozwój Spółki	13
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	13
5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	14
6. Pozostałe informacje.....	21
7. Oświadczenia Zarządu Spółki.....	22
8. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego	23

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent został utworzony aktem zawiązania Spółki podpisanym 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 2022 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 2022 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

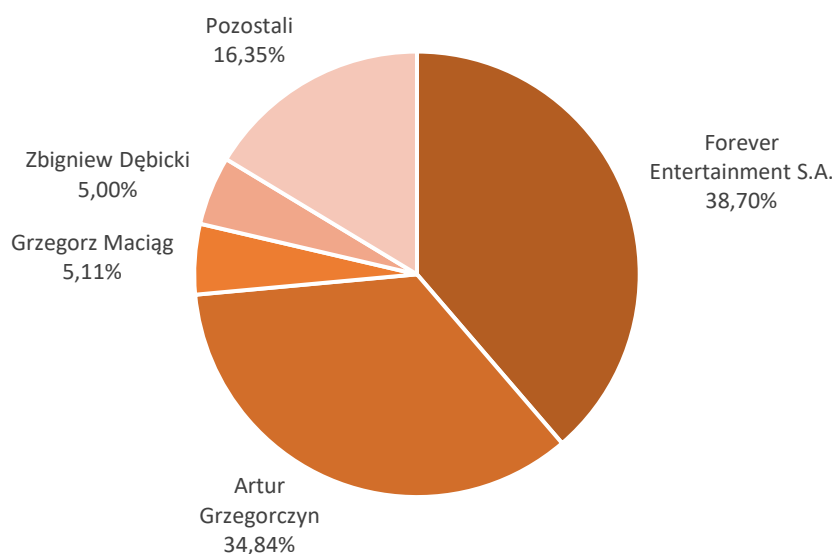
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2022 r.

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) na dzień 31 grudnia 2022 r.



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ZA 2022 ROK



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

Źródło: Emitent

W okresie od zakończenia 2022 roku obrotowego do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w strukturze akcjonariatu Emitenta miała miejsce jedna istotna zmiana obejmująca zmianę stanu posiadania Pana Artura Grzegorzczyna. W związku ze wspomnianą zmianą struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania prezentuje się następująco:

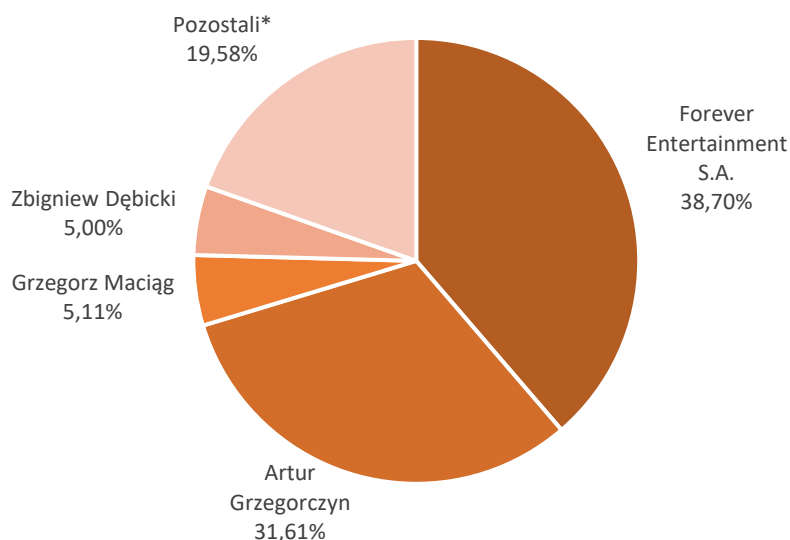
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień sporządzenia niniejszego raportu.

Akcyonariusz	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	391 980	31,61%	391 980	31,61%
Grzegorz Maciąg	63 343	5,11%	63 343	5,11%
Zbigniew Dębicki	62 000	5,00%	62 000	5,00%
Pozostali*	242 777	19,58%	242 777	19,58%
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) na dzień sporządzenia niniejszego raportu.



* 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 2022 w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

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

W trakcie 2022 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie zaszły żadne zmiany w składzie Zarządu Spółki.

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 2022 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był 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.

W dniu 13 czerwca 2022 r. na mocy uchwały nr 18 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia ze składu Rady Nadzorczej Emitenta odwołana została Pani Izabela Piasecka, a w jej miejsce powołana została Pani Marta Piątek. Ponadto do dnia 31 grudnia 2022 r. oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Rady Nadzorczej Spółki nie zaszły żadne dodatkowe zmiany.

W związku z powyższym na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej 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,
- Marta Piątek – 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, 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 31.12.2022 r. średni kurs wyniósł 4,6899.

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.- 31.12.2022 r. wyniosła 4,6883.

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
2022	4,6899	4,6883

Źródło: NBP

Wybrane pozycje bilansu Emitenta

Wyszczególnienie	Stan na dzień 31.12.2022 r.	Stan na dzień 31.12.2021 r.	Stan na dzień 31.12.2022 r.	Stan na dzień 31.12.2021 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Kapitał własny	1 636 297,44	1 257 864,27	348 898,15	273 484,43
Należności długoterminowe	-	-	-	-
Należność krótkoterminowe	219 592,01	123 012,67	46 822,32	26 745,37
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	22 073,24	621,45	4 706,55	135,12
Zobowiązania długoterminowe	137 953,58	158 535,85	29 415,04	34 468,81
Zobowiązania krótkoterminowe	3 056 259,99	2 644 250,02	651 668,48	574 911,95
Suma bilansowa	4 884 664,48	4 060 650,14	1 041 528,49	882 865,19

Źródło: Emitent

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ZA 2022 ROK



Wybrane pozycje z rachunku zysków i strat Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres	Za okres	Za okres	Za okres
	od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przychody netto ze sprzedaży	6 479 059,82	3 225 399,24	1 381 963,57	704 620,26
Amortyzacja	162 640,38	113 473,75	34 690,69	24 789,46
Zysk/strata na sprzedaży	1 232 484,09	- 406 107,68	262 885,07	- 88 718,23
Zysk/strata na działalności operacyjnej	1 227 771,50	- 451 065,30	261 879,89	- 98 539,66
Zysk/strata brutto	1 187 499,77	- 508 231,35	253 290,06	-111 028,15
Zysk/strata netto	1 082 228,51	- 449 308,64	230 836,02	- 98 155,90

Źródło: Emitent

Wybrane pozycje z rachunku przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres	Za okres	Za okres	Za okres
	od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	-712 029,95	- 62 556,63	-151 873,80	- 13 666,11
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej	-107 505,44	- 121 897,41	-22 930,58	-26 629,69
Przepływy pieniężne z działalności finansowej	840 987,18	- 34 695,41	179 379,98	- 7 579,55
Przepływy pieniężne netto razem	21 451,79	- 219 149,45	4 575,60	- 47 875,36

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 pierwszy własny tytuł.

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. Wynagrodzenie dodatkowe stanowi 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. Umowy zawarte w ten sposób upodabniają 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 rozliczany jest etap produkcja gry. Następnie po rekuperacji kosztu produkcji, ustalonego dla każdego tytułu osobno z wydawcą, Spółka osiąga dochody równe przychodom ze sprzedaży (wynagrodzenie dodatkowe).

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 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2022 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Termin wydania	Zakres prac
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	Nintendo Switch	31.03.2022 (pre-order)	produkcja remake
	PlayStation 4	28.04.2022	produkcja remake
	Xbox One	28.04.2022	produkcja remake
	PC	28.04.2022	produkcja remake
	Xbox Series S/X	23.09.2022	produkcja remake
	PlayStation 5	20.01.2023	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
Panzer Dragoon II Zwei: Remake	bez podanej daty	platforma niepodana	produkcja remake gry
THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake	bez podanej daty	platforma niepodana	produkcja remake gry
FRONT MISSION 3: Remake	bez podanej daty	Nintendo Switch	produkcja remake gry
Fear Effect: Reinvented	bez podanej daty	Nintendo Switch, PC, PS4, Xbox	produkcja remake gry
Iesabel Remake	bez podanej daty	Nintendo Switch	produkcja remake gry
Kirigami Adventure	bez podanej daty	Nintendo Switch	produkcja gry

* planowany termin wydania gry jest orientacyjny i 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 okresie 2022 roku obrotowego Spółka realizowała działalność głównie w podstawowym zakresie operacyjnym tj. w tworzeniu remake'ów klasycznych tytułów, portowaniu znanych tytułów na inne platformy oraz produkcji gry własnej.

W trakcie 2022 roku oraz po jego zakończeniu, tj. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka zakończyła produkcję gry pt. „THE HOUSE OF THE DEAD: Remake”, która została dostosowana do rozgrywki na platformach: Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One, Google Stadia (zamkniętej w 2023 roku), Xbox Series X i Xbox Series S, a także PlayStation 5.

W trakcie konferencji Nintendo Direct, która miała miejsce w dniu 13 września 2022 r. zapowiedziano premierę kolejnej trzeciej części remake'u znanego tytułu „FRONT MISSION 3”. Jest to ostatnia część trylogii wydawanej przez Forever Entertainment S.A. na konsolę Nintendo Switch. Spółka kontynuuje prace związane z dostosowaniem klasycznej gry do nowych technologii i na moment sporządzenia niniejszego sprawozdania nieznanym jest jeszcze szczegółowy termin premiery.

Ponadto w 2022 roku Spółka koncentrowała się na produkcji gry „Fear Effect: Reinvented”, która będzie jedną z największych produkcji w historii Spółki pod względem wielkości budżetu jej realizacji. „Fear Effect: Reinvented” to przygodowa gra akcji produkowana przez MegaPixel Studio S.A., a wydana zostanie przez Forever Entertainment S.A. Gra ta będzie oparta na oryginalnej historii, rozszerzonej do trzech oddzielnych kampanii (nowa rozgrywka), grafiką i sterowaniem.

Będzie w niej także wprowadzona nowoczesna kamera, dająca spojrzenie na rozgrywkę z perspektywy trzeciej osoby.

W trakcie 2022 roku obrotowego miała miejsce zmiana adresu Spółki. Obecne lokalizacja biura Spółki znajduje się w Pomorskim Parku Naukowo-Technicznym, pod adresem al. Zwycięstwa 96/98 w Gdyni (kod pocztowy: 81-451).

W dniu 10 października 2022 r. miały miejsce obrady Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, którego celem było przegłosowanie zmian w Statucie obejmujących szereg zmian doprecyzowujących zasady ładu korporacyjnego Spółki. Zmiany Statutu zostały zarejestrowane w dniu 21 listopada 2022 r.

Po zakończeniu 2022 roku obrotowego, w dniu 13 stycznia 2023 r. Spółka otrzymała informację dotyczącą sprzedaży części akcji posiadanych przez Pana Artura Grzegorzczyna, Członka Zarządu Emitenta. Transakcja zrealizowana została w celu zwiększenie płynności obrotu akcjami Spółki w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect. W związku z tą transakcją oraz faktem, iż umowa czasowego wyłączenia możliwości rozporządzenia akcjami typu lock-up określona w treści Dokumentu Informacyjnego Spółki z dnia 22 czerwca 2021 r., wygasła z uwagi na upływ terminu, Pan Artur Grzegorzczyn zdecydował się przyjąć nowe dodatkowe zobowiązanie do czasowego wyłączenia możliwości rozporządzania posiadanymi akcjami. Nowe zobowiązanie obowiązuje przez 6 miesięcy liczonych od dnia 13 stycznia 2023 roku.

3. Aktualny i przewidywany rozwój Spółki

MegaPixel Studio S.A. zakończył produkcję istotnego remake'a gry „THE HOUSE OF THE DEAD: Remake”, z którego otrzymywała wynagrodzenie dodatkowe w 2022, tj. po rekuperacji kosztów produkcji i marketingu.

MegaPixel Studio S.A. zakłada dalszy rozwój jako studio deweloperskie specjalizujące się w tworzeniu remake'ów klasycznych tytułów. Dodatkowo Spółka zajmuje się portowaniem gier na Nintendo Switch i na wszystkie najbardziej popularne platformy, a także kreowaniem gier o własnym IP.

Spółka w latach kolejnych planuje tworzenie 2-3 remake'ów gier rocznie, portowanie do kilku 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 S/X. oraz na Amazon Luna.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

• PRZYCHODY NETTO ZE SPRZEDAŻY I ZRÓWNANE Z NIMI

Na koniec 2022 r. wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi wypracowana przez MegaPixel Studio S.A. wyniosła 6.479.059,82 PLN i była wyższa o 100,87% w porównaniu do 2021 roku. Przychody ze sprzedaży produktów wzrosły o 278,53% r/r do wartości 4.981.131,75 PLN na koniec 2022 roku, a zostały osiągnięte głównie dzięki premierze gry „THE HOUSE OF THE DEAD: Remake” w kwietniu 2022 roku i jej

dalszej sprzedaży. Ponadto, Spółka intensywnie pracowała nad grą „FRONT MISSION 3: Remake”, co spowodowało rozpoznanie przychodów z jej realizacji.

MegaPixel Studio S.A. realizuje tytuły zgodnie planem produkcyjnym, w tym także tytuły jeszcze niezapowiedziane. Wszystkie produkcje, w tym przede wszystkim w z segmentu gier remake mają istotnie większe budżety produkcyjne, a także większe potencjały sprzedażowe.

• KOSZTY I ZMIANA STANU PRODUKTÓW

Na dzień bilansowy koszty działalności operacyjnej MegaPixel Studio S.A. wyniosły 5.246.575,73 PLN i wzrosły o 44,5% r/r w porównaniu do roku poprzedniego. Wzrost kosztów operacyjnych Spółki związany był głównie ze wzrostem wynagrodzeń wraz z narzutami o 49,7% r/r do łącznej kwoty 4.168.063,39 PLN na koniec 2022 roku. Koszty osobowe stanowiły około 80% w strukturze wszystkich kosztów operacyjnych w 2022 roku, co jest charakterystyczne dla studiów deweloperskich.

Na dzień 31.12.2022 r. wartość pozycji Zmiana stanu produktów w RZiS Spółki wynosiła 1.497.928,07 PLN i była niższa o 411.159,00 w porównaniu do jej wartości za 2021 rok. Wartość Zmiany Stanu Produktów za 2022 rok uwzględnia rozliczenie kosztów produkcji gry „THE HOUSE OF THE DEAD: Remake” oraz częściowe rozliczenia prac „FRONT MISSION 3: Remake”. Natomiast utrzymująca się wciąż duża wartość tej pozycji wiąże się z kontynuacją prac nad innymi tytułami, w tym głównie „Fear Effect: Reinvented”.

• ZYSKI I MARŻE

MegaPixel Studio S.A. osiągnęła zysk operacyjny za 2022 rok w wysokości 1.227.771,50 PLN w porównaniu do straty -451.065,30 PLN z działalności operacyjnej poniesionej w poprzednim roku obrotowym. Zysk EBITDA za 2022 rok wyniósł 1.390.411,88 PLN. Jednocześnie zysk netto Spółki za 2022 rok wyniósł 1.082.228,51 PLN wobec straty netto wykazanej w wartości -449.308,64 za poprzedni rok obrotowy. Wraz ze wzrostami zysków Spółki, nastąpił wzrost jej rentowności EBITDA do 21,5% na dzień 31.12.2022 roku w porównaniu do -10,5% z roku poprzedniego, a także odpowiednio rentowności netto do 16,7% z -13,9%.

MegaPixel Studio S.A. w 2023 roku i w kolejnych latach nadal będzie koncentrowała się współpracy z wydawcą Forever Entertainment S.A., co powinno wpłynąć na dalszą poprawę rentowności z produkcji i udziału w przychodach ze sprzedaży gier typu remake, a zmiany organizacyjne powinny przełożyć się na wzrost efektywności kosztowej działalności.

5. 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 Grzegorzczyn, 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 Grzegorzczyn, a także Forever Entertainment S.A. złożyli zobowiązania ograniczające zbywanie posiadanych akcji.

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'ie 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 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 zdywersyfikowanej działalności całej Grupy Forever na jednym rynku gier wideo, dlatego konkurencji

pomiędzy spółkami z grupy z 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 konkurowania 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 sporządzenia 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 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 upubliczniczonych 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 czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką 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, THE HOSE OF THE DEAD: Remake, czy „FRONT MISSION 3: Remake” których realizacja budzi zainteresowanie utalentowanych informatyków i grafików z terenu całej Polski.

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.

6. Pozostałe informacje

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

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2022 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

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

W roku obrotowym 2022 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 2022 r. do 31 grudnia 2022 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.

7. 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 Grzegorzczyn

Członek Zarządu MegaPixel Studio S.A.

8. Stosowanie zasad ładu korporacyjnego

W dniu 18 marca 2022 r. 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 2022 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, umożliwić 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>	

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ZA 2022 ROK



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>	

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ZA 2022 ROK



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 Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	<u>TAK</u>	
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	<u>NIE</u>	Spółka prowadzi politykę informacyjną

		indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.GPWInfoStrefa.pl .		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.	Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <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, 	<u>NIE</u>	Specyfika przedmiotu działalności Spółki może skutkować dużą nierównomiernością osiągniętych wyników finansowych,

	<ul style="list-style-type: none"> zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego. 		<p>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 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.	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.	TAK	
17.	(skreślony)	-	