

# Pixel Crow GAMES



## **RAPORT ROCZNY**

## **PIXEL CROW GAMES S.A.**

**za okres**

**od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.**

Jednostkowy raport roczny Pixel Crow Games S.A. (dalej „Spółka” lub „Emitent”) za 2022 rok został przygotowany zgodnie z aktualnym stanem prawnym w oparciu o Regulamin Alternatywnego Systemu Obrotu Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. oraz Załącznik nr 3 reg. ASO - „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect”.

Warszawa, dnia 19 marca 2023 r.

## Spis Treści

1. Pismo Zarządu .....	3
2. Wybrane dane finansowe .....	4
3. Opis organizacji grupy kapitałowej .....	5
4. Wskazanie przyczyn niesporządzenia sprawozdań skonsolidowanych przez podmiot dominujący lub przyczyn zwolnienia z konsolidacji w odniesieniu do każdej jednostki zależnej nieobjętej konsolidacją .....	5
5. Wybrane dane finansowe wszystkich jednostek zależnych emitenta nieobjętych konsolidacją .....	5
6. Roczne sprawozdanie finansowe .....	5
7. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego .....	6
8. Sprawozdanie Zarządu z działalności .....	6
8.1. Informacje podstawowe .....	6
8.2. Kapitał zakładowy .....	7
8.3. Komentarz dotyczący aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej .....	9
9. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego .....	9
10. Podpisanie umowy z firmą audytorską .....	12
11. Przewidywania dotyczące rozwoju jednostki .....	12
12. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju .....	13
13. Informacje dotyczące nabyciu udziałów (akcji) własnych, a zwłaszcza o celu ich nabycia, liczbie i wartości nominalnej, ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych udziałów (akcji) w przypadku ich zbycia .....	13
14. Informacje o posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach) .....	14
15. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie: .....	14
a) ryzyka: zmiany cen kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka; .....	14
b) przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń .....	14
16. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony .....	14
17. Informacje dodatkowe .....	15
18. Oświadczenia Zarządu .....	16
19. Informacje o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego .....	17

## 1. Pismo Zarządu

*Szanowni Akcjonariusze,*

*w imieniu Zarządu spółki Pixel Crow Games S.A. przedstawiam raport roczny opisujący wyniki Spółki w 2022 roku.*

*W dniu 14 stycznia 2022 r. dokonano wpisu w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego połączenia Emitenta ze spółką Pixel Crow spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie. Połączenie Emitenta ze spółką Pixel Crow sp. z o.o. zostało dokonane na podstawie art. 492 § 1 pkt 1 kodeksu spółek handlowych, tj. w drodze przejęcia spółki Pixel Crow spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, poprzez przeniesienie całego majątku spółki przejmowanej na spółkę przejmującą Pixel Crow Games spółka akcyjna z siedzibą w Warszawie, z podwyższeniem kapitału zakładowego spółki przejmującej i przydzieleniem akcji w kapitale zakładowym spółki przejmującej wspólnikom spółki przejmowanej na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta z dnia 8 października 2021 r., Rep. A nr 8773/2021 oraz na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki Pixel Crow sp. z o.o. z dnia 8 października 2021 r., Rep. A nr 8776/2021.*

*Premiera gry Fire Commander na platformie Steam odbyła się planowo dnia 27 lipca 2022 r. W dniach ją poprzedzających tytuł znalazł się w sekcji Popular Upcoming na platformie Steam. Gra znalazła uznanie w oczach fanów gatunku strażackiego RTS. Kotaku.com, jeden z wiodących serwisów gamingowych na świecie, wystawił tytułowi pozytywną recenzję, zwracając uwagę, że gra wprowadza "wiele nowych i interesujących rzeczy" do gatunku strategii pożarniczych.*

*Spółka pracuje obecnie głównie nad dwiema produkcjami, Food Truck Empire oraz Total Alarm. Premiery szacowane są na rok 2023 i 2024 r. Spółka liczy zatem, że kolejne lata przyniosą pozytywne zmiany w jej rozwoju, co powinno przyczynić się do wzrostu jej wartości.*

*Jednocześnie pragnę zaznaczyć, że dzięki osiągnięciu kapitałów własnych na poziomie 19.424.335,11 złotych na dzień 31.03.2022 Spółka miała możliwość przejścia z systemu notowań jednolitych na system notowań ciągłych.*

*Zapraszam do zapoznania się z pełnym raportem.*

*Z poważaniem,*

*Damian Gasiński*

*Prezes Zarządu*

## 2. Wybrane dane finansowe

Wybrane dane finansowe	Stan na 31.12.2022	Stan na 31.12.2021	Stan na 31.12.2022	Stan na 31.12.2021
	PLN		EUR	
<b>Kapitał własny</b>	16 260 244,38	-70 592,58	3 467 076,99	-15 348,21
<b>Kapitał zakładowy</b>	13 736 714,50	1 100 000,00	2 928 999,45	239 161,63
<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	2 091 236,76	86 188,13	445 902,21	18 738,99
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	1 848 236,76	86 188,13	394 088,74	18 738,99
<b>Aktywa razem</b>	18 351 481,14	15 595,57	3 912 979,20	3 390,78
<b>Należności długoterminowe</b>	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Należności krótkoterminowe</b>	128 992,30	9 300,00	27 504,28	2 022,00
<b>Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne</b>	11 567,16	6 295,37	2 466,40	1 368,74

Wybrane dane finansowe	okres od 01.01.2022 do 31.12.2022	okres od 01.01.2021 do 31.12.2021	okres od 01.01.2022 do 31.12.2022	okres od 01.01.2021 do 31.12.2021
	PLN		EUR	
<b>Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów</b>	298 086,23	0,00	63 581,10	0,00
<b>Zysk (strata) ze sprzedaży</b>	-126 695,02	-102 058,17	-27 023,75	-22 295,61
<b>Amortyzacja</b>	64 088,70	0,00	13 669,97	0,00
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	-3 821 434,34	-102 058,51	-815 103,11	-22 295,69
<b>Zysk (strata) brutto</b>	-3 887 906,41	-103 343,22	-829 281,45	-22 576,35
<b>Zysk (strata) netto</b>	-3 887 906,41	-103 343,22	-829 281,45	-22 576,35
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	-23 532,21	-74 286,83	-5 019,37	-16 228,69
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	-124 196,00	0,00	-26 490,72	0,00
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	153 000,00	80 000,00	32 634,55	17 476,79
<b>Przepływy pieniężne netto, razem</b>	5 271,79	5 713,17	1 124,46	1 248,10

<b>Liczba akcji (w szt.)</b>	137 367 145	11 000 000	0,00	0,00
<b>Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą</b>	-0,03	-0,01	0,01	0,00
<b>Wartość księgowa na jedną akcję</b>	0,12	0,01	0,03	0,00

Przeliczenia kursu	2022	2021
Kurs euro na dzień bilansowy (31.12)	4,6899	4,5994
Średni kurs euro w okresie 01.01 do 31.12	4,6883	4,5775

### 3. Opis organizacji grupy kapitałowej

Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

### 4. Wskazanie przyczyn niesporządzenia sprawozdań skonsolidowanych przez podmiot dominujący lub przyczyn zwolnienia z konsolidacji w odniesieniu do każdej jednostki zależnej nieobjętej konsolidacją

Spółka nie tworzy grupy kapitałowej i nie sporządza skonsolidowanych sprawozdań finansowych.

### 5. Wybrane dane finansowe wszystkich jednostek zależnych emitenta nieobjętych konsolidacją

Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

### 6. Roczne sprawozdanie finansowe

Roczne sprawozdanie finansowe za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r. stanowi załącznik do Raportu rocznego Pixel Crow Games S.A. za rok 2022.

Spółka w III kwartale 2022 roku zmieniła stosowane zasady (polityki) rachunkowości w stosunku do zasad obowiązujących w 2021 roku. Przedmiotowa zmiana nastąpiła ze względu na zmianę polityki rachunkowości w Movie Games Spółka Akcyjna. Zmiana obejmuje prezentację produkcji gier. Do tej pory gry były prezentowane, jako produkcja w toku i wykazywane jako zapasy w bilansie oraz w Rachunku zysków i strat, jako koszty i zmiana stanu produkcji w przychodach. W rachunku zysków i strat zatem znajdowały się koszty produkcji i koszty ogólne. Zmiana polega na tym, że produkcja gier jest wykazywana jako wartości niematerialne i prawne. W związku z tym, nie ma również w rachunku zysków i strat poniesionego kosztu oraz zmiany stanu produkcji w przychodach. W rachunku zysków i strat pozostały jedynie koszty ogólne nie dotyczące produkcji.

## 7. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego

Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r. stanowi załącznik do Raportu rocznego Pixel Crow Games S.A. za rok 2022.

## 8. Sprawozdanie Zarządu z działalności

### 8.1. Informacje podstawowe

Firma	Pixel Crow Games Spółka Akcyjna („Spółka”)
Skrót firmy	Pixel Crow Games S.A.
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Wernyhory 29a , 02-727 Warszawa
Adres poczty elektronicznej	kontakt@pixelcrow.com
Strona internetowa	<a href="http://www.pixelcrow.com">www.pixelcrow.com</a>
Telefon	-
Faks	-
NIP	8943018070
REGON	021474517
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000380227

Spółka została zawiązana w dniu 15 grudnia 2010 roku aktem notarialnym sporządzonym przez notariusza Iwonę Kredzińską, repertorium A nr 1481/2010, a następnie wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 8 marca 2011 roku.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

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

## 8.2. Kapitał zakładowy

Na dzień 31 grudnia 2022 r. kapitał zakładowy Spółki wynosił 13.736.714,50 złotych i dzielił się na 137.367.145 akcji o wartości 0,10 groszy każda:

- a) 1 500 000 (słownie: jeden milion pięćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o kolejnych numerach od 0.000.001 do 1.500.000,
- b) 375 000 (słownie: trzysta siedemdziesiąt pięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B o kolejnych numerach od 000.001 do 375.000,
- c) 400 000 (słownie: czterysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C o kolejnych numerach od 000.001 do 400.000,
- d) 1 004 000 (słownie: jeden milion cztery tysiące) akcji zwykłych na okaziciela serii D o kolejnych numerach od 0.000.001 do 1.004.000,
- e) 502 000 (słownie: pięćset dwa tysiące) akcji zwykłych na okaziciela serii E o kolejnych numerach od 000.001 do 502.000,
- f) 2 550 000 (słownie: dwa miliony pięćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii F o kolejnych numerach od 000.001 do 2.550.000,
- g) 3 669 000 (słownie: trzy miliony sześćset sześćdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o kolejnych numerach od 0.000.001 do 3.669.000,
- h) 1 000 000 (słownie: jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii H o kolejnych numerach od 0.000.001 do 1.000.000.
- i) 126 367 145 (sto dwadzieścia sześć milionów trzysta sześćdziesiąt siedem tysięcy sto czterdzieści pięć) akcji zwykłych na okaziciela serii I o kolejnych numerach od 000.000.001 do 126.367.145

Kapitał zakładowy w zakresie akcji serii od A do H został pokryty w całości gotówką, natomiast akcje serii I zostały pokryte w całości majątkiem spółki Pixel Crow spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000828006, która została przejęta przez Spółkę w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych.

W oparciu o wycenę rynkową łączących się Spółek oraz ustalenia negocjacyjne zarządów spółek, na skutek połączenia kapitał zakładowy Pixel Crow Games S.A. został podwyższony z kwoty 1.100.000,00 zł (jeden milion sto tysięcy złotych i zero groszy) do kwoty 13.736.714,50 zł (trzynaście milionów siedemset trzydzieści sześć tysięcy siedemset czternaście złotych i pięćdziesiąt groszy), tj. o kwotę 12.636.714,50 zł (dwanaście milionów sześćset trzydzieści sześć tysięcy siedemset czternaście złotych i pięćdziesiąt groszy) w drodze emisji 126.367.145 (sto dwadzieścia sześć milionów trzysta sześćdziesiąt siedem tysięcy sto czterdzieści pięć) sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii I, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, o wartości emisyjnej 0,16 zł (szesnaście groszy) każda akcja, które zostały wydane wspólnikom spółki Pixel Crow Games Sp. z o.o. w związku z połączeniem. Nadwyżka wartości majątku Pixel Crow sp. z o.o. ponad wartość nominalną nowo utworzonych akcji została przeznaczona na kapitał zapasowy Emitenta.

### Organy Spółki w okresie od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.:

#### Zarząd:

Damian Gasiński (Prezes Zarządu) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 31 grudnia 2022 roku.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu rocznego skład Zarządu przedstawia się następująco:

Damian Gasiński – Prezes Zarządu

## **Rada Nadzorcza:**

- 1) Maciej Miąsik (Przewodniczący Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 31 grudnia 2022 roku;
- 2) Adam Kozłowski (Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 31 grudnia 2022 roku;
- 3) Kamil Gemra (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 31 grudnia 2022 roku;
- 4) Mateusz Januś (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 28 kwietnia 2022 roku;
- 5) Agnieszka Hałasińska (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 31 grudnia 2022 roku;
- 6) Piotr Gnypl (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 15 czerwca 2022 roku do dnia 31 grudnia 2022 roku.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu rocznego skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- 1) Maciej Miąsik (Przewodniczący Rady Nadzorczej);
- 2) Adam Kozłowski (Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej);
- 3) Jakub Adamczyk ( Członek Rady Nadzorczej);
- 4) Patryk Łozbieżo ( Członek Rady Nadzorczej);
- 5) Rafał Masłyk ( Członek Rady Nadzorczej).

## **Przedmiot działalności**

Przedmiot działalności w okresie od 01 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r.

Nowym przedmiotem działalności Spółki jest:

- PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem.
- PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych,
- PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,



Struktura akcjonariatu Spółki ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu na dzień 31.12.2022 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów
Movie Games S.A.	69.946.713	50,92%	69.946.713	50,92%
Maciej Miąsik	17.038.267	12,40%	17.038.267	12,40%
Łukasz Pisarek	11.358.844	8,27%	11.358.844	8,27%
Pozostali	39.023.321	28,41%	39.023.321	28,41%
RAZEM	137.367.145	100%	137.367.145	100%

### 8.3. Komentarz dotyczący aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej

Spółka osiągnęła przychody ze sprzedaży produktów w 2022 roku w kwocie 298.086,23 zł

Usługi obce wyniosły w 2022 r roku 192.825,60zł

Strata netto Spółki za rok 2022 r. wyniosła 3.887.906.41 zł.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 18.351.481.14 zł.

Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowi wartość firmy w kwocie 16.4503.38,88zł, pozostała wartość inne wartości niematerialne i prawne w kwocie 1.690.582.80 zł.

Poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2022 roku wynosił 1.848.236.76 zł.

Wartość kapitałów własnych na dzień 31 grudnia 2022 roku wyniosła 16.260.244.38 zł

## 9. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

### Wpis w Rejestrze Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego

W dniu 14 stycznia 2022 r. dokonano w Rejestrze Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego wpisu połączenia Emitenta ze spółką Pixel Crow sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie jako spółką przejmowaną. Wobec powyższego, Emitent wstąpił we wszystkie prawa i obowiązki spółki Pixel Crow sp. z o.o., która z momentem wpisu połączenia do rejestru utraciła swój byt. W okresie do 31 marca 2022 r. Emitent prowadził zatem działalność operacyjną polegającą na kontynuacji produkcji gier komputerowych, które znajdowały się w portfolio spółki Pixel Crow sp. z o.o., tj. Fire Commander, Food Truck Empire oraz Total Alarm.

**Fire Commander** to koprodukcja ze studiem Atomic Wolf. Fire Commander (FC) to taktyczna gra w czasie rzeczywistym, w której gracz steruje drużyną strażaków gaszących pożary w ramach rozmaitych scenariuszy. Rozgrywka polega na wydawaniu poleceń strażakom w celu gaszenia ognisk pożarów, ratowania poszkodowanych, czy sterowania wspierającymi akcje pojazdami. Członkowie drużyny są wyspecjalizowani w realizacji określonych zadań i jedynie właściwy dobór ekipy pozwala z sukcesem zakończyć każdą z ponad 30 misji. Dodatkowo gracz rozwija swoją remizę, dba o rozwój zespołu strażaków oraz rozwój wyposażenia. Gra skierowana jest do niszy zwolenników gier taktycznych o tematyce strażackiej, którzy od wielu lat nie mieli okazji zagrać w nową grę tego rodzaju.

**Food Truck Empire (FTE)** to rozbudowana gra strategiczno-ekonomiczna (tzw. tycoon), w której gra buduje swoje imperium ciężarówek z fast foodami. Gra powstaje jako koprodukcja ze studiem Lichthund. W grze FTE gracz buduje biznes operujący ciężarówkami z fast foodem (food truckami). Nabywa ciężarówki, wyposaża je, dobiera menu oraz kieruje w różne punkty miasta, aby jak najlepiej zaspokajać potrzeby klientów. Właściwy dobór miejsc postoju i potraw oraz reakcje na wydarzenia bieżące w mieście skutkuje wzrostem przychodów, co pozwala na zakup nowych ciężarówek, udoskonalanie istniejących, ekspansję na nowe dzielnice oraz miasta, aż do zbudowania prawdziwego imperium. Gra oferuje dużą różnorodność konfiguracji wyglądu samych ciężarówek, ich wyposażania i układu wewnętrznego, doboru parametrów potraw oraz doboru strategii działania na terenie miasta, w celu skuteczniejszej walki z konkurencją.

**Total Alarm (TA)** to gra opracowywana przez wewnętrzny zespół deweloperski Emitenta. TA to połączenie wciągającej gry narracyjnej z grą zasobową, gdzie bohater, zesłany na rubież cywilizacji za nieprawomyślność, zostanie zmuszony do dokonywania logistycznych cudów, aby zapewnić minimum egzystencji swoim pobratymcom zaludniającym rozliczne, nieustannie psujące się stacje kosmiczne. Zadanie o tyle trudniejsze, że podejmowane w charakterystycznej dla centralnie sterowanych systemów totalitarnych gospodarce niedoborów, w której brakuje podstawowych rzeczy, nie mówiąc o zaawansowanych urządzeniach potrzebnych do konserwacji stacji kosmicznych. Spryt, dobre kontakty, czarny rynek - tylko to utrzymuje członków Kolektywu przy życiu - będąc jednocześnie pretekstem do rozmaitych represji, zmuszając wszystkich do nieustannej czujności i wzajemnej nieufności.

### **Zmiany w składzie Rady Nadzorczej**

W dniu 28 kwietnia 2022 r. Spółka otrzymała od Mateusza Janiusia rezygnację ze sprawowania funkcji Członka Rady Nadzorczej. Na mocy uchwały nr 22 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 czerwca 2022 r. na Członka Rady Nadzorczej powołany został Piotr Gnyp.

### **Emisja akcji serii J z zachowaniem prawa poboru**

W dniu 16 maja 2021 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie, w którego porządku obrad umieszczono m.in. uchwałę w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii J, wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect oraz zmiany Statutu Spółki, a także w przedmiocie zmian w składzie Rady Nadzorczej spółki. Na podstawie uchwały nr 18 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia zarządzone przerwę w obradach Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia do dnia 15 czerwca 2022 r. do godz. 14:00. Na podstawie uchwały nr 19 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 15 czerwca 2022 r. w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii J w trybie subskrypcji zamkniętej (tj. z zachowaniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy), ustalenia dnia 29.06.2022 roku jako dzień prawa poboru akcji serii J, wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect oraz zmiany Statutu Spółki. Na mocy przedmiotowej uchwały podwyższono kapitał zakładowy Spółki z kwoty 13.736.714,50 zł do kwoty nie mniejszej niż 13.736.714,60 zł i nie większej niż 16.484.057,40 zł tj. o kwotę nie mniejszą niż 0,10 zł i nie większą niż 2.747.342,90 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki zostało dokonane przez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii J w liczbie nie mniejszej niż 1 i nie większej niż 27.473.429 o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Akcje serii J zostaną zaoferowane dotychczasowym akcjonariuszom Spółki, to jest osobom posiadającym akcje Spółki w dniu 29.06.2022 roku (dzień prawa poboru). Za każdą jedną akcją Spółki posiadaną na koniec dnia ustalenia prawa poboru, akcjonariuszowi przysługuje jedno jednostkowe prawo poboru. Pięć jednostkowych praw poboru uprawnia do objęcia jednej akcji serii J. Na mocy uchwały Zarządu Spółki z dnia 21 czerwca 2022 r. cena emisyjna akcji serii J określona została na 0,11 zł za jedną akcją serii J.

### **Premiera gry pod tytułem „Fire Commander”**

Raportem bieżącym nr 11/2022 z dnia 27 czerwca 2022 r. określono planowaną datę premiery gry o tytule „Fire Commander”, która tworzona jest przez studio Atomic Wolf w koprodukcji z Emitentem i Movie Games S.A. jako wydawcą, na dzień 27 lipca 2022 r. Premiera gry Fire Commander na platformie Steam odbyła się planowo dnia 27 lipca 2022 r. W dniach ją poprzedzających tytuł znalazł się w sekcji Popular Upcoming na platformie Steam. Wygenerowana sprzedaż gry jest zadowalająca, zaś gra jest na bieżąco rozwijana przez Spółkę - pojawił się już pierwszy patch adresujący kluczowe kwestie zgłoszone w dniu premiery przez graczy. Gra znalazła uznanie w oczach fanów gatunku strażackiego RTS. Kotaku.com, jeden z wiodących serwisów gamingowych na świecie, wystawił tytułowi pozytywną recenzję, zwracając uwagę, że gra wprowadza "wiele nowych i interesujących rzeczy" do gatunku strategii pożarniczych. Obecnie trwają prace nad wprowadzeniem Fire Commander na nowe platformy sprzedażowe.

### **Wpis zmian Statutu do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego**

Emitent w dniu 28 września 2022 roku otrzymał postanowienie Sądu Rejonowego dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w sprawie zarejestrowania zmiany Statutu, polegającej na zmianie § 8a Statutu Spółki.

Aktualne brzmienie:

§ 8a

[Kapitał docelowy]

1. Upoważnia się Zarząd do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę nie wyższą niż 10.302.535,90 zł (dziesięć milionów trzysta dwa tysiące pięćset trzydzieści pięć złotych i 90/100 groszy), w drodze jednego lub kilku podwyższeń kapitału zakładowego w granicach określonych powyżej, tj. w trybie art. 444 i następnym Kodeksu spółek handlowych („Kapitał Docelowy”). Zarząd w ramach Kapitału Docelowego może także emitować warranty subskrypcyjne.
2. Upoważnienie Zarządu do podwyższenia kapitału zakładowego w ramach Kapitału Docelowego udzielone jest na okres 3 lat liczonych od dnia wpisania do rejestru przedsiębiorców zmiany niniejszego Statutu dokonanej uchwałą Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki nr 2 z dnia 15 czerwca 2022 r.
3. Akcje emitowane w ramach Kapitału Docelowego mogą być obejmowane tylko w zamian za wkłady pieniężne. Zarząd Spółki nie może wydawać akcji uprzywilejowanych lub przyznawać akcjonariuszowi osobistych uprawnień, o których mowa w art. 354 Kodeksu spółek handlowych.-
4. Zarząd, za zgodą Rady Nadzorczej, może, w całości lub w części, pozbawić dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru w stosunku do akcji oraz warrantów subskrypcyjnych emitowanych w drodze każdego podwyższenia kapitału zakładowego w granicach Kapitału Docelowego.
5. Uchwała Zarządu w sprawie ustalenia ceny emisyjnej akcji emitowanych w ramach Kapitału Docelowego wymaga zgody Rady Nadzorczej wyrażonej w formie uchwały.
6. Z zastrzeżeniem ust. 4 i 5 oraz o ile przepisy ustawy Kodeksu spółek handlowych nie stanowią inaczej, w granicach upoważnienia Zarząd może decydować o wszystkich sprawach związanych z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki w ramach Kapitału Docelowego oraz emisjami warrantów subskrypcyjnych, a w szczególności Zarząd jest umocowany do:
  - 1) zawierania umów o subemisję inwestycyjną lub subemisję usługową lub innych umów zabezpieczających powodzenie emisji akcji, jak również zawierania umów, na mocy których poza terytorium Rzeczypospolitej Polskiej będą wystawiane kwity depozytowe w związku z akcjami, z zastrzeżeniem postanowień ogólnie obowiązujących przepisów prawa;
  - 2) podejmowania uchwał oraz innych działań w sprawie ubiegania się o dematerializację akcji oraz zawierania umów z Krajowym Depozytem Papierów Wartościowych S.A. o rejestrację akcji, z zastrzeżeniem postanowień ogólnie obowiązujących przepisów prawa;-
  - 3) podejmowania uchwał oraz innych działań w sprawie odpowiednio emisji akcji w drodze subskrypcji prywatnej, zamkniętej lub w drodze oferty publicznej oraz ubiegania się o wprowadzenie akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu NewConnect lub dopuszczenie i wprowadzenie akcji do

- obrotu na rynku regulowanym GPW, z zastrzeżeniem postanowień ogólnie obowiązujących przepisów prawa;
- 4) zmiany Statutu Spółki w zakresie związanym z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki w ramach Kapitału Docelowego i ustalenia tekstu jednolitego obejmującego te zmiany.
7. Uchwała Zarządu podjęta w ramach statutowego upoważnienia udzielonego w niniejszym paragrafie zastępuje uchwałę Walnego Zgromadzenia w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki

### **Zmiana adresu siedziby**

W dniu 1 września 2022 roku Zarząd podjął uchwałę o zmianie adresu siedziby Spółki, zgodnie z którą dotychczasowy adres siedziby (ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa) uległ zmianie na adres: ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa.

### **Zmiany w składzie Rady Nadzorczej**

Spółka otrzymała w dniu 24 stycznia 2023 roku Pana Kamila Gemry rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 24 stycznia 2023 r. Przyczyną rezygnacji podaną przez Pana Kamila Gemrę jest natłok obowiązków wynikających m.in. z zasiadania w wielu radach nadzorczych i poza nimi. W dniu 3 marca 2023 r. spółka otrzymała od Pana Piotra Gnypa rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 3 marca 2023 roku. Przyczyną rezygnacji podaną przez Pana Piotra Gnypa są względy osobiste. Pani Agnieszka Hałasińska złożyła rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 5 marca 2023 roku. Przyczyną rezygnacji podaną przez Panią Agnieszkę Hałasińską są względy osobiste. W dniu 6 marca 2023 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało poniższych Członków Rady Nadzorczej: Jakuba Adamczyka oraz Patryka Łapiezo. W dniu 9 marca 2023 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało do składu Rady Nadzorczej Rafała Masłyka.

## **10. Podpisanie umowy z firmą audytorską**

W dniu 13 lutego 2023 r. w godzinach wieczornych Spółka zawarła umowę z firmą audytorską Eureka Auditing sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu (KRS 0000183841) („Audytor”) dotyczącą przeprowadzenia badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2022 oraz 2023. Audytor jest podmiotem wpisanym na listę firm audytorskich Polskiej Agencji Nadzoru Audytowego pod numerem 137.

## **11. Przewidywania dotyczące rozwoju jednostki**

Emitent skupia się obecnie na grach średnio-budżetowych i budżetach produkcyjnych zamykających się w zakresie od 0,5 do 1,2 mln złotych na projekt. Tematyka opracowywanych gier będzie różnorodna, jednak wpasowująca się w tzw. segment gier niezależnych – Indie, który cechuje się olbrzymią różnorodnością poruszanych tematów oraz wykorzystywanych schematów rozgrywki, które główny nacisk kładą na oryginalną tematykę i artystyczne formy prezentacji ponad drogą walory produkcyjne. Gry tego segmentu sprzedawane są w cenach 15-30 USD na wiodącej platformie Steam.

Emitent w chwili obecnej prowadzi dwa projekty, a kolejne są we wczesnych fazach koncepcyjnych. Jeden z prowadzonych projektów to koprodukcja, natomiast drugi jest prowadzony w ramach działalności wewnętrznego zespołu.

**Food Truck Empire (FTE)** to rozbudowana gra strategiczno-ekonomiczna (tzw. tycoon), w której gra buduje swoje imperium ciężarówek z fast foodami. Gra powstaje jako koprodukcja ze studiem Lichthund. W grze FTE gracz buduje biznes operujący ciężarówkami z fast foodem (food truckami). Nabywa ciężarówki, wyposaża je, dobiera menu oraz kieruje w różne punkty miasta, aby jak najlepiej zaspokajać potrzeby klientów.

Właściwy dobór miejsc postoju i potraw oraz reakcje na wydarzenia bieżące w mieście skutkuje wzrostem przychodów, co pozwala na zakup nowych ciężarówek, udoskonalanie istniejących, ekspansję na nowe dzielnice oraz miasta, aż do zbudowania prawdziwego imperium. Gra oferuje dużą różnorodność konfiguracji wyglądu samych ciężarówek, ich wyposażenia i układu wewnętrznego, doboru parametrów potraw oraz doboru strategii działania na terenie miasta, w celu skuteczniejszej walki z konkurencją. FTE jest największą produkcją Emitenta, obecnie w fazie pre-alfa, czyli implementacji funkcjonalności tej złożonej gry. Oprócz prac projektowych oraz programistycznych powstaje bardzo dużo elementów budulcowych składających się na infrastrukturę miast, w których będzie toczyła się rozgrywka.

Ze względu na kompleksowość rozgrywki oraz schemat sterowania, gra przygotowywana jest do publikacji na platformie PC, ale Emitent planuje zawrzeć umowę z doświadczonym zespołem portingowym, którego zadaniem będzie przeniesienie gotowej gry na konsolę.

Planowany termin premiery gry to koniec 2023 r., ale faktyczna data będzie zależeć od wielu czynników – jakości finalnego produktu, skuteczności działań marketingowych, zainteresowania potencjalnych partnerów, oraz sytuacji rynkowej. Termin zostanie ustalony z wydawcą pod kątem maksymalizacji widoczności i zainteresowania odbiorców oraz minimalizacji wpływu znaczących premier od innych twórców.

**Total Alarm (TA)** to gra opracowywana przez wewnętrzny zespół deweloperski Emitenta. TA to połączenie wciągającej gry narracyjnej z grą zasobową, gdzie bohater, zesłany na rubieżę cywilizacji za nieprawomyślność, zostanie zmuszony do dokonywania logistycznych cudów, aby zapewnić minimum egzystencji swoim pobratymcom zaludniającym rozliczne, nieustannie psujące się stacje kosmiczne. Zadanie o tyle trudniejsze, że podejmowane w charakterystycznej dla centralnie sterowanych systemów totalitarnych gospodarce niedoborów, w której brakuje podstawowych rzeczy, nie mówiąc o zaawansowanych urządzeniach potrzebnych do konserwacji stacji kosmicznych. Spryt, dobre kontakty, czarny rynek - tylko to utrzymuje członków Kolektywu przy życiu - będąc jednocześnie pretekstem do rozmaitych represji, zmuszając wszystkich do nieustannej czujności i wzajemnej nieufności.

Prace są prowadzone od dłuższego czasu przez trzyosobowy zespół. W grze zaimplementowano większość systemów, które pozwolą na budowę właściwej narracyjno-zasobowej zawartości gry. Do tego opracowano setki elementów graficznych, dziesiątki postaci wraz z animacjami oraz powstało ponad 30 urozmaiconych lokacji – stacji kosmicznych. Zespół prowadzi proces implementacji treści gry: fabuły, dialogów oraz elementów ekonomii i gry zasobowej.

Produkcja w toku dotyczy nakładów na produkcję 2 gier, których premiery planowane są na lata 2023 i 2024. Dywersyfikacja nakładów (różna tematyka produkcji) powoduje, że ryzyko poniesienia strat jest minimalne. Z kolei przychody ze sprzedaży nieobciążone kosztami bezpośrednimi (większość nakładów na produkcję została już poniesiona) radykalnie poprawią płynność finansową Spółki. Do tego czasu Spółka będzie funkcjonowała dzięki finansowaniu zewnętrznemu oraz z przychodów uzyskiwanych ze sprzedaży gry Fire Commander. Spółka na bieżąco dodaje kolejne dodatki do produkcji o czym informuje swoich graniczy, tworzy kampanie marketingowe oraz powiększa sprzedaż o kolejne platformy.

## **12. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju**

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

## **13. Informacje dotyczące nabyciu udziałów (akcji) własnych, a zwłaszcza o celu ich nabycia, liczbie i wartości nominalnej, ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych udziałów (akcji) w przypadku ich zbycia**

Spółka we wskazanym okresie sprawozdawczym nie dokonywała nabycia akcji własnych. Walne Zgromadzenie Spółki nie podjęło także uchwały upoważniającej Spółkę do nabywania akcji własnych w przyszłości.

#### **14. Informacje o posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach)**

Spółka nie posiada oddziałów.

#### **15. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:**

- a) ryzyka: zmiany cen kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka;**
- b) przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.**

W okresie od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r. 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 narażona.

#### **16. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony**

##### Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

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

##### Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

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

##### Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmieniają swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie

można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałyby niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

#### Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

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

#### Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

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

#### Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowane jest uzyskaniem stosownej licencji od jej twórców (zazwyczaj licencje uzyskuje się na określony produkt lub serię produktów). Oprócz konieczności monitorowania zmian na rynku i podążania za najkorzystniejszymi trendami oraz zmieniającym się zapotrzebowaniem w zakresie wyboru odpowiednich technologii, występuje ryzyko trudności negocjacyjnych lub problemów technicznych związanych z wadami poszczególnych rozwiązań, których nie da się wykryć we wczesnych stadiach produkcji gry.

#### Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe jest podstawowym ryzykiem jakie spółka dostrzega z perspektywy korzystanych instrumentów finansowych. Spółka prowadzi działalność mając na uwadze optymalne rozwiązania prowadzących do możliwej redukcji kosztu przewalutowania. Spółka podejmuje działania mające na celu redukcję ryzyka związanego z wahaniami kursu poprzez posiadanie jak największej części aktywów w walucie, w które spółka się rozlicza. Ponadto Spółka w celu redukcji kosztów przewalutowania korzysta z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

## **17. Informacje dodatkowe**

### **Wpływ pandemii Covid-19 na działalność Emitenta**

Wprowadzony 20 marca 2020 r. stan epidemii (Pandemia COVID-19 wywołany przez koronawirusa SARS-CoV-2) w Polsce nie miał istotnego wpływu na parametry finansowe Spółki osiągnięte za rok 2022 roku. Zagrożenie związane z rozprzestrzenianiem się koronawirusa znalazło natomiast odzwierciedlenie w zmianie zasad organizacji pracy przez m.in. wprowadzenie możliwości pracy zdalnej, zabezpieczenie środków dezynfekcji dla pracowników czy reorganizację przestrzeni, aby zapewnić warunki pracy zgodne z zaleceniami GIS. Do dnia sporządzenia sprawozdania finansowego sytuacja związana z epidemią koronawirusa nie miała istotnego wpływu na działalność Spółki ani nie wywołała konieczności korekt w sprawozdaniu finansowym za 2021 rok, a jedynie konieczność stosownego ujawnienia.

### **Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy**

W dniu 24 lutego 2022 roku rozpoczął się konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy, nie wiadomo jak konflikt ten wpłynie na działalność gospodarczą jednostki. Kierownictwo na bieżąco obserwuje sytuację gospodarczą na rynkach światowych i stara się ocenić wpływ tych zmian na działalność spółki. Kierownictwo Spółki nie stwierdziło negatywnego wpływu tej sytuacji na działalność Spółki, jednak nie można wykluczyć takiego wpływu w przyszłości.

## **18. Oświadczenia Zarządu**

Oświadczenie zarządu spółki Pixel Crow Games S.A. w sprawie rzetelności sporządzenia sprawozdania finansowego za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.

Zarząd Pixel Crow Games S.A. oświadcza, iż wedle jego najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę 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.

Damian Gasiński

Prezes Zarządu

Oświadczenie zarządu spółki Pixel Crow Games S.A. w sprawie wyboru podmiotu uprawnionego do badania sprawozdania finansowego za rok 2022

Zarząd Pixel Crow Games S.A. oświadcza, iż wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego został dokonany zgodnie z przepisami, w tym zgodnie z przepisami dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej oraz, 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.

Damian Gasiński

Prezes Zarządu



## 19. Informacje o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego

LP.	ZASADA	TAK/ NIE/ NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
1.	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii, zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwić transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK	Z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrowania przebiegu tych obrad i upubliczniania go na stronie internetowej. Emitent nie będzie transmitował, rejestrował i upubliczniał obrad walnego zgromadzenia, gdyż koszty z tym związane są niewspółmierne do potencjalnych korzyści.
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK	
3.	<b>Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:</b>	TAK	
	<b>3.1.</b> podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),	TAK	
	<b>3.2.</b> opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której Emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	TAK	
	<b>3.3.</b> opis rynku, na którym działa Emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	TAK	
	<b>3.4.</b> życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
	<b>3.5.</b> powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	TAK	
	<b>3.6.</b> dokumenty korporacyjne spółki,	TAK	

	<b>3.7.</b> zarys planów strategicznych spółki,	TAK	
	<b>3.8.</b> opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz (w przypadku, gdy emitent takie publikuje),	NIE	Emitent nie publikuje prognoz wyników finansowych.
	<b>3.9.</b> strukturę akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
	<b>3.10.</b> dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	TAK	
	<b>3.11.</b> Skreślony.		
	<b>3.12.</b> opublikowane raporty bieżące i okresowe,		
	<b>3.13.</b> kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK	
	<b>3.14.</b> informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	
	<b>3.15.</b> Skreślony.		
	<b>3.16.</b> pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK	
	<b>3.17.</b> informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK	

	<b>3.18.</b> informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK	
	<b>3.19.</b> informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	TAK	
	<b>3.20.</b> Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
	<b>3.21.</b> dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
	<b>3.22.</b> Skreślony.	TAK	
	<b>3.23.</b> Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.	TAK	
4.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.	TAK	
5.	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a> .	CZESCIOWO	Spółka nie zamierza obecnie korzystać z indywidualnej sekcji relacji inwestorskich na stronie <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a> . Zarząd uważa, że aktywna polityka informacyjna prowadzona za pomocą strony korporacyjnej, która zawiera zakładkę „relacje inwestorskie” Spółki zapewnia efektywny dostęp do

			informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw rozwoju Spółki.
6.	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	TAK	
7.	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, Emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK	
8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK	
9.	Emitent przekazuje w raporcie rocznym: <b>9.1.</b> informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	NIE	W opinii Emitenta dane na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków Zarządu i Rady Nadzorczej nie stanowią istotnej informacji dla Inwestorów, wpływającej na podejmowane przez nich decyzje finansowe.
	<b>9.2.</b> informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	NIE	W opinii Emitenta dane na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy nie stanowią istotnej informacji dla Inwestorów, wpływającej na podejmowane przez nich decyzje finansowe.
10.	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11.	Przynajmniej 2 razy w roku Emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne	NIE	Obecnie Emitent nie przewiduje organizowania odrębnych spotkań dedykowanych

	spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.		kontaktem z mediami, inwestorami lub analitykami. Niemniej jednak Spółka zamierza aktywnie uczestniczyć w inicjatywach organizacji rynku kapitałowego, które takie kontakty umożliwiają
12.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	TAK	.
13.	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewnić zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalone są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK	
13a	W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art.399 §3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 §3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
14.	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi	TAK	

	terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.		
15.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	
16.	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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,</li> <li>zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> <li>informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> <li>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.</li> </ul>	NIE	Emitent informuje o bieżących wydarzeniach w spółce za pośrednictwem raportów bieżących oraz poprzez zamieszczanie informacji na stronie internetowej Spółki pod adresem <a href="http://www.pixelcrow.com">www.pixelcrow.com</a>
16a	W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania	TAK	

	raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.		
17.	Skreślony.		

Warszawa, 19 marca 2023 r.

Damian Gasiński  
Prezes Zarządu