



## **RAPORT KWARTALNY**

### **BAKED GAMES S.A.**

**za okres 01.01.2024 - 31.03.2024**

**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 10 maja 2024 roku

## **SPIS TREŚCI**

1. LIST DO AKCJONARIUSZY I INWESTORÓW
2. MODEL BIZNESU I DANE EMITENTA BAKED GAMES S.A. PIERWSZY KWARTAŁ 2024 R.
3. SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BAKED GAMES S.A.
4. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU, W TYM INFORMACJE O ZMIANACH STOSOWANYCH ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI
5. KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE
6. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI PO ZAKOŃCZENIU OKRESU, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT.
7. OPIS STANU I HARMONOGRAM REALIZACJI INWESTYCJI EMITENTA, W SYTUACJI GDY DOKUMENT INFORMACYJNY EMITENTA ZAWIERAŁ INFORMCJE, O KTÓRYCH MOWA W § 10 PKT 13
8. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ
9. PODEJMOWANE PRZEZ EMITENTA W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM INICJATYWY NASTAWIONE NA WPROWADZENIE INNOWACYJNYCH ROZWIĄZAŃ
10. OPIS ORGANIZACJI GRUPY
11. INFORMACJA NA TEMAT PRZYCZYŃ BRAKU SPORZĄDZENIA SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO
12. STRUKTURA AKCJONARIATU EMITENTA
13. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU

## 1. LIST DO AKCJONARIUSZY I INWESTORÓW

Szanowni Państwo,

W imieniu Baked Games SA., a także jako Prezes Zarządu Spółki, mam przyjemność przedstawić raport okresowy za I kwartał 2024 roku, zawierający podsumowanie naszych obecnych działań.

Początek roku 2024, jak i kolejne miesiące będą kontynuacją prac nad grą Alaska Gold Fever, którą Spółka zamierza wydać za kilkanaście miesięcy. Duży nacisk kładziemy na jakość, zatem terminy mogą ulec zmianie. Równocześnie realizujemy grę na zlecenie Alaska Gold Rush – dla graczy Web3.0 którzy wymagają innych rozwiązań niż gracze będący na Steam.

W I kwartale 2024 roku Spółka skupiała się na realizacji zawartych umów, co przełożyło się na osiągnięty wynik finansowy, który jest niższy niż ubiegłoroczny. Ma to związek z zrealizowanymi płatnościami, jakie Spółka dostała od kontrahenta Alaski Gold Rush w 2023 roku, a w tym momencie środki te są wydatkowane na potrzeby powstającej gry. Mowa tutaj o pracach programistycznych, jak i technologicznych.

Jako Zarząd chcielibyśmy podziękować 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, a także wdrożeniu technologii gier na konsole Xbox, mamy ogrom motywacji i planów na przyszłość. Zachęcamy też do śledzenia naszych aktualności dla inwestorów na stronie: <https://www.bakedgames.pl/aktualnosci/>

Z poważaniem,

Przemysław Bieniek- Prezes Zarządu

Krzysztof Wolski – Wiceprezes Zarządu

**2. Model biznesu i dane Emitenta BAKED GAMES S.A.****Podstawowe dane o Emitencie:**

<b>Firma:</b>	<b>Baked Games S.A.</b>
<b>Forma prawna:</b>	Spółka Akcyjna
<b>Kraj siedziby:</b>	Polska
<b>Siedziba:</b>	Czeladź
<b>Adres:</b>	ul. Henryka Sienkiewicza 16, 41 – 250, Czeladź
<b>Telefon:</b>	+48 512 509 192
<b>Adres poczty elektronicznej:</b>	press@bakedgames.pl
<b>Adres strony internetowej:</b>	www.bakedgames.pl
<b>NIP:</b>	6252453388
<b>REGON:</b>	361003059
<b>KRS:</b>	0000848739

*Źródło: Emitent*

**Zarząd Emitenta na dzień publikacji raportu**

Imię i nazwisko	Stanowisko	Kadencja	
		od	do
Przemysław Bieniek	Prezes Zarządu	07.07.2020	07.07.2025
Krzysztof Wolski	Wiceprezes Zarządu	07.07.2020	07.07.2025

*\* mandat wygasa z dniem zatwierdzenia przez Walne Zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za 2025 r. jako ostatni pełny rok pełnienia funkcji*

W okresie sprawozdawczym nie było zmian w składzie Zarządu.

**Rada Nadzorcza Emitenta na dzień publikacji raportu**

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

*\* mandat wygasa z dniem zatwierdzenia przez Walne Zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za 2025 r. jako ostatni pełny rok pełnienia funkcji*

W dniu 12.02.2024 r. Piotr Karbowski złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki.

W dniu 11.03.2024 r. w drodze kooptacji została powołana do Rady Nadzorczej Pani Izabela Kryspin.

## Model biznesu

Emitent prowadzi działalność na rynku gier wideo, polegającą na produkcji gier. Emitent jest tym samym tzw. deweloperem. Emitent jest również wydawcą stworzonych przez siebie gier w wersji na platformy mobilne (App Store i Google Play). Przy wydawaniu gier na inne platformy dystrybucji Emitent korzysta z usług zewnętrznych wydawców.

Celem Emitenta jest tworzenie gier o istotnym potencjale sprzedażowym.

4 listopada 2021 roku spółka wydała grę Prison Simulator, która w ciągu 72 godzin od premiery została sprzedana w 21,5 tys. egzemplarzy i uplasowała się na 11 miejscu w klasyfikacji sprzedaży Steam Global Bestseller uzyskując bardzo wysoką liczbę 85% pozytywnych opinii użytkowników platformy Steam. Nakłady poniesione na grę zwróciły się w ciągu 2 miesięcy od premiery.

Gra Prison Simulator została w 2022 roku udostępniona na konsolach Xbox. Ruch ten spotkał się z bardzo dobrym przyjęciem graczy, tym bardziej, że ten rodzaj gier, czyli symulatory, jest dość rzadko wprowadzany na konsole (w czym Spółka dostrzega potencjał dalszej monetyzacji swoich produkcji). Wynika to z faktu, że wydanie gry na konsole jest nieco bardziej złożone, niż jej wydanie na PC i dlatego na konsole trafiają wyłącznie największe, najbardziej popularne tytuły. Prison Simulator na Xboxa dostępny jest w wersji z najnowszymi aktualizacjami i działa stabilnie na obu typach konsoli Xbox Series X/S.

Aktualnie Emitent tworzy jedną dużą grę, tj. Alaska Gold Fever, przeznaczoną na komputery PC oraz na popularne platformy konsolowe, takie jak Nintendo Switch, PlayStation czy Xbox. Gra należy do gatunku symulator/survival, a Spółka używa w jej przypadku rozwiązań AI stosowanych podczas tworzenia NPC'ów.

Istotnym celem Emitenta jest również zbudowanie wokół marki i gier Emitenta zaangażowanej społeczności graczy.

Obecny model biznesowy Spółki zakłada skupienie się na produkcji gier, przy założeniu:

1. Produkowania co najmniej jednej nisko- lub średnio- budżetowej gry rocznie (głównie symulatory).
2. Rozszerzania palety platform gier z Nintendo Switch i Steam na konsole Play Station oraz Xbox i platformy VR.
3. Stopniowe poszerzanie zespołu Spółki oraz pozyskiwanie do współpracy zespołów zewnętrznych.

Model oparty jest na wnikliwej analizie trendów rynkowych, z której wynika, że w ostatnich latach obserwuje się nie tylko rosnącą popularność gier na platformy mobilne, ale także gier, w których wykorzystywane są nowe technologie, takie jak rozszerzona rzeczywistość (AR), wirtualna rzeczywistość (VR) i sztuczna inteligencja (AI).

Ponadto, udostępnienie flagowego produktu Spółki, gry Prison Simulator, na konsolach Xbox i Play Station, a także plany udostępnienia jej na platformie VR, umożliwiają spółce wdrożenie technologii, która toruje drogę na konsole Xbox, Play Station oraz platformy VR kolejnym produkcjom Emitenta.

Historycznie Emitent tworzył gry dedykowane przede wszystkim platformom mobilnym (App Store i Google Play), które były następnie portowane i wydawane przez podmiot zewnętrzny, na platformy Nintendo Switch i Steam. Wyjątkiem od tej reguły jest gra Hotel Dracula, która została przygotowana od początku na platformę Steam. Emitent posiada również doświadczenie w tworzeniu gier na zlecenie.

Do dnia sporządzenia niniejszego raportu Emitent wyprodukował samodzielnie 8 gier, to jest:

Ip.	Tytuł	Platforma
1.	Guess the word	App Store, Google Play, Nintendo Switch
2.	Gym Hero	App Store, Google Play, Nintendo Switch
3.	Hotel Dracula	Steam, Nintendo Switch
4.	Little Shopping	App Store, Google Play, Nintendo Switch
5.	Pet Care	App Store, Google Play, Nintendo Switch
6.	Theatre Tales	Apple TV, Nintendo Switch
7.	Prison Simulator	PC
8.	Prison Simulator: Prologue	PC

Emitent jest wydawcą tych gier na platformy mobilne (App Store i Google Play) lub na Apple TV (Theatre Tales), oraz Steam (Prison Simulator, Prison Simulator: Prologue) a Ultimate Games S.A. jest wydawcą tych gier na Nintendo Switch lub Steam (w przypadku gry Hotel Dracula). Gra Hotel Dracula nie została przy tym wydana przez Emitenta na platformy mobilne, a gra Theatre Tales została wyjątkowo wydana na Apple TV, a nie na platformy mobilne. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu wszystkie wyżej wymienione gry znajdują się w sprzedaży na platformach Nintendo Switch lub Steam.

#### Gry tworzone na zlecenie:

Spółka tworzy również gry na zlecenie:

- Pod koniec roku 2022 Spółka zawarła umowę na stworzenie gry komputerowej o wartości 1.600.000 zł. Pierwsza transza za zrealizowany I Etap gry trafiła na konto Spółki na przełomie grudnia 2022 i stycznia 2023 i znacząco podwyższyła kapitał Spółki.  
Umowa ma także duży wpływ na rozpoznawalność Spółki na rynku profesjonalnych twórców gier i otwiera przed nią możliwości współpracy z kolejnymi globalnymi kontrahentami.
- Umowa z Wydawnictwem Portal Ignacy Trzewiczek, wiodącym podmiotem zajmującym się grami planszowymi na polskim rynku.

Gry Emitenta są i będą sprzedawane na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem największych i najpopularniejszych platform dystrybucyjnych gier na świecie, takich jak AppStore, Google Play, Nintendo Switch, Steam oraz Play Station czy Xbox.

Istotnym celem Spółki jest również zbudowanie wokół marki i gier Emitenta zaangażowanej społeczności graczy.

### 3. SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BAKED GAMES S.A.

#### *Rachunek zysków i strat Emitenta*

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2024 r. do 31.03.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2023 r. do 31.03.2023 r. (w zł)
<b>A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:</b>	<b>463 972,27</b>	<b>786 610,30</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	445 232,27	558 242,99
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	18 740,00	228 367,31
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>440 767,96</b>	<b>383 944,24</b>
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	8 293,26	9 363,48
III. Usługi obce	87 817,29	141 927,78
IV. Podatki i opłaty	384,00	367,00
V. Wynagrodzenia	298 358,04	184 486,77
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	22 153,77	12 593,37
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	23 761,60	35 205,84
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>23 204,31</b>	<b>402 666,06</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>49,83</b>	<b>70,39</b>
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	49,83	70,39
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>1531,32</b>	<b>1,29</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	1531,32	1,29
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>21 722,82</b>	<b>402 735,16</b>

<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>25 132,54</b>	<b>0,00</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	25 132,54	0,00
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>41 889,24</b>
I. Odsetki	0,00	18,55
II. Strata ze tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	11 996,75
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	0,00	29 873,94
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>46 855,36</b>	<b>360 845,92</b>
<b>J. Podatek dochodowy</b>	<b>15 318,00</b>	<b>6 842,00</b>
<b>K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>L. Zysk (strata) netto (I-J-K)</b>	<b>31 537,36</b>	<b>354 003,92</b>

### Bilans Emitenta

Wyszczególnienie	31.03.2024 r.	31.03.2023 r.
<b>A. Aktywa trwałe</b>	<b>22 422,13</b>	<b>26 784,00</b>
<b>I. Wartości niematerialne i prawne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2. Wartość firmy	0,00	0,00
3. Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4. Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
<b>II. Rzeczowe aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Środki trwałe	0,00	0,00
2. Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3. Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
<b>III. Należności długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
<b>IV. Inwestycje długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Nieruchomości	0,00	0,00
2. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4. Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
<b>V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>22 422,13</b>	<b>26 784,00</b>
1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	17 966,00	26 784,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	4 456,13	0,00
<b>B. Aktywa obrotowe</b>	<b>3 578 742,15</b>	<b>3 108 220,36</b>
<b>I. Zapasy</b>	<b>506 338,93</b>	<b>342 653,22</b>
1. Materiały	0,00	0,00
2. Półprodukty i produkty w toku	506 338,93	342 653,22
3. Produkty gotowe	0,00	0,00
4. Towary	0,00	0,00
5. Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
<b>II. Należności krótkoterminowe</b>	<b>619 683,49</b>	<b>509 124,40</b>
1. Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00



2. Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Należności od pozostałych jednostek	619 683,49	509 124,40
<b>III. Inwestycje krótkoterminowe</b>	<b>2 440 583,65</b>	<b>2 238 582,91</b>
1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	2 440 583,65	2 238 582,91
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
<b>IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>12 136,08</b>	<b>17 859,83</b>
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>3 601 164,28</b>	<b>3 135 004,36</b>

Wyszczególnienie	31.03.2024 r.	31.03.2023 r.
<b>A. Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>3 478 840,59</b>	<b>3 096 014,82</b>
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	248 785,00	248 785,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	3 504 908,39	2 717 855,00
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym:	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe, w tym:	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-306 390,16	-224 629,10
VI. Zysk (strata) netto	31 537,36	354 003,92
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>122 323,69</b>	<b>38 989,54</b>
<b>I. Rezerwy na zobowiązania</b>	<b>42 906,51</b>	<b>10 286,00</b>
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	40 508,00	10 286,00
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	2 398,51	0,00
3. Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
<b>II. Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
<b>III. Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>79 417,18</b>	<b>28 703,54</b>
1. Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	79 417,18	28 703,54
4. Fundusze specjalne	0,00	0,00
<b>IV. Rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>3 601 164,28</b>	<b>3 135 004,36</b>

### Rachunek przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2024 r. do 31.03.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2023 r. do 31.03.2023 r. (w zł)
<b>A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>		
I. Zysk (strata) netto	31 537,36	354 003,92
II. Korekty razem	25 454,64	-6 340,07
1. Amortyzacja	0,00	0,00
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00

4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	-20 000,00	-9 250,00
6. Zmiana stanu zapasów	-55 520,00	-228 367,31
7. Zmiana stanu należności	143 272,33	266 787,32
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-37 228,32	-32 418,99
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-5 069,37	-3 091,09
10. Inne korekty	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)</b>	<b>56 992,00</b>	<b>347 663,85</b>
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>		
<b>I. Wpływy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
<b>II. Wydatki</b>	<b>26 068,29</b>	<b>0,00</b>
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	26 068,29	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)</b>	<b>-26 068,29</b>	<b>0,00</b>
<b>C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>		
<b>I. Wpływy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00
<b>II. Wydatki</b>	<b>0,00</b>	<b>3 750,00</b>
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	3 750,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
8. Odsetki	0,00	0,00
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00

III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	0,00	-3 750,00
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)</b>	30 923,71	343 913,85
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:</b>	30 923,71	343 913,85
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>	2 314 591,65	1 894 669,06
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D), w tym:</b>	2 345 515,36	2 238 582,91

### Zestawienie zmian w kapitale własnym Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres	Za okres
	od 01.01.2024 r. do 31.03.2024 r. (w zł)	od 01.01.2023 r. do 31.03.2023 r. (w zł)
<b>I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)</b>	3 447 303,23	2 742 010,90
<b>I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	3 447 303,23	2 742 010,90
<b>1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu</b>	248 785,00	248 785,00
1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	248 785,00	248 785,00
<b>2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu</b>	3 504 908,39	2 717 855,00
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00
2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	3 504 908,39	2 717 855,00
<b>3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości</b>	0,00	0,00
3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00
<b>4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu</b>	0,00	0,00
4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00
4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00
<b>5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu</b>	-1 011 682,49	-1 011 682,49
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00
5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00
5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	1 011 682,49	1 011 682,49
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 011 682,49	1 011 682,49
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	306 390,16	224 629,10
5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-306 390,16	-224 629,10
<b>6. Wynik netto</b>	31 537,36	354 003,92
<b>II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)</b>	3 478 840,59	3 096 014,82
<b>III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	3 478 840,59	3 096 014,82

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

Niniejszy raport kwartalny BAKED GAMES S.A. za okres od 01.01.2024 r. – 31.03.2024 r. został sporządzony zgodnie z przepisami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.

Sprawozdanie finansowe obejmujące okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 marca 2024 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 marca 2023 r. zostało sporządzone w oparciu o zasady rachunkowości wynikające z przepisów Ustawy z dnia 29 września 1994 roku o Rachunkowości (tekst jednolity Dz. U. 2021 r. poz.217 z późniejszymi zmianami).

Poniżej omówienie przyjętych zasad (polityki) rachunkowości, w zakresie w jakim ustawa pozostawia jednostce prawo wyboru, w tym metod wyceny aktywów i pasywów (także amortyzacji):

- a) **środki trwałe oraz wartości niematerialne i prawne** - według cen nabycia lub kosztów wytworzenia, lub wartości przeszacowanej (po aktualizacji wyceny środków trwałych), pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne lub umorzeniowe, a także o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości. Środki trwałe o wartości netto niższej niż 10 000 złotych netto Jednostka spisuje w koszty zużycia materiałów i energii z datą zakupu.
- b) **środki trwałe w budowie** - w wysokości ogółu kosztów pozostających w bezpośrednim związku z ich nabyciem lub wytworzeniem, pomniejszonych o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości,
- c) **udziały w jednostkach podporządkowanych** - według zasad określonych w pkt 3, z tym że udziały zaliczane do aktywów trwałych mogą być wycenione metodą praw własności, z uwzględnieniem zasad wyceny określonych w art. 63,
- d) **rzeczowe składniki aktywów obrotowych** - według cen nabycia lub kosztów wytworzenia nie wyższych od cen ich sprzedaży netto na dzień bilansowy,
- e) **należności i udzielone pożyczki** - w kwocie wymaganej zapłaty, z zachowaniem ostrożności,
- f) **zobowiązania** - w kwocie wymagającej zapłaty, przy czym zobowiązania finansowe, których uregulowanie zgodnie z umową następuje drogą wydania aktywów finansowych innych niż środki pieniężne lub wymiany na instrumenty finansowe - według wartości godziwej,
- g) **rezerwy** - w uzasadnionej, wiarygodnie oszacowanej wartości,
- h) **kapitały (fundusze) własne oraz pozostałe aktywa i pasywa** - w wartości nominalnej.

##### Ustalenia wyniku finansowego:

Wynik finansowy jest ustalony w wariancie porównawczym.

##### Ustalenia sposobu sporządzenia sprawozdania finansowego:

Jednostka sporządza sprawozdanie finansowe zgodnie z załącznikiem nr 1 do Ustawy o Rachunkowości.

Przy sporządzaniu sprawozdania finansowego za 1 kwartał 2024 roku przyjęto metody i zasady rachunkowości zgodne z polityką rachunkowości obowiązującą w Spółce, które miały zastosowanie do ostatniego rocznego sprawozdania finansowego za rok 2023.

W bieżącym okresie sprawozdawczym spółka nie dokonywała zmian zasad (polityki) rachunkowości.

Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej w dającej się przewidzieć przyszłości i nie istnieją okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuowania działalności.

Sprawozdanie finansowe obejmujące okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 marca 2024 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 marca 2023 r. nie było weryfikowane przez biegłego rewidenta.

W skład BAKED GAMES S.A. nie wchodzi wewnątrzne jednostki organizacyjne sporządzające samodzielne sprawozdania finansowe.

## **5. KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE**

W okresie od stycznia do marca 2024 roku Emitent wypracował przychody netto ze sprzedaży na poziomie 463.972,27 zł i są one o 42 % niższe od przychodów z porównywalnego okresu roku poprzedniego, w którym wyniosły one 786.610,30 zł. W grudniu 2022 spółka Baked Games zawarła z podmiotem zagranicznym umowę na stworzenie gry komputerowej -Alaska Gold Rush, do której prawa zostały odsprzedane w 2022 roku do spółki Alaska Games Ltd. z Dubaju. Proces wytwarzania tej gry jest więc świadczeniem usług programistycznych dla kontrahenta zagranicznego, zgodnie z etapami określonymi w umowie. Pod koniec roku 2022 zafakturowany został pierwszy etap prac na kwotę 500.000,00 zł, którego efektem było przygotowanie wersji demo gry. W roku 2023 zostały wystawione dwie kolejne faktury na 2 etap i 3 etap prac- łącznie 600.000,00 zł. Spółka dąży do ukończenia dalszych etapów tej gry. W związku z tym poniosła w I kwartale roku 2024 bardzo dużo kosztów z tym związanym. Koszty są o prawie 15 procent wyższe do okresu porównanego roku 2023. Brak przychodu z tego tytułu i poniesienie sporych kosztów za okres od stycznia do marca 2024 roku spowodowały że Spółka osiągnęła zysk w wysokości 31.537,36 zł, podczas gdy w pierwszym kwartale 2023 r. Spółka osiągnęła zysk netto na poziomie 354.003,92 zł. Zysk netto jest o 91 % niższy w porównaniu do poprzedniego okresu roku 2023.

Globalna premiera Prison Simulator w sklepie Steam odbyła się 4 listopada 2021 roku. W I kwartale 2024 spółka osiągnęła przychód na poziomie 249.099,50 zł. Sprzedaż odbywa się także na rynku globalnym.

W listopadzie 2022 została wprowadzona do sprzedaży gra Prison Simulator na konsole Xbox. Przychody z tego tytułu w I kwartale roku 2024 wyniosły 41.126, 21 zł.

Na kwotę przychodów składa się również realizacja umowy z PlayWay S.A., dotycząca gry Car Mechanic Simulator 2018 Nintendo Switch oraz realizacja umowy z Ultimate Games S.A. dotycząca opłat licencyjnych Nintendo Switch do gier: Guess The Word, Gym Hero, Hotel Dracula, Little Shopping, Pet Care, Theatre Tales. W I kwartale roku 2024 roku przychody z tego tytułu wyniosły odpowiednio 1.088,27 zł oraz 10.792,41 zł.

W dniu 3 lutego 2023 roku została wprowadzona do sprzedaży gra Prison Simulator "Gra" na konsolę Playstation. Przychody z tego tytułu w I kwartale roku 2024 wynoszą 109.205,85 zł.

W dniu 11 lipca 2023 r. Emitent podpisał ze spółką Polyslash S.A. z siedzibą w Krakowie jako Producentem umowę o współpracy dotyczących zasad, na jakich nastąpi sfinansowanie Emitenta jako Wydawcę ukończenia gry Tribe: Primitive Builder w wersji na PC. Zgodnie z treścią Umowy Producent udzieli Wydawcy wyłącznej licencji na korzystanie z Gry w wersji na PC oraz na konsole gier wideo, natomiast Wydawca zobowiązał się do zapłaty na rzecz Producenta kwoty 300.000,00 zł netto w celu sfinansowania ukończenia Gry. Producent jest również zobowiązany do dokonywania niezbędnych aktualizacji Gry w wersji na PC oraz na konsole gier wideo.

Wydawca udzielił pożyczki na ukończenie gry, która została spłacona według zapisów umownych między stronami. Gra Tribe: Primitive Builder, miała premierę na PC dnia 12 października 2023 roku i została udostępniona na komputery osobiste (m.in. za pośrednictwem sklepów Steam, Epic oraz GOG). Umowa reguluje podział dochodu z tytułu dystrybucji Gry w wersji na PC oraz na konsole gier wideo, tak jak poniżej. Wydawca po otrzymaniu należności od platform holderów, rozdysponuje je w następujący sposób 40% przekaże na rzecz Space Boat Studios, 20% zachowa dla siebie, 10% przekaże Przemysławowi Bieńkowi, a pozostałą część Producentowi. Zaangażowanie finansowe Emitenta w Grę ma na celu zmaksymalizowanie optymalizacji posiadanych środków finansowych, które w następnych okresach przełożą się na realizację wyników sprzedażowych pochodzących z działalności operacyjnej w większym zakresie niż z zysków finansowych osiąganym na produktach bankowych. Przychody z tego tytułu w I kwartale roku 2024 wynoszą 33.920,03 zł.

## **6. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI PO ZAKOŃCZENIU OKRESU, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT**

Brak

## 7. OPIS STANU I HARMONOGRAM REALIZACJI I INWESTYCJI EMITENTA, W SYTUACJI GDY DOKUMENT INFORMACYJNY EMITENTA ZAWIERAŁ INFORMCJE, O KTÓRYCH MOWA W § 10 PKT 13

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent tworzy jedną dużą grę, tj. Alaska Gold Fever, przeznaczoną na komputery PC oraz na popularne platformy konsolowe, takie jak Nintendo Switch, PlayStation czy Xbox.

Ip.	Gra	Platforma	Planowana data wydania*
1.	Alaska Gold Fever	PC	2025 r.

\* planowany termin wydania gry może ulec zmianie

## 8. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ

Nie dotyczy. Emitent nie przekazywał do publicznej wiadomości prognoz wyników finansowych.

## 9. PODEJMOWANE PRZEZ EMITENTA W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM INCJATYWY NASTAWIONE NA WPROWADZENIE INNOWACYJNYCH ROZWIĄZAŃ

Nie dotyczy. Emitent w okresie objętym niniejszym Raportem nie podejmował inicjatyw nastawionych na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań.

## 10. OPIS ORGANIZACJI GRUPY

Emitent nie tworzy Grupy kapitałowej

## 11. INFORMACJA NA TEMAT PRZYCZYŃ BRAKU SPORZĄDZENIA SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Nie dotyczy

## 12. STRUKTURA AKCJONARIATU EMITENTA

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

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

**13. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU**

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu kwartalnego Emitent stale współpracuje z 11 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	1 kwartał 2024		
	Zatrudnienie		
Wyszczególnienie	Umowa o pracę	Umowa cywilno -prawna	Umowa B2B
Pracownicy działu produkcji	2	4	1
Pracownicy działu marketingu		1	1
Pracownicy ogólni		2	
<b>OGÓŁEM:</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>2</b>

Członkowie zespołu Emitenta to pasjonaci różnego typu gier komputerowych oraz planszowych, którzy swoje zamiłowanie przekuli w ekspercką wiedzę i poparli zdobytym wykształceniem wyższym z zakresu nowych technologii i programowania. Pracując dla Emitenta są w stanie dać upust swojej pasji oraz kreatywności i tworzyć tytuły, które nie tylko cechuje doskonała grywalność i wciągająca fabuła, ale także zaawansowana grafika wpisująca się we współczesne standardy. Zespół Emitenta tworzy wciągające gry, ponieważ wykorzystuje i przekuwa gamerskie doświadczenie w realne produkcje zgodnie z zasadą: *gamerzy tworzą najlepsze gry dla innych gamerów*. Dzięki temu gry Emitenta idealnie odpowiadają na zapotrzebowania graczy i cieszą się dużym zainteresowaniem.

Spółka dążąc do ograniczenia kosztów i utrzymania konkurencyjności nieustannie poszukiwała i poszukuje mniej kosztownych rozwiązań korzystając z innowacyjnych technologii i narzędzi automatyzacji, a także stawiając na outsourcing usług.

Ponadto, budując profesjonalny i dynamiczny zespół developerów, Spółka postawiła na rozwijanie talentów wewnętrznych poprzez szkolenia i uczestnictwo w wydarzeniach branżowych, co pozwala Spółce nie tylko zaspokoić zapotrzebowanie na profesjonalistów, ale także nadążyć za nieustannie rozwijającą się technologią i minimalizować koszty związane z rekrutacją pracowników z zewnątrz.

---

Przemysław Bieniek – Prezes Zarządu

Krzysztof Wolski- Wiceprezes Zarządu