



# **RAPORT ROCZNY BAKED GAMES S.A. za okres 01.01.2021 - 31.12.2021**

**Autoryzowany Doradca**



**ABISTEMA** Kancelaria Doradcza Sp. z o.o.

Raport sporządzony został przez spółkę BAKED GAMES S.A. z siedzibą w Czeladzi (dalej również: Spółka, Emitent), zgodnie z wymogami określonymi w załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”. Rolę Autoryzowanego Doradcy dla BAKED GAMES S.A. pełni ABISTEMA Kancelaria Doradcza Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, przy ul. Rącznej 66B, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000437337.

**Czeladź, dnia 15 marca 2022 roku**

## Spis treści

1.	LIST DO AKCJONARIUSZY I INWESTORÓW.....	3
2.	WYBRANE DANE FINANSOWE .....	4
3.	ROCZNE SPRAWOZDANIE FINANSOWE ZA 2021 ROK .....	5
4.	SPRAWOZDANIE ZARZĄDU NA TEMAT DZIAŁALNOŚCI EMITENTA ZA ROK 2021 .....	6
5.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU BAKED GAMES S.A. W SPRAWIE RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA 2021 R. ....	28
6.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU BAKED GAMES S.A. W SPRAWIE WYBORU PODMIOTU UPRAWNIONEGO DO BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA 2021 R. ....	29
7.	SPRAWOZDANIE FIRMY AUDYTORSKIEJ Z BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO EMITENTA ZA 2021 R. ....	29
8.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU BAKED GAMES S.A. O STOSOWANIU DOBRYCH PRAKTYK W 2021 R. ....	29

## 1. LIST DO AKCJONARIUSZY I INWESTORÓW

Szanowni Akcjonariusze,

Przekazujemy do wiadomości roczny raport, w którym znajdziecie Państwo podsumowanie najważniejszych informacji, dotyczących bieżącej działalności Baked Games S.a., jak i wyników finansowych.

W tym miejscu pragnę nadmienić, że Spółka jest stabilna finansowo. Na ujemny wynik finansowy decydujący wpływ miały koszty marketingu i reklamy związane z wydaniem gry Prison Simulator, poniesione zwłaszcza w III i IV kwartale 2021 r. Mimo straty poniesionej w 2021 roku perspektywy finansowe Spółki są dobre. Płynność finansowa spółki jest bardzo dobra ze względu na wysoki stan środków pieniężnych oraz niski stan zobowiązań. Wydana w listopadzie gra Prison Simulator oraz zakładane nowe lokalizacje dla tej gry dają nam perspektywy zysków w 2022 roku, a zgromadzone nadwyżki finansowe pozwolą dokończyć rozpoczęte, nowe projekty.

Większość przychodów z gry Prison Simulator będą rozliczone w roku 2022, a jednocześnie koszty Spółki w roku 2022 będą istotnie mniejsze, gdyż zostały już rozliczone w roku 2021.

Pierwsze półrocze 2021 było intensywną pracą nad przygotowaniem gry, pod premierę która odbyła się w IV kwartale 2021. W maju wydaliśmy Prolog gry Prison Simulator, w który zagrało 120 tys. użytkowników a ponad to znalazł się on na 1-szym miejscu wśród prologów gier z Grupy PlayWay. Było to dla nas potwierdzenie, że graczom spodobał się pomysł na grę, a my jako Spółka idziemy w dobrym kierunku. Drugie półrocze 2021 roku to początek jednego z najważniejszych działań strategicznych firmy – debiut Baked Games na rynku alternatywnym New Connect. Był on bardzo ważnym wydarzeniem w historii spółki – planowanym praktycznie od początku jej powstania w 2015 roku. Od września 2021 roku jesteśmy Spółką publiczną, dla otoczenia inwestorów i rynku finansowego staramy się być transparentni i otwarci na nowe możliwości współpracy z globalnymi kontrahentami.

W mijającym roku już jako spółka publiczna przystąpiliśmy z niezwykłym przygotowaniem do premiery flagowego tytułu Prison Simulator, która odbyła się 4 listopada 2021 r. Gra do tej pory utrzymuje wysokie noty na platformie Steam - 97% pozytywnych opinii o grze. Jest to dla nas olbrzymi sukces, że pierwsza wydana gra – dość duża - spotkała się z tak pozytywnym przyjęciem w środowisku graczy.

W roku 2021 kontynuowaliśmy prace nad poniższymi tytułami:

- Alaska Gold Fiver
- Security Agency
- Army Recruiter

Dziękujemy wszystkim Akcjonariuszom za udzielony kredyt zaufania oraz za wsparcie, jakie otrzymujemy. Jako Spółka staramy się realizować kolejne etapy rozwoju w taki sposób, aby wiara w nasze możliwości nie uległa zmianie. Po wydaniu pierwszej gry komputerowej mamy ogrom motywacji i planów na przyszłość.

Z poważaniem

Przemysław Bieniek- Prezes Zarządu

Krzysztof Wolski – Wiceprezes Zarządu

## 2. WYBRANE DANE FINANSOWE

Podstawowe pozycje bilansu, rachunku zysku i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych ze sprawozdania finansowego przeliczono z PLN na EURO według kursów średnich EUR/PLN ustalonych przez Narodowy Bank Polski zgodnie ze wskazaną, obowiązującą zasadą przeliczenia:

Bilans według kursu obowiązującego na ostatni dzień odpowiedniego okresu:

- na dzień 31.12.2020 r. średni kurs wynosił 4,6148 zł,
- na dzień 31.12.2021 r. średni kurs wynosił 4,5994

Rachunek zysków i strat i rachunek przepływów pieniężnych przeliczone po kursie reprezentującym średnią arytmetyczną średnich kursów Narodowego Banku Polskiego na ostatni dzień każdego z miesięcy:

- w okresie pomiędzy 1 stycznia a 31 grudnia 2020 r.: 1 EUR = 4,4742 zł
- w okresie pomiędzy 1 stycznia a 31 grudnia 2021 r.: 1 EUR = 4,5670 zł

Przeliczenia dokonano poprzez podzielenie wartości wyrażonych w złotych przez kurs wymiany.

Wyszczególnienie	Średni kurs EUR/PLN na dzień bilansowy (31 grudnia)	Średnia arytmetyczna kursów średnich EUR/PLN z ostatniego dnia każdego miesiąca roku obrotowego
<b>2020</b>	<b>4,6148</b>	<b>4,4742</b>
<b>2021</b>	<b>4,5994</b>	<b>4,5670</b>

Źródło: NBP

### Wybrane pozycje bilansu Emitenta

Wyszczególnienie	Stan na dzień 31.12.2020 r.	Stan na dzień 31.12.2021 r.	Stan na dzień 31.12.2020 r.	Stan na dzień 31.12.2021 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Aktywa trwałe	0,00	16.807,10	0,00	3.654,19
Aktywa obrotowe	2.689.056,33	2.044.601,03	582.702,68	444.536,47
Aktywa/pasywa razem	2.689.056,33	2.061.408,13	582.702,68	448.190,66
Kapitał własny	2.533.584,83	1.954.957,51	549.012,92	425.046,20
Kapitał podstawowy	245.200,00	248.785,00	53.133,40	54.090,75
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Należność krótkoterminowe	173.322,78	473.326,02	37.558,03	102.910,38
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	1.189.114,38	1.382.876,66	257.674,09	300.664,58
Zobowiązania długoterminowe	0,00	7.500,00	0,00	1.630,65
Zobowiązania krótkoterminowe	146.471,50	67.505,62	31.739,51	14.677,05

Źródło: Emitent

**Wybrane pozycje z rachunku zysków i strat Emitenta**

Wyszczególnienie	Za okres	Za okres	Za okres	Za okres
	od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	od 01.01.2020 r. do 31.12.2020r.	od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przychody netto ze sprzedaży produktów, tow. i mat.	674.118,91	979.445,81	150.668,03	214.461,53
Koszty działalności operacyjnej	1.033.913,37	1.563.197,47	231.083,40	342.281,03
Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk/strata na sprzedaży	-359.794,46	-583.751,66	-80.415,37	-127.819,50
Zysk/strata na działalności operacyjnej	-327.780,60	-493.800,38	-73.260,16	-108.123,58
Zysk/strata brutto	-329.162,40	-534.258,72	-73.569,00	-116.982,42
Zysk/strata netto	-329.162,40	-578.627,32	-73.569,00	-126.697,46

*Źródło: Emitent*
**Wybrane pozycje z rachunku przepływów pieniężnych Emitenta**

Wyszczególnienie	Za okres	Za okres	Za okres	Za okres
	od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	-1.043.721,82	201.262,28	-233.275,63	44.068,82
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne z działalności finansowej	1.153.320,54	-7.500,00	257.771,34	-1.642,22
Przepływy pieniężne netto razem	109.598,72	193.762,28	24.495,71	42.426,60

*Źródło: Emitent*

### **3. SPRAWOZDANIE FINANSOWE EMITENTA ZA 2021 ROK WRAZ Z ZASADAMI SPORZĄDZENIA ROCZNEGO SPRAWOZDANIE FINANSOWEGO**

Roczne sprawozdanie finansowe Baked Games S.A. za rok obrotowy 2021 stanowi załącznik nr 1 do niniejszego raportu.

#### **4. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU BAKED GAMES S.A. NA TEMAT DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM ROCZNYM**

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU BAKED GAMES S.A. NA TEMAT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ZA OKRES OD 01.01.2021 DO DNIA 31.12.2021 R.**

### **1. Informacje ogólne**

#### **1.1. Nazwa i siedziba Spółki**

Pełna nazwa: Baked Games Spółka Akcyjna  
Nazwa skrócona: Baked Games S.A.  
Siedziba spółki: ul. Henryka Sienkiewicza 16, 41-250 Czeladź

#### **1.2. Dane rejestrowe**

Sąd Rejestrowy: Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach,  
VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego  
KRS: **0000848739**  
NIP: **6252453388**  
REGON: **361003059**

---

Strona internetowa: <https://www.bakedgames.pl/>

Spółka powstała w wyniku przekształcenia Baked Games spółka z o.o. z siedzibą w Czeladzi, wpisanej do Rejestru Przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy Katowice – Wschód w Katowicach VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000547567 (uchwała nr 1 z 5.06.2020 r. akt rep. A 1157/2020). Wpis w KRS nastąpił w dniu 07.07.2020 r.

#### **1.3. Oddziały (zakłady) Spółki**

Spółka nie posiadała i nie posiada oddziałów (zakładów).

#### **1.4. Grupa kapitałowa Spółki**

Spółka nie posiadała i nie posiada spółek zależnych, w związku z czym nie tworzy grupy kapitałowej.

#### **1.5. Wpływ działalności przedsiębiorstwa na środowisko naturalne**

Działalność Jednostki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

Jednostka nie prowadzi działalności, której charakter nakładałby na Spółkę szczególne obowiązki, dotyczące warunków korzystania ze środowiska naturalnego. Wszelkie rozwiązania racjonalizatorskie w zakresie ochrony środowiska są uwzględniane w zakresie optymalnej organizacji prowadzonej przez Spółkę działalności biurowej, racjonalnego wykorzystania materiałów biurowych, korzystania z materiałów produkowanych z surowców wtórnych, etc.

### 1.6. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Jednostka nie prowadzi prac badawczych i rozwojowych, w związku z tym nie ma osiągnięć w tej dziedzinie.

## 2. Kapitał spółki

### 2.1. Kapitał zakładowy

Na dzień 31 grudnia 2021 r., jak i dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy wynosi 248.785,00 zł i dzieli się na 2.452.000 akcji serii A, oraz 35.850 akcji serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja.

### 2.2. Nabycie akcji własnych

Spółka na dzień 31 grudnia 2021 roku nie posiadała akcji własnych.

## 3. Zarząd i Rada Nadzorcza

### 3.1. Skład organów

Na dzień 31 grudnia 2021 roku w skład Zarządu Spółki wchodził:

1. Przemysław Jerzy Bieniek, pełniący funkcję Prezesa Zarządu,
2. Krzysztof Tomasz Wolski, pełniący funkcję Członka Zarządu.

W trakcie roku obrotowego, jak i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Zarządu Spółki nie uległ zmianie.

Na dzień 1 stycznia 2021 roku w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodził:

1. Mirela Chudala – Przewodniczący Rady Nadzorczej – od 7 lipca 2020 r.,
2. Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej – od 7 lipca 2020 r.
3. Piotr Karbowski – Członek Rady Nadzorczej – od 7 lipca 2020 r.
4. Łukasz Grynasz – Członek Rady Nadzorczej – od 7 lipca 2020 r.
5. Marek Parzyński – Członek Rady Nadzorczej – od 7 lipca 2020 r.

W trakcie roku obrotowego miały miejsce zmiany w składzie RN. W dniu 16.12.2021 roku Marek Parzyński złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Emitenta ze skutkiem na dzień jej złożenia. W dniu 22.12.2021 roku Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwałę o powołaniu w drodze kooptacji Pana Bartosza Oskara Żuchowskiego w skład Rady Nadzorczej.

Na dzień 31 grudnia 2021 roku, jak i na dzień sporządzenia niniejszego raportu w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

1. Mirela Chudala – Przewodniczący Rady Nadzorczej – od 7 lipca 2020 r.,
2. Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej – od 7 lipca 2020 r.
3. Piotr Karbowski – Członek Rady Nadzorczej – od 7 lipca 2020 r.
4. Łukasz Grynasz – Członek Rady Nadzorczej – od 7 lipca 2020 r.
5. Bartosz Żuchowski – Członek Rady Nadzorczej – od 22 grudnia 2021 r.

### **3.2. Wynagrodzenie**

W 2021 roku członkowie organów Spółki, tj. członkowie Zarządu, jak i Rada Nadzorcza nie pobierali wynagrodzenia z tytułu czynności wykonywanych na rzecz Spółki, za wyjątkiem Przewodniczącego Rady Nadzorczej, któremu na mocy uchwały nr 2 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 13 lipca 2020 r. przyznano stałe wynagrodzenie miesięczne w wysokości kwoty 1.200,00 zł (tysiąc dwieście złotych) netto, płatne z dołu do 10 dnia każdego miesiąca (Rep. A 1426/2020).

### **4. Zatrudnienie i sytuacja kadrowa**

Na dzień 31 grudnia 2021 roku Spółka zatrudniała 4 pracowników, z czego 4 osoby były zatrudnione na pełny etat.

### **5. Wystąpienie istotnych zdarzeń mających wpływ na działalność Spółki**

Wykorzystując swoje kompetencje w zakresie tworzenia i rozwijania symulatorów, począwszy od III kwartału 2020 roku Spółka rozpoczęła świadczenie usług na rzecz PlayWay S.A., która posiada autorskie prawa majątkowe do gry Car Mechanic Simulator 2018 Nintendo Switch. Spółka przygotowała i realizuje prace mające na celu odbudowę zainteresowania grą ze strony użytkowników platformy Nintendo Switch i w efekcie zwiększenie sprzedaży tej gry. Celem jest uzyskanie przychodów ze sprzedaży przedmiotowej gry w wysokości ok 100 tys. zł miesięcznie. Zadaniem Spółki była analiza sytuacji gry i jej potencjału sprzedażowego oraz przygotowanie i realizacja działań mających na celu zwiększenie sprzedaży gry. Zgodnie z postanowieniami umowy z PlayWay S.A., Spółka jest uprawniona do udziału w przychodach ze sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch, przy czym przy spełnieniu się przyjętych założeń co do poziomu sprzedaży gry, przychody przysługujące z tego tytułu Spółce mogą mieć istotny udział w łącznych przychodach Emitenta. Zawarcie powyższej umowy z PlayWay S.A. nie oznacza w żadnym wypadku



rozszerzenia przedmiotu działalności Spółki. Jest to działanie o charakterze jednorazowym, pozwalające przy ograniczonych nakładach i przy wykorzystaniu posiadanych już kompetencji, na osiągnięcie potencjalnie wysokich zysków. Nie nastąpiły żadne inne niż opisane powyżej istotne zmiany w sytuacji gospodarczej, majątkowej i finansowej Spółki, a także brak innych istotnych informacji dla ich oceny, które powstały po sporządzeniu danych finansowych.

### **5.1. Działalność Spółki w 2021 roku**

Spółka działa jako producent (deweloper) gier wydawanych przez podmioty trzecie (wydawcy), z tym zastrzeżeniem, że Spółka samodzielnie wydawała do tej pory stworzone przez siebie gry w wersji na platformy mobilne (App Store i Google Play). W modelu tym po stworzeniu gry deweloper przekazuje grę wydawcy, który zajmuje się jej komercjalizacją (sprzedażą) i ponosi związane z tym nakłady. Model ten ogranicza ryzyko dewelopera, poprzez brak konieczności ponoszenia nakładów na komercjalizację gry. Model ten nie wymaga również posiadania przez dewelopera kompetencji niezbędnych do komercjalizacji gry. Jednocześnie w modelu tym deweloper zmuszony jest dzielić się przychodami z komercjalizacji gry z wydawcą. W roku 2021 Spółka wydała grę Prison Simulator, przeznaczoną na komputery PC (dystrybucja poprzez platformę Steam).

Strategia rozwoju Spółki zakłada skupienie się na produkcji gier, przy założeniu:

1. produkowania co najmniej jednej nisko- lub średnio- budżetowej gry (głównie symulatory) rocznie;
2. rozszerzaniu palety platform gier z Nintendo Switch i Steam do konsol PlayStation oraz Xbox;
3. stopniowe poszerzanie zespołu Spółki lub pozyskiwanie do współpracy zespołów zewnętrznych.

W dalszej przyszłości Spółka zamierza przy tym samodzielnie wydawać własne gry także na platformach Steam i Nintendo Switch. Na rozpoczęcie prowadzenia samodzielnej działalności wydawniczej Spółka przeznaczyła około 200.000 zł ze środków pozyskanych w wyniku emisji Akcji Serii B.

Spółka realizuje strategię przyjętą na lata 2021 – 2022. Zakłada ona, że dzięki środkom pozyskanym w wyniku emisji Akcji Serii B, oraz środkom wypracowanym z bieżącej działalności operacyjnej, będzie w stanie samodzielnie finansować realizację powyższej strategii.

### **5.2. Zagrożenia dla kontynuacji działalności**

Nie występują żadne zagrożenia dla kontynuacji działalności Jednostki.

### **5.3. Stwierdzone przez organy nadzoru lub organy kontrolne naruszenia prawa oraz postępowania sądowe toczące się przeciwko Spółce**

Nie stwierdzono naruszeń prawa. Przeciwko Spółce nie toczą się żadne postępowania sądowe, egzekucyjne czy administracyjne.

## 6. Informacja o instrumentach finansowych

W roku od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 roku Jednostka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych przede wszystkim w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

## 7. Czynniki ryzyka i zagrożenia

Działalność Spółki wiąże się z ryzykiem właściwym dla każdego przedsiębiorcy, w tym m.in. z czynnikami ryzyka przedstawionymi poniżej. Poniższy spis czynników ryzyka nie ma przy tym charakteru zamkniętego, obejmując najważniejsze czynniki, które według najlepszej wiedzy Zarządu Spółki mogą mieć znaczenie dla Spółki. Opisane ryzyka, wraz z pozostałymi czynnikami ryzyka, które ze względu na znacznie mniejsze prawdopodobieństwo oraz złożoność działalności gospodarczej Spółki nie zostały opisane poniżej, mogą w skrajnych sytuacjach skutkować niezrealizowaniem planów Spółki lub nawet doprowadzić do zaprzestania działalności przez Spółkę. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poniżej poszczególne czynniki ryzyka, nie jest powiązana z prawdopodobieństwem lub istotnością danego czynnika ryzyka.

### Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w Polsce i za granicą

Na realizację założonych przez Spółkę celów strategicznych wpływ mają między innymi czynniki makroekonomiczne, które są niezależne od działań Spółki. Spółka osiąga przy tym przychody zarówno od klientów (graczy) z Polski jak i zza granicy. Z tego względu jego sytuacja i perspektywy są pośrednio uzależnione od czynników związanych z ogólną sytuacją makroekonomiczną zarówno Polski, jak i tych krajów, w których mieszkają największe grupy klientów Spółki. Do czynników tych zaliczyć można między innymi (1) politykę gospodarczą rządów, (2) decyzje podejmowane przez banki centralne, wpływające na podaż pieniądza, wysokość stóp procentowych i kursów walutowych, (3) zmiany w zakresie opodatkowania, (4) dynamikę wzrostu PKB, (5) poziom inflacji, (6) wielkość deficytu budżetowego i zadłużenia zagranicznego, (7) poziom bezrobocia, (8) strukturę dochodów ludności, itd. Nie bez znaczenia jest również sytuacja makroekonomiczna na całym świecie, bowiem globalne tendencje makroekonomiczne wpływają i mogą wpływać w przyszłości na sytuację finansową Spółki. Wszelkie przyszłe niekorzystne zmiany jednego lub kilku z powyższych czynników, w szczególności pogorszenie stanu gospodarki lub kryzys finansów publicznych, czy też konflikty zbrojne, mogą mieć negatywny wpływ na wyniki i sytuację finansową Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje sytuację makroekonomiczną, z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Spółki do występujących zmian. Spółka zakłada przy

tym konsekwentną dywersyfikację geograficzną działalności tak, aby w miarę możliwości ograniczyć uzależnienie od regionalnych (kontynentalnych) wahań koniunktury.

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

Globalny rynek gier komputerowych i wideo od wielu lat notuje coroczny wzrost. Nie można jednak wykluczyć ryzyka spowolnienia tego wzrostu lub nawet załamania się rynku. Koniunktura na rynku gier w istotnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, opisanych powyżej. Duże znaczenie mają dla niej w szczególności takie czynniki jak (1) poziom PKB, (2) poziom wynagrodzeń, (3) poziom dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz (4) poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni mieć świadomość, że Spółka nie ma wpływu na te czynniki, a tym samym na koniunkturę na rynku gier. Celem ograniczenia opisanego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje koniunkturę na rynku gier, z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Spółki do występujących zmian.

#### **Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów na rynku gier**

Rynek gier komputerowych i wideo cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, które znajdą uznanie u graczy, a które nie będą reprezentowane w grach Spółki. W takiej sytuacji atrakcyjność oferty (gier) Spółki może znacząco spaść, co może negatywnie wpłynąć na wyniki Spółki. Zespół Spółki dysponuje odpowiednim doświadczeniem i znajomością rynku gier, tak aby z wyprzedzeniem reagować na zmiany zachodzące na rynku. Powinno to pozwolić na ograniczenie przedmiotowego ryzyka.

#### **Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia**

Obecnie istnieje silna tendencja do promowania zdrowego (aktywnego) trybu życia, w którym nie mieści się poświęcanie czasu na rozrywkę elektroniczną, w tym na gry komputerowe i wideo. Szerokie upowszechnienie się takiej mody może skutkować globalnym zmniejszeniem sprzedaży gier komputerowych, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki. W ocenie Spółki prawdopodobieństwo wystąpienia takiej sytuacji jest jednak stosunkowo nieznaczne.

#### **Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji**

Istotny wpływ na sytuację Spółki mogą mieć zmiany przepisów prawa lub ich interpretacji. Niespójność, brak jednolitej interpretacji przepisów prawa oraz ich częste nowelizacje pociągają za sobą poważne ryzyko dla prowadzenia działalności gospodarczej. Ewentualne zmiany, w szczególności w zakresie prawa autorskiego, prawa prowadzenia działalności gospodarczej, prawa handlowego lub prawa podatkowego, mogą mieć negatywny wpływ na działalność Spółki. Wejście w życie nowych przepisów może wiązać się z problemami interpretacyjnymi, niekonsekwentnym orzecznictwem sądów, niekorzystnymi interpretacjami przyjmowanymi przez organy administracji publicznej, itp. Ponadto specyfiką polskiego systemu prawnego

jest znaczna i trudna do przewidzenia zmienność przepisów, a także często niska jakość prac legislacyjnych. Powyższe okoliczności mogą mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową lub wyniki Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać działalność Spółki do występujących zmian.

**Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych**

Sektor IT jest jednym z kluczowych sektorów gospodarki nie tylko polskiej, ale także międzynarodowej, co powoduje, że przepisy Wspólnoty Europejskiej oraz innych organizacji międzynarodowych w znacznym stopniu regulują funkcjonowanie branży IT. To z kolei powoduje, że polskie regulacje prawne są w znacznej mierze odzwierciedleniem przepisów europejskich oraz międzynarodowych, co niesie ze sobą element niepewności, co do zmian w tych przepisach i konieczność monitorowania aktualnego stanu prawnego, jak również tendencji rozwojowych europejskich i międzynarodowych regulacji prawnych. Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Spółki przepisów prawa europejskiego i międzynarodowego oraz sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Spółki do występujących zmian.

**Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych**

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Spółkę decyzji biznesowych. Istnieje ryzyko naliczenia Spółce przez organy skarbowe zobowiązań podatkowych obliczonych w sposób odmienny niż w swoich planach zakładała to Spółka. W takiej sytuacji istnieje także ryzyko nałożenia na Spółkę dodatkowych sankcji finansowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Spółki. Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Spółki przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać działalność Spółki do występujących zmian.

**Ryzyko walutowe**

Ze względu na fakt, że Spółka ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym

polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, że Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

#### **Ryzyko wystąpienia zdarzeń nadzwyczajnych**

W przypadku wystąpienia zdarzeń nadzwyczajnych (losowych), takich jak np. wojny, ataki terrorystyczne lub nadzwyczajne działanie sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność Spółki. Wystąpienie takich zdarzeń może również wpłynąć na ograniczenie lub nawet uniemożliwienie prowadzenia działalności Spółki. W efekcie Spółka może być narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów. Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje występujące czynniki ryzyka dla nieprzerwanej i niezakłóconej działalności Spółki, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem reagować na dostrzegane czynniki ryzyka.

#### **Ryzyko związane pandemią koronawirusa COVID-19**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowuje istotnych skutków związanych z wpływem pandemii koronawirusa COVID-19 na bieżącą działalność Spółki. Z uwagi na przedmiot działalności Spółki nie ma on problemu z utrzymaniem działalności w modelu pracy zdalnej poszczególnych członków zespołu Spółki. Ponadto branża gier wideo, oparta o cyfrowe kanały dystrybucji, jest powszechnie uważana za potencjalnego beneficjenta pandemii, gdyż konieczność pozostawania w miejscach zamieszkania może skłonić wiele osób do sięgania po gry wideo. Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się koronawirusa COVID-19 i potencjalny wpływ pandemii na działalność Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamicznie zmieniające się warunki, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu rozprzestrzeniania się wirusa na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

#### **Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii działalności**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka realizuje konsekwentnie przyjętą strategię działalności. Realizacja strategii zależy m.in. od poprawnej oceny sytuacji i otoczenia rynkowego w jakim działa Spółka, umiejętności dostosowania się do tej sytuacji rynkowej oraz posiadania niezbędnych kompetencji i zasobów finansowych. Nie można wykluczyć, że Spółka nie zrealizuje swoich celów strategicznych lub zrealizuje tylko część tych celów, co może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje efekty realizacji swojej strategii, celem wprowadzania ewentualnych korekt do sposobu jej strategii.

#### **Ryzyko związane z wczesnym etapem rozwoju**

Spółka prowadzi działalność od 7 lat, jednak w związku z faktem, że dotychczas wyprodukował tylko kilka mniejszych gier i, można traktować ją jako podmiot na wczesnym etapie rozwoju. Wiele aktywności Spółki

to działania na nowych obszarach, które wymagają dopiero pozyskania doświadczenia i zbudowania relacji z partnerami. W związku z powyższym istnieje ryzyko niezrealizowania planów Spółki z uwagi na brak odpowiedniego doświadczenia lub relacji z uczestnikami rynku. Zarząd Spółki stara się ograniczyć przedmiotowe ryzyko poprzez staranne przygotowywanie nowych aktywności i pozyskiwanie do współpracy sprawdzonych i doświadczonych na rynku partnerów.

#### **Ryzyko związane z produkcją lub wydawaniem nowych gier**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka realizuje przyjęty plan wydawniczy. Produkcja i wydawanie nowych gier zawsze wiąże się z koniecznością ponoszenia w tym celu nakładów finansowych na produkcję, promocję lub dystrybucję. Nie można wykluczyć, że dana nowa gra Spółki nie otrzyma certyfikacji na którąś z kluczowych platform dystrybucji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, lub że kampania promocyjna tej gry nie przyniesie odpowiedniego efektu. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na wyniki sprzedaży danej gry, a tym samym na wyniki finansowe Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stara się finansować produkcję i wydawanie ograniczonej liczby starannie wyselekcjonowanych projektów, po ustaleniu, że posiada zasoby niezbędne do produkcji lub wydania danej gry.

#### **Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji lub wydawaniu gier**

Produkcja i wydawanie gier to złożone i wieloetapowe procesy, w które zaangażowana jest zawsze grupa osób, które muszą ze sobą właściwie współpracować i być właściwie kierowane. Na przebieg procesu produkcji i wydawania każdej gry decydujący wpływ mają ludzie pracujący nad daną grą. Procesy te zależą jednak także od zapewnienia odpowiednich środków technicznych oraz niezbędnego finansowania. Zazwyczaj rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji lub wydawania gry jest możliwe dopiero po zakończeniu wcześniejszego etapu. Z natury rzeczy procesy te narażone są więc na ryzyko wystąpienia opóźnień. Takie opóźnienie może skutkować niedotrzymaniem założonego harmonogramu produkcji lub wydania gry, co z kolei może skutkować opóźnieniem premiery gry i w efekcie mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży gry, a tym samym na wyniki finansowe Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stara się właściwie planować i przygotowywać proces produkcji lub wydania każdej poszczególnej gry, a następnie aktywnie zarządzać tymi procesami.

#### **Ryzyko związane z nieukończonymi projektami**

Produkcja i wydawanie gier to złożone i wieloetapowe procesy, rozłożone zawsze w czasie. W trakcie trwania takiego procesu mogą powstać okoliczności, które mogą skutkować podjęciem decyzji o rezygnacji z realizacji danego projektu. Może to nastąpić np. z uwagi na powstałe problemy techniczne lub na negatywny odbiór danego projektu przez rynek na etapie testów. Rezygnacja z realizacji projektu oznacza zawsze utratę zainwestowanych w projekt środków, co może mieć negatywny wpływ na wyniki finansowe Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stara się wybierać do produkcji lub wydania tylko gry o odpowiednim potencjale sprzedażowym, które są możliwe do wyprodukowania lub wydania przy

uwzględnieniu możliwości technicznych i finansowych Spółki. Ponadto Spółka stara się na możliwie wczesnym etapie produkcji gry sprawdzić jej odbiór przez społeczność graczy.

### **Ryzyko niewłaściwej promocji gier**

Na sprzedaż gier bardzo duży wpływ ma skuteczna promocja gry. Wynika to z faktu nasycenia rynku nowymi tytułami i wprowadzania na rynek coraz większej liczby nowych gier. Oznacza to, że bardzo duże znaczenie ma dobór i właściwe przeprowadzenie działań promocyjnych, co wiąże się także z przeznaczeniem na te działania odpowiednich nakładów. Bardzo istotne znaczenie ma również promocja prowadzona przez operatorów platform dystrybucyjnych (wyróżnienia, rekomendacje), na którą jednak Spółka ma bardzo niewielki wpływ. Istnieje ryzyko, że działania promocyjne prowadzone w związku z premierą gier Spółki okażą się nieskuteczne, co może spowodować utratę środków przeznaczonych na produkcję i wydanie danej gry, oraz negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży gry, a tym samym na wyniki finansowe Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stara się właściwie dobierać środki służące promocji danej gry oraz zapewniać odpowiednie budżety na prowadzenie działań promocyjnych. Spółka stara się również stosować do rekomendacji operatorów platform dystrybucji i innych znanych mu wytycznych mających zapewnić lepszą prezentację gier Spółki na platformach dystrybucji.

### **Ryzyko związane z brakiem sukcesu rynkowego gier**

Rynek gier komputerowych i gier wideo cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Nie jest możliwe uzyskanie racjonalnej pewności co do wyników sprzedaży nowej gry wprowadzanej na rynek. Na sprzedaż każdej gry wpływ ma bardzo wiele czynników, takich jak bieżąca moda, atrakcyjność podobnych tytułów dostępnych na rynku w momencie wprowadzenia gry do sprzedaży lub skuteczność przeprowadzonych działań promocyjnych. Zawsze istnieje przy tym ryzyko, że ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nowa gra nie odniesie sukcesu rynkowego, rozumianego jako uzyskanie takiego wyniku sprzedaży, który pozwoliłby co najmniej na odzyskanie nakładów poniesionych na produkcję lub wydanie tej gry. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stara się wybierać do produkcji lub wydania tylko gry o odpowiednim potencjale sprzedażowym. Ponadto Spółka stara się na możliwie wczesnym etapie produkcji gry sprawdzić jej odbiór przez społeczność graczy. Sposobem ograniczenia przedmiotowego ryzyka jest również wydawanie większej liczby gier, czyli dywersyfikacja oferty Spółki.

### **Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów**

Specyfiką rynku gier jest to, że ich dystrybucja odbywa się za pośrednictwem operatorów największych platform dystrybucji gier, tj. Steam (Valve Corporation), Sony Playstation Store, Switch Eshop (Nintendo),



Xbox Store (Microsoft), a dla gier mobilnych Appstore (Apple Inc.) i Play Store (Google Inc.), którzy mają silniejszą pozycję negocjacyjną w stosunku do producentów i wydawców gier. Ewentualna odmowa dystrybucji danej gry Spółki przez któregoś z wymienionych operatorów lub ustanowienie warunków dystrybucji ograniczających dostęp potencjalnych odbiorców do danej gry może mieć istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Spółki. Powyższe oznacza także, że Spółka, jak każdy producent i wydawca gier, jest uzależniony od niewielkiej liczby kluczowych odbiorców (dystrybutorów). Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka planuje produkcję i wydawanie większej liczby gier, czyli dywersyfikację oferty, przeznaczonych do dystrybucji na możliwie wielu platformach dystrybucji, w tym zwłaszcza na platformie Nintendo Switch, oraz konsekwentne otwieranie nowych kanałów dystrybucji.

### **Ryzyko pogorszenia się renomy Spółki**

Ważnym atutem na rynku na którym działa Spółka jest posiadanie odpowiedniej renomy, na którą decydujący wpływ mają opinie graczy na temat gier Spółki, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, zwłaszcza na portalach dedykowanych dla graczy. W związku z faktem, że podstawowym kanałem dystrybucji gier jest Internet, opinie publikowane w sieci mogą mieć istotne znaczenie dla wyników sprzedaży gier Spółki. Publicznie dostępne opinie na temat Spółki mogą również wpływać na współpracę Spółki z jej partnerami (np. podwykonawcami). Ewentualne pogorszenie się renomy Spółki mogłoby zatem negatywnie wpłynąć zarówno na wyniki sprzedaży gier Spółki, jak i na możliwość lub koszty współpracy z partnerami Spółki, a tym samym na wyniki finansowe Spółki. W przypadku pogorszenia się renomy Spółki, mogłaby również powstać konieczność poniesienia dodatkowych, nieplanowanych wydatków na działania mające na celu poprawę wizerunku Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stara się na bieżąco monitorować opinie publikowane na swój temat, zwłaszcza na najbardziej popularnych forach dedykowanych dla graczy komputerowych oraz w mediach społecznościowych, reagując na bieżąco na pojawiające się opinie krytyczne, w tym także poprzez usuwanie lub poprawianie wskazywanych nieprawidłowości.

### **Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu**

W działalności Spółki istotne znaczenie mają kompetencje, doświadczenie oraz know-how członków zespołu Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka dysponuje niezbędnym zespołem. Nie można jednak wykluczyć w przyszłości rezygnacji części członków zespołu ze współpracy z Spółką, co mogłoby wiązać się z ograniczeniem możliwości prowadzenia działalności lub w skrajnym przypadku nawet przerwaniem prowadzenia działalności przez Spółkę, a tym samym wpłynąć negatywnie na wyniki finansowe Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stara się oferować atrakcyjne warunki wynagradzania i pracy, konkurencyjne na dynamicznie zmieniającym się rynku. W przypadku Członków Zarządu Spółki ryzyko to jest dodatkowo ograniczone poprzez fakt, że są oni udziałowcami Spółki, co



sprawia, że jest on zainteresowanym uzyskiwaniem przez Spółkę możliwie najlepszych wyników finansowych.

### **Ryzyko związane z pozyskiwaniem kolejnych członków zespołu**

W działalności Spółki kluczowe znaczenie ma kapitał ludzki. Istnieje ryzyko, że Spółka nie będzie w stanie pozyskać we właściwym czasie niezbędnych współpracowników, dysponujących odpowiednim doświadczeniem i kompetencjami, na racjonalnych z punktu widzenia Spółki warunkach finansowych. Może to skutkować opóźnieniem w realizacji poszczególnych projektów lub koniecznością zwiększenia nakładów Spółki ponoszonych na produkcję i wydawanie gier. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stara się oferować atrakcyjne warunki wynagradzania i pracy, konkurencyjne na dynamicznie zmieniającym się rynku oraz planuje z odpowiednim wyprzedzeniem zapotrzebowanie na pracę w kolejnych okresach.

### **Ryzyko konkurencji**

Rynek gier komputerowych i gier wideo jest rynkiem silnie konkurencyjnym. Istnieje bardzo wielu producentów i wydawców gier, o różnych potencjałach i strategiach, którzy wprowadzają na rynek bardzo dużo nowych gier. Na rynku działa przy tym wiele podmiotów o znacznie większym od Spółki potencjale finansowym lub o znacznie większej rozpoznawalności. Ponadto z uwagi na fakt, że wiodącym kanałem dystrybucji są platformy dystrybucji, działające w Internecie, jest to rynek globalny. Odniesienie sukcesu na tym rynku wymaga nie tylko posiadania odpowiednich środków finansowych, ale przede wszystkim zaoferowania unikalnego produktu (gry), który zdobędzie odpowiednie zainteresowanie graczy. O pozyskanie tego zainteresowania walczą przy tym wszyscy producenci i wydawcy gier. Istnieje ryzyko, że nawet przy zaoferowaniu gier dobrze przygotowanych i wypromowanych, oferta konkurentów Spółki uzyska większe zainteresowanie graczy lub zostanie uznana za bardziej atrakcyjną od oferty Spółki. Może to mieć negatywny wpływ na wynik sprzedaży gier Spółki i tym samym na wyniki finansowe Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stara się wybierać do produkcji lub wydania tylko gry o odpowiednim potencjale sprzedażowym. Ponadto Spółka stara się na możliwie wczesnym etapie produkcji gry sprawdzić jej odbiór przez społeczność graczy. Sposobem ograniczenia przedmiotowego ryzyka jest również wydawanie większej liczby gier, czyli dywersyfikacja oferty Spółki.

Ryzyko konkurencji wiąże się również z możliwością przejmowania pomysłów lub współpracowników Spółki przez konkurentów. Może to skutkować koniecznością zaprzestania prowadzenia konkretnego projektu i utratą poniesionych na ten projekt nakładów. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stosuje odpowiednie zapisy umowne chroniące prawa autorskie Spółki do prowadzonych projektów oraz stosuje klauzule zakazu konkurencji i zachowania poufności w umowach ze swoimi współpracownikami.

**Ryzyko związane z przewidywaną dużą zmiennością wyniku finansowego**

Przyszłe wyniki finansowe Spółki w dużej mierze będą uzależnione od terminów wydawania i wyników sprzedaży gier wyprodukowanych lub wydawanych przez Spółkę. Jednocześnie wyniki te będą powiązane ze specyficznym cyklem życia produktu, jakim jest gra komputerowa lub wideo, w którym największe przychody uzyskiwane są bezpośrednio po wprowadzeniu gry do sprzedaży. W okresie pomiędzy wydaniem poszczególnych gier Spółka może nie uzyskiwać przychodów albo uzyskiwać tylko ograniczone przychody, ponosząc jednocześnie w tym okresie koszty bieżącej działalności. W efekcie w takich okresach Spółka może wykazywać tylko nieznaczne zyski, albo nawet nie wykazywać zysku. W związku z wskazaną specyfiką działalności Spółki jej wynik finansowy będzie więc podlegać w kolejnych okresach większym wahanom w porównaniu do spółek prowadzących działalność w innych obszarach. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka planuje produkcję i wydawanie większej liczby gier, czyli dywersyfikację oferty, co powinno zapewnić Spółce stabilizację przychodów i zysków.

**Ryzyko niepozyskania dodatkowych środków finansowych niezbędnych do prowadzenia działalności**

Pomimo faktu, że na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka posiada znaczne środki finansowe, przy bardzo niskim poziomie zobowiązań, istnieje ryzyko, że w przyszłości Spółka będzie potrzebować dodatkowych środków finansowych na niezakłócone prowadzenie działalności. W ocenie Spółki ryzyko takie jest nieznaczne, ale w przypadku jego ziszczenia się istnieje ryzyko, że założenia Spółki co do możliwości pozyskania dodatkowych środków będą błędne i Spółka nie będzie w stanie pozyskać takich dodatkowych środków. Może to oznaczać spowolnienie rozwoju Spółki i pogorszenie jej pozycji konkurencyjnej, a w skrajnie negatywnym scenariuszu nawet konieczność zaprzestania prowadzenia działalności. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka konsekwentnie realizuje starannie przygotowaną strategię, a w jej ramach plan wydawniczy. Efektem tych działań powinno być wygenerowanie istotnych przychodów ze sprzedaży (dystrybucji) gier, co powinno dodatkowo zwiększyć stan środków finansowych pozostających do dyspozycji Spółki.

**Ryzyko utraty płynności finansowej**

Jak każdy podmiot gospodarczy, Spółka jest narażona na ryzyko utraty płynności finansowej, czyli na sytuację w której nie będzie w stanie realizować swoich wymagalnych zobowiązań finansowych. Poza przyczynami związanymi z wystąpieniem zdarzeń nadzwyczajnych, ryzyko to może ziszczyć się w sytuacji niezyskiwania przez dłuższy czas odpowiednich przychodów z działalności lub w przypadku niewywiązywania się z zobowiązań finansowych wobec Spółki przez kluczowych kontrahentów Spółki, w tym wypadku przez platformy dystrybucji gier. Spółka konsekwentnie realizuje starannie przygotowaną strategię, a w jej ramach plan wydawniczy, co w efekcie powinno zapewnić wygenerowanie istotnych

przychodów ze sprzedaży (dystrybucji) gier 1, a tym samym dodatkowo zwiększyć stan środków finansowych pozostających do dyspozycji Spółki.

### **Ryzyko naruszenia praw autorskich**

Tworzenie i wydawanie gier komputerowych i wideo wymaga pozyskiwania lub posiadania stosownych praw autorskich. Naruszenie tych praw, nawet niezamierzone, może spowodować ograniczenie lub nawet niemożliwość sprzedaży danej gry, na którą spółka poniosła już nakłady finansowe, a także możliwość powstania wobec Spółki roszczeń, w tym roszczeń odszkodowawczych, z tytułu naruszenia praw autorskich. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka stosuje w zawieranych przez siebie umowach zapisy zapewniające przejście na Spółkę praw autorskich w możliwie najszerszym zakresie, a także wykorzystuje w swojej działalności oprogramowanie do komercyjnego korzystania z którego nabył właściwe prawa.

### **Ryzyko nielegalnej dystrybucji gier**

Dystrybucja gier komputerowych i wideo odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co w przypadku gier w wersji PC zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem gier bez zgody lub wiedzy ich producenta lub wydawcy. Pozyskiwanie przez graczy gier Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży oraz tym samym wyniki finansowe Spółki. Ryzyko to jest jednak ograniczane dzięki zabezpieczeniom stosowanym przez operatorów platform dystrybucji gier i producentów konsol dedykowanych do grania. Dodatkowo ryzyko to praktycznie nie występuje w odniesieniu do rynku konsolowego.

### **Ryzyko związane z awariami sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier**

Produkcja gier komputerowych i wideo wymaga prawidłowo działającego sprzętu elektronicznego. Istnieje ryzyko, że w przypadku poważnej awarii sprzętu, wykorzystywanego przez Spółkę, dojdzie do utraty lub wycieku danych, co może doprowadzić do przedłużenia prac nad poszczególnymi projektami lub nawet do zaprzestania prowadzenia niektórych projektów, co zawsze oznacza straty finansowe dla Spółki. Może to również skutkować niemożliwością wywiązania się z zobowiązań wobec kontrahentów Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka korzysta z właściwie serwisowanego sprzętu elektronicznego renomowanych producentów, a przede wszystkim chroni i na bieżąco tworzy kopie zapasowe danych zapisywanych na tym sprzęcie.

**Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii**

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji i szybkiego dostosowywania się do nowowprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność i wyniki finansowe Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka na bieżąco monitoruje rynek, tak aby z wyprzedzeniem reagować na zachodzące zmiany.

**Ryzyko błędów ludzkich**

Jak każda działalność gospodarcza, działalność Spółka jest narażona na ryzyko powstania błędów, zamierzonych lub niezamierzonych, po stronie współpracowników lub partnerów Spółki. W procesie produkcji gier błędy te mogą przy tym ujawniać się niekiedy dopiero po upływie dłuższego czasu (np. dopiero po wydaniu gry). Błędy te mogą doprowadzić do przedłużenia prac nad danym projektem lub nawet do zaprzestania prowadzenia projektu, co zawsze oznacza straty finansowe dla Spółki. Niektóre z tych błędów mogą również skutkować obniżeniem jakości i wpływać na sprzedaż gry. Celem ograniczenia tego ryzyka Spółka kontroluje na bieżąco jakość produkowanych i wydawanych gier oraz przeprowadza testy gier przed ich wprowadzeniem do sprzedaży.

**Ryzyko związane z agresją Rosji na Ukrainę**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowuje istotnych skutków związanych z wpływem rosyjskiej agresji przeciwko narodowi Ukraińskiemu oraz związanymi z tym sankcjami nałożonymi na Federację Rosyjską oraz Republikę Białorusi. Z uwagi na przedmiot działalności Spółki nie ma problemów związanych z trzymaniem stabilnego procesu rozwoju gier, gdyż Spółka nie zatrudnia w obecnych czasie obywateli Ukrainy. Sprzedaż gier odbywa się przez międzynarodowe platformy, i brak możliwości sprzedaży na rynki objęte sankcjami będzie miała wpływ na sprzedaż, ale Spółka nie odnotowała jak dotychczas obniżenia sprzedaży. Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi i ocenia potencjalny wpływ na działalność Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamicznie zmieniające się warunki, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

**8. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa**

Metody księgowości i wyceny w roku 2021 nie uległy zmianie. Wyniki finansowe Spółki zostały ujęte w sprawozdaniu finansowym sporządzonym na dzień 31 grudnia 2021 roku. W 2021 r. Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży na poziomie 979.445,81 zł, co oznacza wzrost o 45,29 % w stosunku do roku 2020, gdzie przychody wyniosły 674.118,91 zł. Koszty działalności operacyjnej w 2021 r. wyniosły

1.563.197,47 zł, co oznacza wzrost o 51,19 % w stosunku do 2020 r., gdzie wyniosły odpowiednio 1.033.913,37 zł. Rok obrotowy 2021 Spółka zamknęła ze stratą netto w wysokości 578 627,32 zł (zwiększenie straty o 75, 79 % w stosunku do roku 2020, gdzie strata wynosiła 329.162,40 zł

Na ujemny wynik finansowy decydujący wpływ miały koszty marketingu i reklamy związane z wydaniem gry Prison Simulator, poniesione zwłaszcza w III i IV kwartale 2021 r.. Mimo straty poniesionej w 2021 roku perspektywy finansowe spółki są dobre. Płynność finansowa spółki jest bardzo dobra ze względu na wysoki stan środków pieniężnych oraz niski stan zobowiązań. Wydana w listopadzie 2021 r. gra Prison Simulator oraz zakładane nowe lokalizacje dla tej gry dają Spółce perspektywy zysków w 2022 roku, a zgromadzone nadwyżki finansowe pozwolą dokończyć rozpoczęte, nowe projekty.

Większość przychodów z gry Prison Simulator będą rozliczone w roku 2022, a jednocześnie koszty Spółki w roku 2022 będą istotnie mniejsze, gdyż zostały już rozliczone w roku 2021.

### **WSKAŹNIKI PŁYNNOŚCI FINANSOWEJ**

Wskaźniki płynności:

wskaźnik płynności bieżącej = aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe

wskaźnik szybkiej płynności = (aktywa obrotowe – zapasy – rozliczenia międzyokresowe)/ zobowiązania krótkoterminowe

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>2021</b>	<b>2020</b>
Wskaźnik płynności bieżącej	30,29	18,36
Wskaźnik szybkiej płynności	27,50	9,30

### **WSKAŹNIKI ZADŁUŻENIA**

Wskaźniki zadłużenia:

wskaźnik zadłużenia aktywów = zobowiązania ogółem / aktywa ogółem

wskaźnik zadłużenia kapitału własnego = zobowiązania ogółem / kapitał własny

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>2021</b>	<b>2020</b>
Wskaźnik zadłużenia aktywów	0,05	0,06
Wskaźnik zadłużenia kapitału własnego	0,05	0,06

### 8.1. Istotne zdarzenia po dniu bilansowym

Po dniu bilansowym 24 lutego 2022 r. Federacja Rosyjska rozpoczęła wojnę z Ukrainą. Spółka na chwilę obecną nie odnotowuje istotnych skutków związanych z wpływem konfliktu na jej działalność osiąganą sprzedaż czy wyniki finansowe. Z pewnością Spółka odczuje długofalowe skutki makroekonomiczne związane ze wskazanymi zdarzeniami. Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi i ocenia potencjalny wpływ na działalność Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamicznie zmieniające się warunki, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

### 8.2. Perspektywy i zamierzenia Jednostki

Strategia rozwoju Spółki zakłada skupienie się na produkcji gier, przy założeniu:

1. produkowania co najmniej jednej nisko- lub średnio- budżetowej gry (głównie symulatory) rocznie;
2. rozszerzaniu palety platform gier z Nintendo Switch i Steam do konsol PlayStation oraz Xbox;
3. stopniowe poszerzanie zespołu Spółki lub pozyskiwanie do współpracy zespołów zewnętrznych.

W dalszej przyszłości Spółka zamierza przy tym samodzielnie wydawać własne gry także na platformach Steam i Nintendo Switch. W 2022 będzie kontynuowana realizacja strategii, przyjętej przez Spółkę na lata 2021-2022. Spółka zakłada, że dzięki środkom pozyskanym w wyniku emisji Akcji Serii B, oraz dzięki środkom wypracowanym z bieżącej działalności operacyjnej, będzie w stanie samodzielnie finansować realizację powyższej strategii.

### 8.3. Planowane nakłady inwestycyjne w najbliższym roku

Spółka zakłada przystąpienie w roku 2022 do produkcji kolejnej gry, co może wiązać się z koniecznością poniesienia nakładów w wysokości 300.000 zł - 500.000 zł.

## 9. Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego

W 2021 r. Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego zawarte w Załączniku Nr 1 do Uchwały Nr 795/2008 Zarządu Giełdy z dnia 31 października 2008 r. „Dobre praktyki spółek notowanych na NewConnect”, zmienionym Uchwałą Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.

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 oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki i interaktywny dostęp do informacji. Spółka, korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	<u>TAK</u> Z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestracji przebiegu obrad i upublicznienia go na stronie internetowej	Ze względu na koszty spółka nie będzie transmitować obrad walnego zgromadzenia i upubliczniać go na stronie internetowej. W ocenie Zarządu koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji przebiegu obrad walnego zgromadzenia są niewspółmierne do potencjalnych korzyści.  W przyszłości spółka rozważy transmitowanie obrad walnego zgromadzenia.	
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	<u>TAK</u>		
3.	3.1	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej: podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa)	<u>TAK</u>	
	3.2	opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	<u>TAK</u>	
	3.3	opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	<u>TAK</u>	
	3.4	życiorysy zawodowe członków organów spółki,	<u>TAK</u>	
	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,	<u>TAK</u>	
	3.6	dokumenty korporacyjne spółki,	<u>TAK</u>	
	3.7	zarys planów strategicznych spółki,	<u>TAK</u>	

3.8	opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent takie publikuje),	<u>NIE</u>	Spółka nie zamierza w najbliższym czasie publikować prognoz finansowych
3.9	strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	<u>TAK</u>	
3.10	dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	<u>TAK</u>	
3.11	(skreślony)	-	
3.12	opublikowane raporty bieżące i okresowe,	<u>TAK</u>	
3.13	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	<u>TAK</u>	
3.14	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza,	<u>TAK</u>	
3.15	(skreślony)	-	
3.16	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	<u>TAK</u>	
3.17	informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	<u>TAK</u>	
3.18	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	<u>TAK</u>	
3.19	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony	<u>TAK</u>	



	internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,		
3.20	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	<u>TAK</u>	
3.21	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	<u>TAK</u>	
3.22	(skreślony)	-	
	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.	<u>TAK</u>	
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.	<u>TAK</u>	Emitent prowadzi korporacyjną stronę internetową w języku polskim
5.	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a> .	<u>NIE</u>	Emitent nie wykorzystuje indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdujących się na <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a>  W przyszłości spółka rozważy stosowanie tej praktyki
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.	<u>TAK</u>	

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.	<u>TAK</u>	
8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	<u>TAK</u>	
9.	Emitent przekazuje w raporcie rocznym:		
9.1	informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	<u>TAK</u>	
9.2	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	<u>NIE</u>	Ze względu na konieczność zachowania tajemnicy handlowej i poufności zawartej umowy, Emitent nie będzie stosował powyższej praktyki w sposób ciągły.
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.	<u>TAK</u>	
11.	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	<u>NIE</u>	W przyszłości rozważy stosowanie tej praktyki.
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	<u>TAK</u>	
13.	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	<u>TAK</u>	

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 par.3 Ksh, 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 par. 3 Ksh.	<u>TAK</u>	
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.	<u>TAK</u>	
15.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy	<u>TAK</u>	
16.	Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <ul style="list-style-type: none"> <li>• informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta,</li> <li>• zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> <li>• informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> <li>• kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w</li> </ul>	<u>NIE</u>	Emitent nie widzi potrzeby publikacji raportów miesięcznych z uwagi na specyfikę branży.  Emitent stoi na stanowisku, że raporty okresowe i bieżące dostarczają wystarczająco dużo informacji dla akcjonariuszy.

	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 ASO emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	<u>TAK</u>	
17.	(skreślony)	-	

Przemysław Bieniek  
Prezes Zarządu

Krzysztof Wolski  
Członek Zarządu

Warszawa, 15 marca 2022 roku

## **5. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU BAKED GAMES S.A. W SPRAWIE RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA 2021**

### **OŚWIADCZENIE W SPRAWIE RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO**

Niniejszym oświadczamy jako Zarząd Baked Games S.A., że wedle naszej najlepszej wiedzy, jednostkowe roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Emitenta lub standardami uznawanymi w skali międzynarodowej, oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta oraz jego wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności Emitenta zawiera prawdziwy obraz sytuacji Emitenta, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Przemysław Bieniek- Prezes Zarządu

Krzysztof Wolski – Wiceprezes Zarządu

Warszawa, 15 marca 2022 roku

**BAKED GAMES SPÓŁKA AKCYJNA**

## **6. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU BAKED GAMES S.A. W SPRAWIE WYBORU PODMIOTU UPRAWNIONEGO DO BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA 2021**

### **OŚWIADCZENIE W PRZEDMIOCIE WYBORU BIEGŁEGO REWIDENTA DO BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO**

Niniejszym oświadczamy jako Zarząd Baked Games S.A., iż wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego jednostkowego sprawozdania finansowego przeprowadzony został zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej, a także 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.

---

Przemysław Bieniek- Prezes Zarządu

---

Krzysztof Wolski – Wiceprezes Zarządu

Warszawa, 15 marca 2022 roku

## **7. SPRAWOZDANIE FIRMY AUDYTORSKIEJ Z BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO EMITENTA ZA 2021**

Sprawozdanie firmy audytorskiej z badania sprawozdania finansowego za 2021 rok stanowi załącznik nr 2 do niniejszego raportu.

## **8. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU BAKED GAMES S.A. O STOSOWANIU DOBRYCH PRAKTYK W 2021**

Oświadczenie Zarządu Baked Games S.A. o stosowaniu dobrych praktyk w 2021 zawarte jest w Sprawozdaniu Zarządu, zamieszczonym w punkcie 4 niniejszego raportu rocznego.