

**JEDNOSTKOWY RAPORT OKRESOWY
I KWARTAŁ 2022 ROKU**



PIXEL CROW GAMES S.A.

Warszawa, dnia 11 maja 2022 r.

Raport Pixel Crow Games S.A. za I kwartał roku 2022 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”.

I. PODSTAWOWE INFORMACJE



Firma	PIXEL CROW GAMES SPÓŁKA AKCYJNA
Skrót firmy	PIXEL CROW GAMES S.A.
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Wernyhory 29a, 02-727 Warszawa
Adres poczty elektronicznej	-
Strona internetowa	PIXELCROW.COM
NIP	8943018070
REGON	021474517
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000380227

Zarząd:

Damian Gasiński - Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

Maciej Miąsik - Członek Rady Nadzorczej,
 Kamil Gemra - Członek Rady Nadzorczej,
 Adam Kozłowski - Członek Rady Nadzorczej,
 Agnieszka Hałasińska - Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień publikacji niniejszego raportu w skład Rady Nadzorczej wchodzi następujące osoby:

Maciej Miąsik - Członek Rady Nadzorczej,
 Kamil Gemra - Członek Rady Nadzorczej,
 Adam Kozłowski - Członek Rady Nadzorczej,
 Agnieszka Hałasińska - Członek Rady Nadzorczej,
 Piotr Gnyp - Członek Rady Nadzorczej.

Pixel Crow Games S.A. wchodzi w skład rodziny Movie Games S.A. W dniu 14 stycznia 2022 r. zarejestrowano w Rejestrze Przedsiębiorców Krajowym Rejestrze Sądowym połączenie Pixel Crow Games S.A. ze spółką Pixel Crow sp. z o.o., skutkiem czego Pixel Crow Games S.A. wszedł we wszelkie prawa i obowiązki Pixel Crow sp. z o.o.

Marka Pixel Crow istnieje na rynku już od wielu lat i została założona przez Macieja Miąsika. Jest to jeden z pionierów oraz legenda polskiej branży gier wideo. W swojej prawie 30-letniej karierze odpowiadał za produkcję kilkudziesięciu gier, współpracował z wieloma zespołami oraz edukował całe pokolenia nowych deweloperów. Pod szyldem Pixel Crow Maciej Miąsik stworzył grę Beat Cop, wydaną w 2017 r. przez 11 bit studios. Gra okazała się bestsellerem. Maciej Miąsik pełni w Spółce funkcję Członka Rady Nadzorczej i odpowiada bezpośrednio za nadzór nad pracami produkcyjnymi oraz rozwój każdego z projektów. Prezesem Zarządu Pixel Crow jest Damian Gasiński, który pełni dodatkowo funkcję Creative Directora. Jest on związany z Movie Games i odpowiadał za sukces takich gier jak Drug Dealer Simulator, Plane Mechanic Simulator oraz The Beast Inside. Mateusz Wcześniak pełni aktualnie w Pixel Crow Games S.A. funkcję Doradcy Strategicznego.

II. KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 marca 2022 r. składające się z:

- ❖ Bilansu,
- ❖ Rachunku zysków i strat,
- ❖ Rachunku przepływów pieniężnych,
- ❖ Zestawienia zmian w kapitale własnym,

Stanowią odpowiednio załączniki nr 1, 2, 3 i 4 jednostkowego raportu okresowego Pixel Crow Games S.A. za I kwartał 2022 r.

III. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU, W TYM INFORMACJE O ZMIANACH STOSOWANYCH ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI

Raport kwartalny Pixel Crow Games S.A. („Spółka”, „Emitent”) za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 marca 2022 r. został sporządzony zgodnie z przepisami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.

Spółka prowadzi księgi rachunkowe zgodnie z wymogami Ustawy z dnia 29 września 1994 r. (z późn. zm.) o rachunkowości obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność. Spółka sporządza rachunek zysków i strat w układzie porównawczym. Rachunek przepływów pieniężnych jest sporządzany metodą pośrednią. Walutą sprawozdawczą jest złoty polski (PLN). W sprawozdaniu finansowym Spółka wykazuje zdarzenia gospodarcze zgodnie z ich treścią ekonomiczną. Wynik finansowy Spółki za dany rok obrotowy obejmuje wszystkie osiągnięte i przypadające na jej rzecz przychody oraz związane z tymi przychodami koszty zgodnie z zasadami memoriału, współmierności przychodów i kosztów oraz ostrożnej wyceny. Poszczególne składniki aktywów i pasywów wycenia się stosując rzeczywiście poniesione na ich nabycie ceny, z zachowaniem zasady ostrożności.

Spółka 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 RZiS, jako koszty i

zmiana stanu produkcji w przychodach. W RZiS 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 RZiS poniesionego kosztu oraz zmiany stanu produkcji w przychodach. W RZiS pozostały jedynie koszty ogólne nie dotyczące produkcji. R

Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Pixel Crow Games S.A. za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 marca 2022 r. nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

W skład Pixel Crow Games S.A. nie wchodzi wewnętrzne jednostki organizacyjne sporządzające samodzielne sprawozdania finansowe.

Zasady (polityka) rachunkowości:

Metoda wyceny aktywów i pasywów (także amortyzacji),

Wycena aktywów i pasywów: aktywa i pasywa wycenia się nie rzadziej niż na dzień bilansowy w następujący sposób:

Udzielone pożyczki wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty wraz z należnymi odsetkami przypadającymi do spłaty do dnia bilansowego, z zachowaniem zasady ostrożności. Pożyczki ze względu na termin ich wymagalności wykazano w pozycji długoterminowych i krótkoterminowych aktywów finansowych.

Należności wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty wraz z należnymi odsetkami naliczonymi na dzień bilansowy z zachowaniem zasady ostrożności (po pomniejszeniu o odpisy aktualizujące). Odpisów aktualizujących wartość należności dokonuje się w wysokości wiarygodnie oszacowanej. Zalicza się je odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych okresu sprawozdawczego, w którym nastąpiła aktualizacja.

Środki pieniężne wykazuje się w wartości nominalnej.

Zobowiązania wycenia się na dzień bilansowy w kwocie wymagającej zapłaty. Jeżeli termin wymagalności przekracza jeden rok od daty bilansowej, salda tych zobowiązań, z wyjątkiem zobowiązań z tytułu dostaw i usług, wykazuje się jako długoterminowe. Pozostałe części sald wykazywane są jako krótkoterminowe.

Kapitały własne ujmuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej według ich rodzajów i zasad określonych przepisami prawa i statutu spółki.

Kapitał zakładowy spółki wykazuje się w wysokości określonej w statucie i wpisanej w rejestrze sądowym.

Kapitał zapasowy tworzony jest z nadwyżki wartości emisji nad wartością nominalną akcji.

Produkcja gier na dzień bilansowy wykazywana jest, jako wartości niematerialne i prawne, w rachunku zysków i strat wykazane są jedynie koszty ogólne, niezwiązane z produkcją gier.

Ustalenia wyniku finansowego

Koszty - spółka prowadzi ewidencję kosztów w układzie rodzajowym. Koszt sprzedanych produktów, towarów i materiałów obejmuje koszty bezpośrednio z nimi związane oraz uzasadnioną część kosztów pośrednich.

Wynik finansowy netto - wynik finansowy brutto korygują bieżące zobowiązania z tytułu podatku dochodowego od osób prawnych.

Podatek dochodowy bieżący - bieżące zobowiązania z tytułu podatku dochodowego od osób prawnych są naliczone zgodnie z przepisami ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych.

IV. KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPLYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE

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 rubieże 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.

V. STANOWISKO ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK W ŚWIELE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM

Nie dotyczy.

VI. OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI

Nie dotyczy.

VII. INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI W ZAKRESIE WPROWADZANIA ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH W PRZEDSIĘBIORSTWIE

Emitent nie podejmował w okresie objętym raportem inicjatyw nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

VIII. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, Z WYSZCZEGÓLNIENIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI ORAZ JEDNOSTEK NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ

Emitent nie tworzy grupy kapitałowej, nie był jednostką dominującą ani zależną w stosunku do innych podmiotów gospodarczych.

IX. WSKAZANIE PRZYCZYN NIESPORZĄDZENIA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH PRZED PODMIOT DOMINUJĄCY LUB PRZYCZYN ZWOLNIENIA Z KONSOLIDACJI

Emitent nie tworzy grupy kapitałowej i w związku z tym nie sporządza skonsolidowanych sprawozdań finansowych.

X. WYBRANE DANE FINANSOWE WSZYSTKICH JEDNOSTEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ

Spółka nie tworzy grupy kapitałowej w rozumieniu ustawy o rachunkowości (Dz.U. 1994 Nr 121 poz. 591) oraz nie posiada spółek zależnych, w związku z czym nie tworzy skonsolidowanego sprawozdania finansowego oraz nie przedstawia wybranych danych finansowych spółek zależnych.

XI. INFORMACJE O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ PRZEKAZANIA RAPORTU, CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU

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%	39.023.347	28,41%
RAZEM	137.367.145	100%	137.367.145	100%

XII. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA, W PRZELICZENIU NA PEŁNE ETATY

Forma zatrudnienia	Liczba zatrudnionych	Liczba pełnych etatów
Umowa o pracę	2	5/8
Umowa o dzieło, zlecenie i inne	4	----

Warszawa, 11 maja 2022 r.

Damian Gasiński
Prezes Zarządu