



RAPORT ROCZNY

PIXEL CROW GAMES S.A.

za okres

od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.

Warszawa, dnia 17 marca 2022 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	5
8. Sprawozdanie Zarządu z działalności	6
8.1. Informacje podstawowe.....	6
8.2. Komentarz dotyczący aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej.....	9
8.3. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego 10	
8.4. Przewidywania dotyczące rozwoju jednostki	16
8.5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	18
8.6. 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 18	
8.7. Informacje o posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach)	18
8.8. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:	18
a) ryzyka: zmiany cen kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka;.....	18
b) przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.	18
8.9. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony	19
8.10. Informacje dodatkowe.....	22
9. Oświadczenia Zarządu	23
10. Informacje o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego	25

1. Pismo Zarządu

Szanowni Akcjonariusze,

w imieniu Zarządu spółki Pixel Crow Games S.A. (dawniej: Patent Fund S.A.) przedstawiam raport roczny opisujący wyniki Spółki w 2021 roku.

Rok 2021 był dla Spółki rokiem zmian. W dniu 17 marca 2021 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 4/03/NWZ/2021 w sprawie uchylenia uchwały nr 8/06/ZWZ/2020 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 30 czerwca 2020 r. w sprawie rozwiązania Spółki i otwarcia jej likwidacji, a także postanowiło o kontynuacji działalności Spółki. Uchwałą nr 5/03/NWZ/2021 z dnia 17 marca 2021 r. dokonano zmiany Statutu Spółki m.in. przez dokonanie zmiany firmy Spółki na Pixel Crow Games oraz zmiany siedziby Spółki z Wrocławia na Warszawę. W dniu 17 marca 2021 roku podjęto także uchwałę w zakresie zmiany przedmiotu działalności Emitenta. Za główny przedmiot działalności przyjęto produkcję gier i zabawek.

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.

Spółka pracuje obecnie głównie nad trzema produkcjami – Fire Commander, Food Truck Empire oraz Total Alarm. Premiery dwóch pierwszych gier szacowane są na rok 2022 r. Spółka liczy zatem, że kolejne lata przyniosą pozytywne zmiany w jej rozwoju, co powinno przyczynić się do wzrostu jej wartości.

Zapraszam do zapoznania się z pełnym raportem.

*Z poważaniem,
Damian Gasiński
prezes zarządu*

2. Wybrane dane finansowe

Wybrane dane finansowe	Stan na 31.12.2021	Stan na 31.12.2020	Stan na 31.12.2021	Stan na 31.12.2020
	PLN		EUR	
Kapitał własny	-70.592,56	32.750,66	-15.348,21	7.096,86
Kapitał zakładowy	1.100.000,00	1.100.000,00	239.161,63	238.363,53
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	86.188,13	884,54	18.738,99	191,67
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	86.188,13	884,54	18.738,99	191,67
Aktywa razem	15.595,57	33.635,20	3.390,78	7.288,55
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	9.300,20	33.053,00	2.022,05	7.162,39
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	6.295,37	582,20	1.368,74	126,16

Wybrane dane finansowe	okres od 01.01.2021 do 31.12.2021	okres od 01.01.2020 do 31.12.2020	okres od 01.01.2021 do 31.12.2021	okres od 01.01.2020 do 31.12.2020
	PLN		EUR	
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) ze sprzedaży	-102.058,17	-66.462,55	-22.295,61	-14.854,62
Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-102.058,51	-79.469,84	-22.295,69	-17.761,80
Zysk (strata) brutto	-103.343,22	-52.044,69	-22.576,35	-11632,18
Zysk (strata) netto	-103.343,22	-52.044,69	-22.576,35	-11632,18
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-74.286,83	33.666,33	-16.228,69	7.524,55
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	80.000,00	30.546,66	17.476,79	6.827,29
Przepływy pieniężne netto, razem	5.713,17	-3.119,67	1.248,10	-697,26
Liczba akcji (w szt.)	11.000.000	11.000.000	11.000.000	11.000.000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	-0,0094	-0,0047	-0,0020	-0,0011
Wartość księgowa na jedną akcję	-0,0064	0,0029	-0,0014	0,0006

Przeliczenia kursu	2021	2020
Kurs euro na dzień bilansowy (31.12)	4,5994	4,6148
Średni kurs euro w okresie 01.01 do 31.12	4,5775	4,4742

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 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r. stanowi załącznik do Raportu rocznego Pixel Crow Games S.A. za rok 2021.

7. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego

Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r. stanowi załącznik do Raportu rocznego Pixel Crow Games S.A. za rok 2021.

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. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa
Adres poczty elektronicznej	kontakt@pixelcrow.com
Strona internetowa	www.pixelcrow.pl
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.).

W dniu 17 marca 2021 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 4/03/NWZ/2021 w sprawie uchylecia uchwały nr 8/06/ZWZ/2020 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 30 czerwca 2020 r. w sprawie rozwiązania Spółki i otwarcia jej likwidacji, a także postanowiło o kontynuacji działalności Spółki. Uchwałą nr 5/03/NWZ/2021 z dnia 17 marca 2021 r. dokonano zmiany Statutu Spółki m.in. przez dokonanie zmiany firmy Spółki na Pixel Crow Games oraz zmiany siedziby Spółki z Wrocławia na Warszawę.

Kapitał zakładowy

Na dzień 31 grudnia 2021 r. kapitał zakładowy Spółki wynosił 1.100.000,00 złotych i dzielił się na 11 000 000 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,
- 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.

Organy Spółki w okresie od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.:

Likwidator:

Joanna Sitarz (Likwidator) w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 17 marca 2021 roku.

Zarząd:

Damian Gasiński (Prezes Zarządu) w okresie od dnia 18 marca 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku.

Rada Nadzorcza:

- 1) Maciej Jarzębowski (Przewodniczący Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 17 marca 2021 roku;
- 2) Urszula Jarzębowska (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 17 marca 2021 roku;

- 3) Jakub Sitarz (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 17 marca 2021 roku;
- 4) Anna Sitarz (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 17 marca 2021 roku;
- 5) Karina Glińska – Tkocz (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 17 marca 2021 roku;
- 6) Maciej Miąsik (Przewodniczący Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 17 marca 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku;
- 7) Adam Kozłowski (Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 17 marca 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku;
- 8) Kamil Gemra (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 17 marca 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku;
- 9) Mateusz Januś (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 17 marca 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku;
- 10) Agnieszka Hałasińska (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od dnia 17 marca 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku.

Przedmiot działalności

Do momentu podjęcia uchwały w sprawie likwidacji Spółka prowadziła działalność IT w zakresie tworzenia autorskiego narzędzia w modelu oprogramowanie jako usługa [ang. Software-as-a-Service lub SaaS] na rynku własności intelektualnej [ang. Intellectual Property lub IP]. W związku z rozpoczęciem procesu likwidacji Spółka nie prowadziła działań operacyjnych.

W dniu 17 marca 2021 roku uchylono uchwałę o likwidacji Spółki i podjęto uchwałę w sprawie zmiany Statutu Spółki – w tym w zakresie przedmiotu jej działalności.

Nowym przedmiotem działalności Spółki jest:

- PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 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 58.13.Z Wydawanie gazet,
- PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,

- PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych,
- PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem.

Zmiany Statutu m.in. w zakresie zmiany przedmiotu działalności Spółki wpisane zostały do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 26 kwietnia 2021 r.

Struktura akcjonariatu Spółki ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu na dzień 31.12.2021 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów
Venture INC ASI S.A.	3 653 585	33,21%	3 653 585	33,21%
Movie Games S.A.	4 065 415	36,96%	4 065 415	36,96%
Pozostali	3 281 000	29,83%	3 281 000	29,83%
RAZEM	11 000 000	100%	11 000 000	100%

8.2. Komentarz dotyczący aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2021 r. wyniosła 0,00 zł, podobnie jak w roku 2020. Przychód netto ze sprzedaży produktów wyniósł 0,00 zł, podobnie jak w roku 2020. Usługi obce wyniosły w 2021 r. 47.267,79 zł w porównaniu z kwotą 58.665,29 zł z roku 2020. Strata netto Spółki za rok 2021 r. wyniosła 103.343,22 zł w porównaniu do 52.044,69 zł netto rok wcześniej. Na dzień 31.12.2021 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 15.595,57 zł i była niższa niż na dzień 31.12.2020 r., która wynosiła wtedy 33.635,20 zł. Najistotniejszą kategorię w porównywanych okresach po stronie aktywów stanowiły należności krótkoterminowe, których wartość wyniosła odpowiednio 9.300,20 zł (31.12.2021 r.) oraz 33.053,00 zł (31.12.2020 r.). Jednocześnie wzrósł poziom zobowiązań krótkoterminowych, których poziom na koniec 2021 r. wyniósł 86.188,13 zł natomiast na koniec 2020 r. wyniósł 884,54 zł.

W dniu 14 stycznia 2022 r. zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego połączenie Spółki Pixel Crow Games S.A. (spółka przejmująca) i Pixel Crow Games Sp. z o.o. (spółka przejmowana). Wskutek połączenia Pixel Crow Games S.A. przejęła aktywa o łącznej wartości 2.006.693,82 zł, z czego 100% stanowią aktywa obrotowe. Główną pozycją w aktywach obrotowych jest produkcja w toku o wartości 1.732.985,50 zł. Produkcja w toku dotyczy nakładów na produkcję 3 gier, których premiery planowane są na II, III i IV kwartał b.r. Dywersyfikacja nakładów (3 gry o różnej tematyce) powoduje, że ryzyko poniesienia strat jest minimalne. Z kolei przychody ze sprzedaży nie obciążone kosztami bezpośrednimi (większość nakładów na produkcję została już poniesiona – ok 80%) radykalnie poprawią płynność finansową Spółki. Do tego czasu Spółka będzie funkcjonowała dzięki finansowaniu zewnętrznemu.

Przejęte zobowiązania krótkoterminowe stanowią kwotę 1.557.885,44 zł, z czego 1.326.186,65zł przypada na zobowiązania wobec jednostek powiązanych, które nie będą dochodzone przez wierzycieli do czasu publikacji wszystkich gier. Na tej podstawie Zarząd Spółki stwierdza, że ryzyko kontynuacji działalności Spółki praktycznie nie występuje a jej kondycja finansowa (płynność) ulegnie radykalnej poprawie.

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

Uchylenie likwidacji i powołanie Zarządu Spółki

W dniu 17 marca 2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki podjęło uchwałę o uchyleniu uchwały nr 8/06/ZWZ/2020 z dnia 30 czerwca 2020 roku w sprawie rozwiązania Spółki i otwarcia jej likwidacji.

Następnie w dniu 18 marca 2021 roku Rada Nadzorcza podjęła uchwałę nr 3 w sprawie powołania Damiana Gasińskiego na Prezesa Zarządu Spółki.

Zmiana składu Rady Nadzorczej

W dniu 17 marca 2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki uchwałami nr 7/03/NWZ/2021, 8/03/NWZ/2021, 9/03/NWZ/2021, 10/03/NWZ/2021, 11/03/NWZ/2021 odwołało poprzednich członków Rady Nadzorczej Spółki, czyli Macieja Jarzębowskiego, Urszulę Jarzębowską, Jakuba Sitarza, Annę Sitarz oraz Karinę Glińską-Tkocz. Następnie uchwałami nr 12/03/NWZ/2021, 13/03/NWZ/2021, 14/03/NWZ/2021,

15/03/NWZ/2021, 16/03/NWZ/2021 powołano nowych członków Rady Nadzorczej Spółki, czyli Macieja Miąsika, Kamila Gemre, Adama Kozłowskiego, Mateusza Januś oraz Agnieszkę Hałasińską.

Zmiana statutu Spółki, w tym zmiana nazwy Spółki, zmiana siedziby Spółki oraz zmiana przedmiotu działalności Spółki

W dniu 17 marca 2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło uchwałę nr 5/03/NWZ/2021 w sprawie zmiany Statutu Spółki, wprowadzając w tym zakresie następujące zmiany:

- 1) zmiana § 1 ust. 1 i 2 Statutu Spółki:

„§ 1. [Firma Spółki]

1. *Firma Spółki brzmi: **Pixel Crow Games Spółka Akcyjna.***
2. *Spółka może używać skrótu **Pixel Crow Games S.A.**”*

- 2) zmiana § 2 Statutu Spółki:

„§ 2. [Siedziba spółki]

Siedzibą Spółki jest Warszawa.”

- 3) uchylenie § 5 Statutu Spółki;

- 4) zmiana § 6 Statutu Spółki:

„§ 6. [Przedmiot działalności]

1. *Przedmiotem działalności Spółki jest:*

- 1) *PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,*
- 2) *PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,*
- 3) *PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,*
- 4) *PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,*
- 5) *PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,*
- 6) *PKD 58.13.Z Wydawanie gazet,*
- 7) *PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,*
- 8) *PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,*
- 9) *PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,*

- 10) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 11) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 12) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych,
- 13) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 14) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem.

2. *Jeżeli podjęcie lub prowadzenie działalności gospodarczej w zakresie ustalonego wyżej przedmiotu działalności Spółki wymaga zezwolenia, licencji lub koncesji właściwego organu państwa, prowadzenie takiej działalności może nastąpić po uzyskaniu zezwolenia, licencji lub koncesji.”*

Ponadto, uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki z dnia 17 marca 2021 r. nr 6/03/NWZ/2021 przyjęto tekst jednolity Statutu Spółki. Przedmiotowe zmiany Statutu Spółki zarejestrowane zostały w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 26 kwietnia 2021 r.

Zmiana adresu Spółki

W dniu 19 marca 2021 roku Zarząd Spółki podjął uchwałę o zmianie adresu Spółki z wcześniejszego: Aleja Generała Józefa Hallera nr 180 lok. 14, 53-203 Wrocław na aktualny: ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa.

Zawarcie umowy z firmą audytorską o przeprowadzenie przeglądu oraz badania sprawozdań finansowych Spółki

Spółka w dniu 27 maja 2021 roku podpisała umowę z Romanem Dąbrowskim, prowadzącym działalność gospodarczą pod firmą Roman Dąbrowski Financial Services, wpisanym na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych w Krajowej Izbie Biegłych Rewidentów w Warszawie pod numerem 2833, której przedmiotem jest przeprowadzenie badania sprawozdań finansowych Spółki za lata 2020 i 2021. Umowa została zawarta na okres 2 lat.

Podpisanie planu połączenia Spółki ze spółką Pixel Crow sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie

W dniu 31 maja 2021 roku został uzgodniony i podpisany plan połączenia pomiędzy spółkami: Pixel Crow Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie oraz Pixel Crow Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie („Plan Połączenia”).

Podmiotami łączącymi się:

1) PIXEL CROW spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000828006, NIP 7010971482, REGON 385565583, o kapitale zakładowym w wysokości 22.250,00 zł, (dalej: „Spółka Przejmowana”, „Pixel Crow”);

2) PIXEL CROW GAMES Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000380227, NIP 8943018070, REGON 021474517, o kapitale zakładowym w wysokości 1.100.000,00 zł, w całości wpłaconym, (dalej: „Spółka Przejmująca”, „PCG”).

Spółka ogłosiła, że połączenie nastąpi na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) KSH poprzez przeniesienie całego majątku Spółki Przejmowanej w zamian za 126.367.145 (sto dwadzieścia sześć milionów trzysta sześćdziesiąt siedem tysięcy sto czterdzieści pięć) sztuk nowo emitowanych akcji zwykłych na okaziciela serii I („Akcje Emisji Połączeniowej”) w kapitale zakładowym Spółki Przejmującej (połączenie przez przejęcie) („Połączenie”). Planowane jest wprowadzenie Akcji Emisji Połączeniowej do Alternatywnego Systemu Obrotu w ramach rynku akcji NewConnect.

Połączenie nastąpi na podstawie przepisów KSH, dotyczących połączenia spółek kapitałowych, w szczególności na podstawie art. 491-514 KSH.

Na zasadzie art. 506 KSH podstawę Połączenia stanowią będą zgodne uchwały Walnego Zgromadzenia PCG jako Spółki Przejmującej oraz Zgromadzenia Wspólników PIXEL CROW jako Spółki Przejmowanej, zawierające zgodę na Połączenie oraz zgodę na zmiany statutu Spółki Przejmującej, wynikające z Planu Połączenia.

Uchwała Spółki Przejmującej stanowić będzie również o podwyższeniu kapitału zakładowego PCG poprzez utworzenie nowo emitowanych Akcji Emisji Połączeniowej.

Akcje Emisji Połączeniowej zostaną przyznane wspólnikom Spółki Przejmowanej zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale VI Planu Połączenia.

W wyniku Połączenia, PCG – zgodnie z treścią art. 494 § 1 KSH – wstąpi z dniem połączenia (dzień wpisania Połączenia do rejestru przedsiębiorców) we wszystkie prawa i obowiązki PIXEL CROW. Stosownie do treści art. 494 § 4 KSH, z dniem Połączenia wspólnicy PIXEL CROW staną się akcjonariuszami PCG, posiadającymi Akcje Emisji Połączeniowej. Na podstawie art. 494 § 2 i 5 KSH z dniem Połączenia na PCG przejdą także zezwolenia, koncesje oraz ulgi, które zostały przyznane PIXEL CROW, chyba że ustawa lub decyzja o udzieleniu zezwolenia, koncesji lub ulgi stanowi inaczej.

Wraz z niniejszym raportem bieżącym Emitent przekazuje do publicznej wiadomości Plan Połączenia wraz z dołączonymi dokumentami, sporządzony na podstawie art. 499 i nast. KSH.

Połączenie Spółki ze spółką Pixel Crow sp. z o.o.

W dniu 8 października 2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło uchwałę nr 4 w sprawie połączenia Pixel Crow Games S.A. ze spółką Pixel Crow sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, wyrażenia zgody na proponowane zmiany Statutu Spółki oraz w sprawie ubiegania się o wprowadzenie akcji serii I do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu. Na podstawie niniejszej uchwały Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki wyraziło zgodę na połączenie ze spółką pod firmą Pixel Crow spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000828006, NIP 7010971482, REGON 385565583, o kapitale zakładowym w wysokości 22.250,00 zł („PIXEL CROW” lub „Spółka Przejmowana”).

Zgodnie z w/w uchwałą połączenie zostanie przeprowadzone w trybie art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku Spółki Przejmowanej na Spółkę w zamian za nowo emitowane akcje zwykłe na okaziciela serii I, które Spółka wyda wspólnikom Spółki Przejmowanej – na zasadach określonych w Planie Połączenia Pixel Crow Games Spółki Akcyjnej z siedzibą w Warszawie oraz Pixel Crow spółki z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, uzgodnionym w dniu 31 maja 2021 roku („Plan Połączenia”), który stanowi załącznik do niniejszej uchwały.

Na skutek połączenia dokonano podwyższenia kapitału zakładowego Spółki 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, które zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej w związku z Połączeniem. Akcje serii I zostały wydane w procesie połączenia Spółki ze Spółką Przejmowaną, wspólnikom Spółki Przejmowanej, na zasadzie art. 494 § 4 k.s.h. oraz w oparciu o szczegółowe postanowienia Planu Połączenia, i nie wymagają objęcia ani opłacenia. Akcje serii I zostały wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej w następującym stosunku: za jeden udział Spółki Przejmowanej o wartości nominalnej 50,00 zł (pięćdziesiąt złotych) w przybliżeniu 283.971 (dwieście osiemdziesiąt trzy tysiące dziewięćset siedemdziesiąt jeden) akcji Spółki serii I. Z uwagi na specyfikę procesu łączenia, przy

ustalaniu wyników operacji matematycznych dla potrzeb ustalenia parytetu zastosowano powszechnie obowiązujące matematyczne zasady zaokrągleń.

Wpis połączenia Spółki ze spółką Pixel Crow sp. z o.o. oraz wpis emisji akcji serii I w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego dokonany został w dniu 14 stycznia 2022 r. Wobec powyższego, kapitał zakładowy na dzień sporządzenia niniejszego raportu wynosi 13.736.714,50 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzieli się na:

- 1) 1.500.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości 0,10 zł każda,
- 2) 375.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości 0,10 zł każda,
- 3) 400.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości 0,10 zł każda,
- 4) 1.004.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości 0,10 zł każda,
- 5) 502.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości 0,10 zł każda,
- 6) 2.550.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości 0,10 zł każda,
- 7) 3.669.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości 0,10 zł każda,
- 8) 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości 0,10 zł każda,
- 9) 126.367.145 akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości 0,10 zł każda.

Zmiany w akcjonariacie Spółki

Wobec wpisu do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego z dniem 14 stycznia 2022 r. emisji serii akcji I nastąpiły zmiany w strukturze akcjonariatu, który prezentuje się obecnie w następujący sposób:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów
Movie Games S.A.	69.946.687	50,92%	69.946.687	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	39.023.347	28,41%	39.023.347	28,41%
RAZEM	137.367.145	100%	137.367.145	100%

Zawarcie umowy z Autoryzowanym Doradcą

Spółka w dniu 8 listopada 2021 roku zawarła z EQ1 sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, umowę na doradztwo przy wprowadzeniu akcji serii I Spółki do obrotu na rynku NewConnect, sporządzenie dokumentu informacyjnego oraz pełnienie funkcji autoryzowanego doradcy przy wprowadzeniu akcji do obrotu na rynku NewConnect.

Autoryzowany Doradca na mocy wskazanej umowy będzie świadczył na rzecz Emitenta usługi mające na celu wprowadzenie akcji serii I Spółki do obrotu w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect, zorganizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Umowa wchodzi w życie z dniem podpisania. Umowa została zawarta na okres dwunastu miesięcy od dnia zawarcia, z zastrzeżeniem, że zostanie wykonana i rozwiązana z upływem dnia pierwszego notowania akcji serii I Spółki na rynku NewConnect.

8.4. 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 trzy projekty, a kolejne są we wczesnych fazach koncepcyjnych. Dwa z prowadzonych projektów to koprodukcje, natomiast jeden jest prowadzony w ramach działalności wewnętrznej zespołu.

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.

W serwisie Steam opublikowane zostało darmowe demo, które pobrano ponad 10.000 razy podczas jego dostępności. Produkt spotkał się z bardzo pozytywnym odzewem, co także pozwoliło zespołowi zebrać dużo opinii, które zostaną spożytkowane w procesie udoskonalania produktu, zarówno od strony technicznej jak i od strony mechanizmów rozgrywki. Prace nad grą zasadniczą są w fazie wersji beta – następuje finalizacja treści gry – czyli wszystkich misji. Planowana data premiery wersji PC to drugi kwartał 2022 r.

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. 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 konsole.

Planowany termin premiery gry to koniec 2022 r., ale faktyczna data będzie zależała 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 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.

Prace są prowadzone od dłuższego czasu przez dwuosobowy zespół, który niedawno został powiększony o nowego członka. 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 rozpoczyna proces implementacji treści gry: fabuły, dialogów oraz elementów ekonomii i gry zasobowej.

8.5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

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

8.6. 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.

8.7. Informacje o posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach)

Spółka nie posiada oddziałów.

8.8. 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 01.01.2021 r. do 31.12.2021 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.

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

Ryzyko utraty płynności

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania działalność Spółki finansowana była wyłącznie z otrzymanych pożyczek. Po połączeniu z Pixel Crow Sp. z o.o. aktywa obrotowe wzrosły do kwoty 2,6 mln zł, z której 86% stanowią nakłady na produkcję w toku (produkcja trzech gier). Spółka planuje wydanie tych gier w 2022 roku co powinno zapewnić uzyskanie stabilnej płynności finansowej. Tym niemniej istnieje ryzyko utraty płynności w przypadku niepowodzenia wyżej opisanych działań, zagrożona też będzie kontynuacja działalności Spółki. W celu minimalizacji tego ryzyka Spółka znacznie ograniczyła wydatki i obniżyła poziom wszystkich kosztów pośrednich dotyczących działalności Spółki.

Wskazane okoliczności mogą mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową lub wyniki Spółki.

Ryzyko otrzymania kary w przypadku naruszenia przepisów

Spółka zwraca uwagę na ryzyko otrzymania kar w przypadku naruszenia przepisów związanych z udziałem w publicznym obrocie akcjami na rynku NewConnect oraz bieżących i okresowych obowiązków sprawozdawczych. W celu minimalizacji ww. ryzyka Spółka prowadzi przejrzystą politykę informacyjną.

Ryzyko biernej działalności Spółki na rynku alternatywnego obrotu akcjami NewConnect

W związku z opóźnieniami w realizacji przedmiotu działalności Spółki oraz stratami na wyniku finansowym, Spółka zwraca uwagę na ryzyko ze strony regulatorów (GPW, KNF) oraz potencjalne istnienie podstaw do zakwalifikowania do segmentu NC Alert lub w dłuższym okresie czasu nawet wykreślenia z listy spółek notowanych na alternatywnym rynku akcji. W celu minimalizacji ww. ryzyka Spółka prowadzi przejrzystą politykę informacyjną, raportową oraz reguluje wszelkie znane jej zobowiązania wobec

regulatorów. Ponadto Spółka będzie dążyła spełnienia warunków aby powrócić do segmentu NC Base. Zarząd Spółki, według najlepszej posiadanej wiedzy nie planuje doprowadzenia do sytuacji, w której akcje Spółki zostaną zdjęte z notowań na rynku alternatywnego obrotu akcjami NewConnect.

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 Spółkę. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Spółka. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Spółka. 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 Spółka 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 miałooby niekorzystne przełożenie na działalność Spółki 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 jak najbardziej optymalne rozwiązania prowadzące do możliwej redukcji kosztu przewalutowania, z uwzględnieniem korzystania z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

8.10. 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 2021 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.

9. Oświadczenia Zarządu

Oświadczenie zarządu spółki Pixel Crow Games S.A. w sprawie rzetelności sporządzenia sprawozdania finansowego za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 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 2021

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

10. 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.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:	TAK	
	3.1. podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),	TAK	
	3.2. opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której Emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	TAK	
	3.3. opis rynku, na którym działa Emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	TAK	
	3.4. życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
	3.5. powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	TAK	
	3.6. dokumenty korporacyjne spółki,	TAK	
	3.7. zarys planów strategicznych spółki,	TAK	

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

	Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,		
	3.20. Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
	3.21. dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
	3.22. Skreślony.	TAK	
	3.23. 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.		
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 www.GPWInfoStrefa.pl .	TAK	
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.	CZĘŚCIOWO	Spółka nie zamierza obecnie korzystać z indywidualnej sekcji relacji inwestorskich na stronie www.GPWInfoStrefa.pl . 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.
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 Doradcę.	TAK	
9.	Emitent przekazuje w raporcie rocznym: 9.1. informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	
	9.2. informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcę otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	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.
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.	NIE	W opinii Emitenta dane na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcę nie stanowią istotnej informacji dla Inwestorów, wpływającej na podejmowane przez nich decyzje finansowe.
11.	Przynajmniej 2 razy w roku Emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcę, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	TAK	
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.	NIE	Obecnie Emitent nie przewiduje organizowania odrębnych spotkań dedykowanych kontaktom z mediami, inwestorami lub analitykami. Niemniej jednak Spółka zamierza aktywnie uczestniczyć w inicjatywach organizacji rynku kapitałowego, które takie kontakty umożliwiają.

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 terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	TAK	
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"> • 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, • zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, 	TAK	

	<ul style="list-style-type: none"> informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego. 		
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 raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	NIE	W opinii Zarządu Spółki brak stosowania przedmiotowej zasady dobrych praktyk przez Pixel Crow Games S.A. nie wpłynie w sposób znaczący na możliwość dokonania oceny bieżącej działalności podmiotu.
17.	Skreślony.	TAK	