



RAPORT KWARTALNY

BAKED GAMES S.A.

za okres 01.04.2025 - 30.06.2025

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 11 sierpnia 2025 roku

SPIS TREŚCI

1. LIST DO AKCJONARIUSZY I INWESTORÓW	3
2. MODEL BIZNESU I DANE EMITENTA BAKED GAMES S.A. DRUGI KWARTAŁ 2025 R.	4
3. SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BAKED GAMES S.A.	6
4. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU, W TYM INFORMACJE O ZMIANACH STOSOWANYCH ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI	11
5. KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI W DANYM KWARTALE	13
6. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI PO ZAKOŃCZENIU OKRESU, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT	14
7. OPIS STANU I HARMONOGRAM REALIZACJI INWESTYCJI EMITENTA, W SYTUACJI GDY DOKUMENT INFORMACYJNY EMITENTA ZAWIERAŁ INFORMCJE, O KTÓRYCH MOWA W § 10 PKT 13	14
8. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ	15
9. PODEJMOWANE PRZEZ EMITENTA W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM INICJATYWY NASTAWIONE NA WPROWADZENIE INNOWACYJNYCH ROZWIĄZAŃ	15
10. OPIS ORGANIZACJI GRUPY	15
11. INFORMACJA NA TEMAT PRZYCZYN BRAKU SPORZĄDZENIA SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	15
12. STRUKTURA AKCJONARIATU EMITENTA	15
13. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU	16

1. LIST DO AKCJONARIUSZY I INWESTORÓW

Szanowni Państwo,

mamy przyjemność przedstawić raport Spółki Baked Games S.A. za II kwartał 2025 r. Za nami intensywny kwartał pełen pracy, wyzwań oraz ważnych wydarzeń w rozwoju najważniejszych projektów Baked Games: **Prison Survival**, **Prison Simulator**, **Neuroshima Hex** i **Alaska Gold Fever**. Pragniemy podsumować efekty działań w okresie minionych miesięcy oraz nakreślić kierunki dalszych przedsięwzięć.

W minionym kwartale skupiliśmy się przede wszystkim na rozwoju gry **Prison Survival**, łączącej surowość więziennego świata z wyrazistą stylistyką grafiki, nadającym grze unikalny charakter i klimat brutalnej autentyczności. Początek playtestów gry został zaplanowany na **24 lipca 2025 r.**

Prison Simulator to popularna, ceniona przez użytkowników gra, która powstała we współpracy z pracownikami zakładów karnych z USA i toczy się w fikcyjnym więzieniu w stanie Nebraskaw USA. Gra oferuje wciągającą i realistyczną symulację pracy więziennego strażnika. Obecnie wydaliśmy płatny dodatek w formule DLC – **Power Wash** – pozwalający graczom na mycie więzienia myjką ciśnieniową.

Czerwiec 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, 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 dziwnieśnawiecznej Alaski. Opinie przesłane przez graczy posłużą nam do dalszego rozwoju oraz dopracowania aspektów gry wskazanych przez społeczność.

II kwartał 2025 przyniósł nam zarówno premiery długo oczekiwanych tytułów, jak i rozwój nowych projektów. Dziękujemy za Państwa zaufanie oraz wsparcie udzielone Spółce w minionym okresie. Jesteśmy przekonani, że konsekwentna realizacja przyjętej strategii zapewni dalszy rozwój Baked Games S.A., wzrost wyników finansowych oraz budowanie trwałej wartości marki.

Z poważaniem,

Przemysław Bieniek – Prezes Zarządu

2. Model biznesu i dane Emitenta BAKED GAMES S.A.

Podstawowe dane o Emitencie:

Firma:	Baked Games S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Katowice
Adres:	ul. Zofii Nałkowskiej 5/10, 40-425 Katowice
Telefon:	+48 512 509 192
Adres poczty elektronicznej:	press@bakedgames.pl
Adres strony internetowej:	www.bakedgames.pl
NIP:	6252453388
REGON:	361003059
KRS:	0000848739

Źródło: Emitent

Zarząd Emitenta na dzień publikacji raportu

Imię i nazwisko	Stanowisko	Kadencja	
		od	do
Przemysław Bieniek	Prezes Zarządu	05.06.2025	05.06.2030

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

W okresie sprawozdawczym były zmiany w składzie Zarządu. Do dnia 5 czerwca 2025 r. Zarząd wcześniejszej kadencji działał w składzie dwuosobowym: Przemysław Bieniek jako Prezes Zarządu oraz Krzysztof Wolski jako Wiceprezes Zarządu.

Rada Nadzorcza Emitenta na dzień publikacji raportu

Imię i nazwisko	Stanowisko	Kadencja	
		od	do
Krzysztof Wolski	Przewodniczący Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030
Grzegorz Czarnecki	Członek Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030
Łukasz Grynasz	Członek Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030
Bartek Żuchowski	Członek Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030
Izabela Kryspin	Członek Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030

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 Czarnecki	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.

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.

Gry tworzone na zlecenie:

Spółka tworzy również gry na zlecenie:

1. 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.
2. 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 01.04.2025 r. do 30.06.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.04.2024 r. do 30.06.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 30.06.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2024 r. do 30.06.2024 r. (w zł)
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	431 220,22	457 654,93	927 383,31	921 627,20
I. Przychody ze sprzedaży produktów	239 156,90	364 654,93	517 797,30	809 887,20

II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	192 063,32	93 000,00	409 586,01	111 740,00
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	558 848,52	582 235,52	1 078 792,52	1 023 003,48
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	10 442,45	30 274,98	17 501,16	38 568,24
III. Usługi obce	172 548,73	190 741,76	325 898,46	278 559,05
IV. Podatki i opłaty	150,00	0,00	150,00	384,00
V. Wynagrodzenia	330 768,37	307 522,68	646 796,91	605 880,72
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	20 221,36	26 435,87	46 978,05	48 589,64
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	24 717,61	27 260,23	41 467,94	51 021,83
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-127 628,30	-124 580,59	-151 409,21	-101 376,28
D. Pozostałe przychody operacyjne	254,65	17,85	1 145,24	67,68
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	254,65	17,85	1 145,24	67,68
E. Pozostałe koszty operacyjne	3559,00	516,66	13195,13	2047,98
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	3559,00	516,66	13195,13	2047,98
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-130 932,65	-125 079,40	-163 459,10	-103 356,58
G. Przychody finansowe	0,00	18 688,18	0,00	43 820,72
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	18688,18	0,00	43 820,72
H. Koszty finansowe	63 864,41	1,98	154 215,64	1,98
I. Odsetki	577,94	1,98	577,94	1,98
II. Strata ze tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	9 541,01	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	63 286,47	0,00	144 096,69	0,00
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-194 797,06	-106 393,20	-317 674,74	-59 537,84

J. Podatek dochodowy	6 588,00	7 212,00	10 343,00	22 530,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I-J-K)	-201 385,06	-113 605,20	-328 017,74	-82 067,84

Bilans Emitenta

Wyszczególnienie	30.06.2025 r.	30.06.2024 r.
A. Aktywa trwałe	28 278,38	24 834,04
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
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
II. Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
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
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00
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
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
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
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	28 278,38	24 834,04
1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	21 941,00	17 966,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	6 337,38	6 868,04
B. Aktywa obrotowe	3 314 490,82	3 439 393,47
I. Zapasy	1 854 443,87	562 558,93
1. Materiały	0,00	0,00
2. Półprodukty i produkty w toku	1 690 292,95	562 558,93
3. Produkty gotowe	164 150,92	0,00
4. Towary	0,00	0,00
5. Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II. Należności krótkoterminowe	158 722,52	734 887,08
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	158 722,52	734 887,08
III. Inwestycje krótkoterminowe	1 285 695,75	2 135 098,19
1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 264 705,48	2 135 098,19
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	20 990,27	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	15 628,68	6 849,27
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	3 342 769,20	3 464 227,51

Wyszczególnienie	30.06.2025 r.	30.06.2023 r.
A. Kapitał (fundusz) własny	3 011 506,76	3 358 836,39
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	248 785,00	248 785,00

II. Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	4 210 200,72	3 504 908,39
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	-1 119 461,22	-312 789,16
VI. Zysk (strata) netto	-328 017,74	-82 067,84
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	331 262,44	105 391,12
I. Rezerwy na zobowiązania	292 370,29	42 906,51
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	134 718,00	40 508,00
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	15 252,29	2 398,51
3. Pozostałe rezerwy	142 400,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
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
III. Zobowiązania krótkoterminowe	38 892,15	62 484,61
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	38 892,15	62 484,61
4. Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1. Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
PASYWA RAZEM	3 342 769,20	3 464 227,51

Rachunek przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.04.2025 r. do 30.06.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.04.2024 r. do 30.06.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 30.06.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2024 r. do 30.06.2024 r. (w zł)
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-201 385,06	-113 605,20	-328 017,74	-82 067,84
II. Korekty razem	-226 932,17	-116 479,28	-113 753,62	-91 024,64
1. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	577,94	1,98	577,94	1,98
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00		0,00
5. Zmiana stanu rezerw	-85 616,00	0,00	-85 616,00	-20 000,00
6. Zmiana stanu zapasów	-192 063,32	-56 220,00	-409 586,01	-111 740,00
7. Zmiana stanu należności	59 690,10	-46 203,59	136 637,54	97 068,74
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-8 883,90	-16 932,57	-13 092,84	-54 160,89
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-2 075,85	2 874,90	-6 976,99	-2 194,47
10. Inne korekty	1 438,86	0,00	264 302,74	0,00
	-428 317,23	-230 084,48	-441 771,36	-173 092,48

III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)				
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	388,71	0,00	760,17	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	388,71	0,00	760,17	0,00
II. Wydatki	0,00	-8 793,39	0,00	17 274,90
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	-8 793,39	0,00	17 274,90
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	388,71	8 793,39	760,17	-17 274,90
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	577,94	6 400,98	577,94	6 400,98
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	6 399,00	0,00	6 399,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	0,00	0,00
8. Odsetki	577,94	1,98	577,94	1,98
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-577,94	-6 400,98	-577,94	-6 400,98
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-428 506,46	-227 692,07	-441 589,13	-196 768,36
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	-428 506,46	-227 692,07	-441 589,13	-196 768,36
F. Środki pieniężne na początek okresu	1 687 541,39	2 345 515,36	1 700 624,06	2 314 591,65

G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D), w tym:				
	1 259 034,93	2 117 823,29	1 259 034,93	2 117 823,29

Zestawienie zmian w kapitale własnym Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.04.2025 r. do 30.06.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.04.2024 r. do 30.06.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 30.06.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2024 r. do 30.06.2024 r. (w zł)
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	3 339 524,50	3 447 303,23	3 339 524,50	3 447 303,23
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	3 339 524,50	3 447 303,23	3 339 524,50	3 447 303,23
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	248 785,00	248 785,00	248 785,00	248 785,00
1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	248 785,00	248 785,00	248 785,00	248 785,00
2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	4 210 200,72	3 504 908,39	4 210 200,72	3 504 908,39
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	4 210 200,72	3 504 908,39	4 210 200,72	3 504 908,39
3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00	0,00	0,00
3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-1 011 682,49	-1 011 682,49	-1 011 682,49	-1 011 682,49
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	1 018 081,49	1 011 682,49	1 018 081,49	1 011 682,49
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 018 081,49	1 011 682,49	1 018 081,49	1 011 682,49
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	1 119 461,22	312 789,16	1 119 461,22	312 789,16
5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-1 119 461,22	-312 789,16	-1 119 461,22	-312 789,16

6. Wynik netto	-201 385,06	-113 605,20	-328 017,74	-82 067,84
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	3 011 506,76	3 358 836,39	3 011 506,76	3 358 836,39
III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	3 011 506,76	3 358 836,39	3 011 506,76	3 358 836,39

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 01.04.2025 r. – 30.06.2025 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 kwietnia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 kwietnia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r., jak i dane obejmujące okres od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 stycznia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r. zostało sporządzone w oparciu o zasady rachunkowości wynikające z przepisów Ustawy z dnia 29 września 1994 roku o Rachunkowości (tekst jednolity Dz. U. 2023 r. poz.120 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. Dla grupy 1 Kwalifikacji Środków Trwałych, budynki i lokale, ustala się stawkę amortyzacji 2,5 %. Składniki majątkowe o wartości poniżej 10.000,00 złotych nie są traktowane jako środki trwałe i stanowią koszt w momencie zakupu. Środki trwałe oraz wartości niematerialne i prawne umarzane są metodą liniową. Przy ustalaniu okresu amortyzacji i rocznej stawki amortyzacyjnej uwzględnia się okres ekonomicznej użyteczności środka trwałego. Rozpoczęcie amortyzacji środków trwałych i wartości niematerialnych i prawnych następuje w okresie sprawozdawczym następującym po okresie, w którym przyjęto je do użytkowania.
- 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 innych jednostkach oraz inne inwestycje zaliczone do aktywów trwałych** - według ceny nabycia pomniejszonej o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości,
- d) **inwestycje krótkoterminowe** - według ceny nabycia lub ceny (wartości) rynkowej, zależnie od tego, która z nich jest niższa, a krótkoterminowe inwestycje, dla których nie istnieje aktywny rynek w inny sposób określonej wartości godziwej.
- e) **rzeczowe składniki aktywów obrotowych** - według cen nabycia lub kosztów wytworzenia nie wyższych od cen ich sprzedaży netto na dzień bilansowy.
- f) **należności i udzielone pożyczki** - w kwocie wymaganej zapłaty, z zachowaniem ostrożności.

- g) 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 godziwe
- h) rezerwy** - w uzasadnionej, wiarygodnie oszacowanej wartości,
- i) kapitały (fundusze) własne oraz pozostałe aktywa i pasywa** - w wartości nominalnej.

Ustalenia wyniku finansowego:

Wynik finansowy jest ustalony w wariantcie porównawczym.

Ustalenia sposobu sporządzenia sprawozdania finansowego:

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

Przy sporządzaniu sprawozdania finansowego za II kwartał 2025 roku przyjęto metody i zasady rachunkowości zgodne z polityką rachunkowości obowiązującą w Spółce, które miały zastosowanie do ostatniego rocznego sprawozdania finansowego za rok 2024.

Spółka w dniu 24 kwietnia 2025 r. przyjęła aneksu nr 1 do Polityki Rachunkowości Emitenta, skutkiem którego jest: wprowadzenie i metodyka księgowania walut wirtualnych oraz zmiana momentu powstania przychodów i kosztów dla celów bilansowych i podatkowych. Zasady wprowadzone na mocy aneksu obowiązują do sprawozdań finansowych od dnia 1 stycznia 2024 r.

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 kwietnia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 kwietnia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r. , jak również obejmujące okres od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 stycznia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r., które nie zostały weryfikowane przez biegłego rewidenta.

W skład BAKED GAMES S.A. nie wchodzi wewnętrzne 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 kwietnia do czerwca 2025 roku przychody netto ze sprzedaży wyniosły 431.220,22 zł i kształtują się one na podobnym poziomie co przychody z porównywalnego okresu roku poprzedniego 2024, w którym wyniosły one 457.654,93 zł. Koszty działalności operacyjnej kształtują się na poziomie 558.848,52 zł także porównywalnie do okresu roku 2024 gdzie wynosiły one 582.235,52 zł. Spółka za okres od kwietnia do czerwca 2025 osiągnęła stratę w wysokości 201.385,06 zł, podczas gdy w drugim kwartale 2024 r. Spółka osiągnęła stratę na w wysokości 113.605,20 zł

W okresie od stycznia do czerwca 2025 roku Emitent wypracował przychody netto ze sprzedaży na poziomie 927.383,31 zł i są one porównywalne do okresu roku poprzedniego, w którym wyniosły 921.627,20 zł. Koszty działalności operacyjnej w 2 kwartale roku 2025 kształtują się na poziomie podobnym co w roku 2024. W roku 2025 wyniosły one 1.078.792,52 zł, a w roku 2024 1.023.003,48 zł. Spółka za okres od stycznia do czerwca 2025 osiągnęła stratę w wysokości 328.017,74 zł, podczas gdy w porównawczym okresie roku 2024 Spółka osiągnęła stratę netto na poziomie 82.067,84 zł. Duży wpływ na wynik miał spadek kursu dolara amerykańskiego i powstanie ogromnych różnic kursowych po stronie kosztów w wyniku wyceny rachunku w dolarach amerykańskich.

Stan środków pieniężnych w dyspozycji Emitenta na dzień 30 czerwca 2025 roku wynosił 1.259.034,93 zł w porównaniu do 2.117.823,29 zł na dzień 30 czerwca 2024 roku (spadek o 41 proc.), który wynika z ponoszenia kosztów realizowanych przez Emitenta gier.

Globalna premiera Prison Simulator w sklepie Steam odbyła się 4 listopada 2021 roku. W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 r. Spółka osiągnęła przychód na poziomie 250.886,29 zł. W samym II kwartale przychód z tego tytułu wyniósł 105.316,04 zł. Sprzedaż ta odbywa się także na rynku globalnym.

W listopadzie 2022 została wprowadzona do sprzedaży gra Prison Simulator na konsole Xbox. Przychody z tego tytułu w okresie od 1 stycznia do czerwca 2025 roku wyniosły 53.747,72 zł. Sam drugi kwartał kształtował się na poziomie 14.989,57 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 okresie 2 kwartałów 2025 roku przychody z tego tytułu wyniosły odpowiednio 0 zł oraz 1.050,22 zł. Drugi kwartał roku 2025 pod względem przychodów wynosił odpowiednio 0 zł oraz 371,56 zł.

W dniu 3 lutego 2023 roku została wprowadzona do sprzedaży gra Prison Simulator "Gra" na konsolę Playstation. Przychody z tego tytułu w narastająco okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 r. roku wynoszą 72.908,10 zł, a w samym drugim kwartale br 16.976,85 zł. W dniu 2 czerwca 2023 r. miała miejsce także premiera gry Prison Simulator "Gra" na platformie Nintendo Switch. Przychody z tego tytułu zostały osiągnięte w II kwartale na poziomie 1.482,94 zł a w okresie od stycznia do czerwca na poziomie 4.190,06 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, rozdysonuje je w następujący sposób: 40% przekaze na rzecz Space Boat Studios, 30% zachowa dla siebie, 10% przekaze 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 osiąganych na produktach bankowych. Przychody z tego tytułu z dwóch kwartałów roku 2025 wynoszą 52.623,03 zł a za II kwartał kształtował się na poziomie 33.956,47 zł.

W dniu 19 sierpnia 2024 roku została wprowadzona do sprzedaży gra Tribe: Primitive Builder "Gra" na konsolę Playstation oraz Tribe: Xbox. Przychody z tego tytułu w okresie od stycznia do czerwca roku 2025 wynoszą odpowiednio 15.249,58 zł oraz 35.148,89 zł a w drugim kwartale 4.650,70 oraz 10.095,55 zł.

W dniu 18.10.2024 miała miejsce premiera gry „Hammer of Pain” którego Baked Games było wydawcą. Gra spotkała się z pozytywnym odbiorem zarówno ze strony społeczności graczy, jak i recenzentów. Świadczą o tym dobre oceny na Steam oraz kilka materiałów wideo na Youtube. Produkcja została doceniona szczególnie za wyjątkową grafikę w stylu 2D, pixel arty, klimatyczną muzykę oraz wciągającą atmosferę inspirowaną średniowieczem. Niedługo po premierze udostępniono pierwszy update w klimatach Halloween oraz gra wzięła udział w wydarzeniu Halloween na platformie Steamie. Premiera gry była poprawna, zważywszy na fakt, że był to "mały" projekt realizowany przy okazji pracy nad głównymi grami, jakie są tworzone na pokładzie Baked Games. Hammer of Pain jest zoptymalizowana na sprzęcie Steam Deck. Premiera gry, wzbogaciła „know how” spółki o nowe wnioski na przyszłość odnośnie przeprowadzania premier, komunikacji marketingowej z Youtuberami i influencerami oraz promocji tytułów w mediach społecznościowych. Przychody z tego tytułu wynoszą 801,93 zł.

Prison Survival

W minionym kwartale Spółka skupiła się przede wszystkim na rozwoju gry **Prison Survival**, łączącej surowość więziennego świata z wyrazistą stylistyką grafiki, nadającym grze unikalny charakter i klimat brutalnej autentyczności. Projekt zbliża się do fazy testów. Gra została już przekazana wybranym streamerom i twórcom internetowym, by mogli zapoznać się z nią przed oficjalnym rozpoczęciem playtestów. W minionym okresie wprowadzono szereg ulepszeń, takich jak:

- poprawiona grafika,
- udoskonalone modele postaci,
- rozbudowany system poruszania się, który będziemy wykorzystywać także w kolejnych tytułach studia,
- scena treningowa oraz nowe, oczekiwane przez graczy mechaniki.

Początek playtestów Prison Survival został zaplanowany na **24 lipca 2025 r.**

Prison Simulator

Prison Simulator to popularna, ceniona przez użytkowników gra, która powstała we współpracy z pracownikami zakładów karnych z USA i toczy się w fikcyjnym więzieniu w stanie Nebraskaw USA. Gra oferuje wciągającą i realistyczną symulację pracy więziennego strażnika. Obecnie Spółka wydała płatny dodatek w formule DLC – **Power Wash** – pozwalający graczom na mycie więzienia myjką ciśnieniową. Liczba ocen Prison Simulatora przekroczyła już 2 000 i aż **87%** z nich to oceny pozytywne.

Neuroshima Hex

Czerwiec 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 dniu 2 czerwca 2025 r. gra zadebiutowała z dziesięcioma armiami podstawowymi oraz trzema dodatkami DLC. Gra jest dostępna w sklepie Steam. Gra jest cyfrową adaptacją popularnej polskiej gry planszowej Neuroshima Hex. Przychody z tego tytułu póki co kształtują się na poziomie 27.135,17 zł

Podsumowanie działań:

- udział w wydarzeniu **Turn Based Fest** na Steamie, które pozwoliło nam dotrzeć do szerszej społeczności fanów gier turowych i planszowych,
- udostępnienie bundli z grami turowymi, taktycznymi oraz planszówkami-digital,
- uzyskane oceny są na bardzo zadowalającym poziomie: "mostly positive".

Kolejnym krokiem będzie dalsza promocja we współpracy z Portal Games oraz rozwój gry o nowe dodatki zwiększające atrakcyjność tytułu.

Alaska Gold Fever

W czerwcu, podczas festiwalu demo na Steamie, Spółka zaprezentowała demo **Alaska Gold Fever** – gry należącej do gatunku symulator/survival, oferującej emocjonującą rozgrywkę survivalową w przepięknym, pełnym szczegółów i dynamicznych interakcji świecie dwudziestowiecznej Alaski.

Podsumowanie prezentacji demo na festiwalu na Steamie:

- gra została bardzo dobrze przyjęta,
- opinie w ankietach przesłało nam ponad 2 000 graczy,
- średnia **pozytywnych ocen** wynosiła aż **85%**,
- gracze szczególnie wysoko ocenili mechanikę wydobywania złota, system ulepszeń oraz potencjał rozwoju gry poprzez fabułę i dodatkowe funkcjonalności.

Przygotowanie demo zajęło zespołowi deweloperów sporo czasu, jednak zawiera ono podstawowe mechaniki rozgrywki, które znajdują się w pełnej wersji, w tym:

- crafting,
- survival,
- polowanie,
- kopanie,

- wydobywanie złota,
- budowanie kopalni,
- dziką faunę reagującą w sposób naturalny na działania gracza,
- interakcje z realistycznie zachowującymi się postaciami NPC.

Opinie przesłane przez graczy posłużą Spółce do dalszego rozwoju oraz dopracowania aspektów gry wskazanych przez społeczność.

Celem zakończenia postępowania sądowego toczącego się przed Sądem Rejonowym w Będzinie, w sprawie o zapłatę przeciwko Emitentowi, z powodztwa czterech osób fizycznych, w dniu 15 kwietnia 2025 r. Emitent zawarł przed mediatorem ugodę z powodami. Przedmiotem pozwu było żądanie zapłacenia przez Emitenta łącznej kwoty 202.000 zł, powiększonej o koszty i odsetki.

W ramach ugody, Emitent zapłacił powodom łącznie 70 proc. kwoty głównej, a powodowie zrezygnowali z 30 proc. dochodzonej kwoty oraz z dochodzenia kosztów postępowania i odsetek. Kwota 59.600,00 zł została wypłacona powodom w terminie do dnia 18 kwietnia br. Natomiast kwota 80.800,00 zł zostanie wypłacona powodom z środków pochodzących z przyszłych przychodów z gry "Alaska Gold Fever" w terminie do dnia 31 marca 2027 r. W dniu 5 czerwca 2025 r. Emitent otrzymał postanowienie z dnia 12 maja 2025 roku Sądu Rejonowego w Będzinie I Wydział Cywilny zatwierdzające przedmiotową ugodę oraz umarzające postępowanie w sprawie.

W dniu 25 kwietnia 2025 r. został zakończony audyt i opublikowany raport roczny za 2024 r. W dniu 9 maja 2025 r. Emitent opublikował raport za I kwartał 2025 r., którego korektę zamieścił w dniu 16 maja 2025 r.

W dniu 18 czerwca 2025 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta, na którym powołano Radę Nadzorczą nowej kadencji oraz dokonano zmiany Statutu poprzez uchwalenie zmiany siedziby Spółki z Czeladzi na Katowice.

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

Nie dotyczy

7. OPIS STANU I HARMONOGRAM REALIZACJI I INWESTYCJI EMITENTA, W SYTUACJI GDY DOKUMENT INFORMACYJNY EMITENTA ZAWIERAŁ INFORMACJE, 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.

lp.	Gra	Platforma	Planowana data wydania*
1.	Alaska Gold Fever	PC	2026 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 INICJATYWY 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 PRZYZYCHY 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
Suma		2.487.850	2.487.850	100	100

Źródło: Emitent

13. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu kwartalnego 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	II kwartał 2025		
Wyszczególnienie	Zatrudnienie		
	Umowa o pracę	Umowa cywilno -prawna	Umowa B2B
Pracownicy działu produkcji	1	9	1
Pracownicy działu marketingu		2	
Pracownicy ogólni		1	
OGÓŁEM:	1	12	1

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