



RAPORT KWARTALNY

BAKED GAMES S.A.

za okres 01.07.2025 r. - 30.09.2025 r.

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 7 listopada 2025 roku

SPIS TREŚCI

1. LIST ZARZĄDU
2. MODEL BIZNESU I DANE EMITENTA BAKED GAMES S.A.
3. SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE BAKED GAMES S.A. ZA TRZECI KWARTAŁ 2025 R.
4. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU
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 I INWESTYCJI EMITENTA, GDY DOKUMENT INFORMACYJNY EMITENTA ZAWIERAŁ INFORMACJE, O KTÓRYCH MOWA W § 10 PKT 13 A ZAŁĄCZNIKA NR 1 DO REGULAMINU ASO
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 PRZYCZYN BRAKU SPORZĄDZENIA SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO
12. STRUKTURA AKCJONARIATU EMITENTA
13. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU

1. List Zarządu

Szanowni Państwo,

Z przyjemnością przedstawiam raport Spółki Baked Games S.A. za III kwartał 2025 r. Za nami intensywny kwartał pełen pracy, wyzwań oraz ważnych wydarzeń w rozwoju najważniejszych projektów Baked Games: **Alaska Gold Fever**, **Prison Survival** i **Cut The Grass**. Pragniemy podsumować efekty działań w okresie minionych miesięcy oraz nakreślić kierunki dalszych przedsięwzięć.

W minionym kwartale skupiliśmy się przede wszystkim na rozwoju gry **Alaska Gold Fever** kontynuowaliśmy prace rozwojowe. Postępy obejmowały zarówno rozwój funkcjonalny gry, jak i rozbudowę warstwy wizualnej oraz narracyjnej. Zespół graficzny przygotował szereg nowych assetów środowiskowych - drzewa, skały, struktury terenowe, modele budynków oraz narzędzia górnicze.

Od 24 lipca 2025 r. rozpoczęły się playtesty **Prison Survival**. Wcześniej gra została już przekazana wybranym streamerom i twórcom internetowym, by mogli zapoznać się z nią przed oficjalnym rozpoczęciem playtestów. Gracze mogli zapoznać się z podstawowym cyklem rozgrywki (core loop), obejmującym funkcjonowanie w środowisku więziennym. Gracze mogli przetestować system skradania się, unikanie patroli, system parkouru, rozmowy z więźniami i zrobienie zadań od nich, bójki więzienne.

Kolejna gra, nad którą pracowaliśmy w minionym kwartale to **Cut The Grass**. Zespół z przygotowywał wersję demo gry, na festiwal Steam Next Fest. Udostępniono także wersję playtestową paru testerom. Zdefiniowano i dopracowano podstawowy rdzeń rozgrywki (core gameplay loop), koncentrujący się na eksploracji terenu, koszeniu trawy, zbieraniu surowców, ulepszaniu sprzętu u bronienu bazy.

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**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 nie było zmian 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 nie było zmian w składzie Rady Nadzorczej Emitenta.

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. Druga i trzecia transza była zrealizowana w kwietniu i grudniu 2023 r. Kwestie milestone'ów poza ostatnim zostały zamknięte – produkcyjnie projekt jest ukończony. Obecnie trwają testy integracyjne z blockchainem. 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 01.07.2024 r. do 30.09.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.07.2025 r. do 30.09.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2024 r. do 30.09.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 30.09.2025 r. (w zł)
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	384 507,35	298 251,42	1 306 134,55	1 225 634,73
I. Przychody ze sprzedaży produktów	325 287,35	282 170,15	1 135 174,55	799 967,45
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	59 220,00	16 081,27	170 960,00	425 667,28
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i	0,00	0,00	0,00	0,00

materiałów				
B. Koszty działalności operacyjnej	556 690,96	489 651,72	1 579 694,44	1 568 444,24
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	23 316,35	10 427,08	61 884,59	27 928,24
III. Usługi obce	162 227,91	144 004,40	440 786,96	469 902,86
IV. Podatki i opłaty	2 905,00	367,00	3 289,00	517,00
V. Wynagrodzenia	308 028,27	275 790,24	913 908,99	922 587,15
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	31 935,86	19 731,05	80 525,50	66 709,10
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	28 277,57	39 331,95	79 299,40	80 799,89
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-172 183,61	-191 400,30	-273 559,89	-342 809,51
D. Pozostałe przychody operacyjne	2,00	13 694,71	69,68	14 839,95
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	3 658,54	0,00	3 658,54
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	8 282,95	0,00	8 282,95
IV. Inne przychody operacyjne	2,00	1 753,22	69,68	2 898,46
E. Pozostałe koszty operacyjne	8581,39	10 112,67	10 629,37	23 307,80
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	8581,39	10 112,67	10629,37	23 307,80
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-180 763,00	-187 818,26	-284 119,58	-351 277,36
G. Przychody finansowe	-43 820,72	0,00	0,00	0,00
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	-43820,72	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	36 337,93	3 491,41	36 339,91	157 707,05
I. Odsetki	60,50	0,00	62,48	577,94
II. Strata ze tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	1 669,96	0,00	11 210,97
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	36 277,43	1 821,45	36 277,43	145 918,14
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-260 921,65	-191 309,67	-320 459,49	-508 984,41
J. Podatek dochodowy	4 760,00	5 024,00	27 290,00	15 367,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I-J-K)	-265 681,65	-196 333,67	-347 749,49	-524 351,41

Wyszczególnienie	30.09.2024 r.	30.09.2025 r.
A. Aktywa trwałe	24 646,15	28 278,38
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	24 646,15	28 278,38
1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	17 966,00	21 941,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	6 680,15	6 337,38
B. Aktywa obrotowe	3 171 239,68	3 104 739,69
I. Zapasy	621 778,93	1 871 619,81
1. Materiały	0,00	0,00
2. Półprodukty i produkty w toku	621 778,93	1 720 769,85
3. Produkty gotowe	0,00	150 849,96
4. Towary	0,00	0,00
5. Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II. Należności krótkoterminowe	611 791,13	155 984,78
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	611 791,13	155 984,78
III. Inwestycje krótkoterminowe	1 924 367,92	1 044 618,74
1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 924 367,92	1 044 618,74
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	13 301,70	32 516,36
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	3 195 885,83	3 133 018,07

Wyszczególnienie	30.09.2024 r.	30.09.2025r.
A. Kapitał (fundusz) własny	3 093 154,74	2 815 173,09
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	248 785,00	248 785,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	3 504 908,39	4 210 200,72
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	-312 789,16	- 1 119 461,22

VI. Zysk (strata) netto	-347 749,49	-524 351,41
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	102 731,09	317 844,98
I. Rezerwy na zobowiązania	42 906,51	292 370,29
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	40 508,00	134 718,00
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	2 398,51	15 252,29
3. Pozostałe rezerwy	0,00	142 400,00
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	59 824,58	25 474,69
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	59 824,58	25 474,69
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	3 195 885,83	3 133 018,07

Rachunek przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.07.2024 r. do 30.09.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.07.2025 r. do 30.09.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2024 r. do 30.09.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 30.09.2025 r. (w zł)
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-265 681,65	-196 333,67	-347 749,49	-524 351,41
II. Korekty razem	55 011,88	-23 753,07	-36 012,76	-137 506,69
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)	60,50	0,00	62,48	577,94
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00	-20 000,00	-85 616,00
6. Zmiana stanu zapasów	-59 220,00	-17 175,94	-170 960,00	-426 761,95
7. Zmiana stanu należności	123 095,95	2 737,74	220 164,69	139 375,28
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-2 660,03	-13 417,46	-56 820,92	-26 510,30
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-6 264,54	-16 887,68	-8 459,01	-23 864,67
10. Inne korekty	0,00	20 990,27	0,00	285 293,01

III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-210 669,77	-220 086,74	-383 762,25	-661 858,10
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	0,00	5 670,55	0,00	6 430,72
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	0,00	5 670,55	0,00	6 430,72
II. Wydatki	-10 255,60	0,00	7 019,30	0,00
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:	-10 255,60	0,00	7 019,30	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	10 255,60	5 670,55	-7 019,30	6 430,72
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	60,50	0,00	6 461,48	577,94
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	6 399,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	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	60,50	0,00	62,48	577,94
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-60,50	0,00	-6 461,48	577,94
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-200 474,67	-214 416,19	-397 243,03	-656 005,52

E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	-200 474,67	-214 416,19	-397 243,03	-656 005,52
F. Środki pieniężne na początek okresu	2 117 823,29	1 259 034,93	2 314 591,65	1 700 624,06
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D), w tym:	1 917 348,62	1 044 618,74	1 917 348,62	1 044 618,74

Zestawienie zmian w kapitale własnym Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.07.2024 r. do 30.09.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.07.2025 r. do 30.09.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2024 r. do 30.09.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 30.09.2025 r. (w zł)
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	3 447 303,23	3 339 524,50	3 447 303,23	3 339 524,50
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	3 447 303,23	3 339 524,50	3 447 303,23	3 339 524,50
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	3 504 908,39	4 210 200,72	3 504 908,39	4 210 200,72
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	3 504 908,39	4 210 200,72	3 504 908,39	4 210 200,72
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
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
5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	1 011 682,49	1 018 081,49	1 011 682,49	1 018 081,49

5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 011 682,49	1 018 081,49	1 011 682,49	1 018 081,49
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	312 789,16	1 119 461,22	312 789,16	1 119 461,22
5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-312 789,16	-1 119 461,22	-312 789,16	-1 119 461,22
6. Wynik netto	-265 681,65	-196 333,67	-347 749,49	-524 351,41
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	3 093 154,74	2 815 173,09	3 093 154,74	2 815 173,09
III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	3 093 154,74	2 815 173,09	3 093 154,74	2 815 173,09

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 1 lipca 2025 r. do 30 września 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 lipca 2025 r. do 30 września 2025 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 lipca 2024 r. do 30 września 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 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 3 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 lipca 2025 r. do 30 września 2025 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 lipca 2024 r. do 30 września 2024 r. nie było 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 lipca do września 2025 roku przychody netto ze sprzedaży wyniosły 298.251,42 zł i są o 22% niższe od poprzedniego roku 2024, w którym wyniosły one 384.507,35 zł. Koszty działalności operacyjnej kształtują się na poziomie 489.651,72 zł o 12% niższe do okresu roku 2024 gdzie wynosiły one 556.690,96 zł. Spółka za okres od lipca do września 2025 osiągnęła stratę w wysokości 196.333,67 zł, podczas gdy w drugim kwartale 2024 r. Spółka osiągnęła stratę na w wysokości 265.681,65 zł.

W okresie od stycznia do września 2025 roku Emitent wypracował przychody netto ze sprzedaży na poziomie 1.225.634,73 zł i są one tylko o 6% niższe od okresu porównywalnego w 2024 roku w którym wyniosły 1.306.134,55 zł. Koszty działalności operacyjnej w 3 kwartale roku 2025 kształtują się na poziomie podobnym co w roku 2024. W roku 2025 wyniosły one 1.568.444,24 zł, a w roku 2024 wyniosły 1.579.694,44 zł. Spółka za okres od stycznia do września 2025 osiągnęła stratę w wysokości 524.351,41 zł, podczas gdy w porównawczym okresie roku 2024 Spółka osiągnęła stratę netto na poziomie 347.749,49 zł. Duży wpływ na wynik omawianego okresu sprawozdawczego 2025 roku ma 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 września 2025 roku wynosił 1.044.618,74 zł w porównaniu do 1.917.348,62 zł na dzień 30 września 2024 roku (spadek o 46 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 września 2025 r. Spółka osiągnęła przychód na poziomie 378.085,11 zł. W samym III kwartale br przychód z tego tytułu wyniósł 127.198,82 zł. Sprzedaż ta odbywa się także na rynku globalnym.

W listopadzie 2022 r. została wprowadzona do sprzedaży gra Prison Simulator na konsole Xbox. Przychody z tego tytułu w okresie od 1 stycznia do września 2025 roku wyniosły 91.140,96 zł. Sam trzeci kwartał kształtował się na poziomie 37.393,24 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 3 kwartałów 2025 roku przychody z tego tytułu wyniosły odpowiednio 0 zł oraz 1.283,30 zł. Trzeci kwartał roku 2025 pod względem przychodów wynosił odpowiednio 0 zł oraz 233,08 zł.

W dniu 3 lutego 2023 roku została wprowadzona do sprzedaży gra Prison Simulator "Gra" na konsolę Playstation. Przychody z tego tytułu narastająco w okresie od 1 stycznia do 30 września 2025 r. roku wynoszą 126.131,53 zł, a w samym trzecim kwartale br wynoszą 53.223,43 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 III kwartale br na poziomie 2.516,67 zł a w okresie od stycznia do września br na poziomie 6.706,73 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% 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 osiągniętych na produktach bankowych. Przychody z tego tytułu z trzech kwartałów roku 2025 wynoszą 59.093,43 zł a za sam III kwartał br kształtował się na poziomie 13.920,71 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 września roku 2025 wynoszą odpowiednio 29.556,11 zł oraz 58.491,54 zł a w trzecim kwartale 14.306,53 zł oraz 23.342,65 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 S.A. 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 1.731,13 do września 2025 r., a w III kw br 929,20 zł.

W dniu 2 czerwca tego roku nastąpiła Premiera gry Neuroshima Hex. Gra jest dostępna w sklepie Steam. Gra jest cyfrową adaptacją popularnej polskiej gry planszowej Neuroshima Hex. W podstawowej wersji gry znajduje się 10 armii, a dodatkowe trzy są dostępne jako DLC. Przychody z tego tytułu do września 2025 r. kształtują się na poziomie 41.410,38, a za sam 3 kwartał br to kwota 23.342,65 zł.

Prison Survival

Od **24 lipca 2025 r.** rozpoczęły się playtesty Prison Survival. Wcześniej gra została już przekazana wybranym streamerom i twórcom internetowym, by mogli zapoznać się z nią przed oficjalnym rozpoczęciem playtestów.

Gracze mogli zapoznać się z podstawowym cyklem rozgrywki (core loop), obejmującym funkcjonowanie w środowisku więziennym. Gracze mogli przetestować system skradania się, unikanie patroli, system parkouru, rozmowy z więźniami i zrobienie zadań od nich, bójki więzienne.

Wstępne testy pozwoliły zebrać cenne informacje na temat dynamiki rozgrywki oraz balansu.

Następnie skupiono się na przygotowaniach do wydania nowej wersji demonstracyjnej gry Prison Survival. W demie planowana jest inna niż w playtestach mapa oraz zmieniona nieco rozgrywka.

Cut The grass

Zespół z przygotowywał wersję demo gry, na festiwal Steam Next Fest. Udostępniono także wersję playtestową paru testerom. Zdefiniowano i dopracowano podstawowy rdzeń rozgrywki (core gameplay loop), koncentrujący się na eksploracji terenu, koszeniu trawy, zbieraniu surowców, ulepszaniu sprzętu u bronienu bazy.

Alaska Gold Fever

W ostatnim okresie kontynuowano prace rozwojowe nad projektem Alaska Gold Fever. Postępy obejmowały zarówno rozwój funkcjonalny gry, jak i rozbudowę warstwy wizualnej oraz narracyjnej. Zespół graficzny przygotował szereg nowych assetów środowiskowych - drzewa, skały, struktury terenowe, modele budynków oraz narzędzia górnicze.

Rozszerzono obszar gry, dodając nowe lokacje eksploracyjne powiązane z postępem fabularnym. Prace objęły także modernizację interfejsu użytkownika.

Rozwinięto i zaimplementowano kolejne etapy rozwoju systemu kopania i poszukiwania złota w kopalni jak np. zatrudniani pracownicy, system torów. Ponad to pracujemy nad dodatkowymi misjami, które są na bieżąco opisywane i dodawane do głównej historii gry.

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 Nałkowskiej numer 5 lokal 10.

W dniu 11 sierpnia 2025 r. Emitent opublikował raport za II kwartał 2025 r.

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. Akcjonariusz Sprzedający zawiadomił Spółkę, iż w dniu 17 września 2025 r. zakończył się proces budowy księgi popytu ("ABB") skierowany wyłącznie do wybranych inwestorów spełniających określone kryteria ABB, którego celem była sprzedaż przez Akcjonariusza Sprzedającego akcji zwykłych na okaziciela Spółki (Akcje Sprzedawane). Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem od Akcjonariusza Sprzedającego w wyniku procesu ABB w dniu 18 września 2025 r. dokonano ustalenia ceny sprzedaży oraz alokacji Akcji Sprzedawanych. Cena sprzedaży jednej Akcji Sprzedawanej wyniosła 1,35 PLN. Ostateczna liczba Akcji Sprzedawanych została ustalona na 664.000, co stanowiło 26,68% udziału w kapitale zakładowym oraz głosach na WZA Spółki. Po rozliczeniu transakcji ABB Akcjonariusz Sprzedający nie posiada akcji Spółki. Firmą inwestycyjną pośredniczącą w transakcji ABB był Dom Maklerski INC S.A. z siedzibą w Poznaniu.

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.

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 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 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 PRZYCZYN 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.)
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
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	3 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		
OGÓŁEM:	2	10	2

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