

Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki  
01.01.2022 – 31.12.2022

PIXEL CROW GAMES SPÓŁKA AKCYJNA

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI  
ZA OKRES OD DNIA 01.01.2022 R. DO DNIA 31.12.2022 R.

Warszawa, dnia 19 marca 2023 r.

# Sprawozdanie z działalności Pixel Crow Games S.A. za 2022 r.

## 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	www.pixelcrow.com
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.).

### 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:

- 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,
- 375 000 (słownie: trzysta siedemdziesiąt pięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B o kolejnych numerach od 000.001 do 375.000,
- 400 000 (słownie: czterysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C o kolejnych numerach od 000.001 do 400.000,
- 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,

## Sprawozdanie z działalności Pixel Crow Games S.A. za 2022 r.

- 502 000 (słownie: pięćset dwa tysiące) akcji zwykłych na okaziciela serii E o kolejnych numerach od 000.001 do 502.000,
- 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,
- 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,
- 1 000 000 (słownie: jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii H o kolejnych numerach od 0.000.001 do 1.000.000.
- 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:**

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 31 grudnia 2022 roku;

- 1) Adam Kozłowski (Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 31 grudnia 2022 roku;
- 2) Maciej Miąsik (Przewodniczący 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

## Sprawozdanie z działalności Pixel Crow Games S.A. za 2022 r.

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 Gnyp (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 15 czerwca 2022 roku do dnia 31 grudnia 2022 roku.

Na dzień 31 grudnia 2022 roku skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- 1) Maciej Miąsik (Przewodniczący Rady Nadzorczej);
- 2) Adam Kozłowski (Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej);
- 3) Kamil Gemra (Członek Rady Nadzorczej);
- 4) Agnieszka Hałasińska (Członek Rady Nadzorczej);
- 5) Piotr Gnyp (Członek Rady Nadzorczej).

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 Mastyk (Członek Rady Nadzorczej).

### **Przedmiot działalności**

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

- 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%

## Sprawozdanie z działalności Pixel Crow Games S.A. za 2022 r.

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%

### 2. 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

### 3. 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 gracz 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,

## Sprawozdanie z działalności Pixel Crow Games S.A. za 2022 r.

wyposaża je, dobiera menu oraz kieruje w różne punkty miasta, aby jak najlepiej zaspokajać potrzeby klientów. Właściwy dobór miejsc postojów 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 2022 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

## Sprawozdanie z działalności Pixel Crow Games S.A. za 2022 r.

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 r. 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

## Sprawozdanie z działalności Pixel Crow Games S.A. za 2022 r.

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.

### **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.

## **4. 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 drogie 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 postojów 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



## Sprawozdanie z działalności Pixel Crow Games S.A. za 2022 r.

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 konsole.

Planowany termin premiery gry to koniec 2023 r., ale faktyczna data będzie zależać 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 rubieże cywilizacji za nieprawomyślną, 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 nieobarczone 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 graczy, tworzy kampanie marketingowe oraz powiększa sprzedaż o kolejne platformy.

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

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

### **6. 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.

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

Spółka nie posiada oddziałów.

## **8. 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.

## **9. 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**

## Sprawozdanie z działalności Pixel Crow Games S.A. za 2022 r.

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 walicie, w które spółka się rozlicza. Ponadto Spółka w celu redukcji kosztów przewalutowania korzysta z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

## **10. 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 2022 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.

Warszawa, dnia 19 marca 2023 r.

Damian Gasiński  
Prezes Zarządu