

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU**  
**Baked Games Spółka Akcyjna**  
**z działalności za rok 2025**

**Spis treści**

1.	Informacje ogólne .....	2
1.1.	Nazwa i siedziba Spółki.....	2
1.2.	Dane rejestrowe.....	2
1.3.	Oddziały (zakłady) Spółki.....	2
1.4.	Grupa kapitałowa Spółki.....	2
1.5.	Wpływ działalności przedsiębiorstwa na środowisko naturalne .....	2
1.6.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju .....	3
2.	Kapitał spółki.....	3
2.1.	Kapitał zakładowy.....	3
2.2.	Nabycie akcji własnych.....	3
3.	Zarząd i Rada Nadzorcza.....	3
3.1.	Skład organów.....	3
3.2.	Wynagrodzenie.....	4
4.	Zatrudnienie i sytuacja kadrowa.....	6
5.	Wystąpienie istotnych zdarzeń mających wpływ na działalność Spółki.....	6
5.1.	Działalność Spółki w 2025 roku .....	6
6.	Informacja o instrumentach finansowych .....	9
7.	Czynniki ryzyka i zagrożenia .....	9
8.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa.....	20

**Katowice, maj 2026 roku**

## 1. Informacje ogólne

### 1.1. Nazwa i siedziba Spółki

Pełna nazwa: Baked Games Spółka Akcyjna  
Nazwa skrócona: Baked Games S.A.  
Siedziba spółki: ul. Zofii Nalkowskiej 5/10, 40-425 Katowice

### 1.2. Dane rejestrowe

Sąd Rejestrowy: Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach,  
VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego  
KRS: **0000848739**  
NIP: **6252453388**  
REGON: **361003059**  
---  
adres strony internetowej: <https://www.bakedgames.pl/>  
adres poczty elektronicznej: [press@bakedgames.pl](mailto:press@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 2025 r., jak i dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy wynosi 248.785,00 zł i dzieli się na 2.487.850 akcji tj: 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 2025 roku nie posiadała akcji własnych.

## 3. Zarząd i Rada Nadzorcza

### 3.1. Skład organów

#### Zarząd

Na dzień 31 grudnia 2025 roku, jak i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Zarządu Spółki jest jednoosobowy. Funkcję Prezesa Zarządu pełni Pan Przemysław Jerzy Bieniek, pełniący funkcję Prezesa Zarządu. W trakcie roku obrotowego skład Zarządu Spółki uległ zmianie. Do wyboru Zarządu nowej kadencji tj. do dnia 5 czerwca 2025 r. Zarząd poprzedniej kadencji działał w składzie dwuosobowym: Przemysław Bieniek jako Prezes Zarządu oraz Krzysztof Wolski jako Wiceprezes Zarządu.

#### Rada Nadzorcza

W okresie sprawozdawczym były zmiany w składzie Rady Nadzorczej. Od dnia 1 stycznia 2025 r. do 18 czerwca 2025 r. tj. do dnia wyboru Rady Nadzorczej nowej kadencji skład Rady Nadzorczej był następujący:

Imię i nazwisko	Stanowisko	Kadencja	
		od	do
Mirela Chudala	Przewodniczący Rady Nadzorczej	07.07.2020	07.07.2025
Grzegorz Czarniecki	Członek Rady Nadzorczej	07.07.2020	07.07.2025
Łukasz Grynasz	Członek Rady Nadzorczej	07.07.2020	07.07.2025
Bartek Żuchowski	Członek Rady Nadzorczej	22.12.2021	07.07.2025
Izabela Kryspin	Członek Rady Nadzorczej	11.03.2024	07.07.2025

Na mocy uchwał Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 18 czerwca 2025 r. w skład Rady Nadzorczej powołano na nową wspólną kadencję następujące osoby: Krzysztof Tomasz Wolski; Grzegorz Arkadiusz Czarnecki; Łukasz Grynasz; Bartosz Żuchowski; Izabela Kryspin. W dniu 7.04.2026 r. Izabela Kryspin złożyła rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień jej złożenia. Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania składu Rady jest czteroosobowy.

### Rada Nadzorcza Emitenta na dzień publikacji raportu

Imię i nazwisko	Stanowisko	Kadencja	
		od	do
<b>Krzysztof Wolski</b>	Przewodniczący Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030
<b>Grzegorz Czarnecki</b>	Członek Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030
<b>Łukasz Grynasz</b>	Członek Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030
<b>Bartek Żuchowski</b>	Członek Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030

### 3.2. Wynagrodzenie

W 2025 roku członkowie Zarządu na podstawie uchwały RN nr 01/01/2024 z 20.01.2024 r. otrzymywali wynagrodzenie miesięczne w wysokości po 9.000,00 zł netto miesięcznie. Członkowie Rady Nadzorczej nie pobierali wynagrodzenia z tytułu czynności wykonywanych na rzecz Spółki, z wyjątkiem Przewodniczącego Rady Nadzorczej, któremu na mocy uchwały nr 13 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 17 czerwca 2024 r. przyznano od stycznia 2024 r. stałe wynagrodzenie miesięczne w wysokości kwoty 6.000,00 zł (sześć tysięcy złotych) netto. ).

### 3.3. Akcjonariat Spółki

W okresie sprawozdawczym doszło do istotnych zmian w składzie akcjonariatu. Początkowo Spółka należała do grupy Kapitałowej Play Way S.A.

Akcjonariusz	Seria akcji	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
<b>PlayWay S.A.</b>	A	665.000	665.000	26,73	26,73
<b>Pozostali</b>	A, B	822.850	822.850	33,07	33,07
<b>Przemysław Bieniek</b>	A	500.000	500.000	20,10	20,10
<b>Krzysztof Wolski</b>	A	500.000	500.000	20,10	20,10
<b>Suma</b>		<b>2.487.850</b>	<b>2.487.850</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Źródło: Emitent

W dniu 15 września 2025 r. Emitent otrzymał zawiadomienie o rozpoczęciu procesu sprzedaży posiadanych akcji Spółki w ramach budowy księgi popytu od PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie, zakończonego w dniu 17 września 2025 r. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem od Akcjonariusza Sprzedającego w wyniku procesu ABB w dniu 18 września 2025 r. dokonano ustalenia ceny sprzedaży na kwotę 1,35 PLN oraz alokacji wszystkich posiadanych przez Akcjonariusza 664.000 Akcji Sprzedawanych, które stanowiły 26,68% udziału w kapitale zakładowym oraz głosach na WZA Spółki.

W dniu 1 października 2025 roku Emitent otrzymał zawiadomienie sporządzone na podstawie art. 69 ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych od Akcjonariusza Jakuba Trzebińskiego o nabyciu akcji Emitenta dających 6,76 % w kapitale zakładowym oraz 6,76 % w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta.

Akcjonariusz	Seria akcji	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
Przemysław Bieniek	A	500.000	500.000	20,10	20,10
Krzysztof Wolski	A	500.000	500.000	20,10	20,10
Jakub Trzebiński		168.392	168.392	6,76	6,76
Pozostali	A, B	1.319.458	1.319.458	53,04	53,04
<b>Suma</b>		<b>2.487.850</b>	<b>2.487.850</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

*Źródło: Emitent*

W dniu 9 lutego 2026 roku Emitent otrzymał zawiadomienie o wejściu do akcjonariatu Phenomen Games Fund sp. z o. o. (dawna nazwa: Flagship Game sp. z o.o.), który nabył akcje, dające 8,7 % w kapitale zakładowym oraz 8,7 % w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta.

**Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień sporządzenia sprawozdania .**

Akcjonariusz	Seria akcji	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
Przemysław Bieniek	A	500.000	500.000	20,10	20,10
Krzysztof Wolski	A	500.000	500.000	20,10	20,10
Phenomen Games Fund SP. z o. o.		216 408	216 408	8,7	8,7
Jakub Trzebiński		168.392	168.392	6,76	6,76
Pozostali	A, B	1.103.050	1.319.458	44,34	44,34
<b>Suma</b>		<b>2.487.850</b>	<b>2.487.850</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

*Źródło: Emitent*

#### 4. Zatrudnienie i sytuacja kadrowa

Na dzień 31.12.2025 r. Emitent stale współpracuje z 14 osobami, które tworzą jeden zespół deweloperski. W skład zespołu wchodzi: graficy, programiści, specjaliści od wideo oraz level/game designerzy oraz osoby zajmujące się marketingiem i PR.

Okres	4 kwartał 2025		
Wyszczególnienie	Zatrudnienie		
	Umowa o pracę	Umowa cywilno -prawna	Umowa B2B
Pracownicy działu produkcji	1	8	2
Pracownicy działu marketingu		2	
Pracownicy ogólni	1		
<b>OGÓŁEM:</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>2</b>

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

##### 5.1. Działalność Spółki w 2025 roku

W 2025 roku Spółka Baked Games S.A. kontynuowała swoją działalność jako producent (deweloper) oraz wydawca gier na komputery PC i konsole, konsekwentnie realizując strategię rozwoju portfolio oraz ekspansji na nowe platformy. W roku 2025 roku spółka aktywnie rozwijała projekty zaplanowane na ten okres, koncentrując się na kluczowych aspektach produkcji gier: Alaska Gold Fever, Alaska Gold Rush, Neuroshima Hex, **Prison Survival** i **Cut The Grass**.

W roku 2025 kontynuowano intensywne prace rozwojowe nad grą **Alaska Gold Fever**. Zespół skupił się m.in. na układaniu głównych questów na mapie, implementacji oraz dopracowaniu systemu tutoriali, a także na optymalizacji wydajności gry (wczytywanie świata, level of detail, okluzja). Wprowadzono nowe oświetlenie, rozwijano system zatrudniania pracowników oraz zaimplementowano pierwszą wersję farmy gracza i motelu. Dodano nowe kopalnie na mapie, prowadzono ogólny balans ekonomiczny rozgrywki oraz wdrożono muzykę do gry. Zespół graficzny przygotował nowe assety, w tym postacie, budynki, przedmioty oraz efekty pogodowe.

W 2025 roku Spółka przeprowadziła szeroko zakrojone playtesty gry **Prison Survival: Architect of Crime Simulator**, których celem była weryfikacja kluczowych założeń projektowych oraz ocena odbioru produkcji przez społeczność graczy. Testy spotkały się z dużym zainteresowaniem użytkowników platformy Steam, co przełożyło się na wysoką aktywność uczestników oraz wartościowy feedback dotyczący zarówno mechanik rozgrywki, jak i ogólnego kierunku rozwoju projektu.

W ramach playtestów analizowane były między innymi systemy zarządzania więzieniem, mechaniki ekonomiczne, balans rozgrywki, interakcje pomiędzy postaciami oraz poziom immersji i satysfakcji graczy.

Zebrane dane oraz opinie społeczności pozwoliły Spółce na identyfikację elementów wymagających dalszej optymalizacji, a także potwierdziły potencjał projektu w docelowej grupie odbiorców.

Aktualnie Spółka wykorzystuje pozyskany feedback do dalszego rozwoju i dopracowywania gry, koncentrując się na poprawie jakości rozgrywki, rozbudowie zawartości oraz optymalizacji technicznej. Prowadzone działania mają na celu zwiększenie atrakcyjności produktu przed jego kolejnymi etapami produkcji i przyszłą premierą rynkową.

Zarząd Emitenta aktywnie prowadził wszelkie działania związane z bezpośrednim wytwarzaniem produktów oraz świadczeniem usług, które stanowią rdzeń działalności firmy. Obejmowały one procesy produkcyjne, logistyczne, obsługę klienta, sprzedaż, a także zarządzanie zasobami. W kontekście produkcji Zarząd skupił się na wszystkich działaniach związanych realizacją już rozpoczętych projektów jak też poszukiwaniu nowych. Działania te połączone były z logistyką procesów począwszy od dostawców po relacje z klientem. Były też analizowane procesy sprzedaży obejmujące wszystkie działania związane z przekazywaniem produktów lub usług klientom, od pozyskania ich aż do finalnego zakupu w korelacji z obsługą klienta przed, w trakcie i po transakcji, tak aby zapewnić ich zadowolenie i lojalność. Ponadto Zarząd Spółki na poziomie organizacyjnym analizował obszar planowania i określania celów, strategii i działań niezbędnych do realizacji celów strategicznych przedsiębiorstwa zarówno bieżących i tych w dłuższym okresie. Wszystkie te czynności operacyjne są i będą w przyszłości kluczowe dla efektywnego funkcjonowania Spółki i są ściśle powiązane z jej strategią.

W dniu 24 kwietnia 2025 r. Zarząd wprowadził, obowiązujące od dnia 1 stycznia 2024 r., zmiany do Polityki Rachunkowości Emitenta z dnia 13.01.2022 na mocy aneksu nr 1, skutkiem którego było:

1. wprowadzenie i metodyka księgowania walut wirtualnych,
2. zmiana momentu powstania przychodów i kosztów dla celów bilansowych i podatkowych.

W roku 2025 Spółka realizowała terminowo obowiązki sprawozdawcze. Zmuszona była przesunąć termin raportu rocznego za 2024 r. na dzień 25 kwietnia 2025 r. kiedy to został zakończony audyt i możliwa była publikacja raportu rocznego za 2024 rok. Ponieważ Spółka zobowiązała się do publikacji raportu rocznego za rok 2024 w terminie nie później niż 80 dni od dnia zakończenia roku obrotowego, którego dotyczy, tj. w dniu 20 marca 2025 roku Emitent, zgodnie z §6 ust.10a Załącznika Nr 3 do Regulaminu ASO "Informacje Bieżące i Okresowe przekazywane w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect" nie przekazywał raportu okresowego za IV kwartał 2024 roku w regulaminowym terminie do 45 dni po zakończeniu okresu sprawozdawczego czyli do 14 lutego 2025 r. W związku z przesunięciem terminu raportu rocznego z dnia 20 marca 2025 r. na dzień 25 kwietnia 2025 r. Spółka opublikowała zaległy raport za 4 kwartał 2025 r. w dniu 20 marca 2025 r. W związku z powyższym uchybieniem w dniu 26 marca 2025 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („Giełda”) podjął uchwałę nr 385/2025 w sprawie upomnienia Emitenta. Spółka wskazuje, że jest to pierwsze upomnienie, kara ma charakter incydentalny a Emitent dołoży wszelkiej staranności, aby w przyszłości wykluczyć publikację raportów okresowych z naruszeniem terminu.

2 czerwca 2025 r. przyniósł długo wyczekiwaną **premierę Neuroshima Hex**, post-apokaliptycznej gry taktycznej opartej na kultowej grze planszowej Neuroshima, wokół której zgromadzona jest duża społeczność aktywnych graczy. W czerwcu ur, podczas festiwalu demo na Steamie, zaprezentowaliśmy demo **Alaska Gold Fever** – gry należącej do gatunku symulator/survival, oferującej emocjonującą rozgrywkę survivalową w przepięknym, pełnym szczegółów i dynamicznych interakcji świecie dziewiętnastowiecznej Alaski.

W dniu 22 lipca 2025 r. Sąd Rejestrowy wpisał w Rejestrze Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego zmiany siedziby i zmiany statutu Spółki, dokonane uchwałą nr 14 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 18 czerwca 2025 r. Obecną siedzibą Emitenta są Katowice, ul. Zofii Nalkowskiej numer 5 lokal 10.

Emitent w dalszym ciągu zamierza realizować przyjętą przez siebie Strategię rozwoju, 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 kwietniu 2026 r.** Spółka rozpoczęła ze swoim nowym akcjonariuszem - grupą kapitałową **Phenomen Games S.A.**, rozmowy dotyczące podjęcia współpracy strategicznej. Dotyczą one w szczególności realizacji nowego tytułu, którego produkcję sfinansuje Phenomen Games S.A., który jest prywatnym inwestorem oraz firmą zarządzającą aktywami w branży gamedev. Prowadzi inwestycje kapitałowe oraz projektowe.

## 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

Celem zakończenia postępowania sądowego toczącego się przed Sądem Rejonowym w Będzinie, w sprawie o zapłatę przeciwko Emitentowi, z powództwa czterech osób fizycznych, w dniu 15 kwietnia 2025 r. Spółka zawarła przed mediatorem ugodę z powodami. W ramach ugody, Spółka zapłaciła powodom łącznie 70 proc. kwoty głównej, a powodowie zrezygnowali z 30 proc. dochodzonej kwoty oraz z dochodzenia kosztów postępowania i odsetek. Zapłata nastąpi w ten sposób, że kwota:

- 60 600 zł zostanie wypłacona powodom w terminie do dnia 18 kwietnia br.,

- 80 800 zł zostanie wypłacona powodom z środków pochodzących z przyszłych przychodów z gry "Alaska Gold Fever" w terminie do dnia 31 marca 2027 r.

Przedmiotem pozwu było żądanie zapłacenia przez Spółkę łącznej kwoty 202.000 zł, powiększonej o koszty i odsetki. Postanowieniem z dnia 12 maja 2025 roku Sąd Rejonowy w Będzinie I Wydział Cywilny zatwierdził zawartą ugodę oraz umorzył postępowanie w sprawie.

## **6. Informacja o instrumentach finansowych**

W roku od 1 stycznia do 31 grudnia 2025 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 i obejmuje najważniejsze czynniki, które według najlepszej wiedzy Zarządu Spółki mogą mieć znaczenie dla działalności Spółki. Opisane ryzyka, wraz z pozostałymi czynnikami ryzyka, które ze względu na znacznie mniejsze prawdopodobieństwo wystąpienia oraz złożoność działalności gospodarczej Spółki nie zostały przedstawione poniżej, mogą w skrajnych sytuacjach doprowadzić do niezrealizowaniem planów Spółki lub nawet 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 jej 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 - jak np. wojna w Ukrainie - rywalizacja USA-Chiny w obszarze technologii, kryzysy gospodarcze, czy wysoka inflacja mogą negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki. Dodatkowo, eskalacja restrykcji eksportowych oraz wzajemne ograniczenia inwestycyjne mogą prowadzić do fragmentacji rynku i utrudnienia dostępu do kluczowych technologii. 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 sytuacją geopolityczną, w tym wojną w Ukrainie oraz sytuacją na Bliskim Wschodzie**

Konflikt zbrojny w Ukrainie nadal wpływa na stabilność gospodarki regionu oraz globalne łańcuchy dostaw. Choć Spółka nie odnotowała bezpośrednich skutków konfliktu, dalsza eskalacja działań wojennych może wpłynąć na koszty operacyjne oraz dostępność zasobów ludzkich.

Sytuacja na Bliskim Wschodzie i Zatoce Perskiej, zaostrzona od lutego 2026 r. atakiem na Iran oddziałuje na gospodarkę polską, unijną i globalną, zarówno bezpośrednio lub pośrednio. Spółka nie prowadzi działalności operacyjnej ani nie posiada inwestycji w Rosji, w Ukrainie ani w regionie Bliskiego Wschodu, w związku z czym nie jest narażona na bezpośrednie skutki żadnego z tych konfliktów.

Ponadto, napięcia geopolityczne, takie jak rywalizacja USA-Chiny w obszarze technologii czy inne konflikty zbrojne mogą wpłynąć na dostępność komponentów sprzętowych oraz koszty produkcji. Dodatkowo sankcje międzynarodowe mogą ograniczyć dostęp do kluczowych rynków lub technologii.

Zarząd monitoruje te zmiany i rozważa dywersyfikację dostawców oraz rozwój gier opartych na modelu cyfrowej dystrybucji. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Zarząd Spółki ocenia, że żadna z ww. sytuacji geopolitycznych nie wywołuje istotnego, bezpośredniego wpływu na działalność, sytuację finansową ani przepływy pieniężne Spółki. Do potencjalnych pośrednich skutków, które Spółka bierze pod uwagę w procesie zarządzania ryzykiem, należą w szczególności: wzrost cen surowców i nośników energii, zaburzenia w globalnych łańcuchach dostaw, wzrost presji inflacyjnej oraz wzrost awersji do ryzyka na rynkach finansowych przekładający się na warunki finansowania.

Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje i analizuje wpływ powyższych czynników geopolitycznych na działalność i wyniki finansowe Spółki. W przypadku zidentyfikowania informacji poufnej w rozumieniu art. 7 Rozporządzenia MAR lub istotnej zmiany oceny skutków dla sprawozdań finansowych, Spółka niezwłocznie przekaze stosowny raport za pośrednictwem systemu ESPI.

### **Ryzyko wprowadzenia ceł i barier handlowych przez USA i Chiny na produkty cyfrowe z Europy**

Istnieje ryzyko, że zarówno Stany Zjednoczone, jak i Chiny wprowadzą dodatkowe cła, ograniczenia handlowe lub regulacje dotyczące produktów cyfrowych pochodzących z Europy. Ponieważ Spółka kieruje swoje gry głównie na rynki amerykański i chiński, ewentualne działania protekcyjnistyczne mogą wpłynąć na rentowność sprzedaży i ograniczyć dostępność gier Spółki w tych regionach.

Podwyższone koszty wynikające z ceł, dodatkowych podatków technologicznych, a także regulacji dotyczących ochrony danych i wymogów certyfikacyjnych mogą wpłynąć na strategię cenową Spółki oraz obniżyć konkurencyjność jej oferty. Ponadto wprowadzanie ograniczeń dotyczących zagranicznych treści cyfrowych –

szczególnie w Chinach – może wymusić dostosowanie treści gier do lokalnych regulacji, co wiąże się z dodatkowymi kosztami produkcyjnymi i czasowymi.

Dodatkowo napięcia handlowe między Unią Europejską a USA oraz między USA a Chinami mogą prowadzić do stworzenia dalszych barier w dostępie do kluczowych platform dystrybucyjnych i usług technologicznych. Możliwe ograniczenia w dostępie do amerykańskich silników gier, systemów płatności online lub narzędzi reklamowych mogą negatywnie wpłynąć na działalność Spółki, zwłaszcza w obszarze dystrybucji i marketingu. W celu minimalizacji tego ryzyka Zarząd Spółki monitoruje sytuację geopolityczną oraz analizuje możliwości dywersyfikacji rynków i kanałów sprzedaży. W dłuższej perspektywie Spółka może rozważyć rozwój alternatywnych strategii dystrybucji, w tym ekspansję na inne rynki azjatyckie oraz dalsze umacnianie obecności w Europie.

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

Globalny rynek gier komputerowych i wideo od wielu lat notuje coroczny wzrost. I chociaż nie można wykluczyć ryzyka spowolnienia tego wzrostu lub nawet załamania się rynku, to dostępne prognozy mówią o dalszym rozwoju całej branży. Należy jednak pamiętać, że 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, który w ostatnim czasie ulega ograniczeniu. 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 nieprzewidywanych trendów na rynku gier**

Rynek gier komputerowych i wideo cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych gatunków lub mechanik rozgrywki, które nie będą reprezentowane w portfolio 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 z nowymi technologiami**

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, a dynamiczny rozwój technologii, takich jak generatywna AI czy rzeczywistość rozszerzona (AR), wymaga od Spółki szybkiego dostosowania się do zmian rynkowych. Istnieje ryzyko niedostosowania się do nowych standardów technologicznych lub utraty konkurencyjności wobec podmiotów szybciej wdrażających innowacje. Zarząd aktywnie monitoruje trendy technologiczne i inwestuje w rozwój kompetencji zespołu w zakresie nowych technologii

### **Ryzyko związane z wykorzystaniem sztucznej inteligencji (AI)**

AI oferuje nowe możliwości w produkcji gier, ale niesie również ryzyka:

- Niska jakość produktów: Nadmierne wykorzystanie AI może prowadzić do zalewu rynku grami o niskiej jakości.
- Bezpieczeństwo danych: AI zwiększa ryzyko naruszenia prywatności graczy.
- Cyberzagrożenia: AI może być wykorzystywana przez cyberprzestępców do przeprowadzania zaawansowanych ataków.

Zarząd wdraża środki ochrony przed zagrożeniami związanymi z AI oraz inwestuje w rozwój kompetencji zespołu.

### **Ryzyko związane z dostosowaniem do rozwijających się technologii**

Wdrażanie nowych technologii wymaga znacznych nakładów finansowych na infrastrukturę, szkolenia pracowników oraz integrację technologii z istniejącymi procesami produkcyjnymi. Niepowodzenie w skutecznym wdrożeniu może prowadzić do opóźnień w produkcji gier, wzrostu kosztów operacyjnych lub obniżenia jakości produktów, co może wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

### **Ryzyko przestarzałości technologicznej**

Z uwagi na szybkie tempo rozwoju technologicznego istnieje ryzyko, że w krótkim czasie technologie wykorzystywane przez Spółkę mogą stać się przestarzałe. Może to wymagać kosztownych modernizacji lub nawet całkowitej zmiany kierunku rozwoju produktów. Opóźnienia we wprowadzaniu nowych standardów mogą wpłynąć na ograniczenie dostępu do rynków lub osłabienie pozycji konkurencyjnej Spółki.

### **Ryzyko niezrealizowania potencjału nowych technologii**

Nowe technologie takie jak rzeczywistość rozszerzona czy generatywna AI oferują nowe możliwości w zakresie immersyjnych doświadczeń dla graczy. Jednak ich niewłaściwe wdrożenie, brak innowacyjnego podejścia lub nietrafne oszacowanie potencjału rynkowego mogą prowadzić do niskiej akceptacji przez użytkowników i utraty zainteresowania produktami Spółki.

Z tego względu zarząd aktywnie monitoruje trendy technologiczne i inwestuje w rozwój kompetencji zespołu, tak aby Spółka mogła w odpowiednim momencie wdrażać nowoczesne rozwiązania.

### **Ryzyko związane z rozwojem AI**

Sztuczna inteligencja staje się nieodłącznym elementem branży gier, otwierając przed producentami nowe możliwości, ale jednocześnie niosąc zagrożenia, które mogą istotnie wpłynąć na wyniki finansowe oraz strategię biznesową Spółki. Dynamiczny rozwój AI obniża bariery wejścia na rynek, umożliwiając szybkie generowanie zasobów graficznych, narracji i mechanik rozgrywki. Może to doprowadzić do sytuacji, w której wartość intelektualna gier tworzonych przez Spółkę ulegnie erozji, a konkurencja, wykorzystując tanie, zautomatyzowane

procesy, wprowadzi na rynek produkty w znacznie niższej cenie. W konsekwencji Spółka może stanąć przed koniecznością obniżenia cen własnych gier, co przełoży się na spadek marż i presję na rentowność działalności. Kolejnym zagrożeniem jest zmiana modeli biznesowych w branży. AI przyspiesza rozwój gier live service oraz subskrypcyjnych, co może osłabić tradycyjny model sprzedaży tytułów premium. Jeśli rynek przesunie się w stronę usług abonamentowych, Spółka będzie musiała dostosować swoje portfolio produktowe, co może wymagać dodatkowych nakładów finansowych i zmiany strategii monetyzacji. Jednocześnie model subskrypcyjny oznacza konieczność stałego utrzymywania zaangażowania graczy i wiąże się z wyższymi kosztami marketingowymi oraz ryzykiem zwiększonego wskaźnika churn rate (odsetek klientów, którzy rezygnują z usług firmy w określonym czasie), które mogą prowadzić do braku stabilności przychodów. Mimo że AI obniża koszty produkcji, jej wdrożenie wiąże się z istotnymi wydatkami operacyjnymi. Zaawansowane modele sztucznej inteligencji wymagają dostępu do wysokowydajnych infrastruktur obliczeniowych, co generuje koszty zarówno w zakresie licencji na oprogramowanie, jak i mocy obliczeniowej. Dodatkowo, rozwój AI podnosi zapotrzebowanie na specjalistów w tej dziedzinie, a rosnąca konkurencja o talenty w sektorze technologicznym sprawia, że ich wynagrodzenia należą do najwyższych na rynku. Spółka może stanąć przed koniecznością zwiększenia budżetu na zatrudnienie oraz podnoszenia kompetencji zespołu, co wpłynie na poziom kosztów stałych.

Kolejne ryzyko dla stabilności finansowej Spółki może stanowić zależność od zewnętrznych dostawców technologii AI. Kluczowi dostawcy rozwiązań sztucznej inteligencji, tacy jak OpenAI, Google DeepMind czy Nvidia, regularnie modyfikują swoje modele cenowe oraz warunki licencyjne, co może wiązać się z nieprzewidywanym wzrostem kosztów operacyjnych lub ograniczeniem dostępu do kluczowych technologii. Ponadto dynamiczny rozwój regulacji dotyczących AI, takich jak unijny AI Act, może wymusić na Spółce dostosowywanie procesów produkcyjnych do zmieniających się wymogów prawnych. Może to skutkować koniecznością ponoszenia dodatkowych nakładów na compliance, a w skrajnych przypadkach – ograniczeniem możliwości korzystania z wybranych rozwiązań AI na niektórych rynkach. Biorąc pod uwagę powyższe zagrożenia, Spółka stale monitoruje rozwój technologii AI oraz jej wpływ na rynek gier wideo.

### **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. Szczególne znaczenie mają regulacje dotyczące prawa autorskiego, podatkowego oraz ochrony danych osobowych. Istotne jest także zaostrzenie regulacji dotyczących treści gier oraz ograniczenia czasowe dla graczy w krajach takich jak Chiny, które mogą wpłynąć na dostępność produktów Spółki na kluczowych rynkach. Dodatkowo rosnąca liczba regulacji dotyczących wykorzystania AI wymaga od Spółki dostosowania się do różnych jurysdykcji prawnych, co może generować dodatkowe koszty operacyjne. 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 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 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 - np. Steam - (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 potencjalach 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 wahaniom 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 jeszcze w roku 2023, 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 nieuzyskiwania 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 jeszcze w roku 2023, a tym samym dodatkowo zwiększyć stan środków finansowych pozostających do dyspozycji Spółki.

### **Ryzyko naruszenia praw autorskich**

Tworzenie i wydawanie gier komputerowych i wideo wymagają 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 cyberataków oraz naruszenia bezpieczeństwa danych cyfrowych**

W związku ze specyfiką działalności opartej o technologie cyfrowe istnieje ryzyko cyberataków skutkujących utratą danych osobowych klientów lub własności intelektualnej Spółki. Tego typu incydenty mogłyby negatywnie wpłynąć na reputację marki oraz generować dodatkowe koszty związane z zarządzaniem kryzysowym i ewentualnymi sankcjami prawnymi.

#### **Ryzyko błędów ludzkich**

Jak każda działalność gospodarcza, działalność Spółki 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.

### **8. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa**

Wyniki finansowe Spółki zostały ujęte w sprawozdaniu finansowym sporządzonym na dzień 31 grudnia 2025 roku. W 2025 r. Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży na poziomie 1.409.951,35 zł, co oznacza spadek o ponad połowę w stosunku do roku 2024, gdzie przychody wyniosły 2.488.286,56 zł. Koszty działalności operacyjnej w okresie od 1 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r. wyniosły 2.077.681,88 zł i były o 7,6 % niższe w stosunku do kosztów w roku 2024 r., które wyniosły 2.248.318,52 zł. Za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2025 roku spółka osiągnęła stratę netto na poziomie -998.852,11 zł. W analogicznym okresie ubiegłego roku wystąpiła również strata w wysokości -101 379,73 zł.

Płynność finansowa spółki jest bardzo dobra ze względu na wysoki stan środków pieniężnych oraz niski stan zobowiązań. Wydana gra Prison Simulator oraz zakładane nowe lokalizacje dla tej gry dają Spółce perspektywy zysków w 2026 roku, a zgromadzone nadwyżki finansowe pozwolą dokończyć rozpoczęte, nowe projekty, jak również pozwolić na realizację nowych projektów.

## WSKAŹNIKI PŁYNNOŚCI FINANSOWEJ

Wskaźniki płynności:

wskaźnik płynności bieżącej = aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe

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

Wyszczególnienie	2024	2025
Wskaźnik płynności bieżącej	71,97	79,01
Wskaźnik szybkiej płynności	44,01	26,51

## WSKAŹNIKI ZADŁUŻENIA

Wskaźniki zadłużenia:

wskaźnik zadłużenia aktywów = zobowiązania ogółem / aktywa ogółem

wskaźnik zadłużenia kapitału własnego = zobowiązania ogółem / kapitał własny

Wyszczególnienie	2024	2025
Wskaźnik zadłużenia aktywów	0,11	0,14
Wskaźnik zadłużenia kapitału własnego	0,13	0,16

### 8.1. Istotne zdarzenia po dniu bilansowym

W dniu 9 lutego 2026 roku Emitent otrzymał zawiadomienie o wejściu do akcjonariatu Phenomen Games Fund sp. z o. o. (dawna nazwa: Flagship Game sp. z o.o.), który nabył akcje, dające 8,7 % w kapitale zakładowym oraz 8,7 % w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta, z którym spółka podjęła negocjacje o realizację wspólnego projektu inwestycyjnego.

### 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.

## 9. Oświadczenie o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego

Oświadczenie Baked Games S.A. w przedmiocie zakresu przestrzeganych przez Emitenta zasad ładu korporacyjnego, zawartych w Załączniku do Uchwały Nr 1404/2023 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 grudnia 2023 r. „Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect 2024”.

Spółka przyjmuje model biznesowy i strategię biznesową, które powinny brać pod uwagę oczekiwania akcjonariuszy oraz wychodzić naprzeciw potrzebom interesariuszy, w tym także – w zakresie odpowiednim do rodzaju oraz skali prowadzonej działalności - uwzględniać kwestie ESG.

Spółka prowadzi przejrzystą i rzetelną politykę informacyjną oraz dba o systematyczną, należytą komunikację z inwestorami i analitykami.

Rada nadzorcza i zarząd mają decydujące znaczenie dla prawidłowego funkcjonowania spółki, jej długoterminowego rozwoju, osiągania strategicznych celów i uzyskiwania satysfakcjonujących wyników. Mając na uwadze dbałość o najwyższe standardy w zakresie zarządzania spółką i sprawowania nad nią nadzoru, osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej dążą do zapewnienia wszechstronności i różnorodności tych organów, między innymi pod względem wykształcenia, specjalistycznej wiedzy, doświadczenia zawodowego i płci, tak by w skład zarządu i rady nadzorczej powoływane były osoby posiadające kwalifikacje, kompetencje i doświadczenie niezbędne do prawidłowego wywiązywania się przez te organy z ich obowiązków i zadań.

Zachowując niezależność opinii i osądów, członkowie zarządu i członkowie rady nadzorczej powinni działać w interesie spółki.

Skuteczne, odpowiednie do wielkości spółki i rodzaju oraz skali prowadzonej działalności rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, nadzoru zgodności działalności z prawem oraz audytu wewnętrznego stanowią nieodzowne narzędzia faktycznego sprawowania nadzoru nad spółką.

Treść zasady	Stosowanie zasady TAK/NIE	Komentarz Spółki
1. Oprócz realizowania obowiązków informacyjnych określonych we właściwych przepisach prawa i regulacjach alternatywnego systemu obrotu spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej, w czytelnej formie i wyodrębnionym miejscu, oraz niezwłocznie aktualizuje:		

1.1. podstawowe informacje o spółce, opis jej działalności, a także informację na temat posiadanych spółek zależnych i przedmiocie ich działalności;	TAK	Na stronie www Spółki znajdują się informacje o prowadzonej działalności. Na chwilę obecną Spółka nie posiada grupy kapitałowej.
1.2. krótki opis modelu biznesowego oraz przyjętej strategii biznesowej, z uwzględnieniem zawartych w strategii obszarów z zakresu ESG;	TAK	
1.3. datę wprowadzenia akcji spółki do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect (datę debiutu) oraz wszystkie wcześniejsze nazwy spółki, jeżeli od daty debiutu firma spółki uległa zmianie;	TAK	
1.4. skład zarządu i rady nadzorczej spółki oraz życiorysy zawodowe osób wchodzących w skład tych organów;	TAK	
1.5. informacje o spełnianiu przez każdego z członków rady nadzorczej kryteriów niezależności, o których mowa w pkt 3, w tym o rzeczywistych i istotnych powiązaniach z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki;	TAK	
1.6. dokumenty korporacyjne spółki;	TAK	
1.7. udostępniane interesariuszom materiały informacyjne na temat spółki, przyjętej strategii i jej realizacji;	TAK	
1.8. wybrane dane finansowe i opublikowane prognozy;	TAK	
1.9. aktualną strukturę akcjonariatu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce;	TAK	
1.10. dokumenty informacyjne spółki, prospekty wraz z suplementami oraz inne dokumenty będące podstawą oferty publicznej akcji lub wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu;	TAK	
1.11. raporty bieżące i okresowe opublikowane przez spółkę w ciągu ostatnich 5 lat;	TAK	
1.12. kalendarium publikacji raportów finansowych, publicznie dostępnych spotkań z inwestorami, analitykami i mediami oraz innych wydarzeń istotnych z punktu widzenia inwestorów;	TAK	
1.13. sekcję pytań zadawanych spółce zarówno przez akcjonariuszy, jak i osoby niebędące akcjonariuszami, wraz z odpowiedziami udzielonymi przez spółkę;	NIE	Na dzień sporządzenia niniejszej informacji Spółka nie stosuje przedmiotowej zasady. W ocenie Zarządu Spółki dotychczasowa polityka informacyjna prowadzona za pomocą strony internetowej Spółki zapewnia akcjonariuszom efektywny dostęp do

		informacji niezbędnych do oceny sytuacji Spółki. Zdaniem Zarządu Spółki wszelkie istotne informacje są publikowane w raportach bieżących i okresowych.
1.14. informację na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy;	TAK	
1.15. opublikowane w ostatnim raporcie rocznym oświadczenie o stosowaniu przez spółkę zasad ładu korporacyjnego zawartych w niniejszym dokumencie;	TAK	
1.16. dane kontaktowe do osób odpowiedzialnych w spółce za komunikację z inwestorami, ze wskazaniem dedykowanego adresu e-mail lub numeru telefonu.	TAK	
2. Zakres aktywności zawodowej osób wchodzących w skład zarządu lub rady nadzorczej powinien zapewnić sprawne i wydajne zarządzanie spółką oraz sprawowanie efektywnego nadzoru w zakresie realizacji celów strategicznych i osiąganych wyników.	TAK	
3. Co najmniej dwóch członków rady nadzorczej powinno spełniać kryteria niezależności wymienione w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, a także wykazywać się brakiem rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.	TAK	
4. Członek zarządu lub rady nadzorczej powinien unikać podejmowania aktywności zawodowej lub pozazawodowej, która mogłaby prowadzić do powstawania konfliktu interesów lub wpływać negatywnie na jego reputację jako członka organu spółki. O zaistniałym konflikcie interesów lub możliwości jego powstania członek zarządu lub rady nadzorczej niezwłocznie informuje pozostałych członków właściwego organu spółki oraz nie bierze udziału w dyskusji i głosowaniu nad uchwałą w sprawie, w której w stosunku do jego osoby może wystąpić konflikt interesów.	TAK	

<p>5. Spółka zapewnia rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, w tym ryzykiem dotyczącym sporządzania sprawozdań finansowych, oraz w zakresie nadzoru zgodności działalności z prawem, a także funkcję audytu wewnętrznego. Rozwiązania przyjęte przez spółkę w tym zakresie powinny być dostosowane do wielkości spółki oraz rodzaju i skali prowadzonej działalności, jak również do poziomu ryzyka związanego z jej prowadzeniem.</p>	TAK	<p>Stosowane rozwiązania kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem uwzględniają wielkość Spółki. Czynności z tego zakresu wykonywane są przez osoby powołane do organów zarządzających i nadzorczych Spółki, wspierające się zewnętrznymi doradcami i audytorami zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.</p>
<p>6. Rada nadzorcza w ramach przysługujących jej uprawnień monitoruje proces sporządzania sprawozdań finansowych. W tym celu rada nadzorcza co najmniej zapoznaje się z harmonogramem prac koniecznych dla sporządzenia sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i omawia ten harmonogram z zarządem spółki, a także utrzymuje komunikację z biegłym rewidentem wybranym do badania sprawozdania finansowego.</p>	TAK	
<p>7. Rada nadzorcza zapoznaje się z porządkiem obrad walnego zgromadzenia oraz opiniuje materiały, które mają być przedstawione przez spółkę walnemu zgromadzeniu.</p>	TAK	
<p>8. Zarząd spółki, zwołując walne zgromadzenie, dokonuje wyboru terminu, miejsca i formy walnego zgromadzenia tak, by umożliwić udział w obradach jak największej liczbie akcjonariuszy.</p>	TAK	
<p>9. W przypadku otrzymania przez zarząd informacji o zwołaniu walnego zgromadzenia na podstawie art. 399 § 2 - 4 Kodeksu spółek handlowych zarząd niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku zwołania walnego zgromadzenia na podstawie upoważnienia wydanego przez sąd rejestrowy zgodnie z art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.</p>	TAK	

<p>10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej uczestniczą w obradach walnego zgromadzenia, w miejscu obrad lub za pośrednictwem środków dwustronnej komunikacji elektronicznej w czasie rzeczywistym, w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznych odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.</p>	TAK	
<p>11. Żaden akcjonariusz nie powinien być uprzywilejowany w stosunku do pozostałych akcjonariuszy w zakresie transakcji zawieranych przez spółkę z akcjonariuszami lub podmiotami z nimi powiązanymi.</p>	TAK	
<p>12. Przed zawarciem przez spółkę istotnej umowy z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce lub podmiotem z nim powiązany zarząd zwraca się do rady nadzorczej o wyrażenie zgody na taką transakcję. Rada nadzorcza przed wyrażeniem zgody dokonuje oceny wpływu takiej transakcji na interes spółki, zwracając uwagę, aby interesy różnych grup akcjonariuszy nie przeważały nad interesem spółki. Powyższemu obowiązkowi nie podlegają transakcje typowe i zawierane na warunkach rynkowych w ramach prowadzonej działalności operacyjnej przez spółkę z podmiotami wchodzącymi w skład grupy kapitałowej spółki, które są objęte konsolidacją. W przypadku gdy decyzję w sprawie zawarcia przez spółkę istotnej umowy z podmiotem powiązany podejmuje walne zgromadzenie, przed podjęciem takiej decyzji spółka zapewnia wszystkim akcjonariuszom dostęp do informacji niezbędnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes spółki.</p>	TAK	
<p>13. W przypadku zgłoszenia przez inwestora żądania udzielenia informacji na temat spółki, spółka udziela odpowiedzi nie później niż w terminie 14 dni.</p>	TAK	
<p>14. W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p>	TAK	

---

Przemysław Bieniek  
Prezes Zarządu