



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
MEGAPIXEL STUDIO S.A.**

ZA OKRES

OD 1 STYCZNIA DO 31 GRUDNIA 2024 R.

Gdynia 19.03.2025 r.

Spis treści

1. Charakterystyka spółki	3
1.1. Informacje Podstawowe	3
1.1.1. Dane jednostki	3
1.1.2. Przedmiot działalności	4
1.1.3. Kapitał zakładowy	4
1.1.4. Struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu	5
1.1.5. Zarząd Spółki	6
1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki	6
1.1.7. Posiadane udziały w innych spółkach	6
1.2. Zakres działalności Spółki	7
1.2.1. Profil działalności Spółki	7
1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży	8
1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży	8
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	8
3. Badania i rozwój	9
4. Aktualny i przewidywany rozwój Spółki	10
5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	10
6. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	11
7. Pozostałe informacje	18

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). MegaPixel Studio S.A. został zarejestrowany w KRS w dniu 6 grudnia 2018 r. na mocy postanowienia nr sygn. GD.VIII NS-REJ.KRS/23181/18/322, wydanego przez Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem 0000757077.

Zgodnie z treścią § 4 ust. 1 Statutu Spółki czas trwania Spółki jest nieograniczony.

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

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 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosi 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.

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ZA 2024 ROK



Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2024 r. i do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

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%

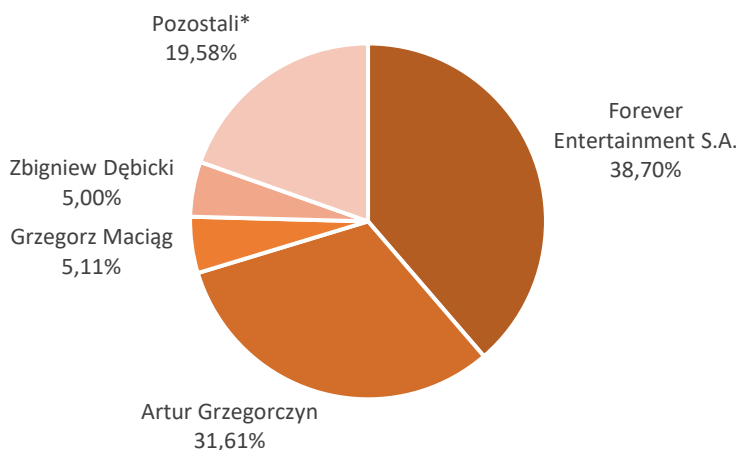
1.1.4. Struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2024 r. i do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Forever Entertainment S.A.	479 900	38,70%	479 900	38,70%
Artur Grzegorzczyn	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

Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień 31 grudnia 2024 r. i do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania



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

1.1.5. Zarząd Spółki

W roku obrotowym 2024 w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

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

W trakcie 2024 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:

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

1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2024 r. w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodziły następujące osoby:

- 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-Grzegorzczyn – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 16 kwietnia 2024 r. do Spółki wpłynęła rezygnacja Pani Marty Piątek-Grzegorzczyn z funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 31 maja 2024 r. 26 czerwca 2024 r., na podstawie Uchwały nr 17, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta powołało Pana Marcina Chylińskiego do składu Rady Nadzorczej Spółki.

W związku z powyższym, na dzień 31 grudnia 2024 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,
- Marcin Chyliński – 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 (aktualnie w likwidacji). Kapitał zakładowy Mechano Games S.A. w likwidacji 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. w likwidacji.

Spółka Mechano Games S.A. w likwidacji specjalizowała 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 tworzyła własne produkcje.

Dnia 10 listopada 2023 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Mechano Games S.A., które podjęło uchwałę o rozwiązaniu Mechano Games S.A. i otwarciu likwidacji spółki.

Akcjonariusze Mechano Games S.A., podczas NWZA 23 stycznia 2024 roku, podjęli uchwałę w sprawie zatwierdzenia bilansu otwarcia likwidacji.

Powodem decyzji o likwidacji były rosnące koszty produkcji gier oraz wydłużające się terminy ukończenia projektów, co znacząco wpłynęło na sytuację finansową spółki.

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

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 i produkcji remake'ów klasycznych tytułów. Dodatkowo Spółka zajmuje się portowaniem gier na Nintendo Switch i pozostałe platformy do dystrybucji gier w postaci elektronicznej, a także w wersji pudełkowej.

MegaPixel Studio S.A. jest połączeniem doświadczenia głównych akcjonariuszy Spółki i osób nią zarządzających, co umożliwiło zbudowanie modelu biznesowego o dużym potencjale wzrostu.

Zlecenia produkcji remake'ów i portowania gier Spółka realizuje na podstawie umów zawartych z Forever Entertainment S.A. z siedzibą w Gdyni, która posiada 38,70% udziału w kapitale zakładowym oraz udziału w głosach na walnym zgromadzeniu Spółki. 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, a także o podatki, opłaty licencyjne oraz opłaty pobierane przez platformy dystrybucji gier. Umowy zawarte w modelu opłata za produkcję plus udział w przychodach ze sprzedaży są zbliżone do modelu produkcji gier własnych sprzedawanych za pośrednictwem wydawcy.

Forever Entertainment S.A. pełni rolę wydawcy gier produkowanych przez Emitenta, dlatego w sensie ekonomicznym pełni rolę płatnika jego udziału w przychodach ze sprzedaży gier, których odbiorcą końcowym są zawsze gracze nabywający gry wyprodukowane przez Spółkę.

Gry wyprodukowane przez Spółkę 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 platformy dystrybucyjnej Nintendo eShop. Ponadto gry wyprodukowane przez Spółkę są sprzedawane w formie fizycznej (pudełkowej). MegaPixel Studio S.A. również otrzymuje wynagrodzenie dodatkowe ze sprzedaży gier sprzedawanych w tej formie.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W 2024 roku i do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie miała miejsce żadna premiera gry produkowanej przez Emitenta.

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

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

Planowane premiery gier*

Gra	Planowany termin premiery*	Platforma	Zakres prac
THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake	Wiosna 2025	Nintendo Switch / PlayStation4 / PlayStation5 / Xbox One / Xbox Series S/X / PC Steam / PC GOG	produkcja remake gry
FRONT MISSION 3: Remake	2025	Nintendo Switch	produkcja remake gry
Haunted Memories: The Return	2025	PC	produkcja gry
Panzer Dragoon II Zwei: Remake	bez podanej daty	platforma niepodana	produkcja remake gry
Iesabel Remake	bez podanej daty	Nintendo Switch	produkcja remake gry
Kirigami Adventure	bez podanej daty	Nintendo Switch, PC	gra własna

* planowany termin premiery tytułu może ulec zmianie.

Tytuł (pogrubiony): duży potencjał sprzedaży tytułu (w opinii Zarządu Spółki).

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

W roku 2024 r. Spółka kontynuowała prace nad produkcją gier obcych z pozyskanym IP, w tym gier remake, których tytuły są wymienione w harmonogramie premier, przedstawionym w punkcie 1.2.3. niniejszego raportu. Oprócz rozliczeń z tytułu zawartych umów Emitent dodatkowo otrzymał finansowanie na produkcję gier przez wydawcę i koproducenta (Forever Entertainment S.A.).

W dniu 12 stycznia 2024 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie, na którym m.in. przyjęto uchwałę w przedmiocie dalszego istnienia Spółki i kontynuowania działalności Emitenta.

W dniu 16 kwietnia 2024 r. do Spółki wpłynęła rezygnacja Pani Marty Piątek-Grzegorzyn z funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 31 maja 2024 r.

Na targach Tokyo Games Show (wrzesień 2024) miała miejsce premiera Demo Gameplay gry pt. „FRONT MISSION 3: Remake”, które spotkało się z dużym zainteresowaniem ze strony graczy i fanów tego tytułu.

Dnia 24 września 2024 r. Emitent podpisał z PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie (spółką wpisaną na listę firm audytorskich, prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego, pod numerem 2696) umowę na przeprowadzenie badania sprawozdań finansowych Spółki za 2024 i 2025 rok obrotowy.

Dnia 10 stycznia 2025 roku Emitent poinformował o rozpoczęciu oficjalnej kampanii marketingowej gry pt. „THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake” (Gra, Tytuł). W tym dniu, na kanałach serwisów społecznościowych wydawcy, tj. spółki Forever Entertainment S.A., zaprezentowano pierwsze materiały z niniejszego Tytułu. Premierę Tytułu zaplanowano na wiosnę roku 2025. Dokładna data premiery zostanie przekazana do informacji publicznej po jej ustaleniu. Po premierze Tytułu Spółka będzie otrzymywała wynagrodzenie w postaci udziału w zyskach od każdego sprzedanego egzemplarza Gry zgodnie z zasadami zawartymi w umowie z wydawcą.

3. Badania i rozwój

W 2024 roku Spółka koncentrowała swoje działania badawczo-rozwojowe na opracowywaniu innowacyjnych narzędzi wspierających proces tworzenia gier komputerowych. W szczególności skupiono się na trzech kluczowych projektach, które mają na celu usprawnienie produkcji gier poprzez automatyzację oraz uproszczenie wielu aspektów technicznych.

1. “Turned Based RPG” Framework (Unity3D)

Jednym z kluczowych projektów był gotowy prefabrykat przeznaczony do tworzenia turowych gier bitewnych RPG (tzw. "Turn-Based RPG"). Narzędzie to zostało zaprojektowane z myślą o najbardziej wymagających produkcjach, w szczególności w kontekście remake'ów klasycznych tytułów RPG.

2. “Rail-shooter” Framework (Unity3D)

Drugim innowacyjnym narzędziem opracowanym przez Spółkę w 2024 roku był prefabrykat projektu przeznaczonego do gier typu "celowniczek" (rail shooter). W tego rodzaju produkcjach kamera podąża po ustalonej ścieżce, a głównym wyzwaniem dla gracza jest eliminacja pojawiających się na ekranie przeciwników.

3. Multi-platform Input System (Unity3D)

Trzecim kluczowym narzędziem opracowanym przez Spółkę w 2024 roku był wielofunkcyjny system obsługi urządzeń wejściowych, przeznaczony do użytku na różnych platformach, w tym PC, PlayStation, Xbox oraz Nintendo Switch.

4. Aktualny i przewidywany rozwój Spółki

MegaPixel Studio S.A. kontynuuje prace nad realizacją produkcji: "Panzer Dragoon II Zwei: Remake", "THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake", "FRONT MISSION 3: Remake" oraz pozostałych tytułów wskazanych w punkcie 1.2.3. powyżej.

Należy podkreślić, że pierwsze części gier remake, tj. "Panzer Dragoon: Remake" (wydana w 2020 r.) i "THE HOUSE OF THE DEAD: Remake" (wydana w 2022 r.), cieszyły i nadal cieszą się dużym zainteresowaniem ze strony graczy, przez co mają największy pozytywny wpływ na wyniki finansowe Spółki w ostatnich latach obrotowych. Zarząd Spółki oczekuje, iż wydanie sequeli tych remake'ów oraz tytułu „FRONT MISSION 3: Remake” przyczyni się do znacznej poprawy wyników Spółki w 2025 roku i w latach następnych.

Spółka w latach kolejnych planuje tworzenie gier typu remake i portowanie do kilku gier rocznie we współpracy z polskimi i zagranicznymi studiami deweloperskimi i w oparciu o pozyskane licencje. Do czasu trwałej poprawy przepływów pieniężnych Zarząd wstrzymuje prace nad realizacją tytułu własnego jako produkcji wyższego ryzyka. Celem osiągnięcia dochodowości Zarząd Emitenta przeprowadził w Spółce reorganizację tak, aby wielkość i składy zespołów deweloperskich były dopasowane do wielkości realizowanych produkcji. Zespoły te będą wyceniane na podstawie terminowości i jakości realizowanych prac.

MegaPixel Studio S.A. zakłada dalszy rozwój jako studio deweloperskie specjalizujące się w tworzeniu remake'ów klasycznych tytułów i portowanie gier na wszystkie istotne platformy sprzętowe jak: Nintendo Switch (także nowej generacji), PlayStation 4 i PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series S/X oraz PC (Steam, Epic Games i GOG).

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

• PRZYCHODY NETTO ZE SPRZEDAŻY I ZRÓWNANE Z NIMI

Na dzień 31.12.2024 r. wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi wypracowana przez MegaPixel Studio S.A. wyniosła 2.963.342,10 PLN i była niższa o 48,32% w porównaniu do 2023 roku. Przychody ze sprzedaży produktów zmalały o 56,21% r/r do wartości 1.395.523,54 PLN na koniec 2024 roku, z wartości 3.187.109,91 PLN za 2023 rok. W 2024 roku zmiana stanu produktów wyniosła 1.567.818,56 PLN, spadek o 38,45% w porównaniu do wartości 2.547.462,83 PLN za 2023 rok.

• KOSZTY OPERACYJNE

Na dzień bilansowy koszty działalności operacyjnej MegaPixel Studio S.A. wyniosły 3.242.821,82 PLN i spadły o 40,85% r/r w porównaniu do wartości 5.482.626,83 PLN za rok poprzedni. Największy spadek kosztów Spółka odnotowała w wynagrodzeniach wraz z narzutami, które na koniec 2024 roku wyniosły 1.905.651,67 PLN i były mniejsze o 51,40% w porównaniu do wartości 3.921.290,64 PLN za 2023 rok.

• ZYSKI I MARŻE

Na koniec 2024 roku MegaPixel Studio S.A. odnotowała stratę EBITDA w wysokości 126.568,39 PLN, wobec straty EBITDA na poziomie 2.246.041,61 PLN za 2023 rok.

W rezultacie ponoszenia kosztów finansowania działalności pożyczkami Spółka wykazała stratę brutto w wysokości -764.155,37 PLN, w porównaniu do straty brutto w wysokości -2.763.480,30 PLN za rok 2023. Strata

netto Spółki na dzień 31.12.2024 roku wyniosła -690.781,11 PLN, wobec straty netto -2.523.862,59 PLN za rok 2023.

Rentowność EBITDA Spółki wyniosła -4,3% w 2024 roku, w porównaniu do -39,2% za rok 2023. Ujemna rentowność netto zmniejszyła się do -23,3% w 2024 r. z -44,0% w 2023 r.

W 2025 roku planowana jest premiera „THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake”, co według Zarządu MegaPixel Studio S.A. powinno pozytywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki oraz jej płynność finansową w roku 2025 oraz latach kolejnych. Spółka dąży do osiągnięcia optymalizacji kosztowej w ramach działalności deweloperskiej, w tym prac nad tytułami gier „FRONT MISSION 3: Remake” oraz „Panzer Dragoon II Zwei: Remake”.

6. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

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

Ryzyko związane z ujemnym kapitałem własnym

MegaPixel Studio S.A., na dzień 31 grudnia 2024 r., posiada ujemny kapitał własny w wysokości -1 578.346,26 zł, co wynika głównie z odpisu jednego tytułu w roku 2023, o czym Emitent informował w raporcie ESPI nr 11/2023 z dnia 8 września 2023 r, oraz raporcie ESPI nr 12/2023 z dnia 27 października 2023 r.

W 2023 roku Zarząd Emitenta zapoczątkował wprowadzanie działań reorganizacyjnych, mających na celu w pierwszej kolejności dokończenie produkcji trzech głównych tytułów gier remake, a także dostosowanie kosztów działalności do aktualnych potrzeb Spółki. Działania te były kontynuowane przez cały rok 2024. W wyniku wprowadzenia wspomnianych działań nastąpiła stabilizacja wyników Spółki na poziomie operacyjnym, a zmniejszenie kapitałów nastąpiło w wyniku poniesionych kosztów finansowych, tj. naliczonych odsetek od otrzymanych pożyczek. Zarząd Emitent oczekuje, iż po premierach istotnych tytułów, Spółka osiągnie dodatnie kapitały własne, a także, po premierach kolejnych tytułów, docelowo nastąpi trwała poprawa kondycji finansowej Emitenta. Pomimo szybkiego podjęcia działań przez Zarząd Spółki istnieje ryzyko, że efekty z ich wdrożenia będą mniejsze albo osiągnięte w późniejszym czasie.

W opinii Zarządu Spółki i na podstawie konserwatywnych założeń budżetowych przyjętych na najbliższe lata omawiane ryzyko występuje w stopniu ograniczonym do minimum.

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/lub jego następcę, konsolę Nintendo Switch 2 oraz pozostałe platformy. Planuje także powrót do kreowania własnych marek jako kolejny etap rozwoju swojej działalności. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków na 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

W działalności Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kwalifikacje kadry zarządzającej i kadry kierowniczej 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.

Przedmiotowe ryzyko minimalizowane jest 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.

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 produkowanych przez Emitenta, dlatego w sensie ekonomicznym pełni rolę płatnika jego udziału w przychodach ze sprzedaży gier, których odbiorcą końcowym są zawsze gracze nabywający gry produkowane przez Spółkę. W konsekwencji, pomimo powyższego poziomu transakcji powiązanych, sytuacja finansowa Emitenta jest w pełni zależna od rynkowego popytu graczy na tworzone remake'i oraz portowane gry. Ponadto, pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, współpraca Spółki z Forever Entertainment S.A. układa się bardzo dobrze.

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

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

MegaPixel Studio S.A. jest powiązany kapitałowo z Forever Entertainment S.A., podobnie jak 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 podmioty, które w początkowej fazie rozwoju konkurują pomiędzy sobą w kontekście pozyskiwania zleceń i produkcji. Związane jest to z prowadzeniem zdywersyfikowanej działalności przez Forever Entertainment S.A. i działalnością spółek z nią powiązanych na jednym rynku gier wideo. Tworzenie nowych podmiotów przez 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 powiązanych z Forever Entertainment S.A. może wzrosnąć. Forever Entertainment S.A., ze względu na fakt posiadania istotnego udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu Emitenta może podejmować działania, które negatywnie wpłyną na sytuację gospodarczą, majątkową i finansową MegaPixel Studio S.A.. Z drugiej strony na przykładzie Spółki należy wskazać, iż pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, z podmiotami powiązanych z Forever Entertainment S.A, oraz samym Forever Entertainment S.A. prowadzona jest współpraca na warunkach rynkowych, która do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania 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 niniejszego sprawozdania jeden Członek Zarządu, tj. Pan Zbigniew Dębicki, oraz czterech Członków Rady Nadzorczej Emitenta, tj. Pan Zbigniew Szachniewicz, Pani Kamila Dębicka, Pani Aleksandra Wrona oraz Pan Marcin Chyliński, 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 nie było sytuacji konfliktu interesów. W związku z powyższym 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 powiązanych, 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. W związku z tym nie można wykluczyć, że pomimo zakończenia fazy produkcji gry, wydawca 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). 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 własnych

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 dla lepszej 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, niepowiązanymi 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 wykonywane 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 produkowanych przez Spółkę. Należy wskazać, iż w sensie ekonomicznym wydawca pełni rolę płatnika jego udziału w przychodach ze sprzedaży gier, których odbiorcą końcowym są gracze nabywający gry produkowane przez Spółkę. 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 przez 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 produkowanych przez Spółkę za pośrednictwem dedykowanych platform do dystrybucji gier w postaci elektronicznej. W sytuacji, gdyby Spółka podjęła decyzję o samodzielnym wydawaniu gier w tych samych kanałach dystrybucyjnych, to powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę dodatkowych kosztów, w tym kosztów marketingu, 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 mogłoby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami, realizuje prace w większości poprzez umowy o dzieło. Umowy te zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę.

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

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych Kontrahentów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez wydawcę gier. 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 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 związanych z branżą gamingową 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 HOUSE 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 zaintrygować 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 gier wyprodukowanych przez Spółkę. 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 pośrednio na rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz za granicą. 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 wystąpienia globalnych pandemii i zdarzeń losowych

W dniu 1 lipca 2023 r. na terenie Polski zniesiony został stan zagrożenia epidemicznego spowodowany zakażeniami wirusem SARS-CoV-2. Zarząd Spółki w trakcie trwania pandemii na bieżąco monitorował rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się koronawirusa SARS-CoV-2 i jego wpływu na działalność Spółki. Zarząd zaznacza, że pomimo zakończenia stanu zagrożenia epidemicznego nadal kontynuuje monitorowanie czynników globalnych, które mogłyby wskazywać na kolejne, potencjalnie niebezpieczne zdarzenia mogące negatywnie wpłynąć na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki. Jednocześnie zaznaczyć należy, że w trakcie pandemii COVID-19 Emitent nie odnotowywał istotnych skutków związanych z jej wpływem na swoją bieżącą działalność. Niemniej, Zarząd Emitenta przykłada także uwagę do czynników mogących wskazywać na zdarzenia losowe o charakterze innym, niż pandemiczny, których potencjalnymi skutkami mogłyby być m.in. przerwy w dostawach lub globalnych łańcuchach logistycznych. Na moment obecny Zarząd nie identyfikuje zagrożeń dla działalności Spółki wynikających ze zdarzeń losowych.

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 produkowanych przez Spółkę 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.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamikę sytuacji, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

7. Pozostałe informacje

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

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

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

W roku obrotowym 2024 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 2024 r. do 31 grudnia 2024 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. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, zawartych w Uchwale Nr 1404/2023 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 grudnia 2023 r. „Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect 2024”, stanowi element raportu rocznego Spółki za rok obrotowy 2024, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3

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

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

Artur Grzegorzyn

Członek Zarządu MegaPixel Studio S.A.

Zbigniew Dębicki

Członek Zarządu MegaPixel Studio S.A.