



RAPORT KWARTALNY
BAKED GAMES S.A.
za okres 01.10.2025 r. - 31.12.2025 r.

Autoryzowany Doradca



ABISTEMA Kancelaria Doradcza Sp. z o.o.

Raport sporządzony został przez spółkę BAKED GAMES S.A. z siedzibą w Katowicach (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.

Katowice, dnia 16 lutego 2026 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 CZWARTY 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 INFORMCJE, 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 IV kwartał 2025 r., obejmujący okres od października do grudnia.

W minionym kwartale koncentrowaliśmy się przede wszystkim na dalszym rozwoju kluczowych projektów produkcyjnych, w szczególności gry **Alaska Gold Fever**, a także na kontynuacji prac nad tytułami z naszego portfolio oraz aktywnej obecności w wydarzeniach branżowych na platformie Steam.

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

W grudniu przeprowadzono drugą turę playtestów na zmodyfikowanej mapie demo. Wprowadzono zmiany w gameplayu, zebrano opinie graczy oraz zorganizowano konkurs z nagrodą „Srebrny Kilof”, co pozwoliło na dalsze dopracowanie doświadczenia użytkownika. Tytuł został również zaprezentowany podczas wydarzenia **Best Indie Games Winter Showcase**, zwiększając swoją widoczność wśród graczy.

Równolegle prowadzono prace nad grą **Cut The Grass**. W IV kwartale skupiono się na poprawkach technicznych, usprawnieniu łączności w trybie online oraz wprowadzeniu nowych modeli i prefabów. Rozwijano wstępny system zadań, przygotowano elementy progresji typu roguelike, a także przeprowadzono rebalans rozgrywki, obejmujący m.in. zasięg kosy oraz dostępność broni i ulepszeń. Projekt był przedmiotem dalszych testów wewnętrznych.

W obszarze działań marketingowych i sprzedażowych Spółka aktywnie uczestniczyła w wydarzeniach organizowanych na platformie Steam. Gra **Neuroshima Hex** została potwierdzona do udziału w wydarzeniu Turn-Based Carnival 2025, któremu towarzyszyła promocyjna obniżka ceny. **Hammer of Pain** wzięło udział w Metroidvania Fusion Festival oraz Medieval Festival, natomiast **Coffeehouse Simulator** uczestniczył w wydarzeniu Shop Keepers Fest.

W listopadzie obchodziliśmy 4. rocznicę premiery gry **Prison Simulator**, z tej okazji wprowadzając nowe, czasowo darmowe skórki oraz organizując promocje cenowe, co pozytywnie wpłynęło na zainteresowanie tytułem.

W omawianym okresie kontynuowano również prace końcowe nad projektem **Alaska Gold Rush**.

Zarząd Spółki konsekwentnie realizuje przyjętą strategię rozwoju, opartą na dywersyfikacji portfolio projektów, dalszym wzmacnianiu jakości produkcji oraz aktywnym uczestnictwie w wydarzeniach branżowych, zwiększających widoczność tytułów Baked Games S.A. na rynku międzynarodowym.

Dziękujemy Państwu za zaufanie oraz wsparcie udzielone Spółce w minionym okresie. Wierzymy, że konsekwentna realizacja założonych celów przyczyni się do dalszego wzrostu wartości Baked Games S.A. oraz umacniania jej pozycji w branży gier.

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.

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 01.10.2025 r. do 31.12.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.10.2024 r. do 31.12.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 31.12.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r. (w zł)
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	193 153,18	1 182 152,01	1 418 787,91	2 488 286,56
I. Przychody ze sprzedaży produktów	154 570,06	359 073,08	954 537,51	1 494 247,63
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	38 583,12	823 078,93	464 250,40	994 038,93
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	469 623,61	668 624,08	2 038 067,85	2 248 318,52
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	33 674,61	26 386,98	61 602,85	88 271,57
III. Usługi obce	105 327,86	185 445,66	575 230,72	626 232,62
IV. Podatki i opłaty	52,48	19,00	569,48	3 308,00

V. Wynagrodzenia	240 734,02	378 602,87	1 163 321,17	1 292 511,86
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	22 606,06	28 733,55	89 315,16	109 259,05
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	67 228,58	49 436,02	148 028,47	128 735,42
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-276 470,43	513 527,93	-619 279,94	239 968,04
D. Pozostałe przychody operacyjne	8 171,86	10,44	23 011,81	80,12
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	3 658,54	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	8 130,73	0,00	16 413,68	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	41,13	10,44	2 939,59	80,12
E. Pozostałe koszty operacyjne	2455,23	278827,45	25763,03	289456,82
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	754,22	69000,00	754,22	69000,00
III. Inne koszty operacyjne	1701,01	209827,45	25008,81	220456,82
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-270 753,80	234 710,92	-622 031,16	-49 408,66
G. Przychody finansowe	0,00	70 161,41	0,00	70 161,41
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	70 161,41	0,00	70 161,41
H. Koszty finansowe	3 183,79	-36 084,43	160 890,84	255,48
I. Odsetki	38,00	193,00	615,94	255,48
II. Strata ze tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	11 210,97	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	3 145,79	-36 277,43	149 063,93	0,00
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-273 937,59	340 956,76	-782 922,00	20 497,27
J. Podatek dochodowy	3 520,27	94 587,00	18 887,27	121 877,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I-J-K)	-277 457,86	246 369,76	-801 809,27	-101 379,73

Bilans Emitenta

Wyszczególnienie	31.12.2025 r.	31.12.2024 r.
A. Aktywa trwałe	26 258,24	28 108,38
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	26 258,24	28 108,38
1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	21 941,00	21 941,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	4 317,24	6 167,38
B. Aktywa obrotowe	2 837 950,68	3 741 387,40
I. Zapasy	1 909 108,26	1 444 857,86
1. Materiały	0,00	0,00
2. Półprodukty i produkty w toku	1 767 358,01	1 444 857,86
3. Produkty gotowe	141 750,25	0,00
4. Towary	0,00	0,00
5. Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II. Należności krótkoterminowe	164 770,47	295 360,06
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	164 770,47	295 360,06
III. Inwestycje krótkoterminowe	750 907,01	1 992 347,79
1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	750 907,01	1 707 054,78
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	285 293,01
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	13 164,94	8 821,69
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	2 864 208,92	3 769 495,78

Wyszczególnienie	31.12.2025 r.	31.12.2025 r.
A. Kapitał (fundusz) własny	2 537 715,23	3 339 524,50
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	248 785,00	248 785,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	4 210 200,72	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	-1 119 461,22	-1 018 081,49
VI. Zysk (strata) netto	-801 809,27	-101 379,73
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	326 493,69	429 971,28
I. Rezerwy na zobowiązania	292 370,29	377 986,29
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	134 718,00	134 718,00
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	15 252,29	15 252,29
3. Pozostałe rezerwy	142 400,00	228 016,00
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	34 123,40	51 984,99
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	34 123,40	51 984,99
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	2 864 208,92	3 769 495,78

Rachunek przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.10.2025 r. do 31.12.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.10.2024 r. do 31.12.2024 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 31.12.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r. (w zł)
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-277 457,86	246 369,76	-801 809,27	-101 379,73
II. Korekty razem	-9 785,15	-463 489,90	-147 291,84	-499 502,66
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)	38,00	193,00	615,94	255,48
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	291 723,73	-285 293,01	291 723,73	-285 293,01
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	335 079,78	-85616	315079,78
6. Zmiana stanu zapasów	-37 488,45	-823 078,93	-464 250,40	-994 038,93
7. Zmiana stanu należności	-8 785,69	316 431,07	130 589,59	536 595,76
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	8 648,71	-7 839,59	-17 861,59	-64 660,51
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	21 371,56	1 017,78	-2493,11	-7441,23
10. Inne korekty	-285 293,01	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-287 243,01	-217 120,14	-949 101,11	-600 882,39
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	-6 430,72	0,00	0,00	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	-6 430,72	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	-588,58	0,00	6 430,72
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	-588,58	0,00	6 430,72
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-6 430,72	588,58	0,00	-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	38,00	193,00	615,94	6 654,48
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	-6 399,00	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	38,00	193,00	615,94	255,48
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-38,00	-193,00	-615,94	-6 654,48
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-293 711,73	-216 724,56	-949 717,05	-613 967,59
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	-293 711,73	-216 724,56	-949 717,05	-613 967,59
F. Środki pieniężne na początek okresu	1 044 618,74	1 917 348,62	1 700 624,06	2 314 591,65
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D), w tym:	750 907,01	1 700 624,06	750 907,01	1 700 624,06

Zestawienie zmian w kapitale własnym Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.10.2025 r. do 31.12.2025 r.	Za okres od 01.10.2024 r. do 31.12.2024 r.	Za okres od 01.01.2025 r. do 31.12.2025 r.	Za okres od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r.
------------------	--	--	--	--

	(w zł)	(w zł)	(w zł)	(w zł)
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	2 815 173,09	3 093 154,74	3 339 524,50	3 447 303,23
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	2 815 173,09	3 093 154,74	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	705 292,33	0,00	705 292,33
2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	4 210 200,72	4 210 200,72	4 210 200,72	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	-1 643 812,63	-660 538,65	-1 119 461,22	-1 011 682,49
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	-524 351,41	-347 749,49	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	-524 351,41	-347 749,49	0,00	0,00
5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	1 018 081,49	1 011 682,49	1 119 461,22	1 011 682,49
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 018 081,49	1 011 682,49	1 119 461,22	1 011 682,49
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	1 119 461,22	1 018 081,49	1 119 461,22	1 018 081,49
5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-1 643 812,63	-1 365 830,98	-1 119 461,22	-1 018 081,49
6. Wynik netto	-277 457,86	246 369,76	-801 809,27	-101 379,73
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	2 537 715,23	3 339 524,50	2 537 715,23	3 339 524,50
III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	2 537 715,23	3 339 524,50	2 537 715,23	3 339 524,50

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 października 2025 r. do 31 grudnia 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 października 2025 r. do 31 grudnia 2025 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 października 2024 r. do 31 grudnia 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 godziwej
- 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 4 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. W roku 2025 nie było zmian w stosowanej przez Emitenta Polityce 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 października 2025 r. do 31 grudnia 2025 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 października 2024 r. do 31 grudnia 2024 r. nie były 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 WPLYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE

W okresie od października do grudnia 2025 roku przychody netto ze sprzedaży wyniosły 193.153,18 zł i są o 84% niższe od poprzedniego roku 2024, w którym wyniosły one 1.182.152,01 zł. Koszty działalności operacyjnej za IV kwartał 2025 wynoszą 469.623,61 zł i są o 30 % niższe niż w roku 2024 gdzie wynosiły 668.624,08 zł. Koszty działalności operacyjnej za rok 2025 kształtują się na poziomie 2.038.067,85 zł są one o tylko o 10% niższe od roku 2024 gdzie wynosiły one 2.248.318,52 zł. Spółka za okres od października do grudnia 2025 osiągnęła stratę w wysokości 277.457,86 zł, podczas gdy w czwartym kwartale 2024 r. Spółka osiągnęła zysk w wysokości 246.369,76 zł. W roku 2025 Spółka odnotowała niższe wyniki w porównaniu do roku 2024. W okresie od stycznia do grudnia 2025 roku Emitent wypracował na razie przychody netto ze sprzedaży na poziomie 1.182.152,01 zł a w roku 2024 w wysokości 2.488.286,56 zł. Obroty w roku 2025 w dniu ogłaszania raportu za IV kwartał 2025 są o 43 % niższe w porównaniu do roku 2024. Duży wpływ na wynik w roku 2025 ma spadek kursu dolara amerykańskiego i powstanie ogromnych różnic kursowych po stronie kosztów (WN) w wyniku wyceny rachunku w dolarach amerykańskich oraz płatności z rachunku walutowego.

Stan środków pieniężnych w dyspozycji Emitenta na dzień 31 grudnia 2025 roku wynosił 750.907,01 zł w porównaniu do roku 2024 gdzie stan środków kształtował się na poziomie 1.700.624,06 zł (spadek o 56 proc.), który wynika z ponoszenia dużej ilości kosztów realizowanych przez Emitenta gier.

Globalna premiera Prison Simulator w sklepie Steam odbyła się 4 listopada 2021 roku. W okresie od 1 stycznia do grudnia 2025 r. Spółka osiągnęła przychód na poziomie 454.991,81 zł. W samym IV kwartale 2025 r. przychód z tego tytułu wyniósł 76.906,70 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 grudnia 2025 roku wyniosły 104.234,05 zł. Sam czwarty kwartał kształtował się na poziomie 13.093,09 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 4 kwartałów 2025 roku przychody z tego tytułu wyniosły odpowiednio 0 zł oraz 1.517,09 zł. Czwarty kwartał roku 2025 pod względem przychodów wynosił odpowiednio 0 zł oraz 233,79 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 grudnia 2025 r. roku wynoszą 156.464,99 zł, a w samym czwartym kwartale br. 30.333,46 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 IV kwartale na poziomie 7.019,13 zł a w okresie od stycznia do grudnia na poziomie 312,40 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 osiąganych na produktach bankowych. Przychody z tego tytułu z czterech kwartałów roku 2025 wynoszą 66.201,64 zł a za sam IV kwartał 2025 r. kształtował się na poziomie 7.108,21 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 grudnia

roku 2025 wynoszą odpowiednio 37.260,41 zł oraz 66.323,97 zł a w czwartym kwartale 2025 r. odpowiednio 7.704,30 zł oraz 6.832,43 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. Świadcą 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 do grudnia 2025, wynoszą 2.614,95 zł a w samym IV kw 2025 r. wynoszą 883,82 zł.

W minionym kwartale Emitent koncentrował się przede wszystkim na dalszym rozwoju kluczowych projektów produkcyjnych, w szczególności gry **Alaska Gold Fever**, a także na kontynuacji prac nad tytułami z naszego portfolio oraz aktywnej obecności w wydarzeniach branżowych na platformie Steam.

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

W grudniu 2025 r. przeprowadzono drugą turę playtestów na zmodyfikowanej mapie demo. Wprowadzono zmiany w gameplayu, zebrano opinie graczy oraz zorganizowano konkurs z nagrodą „Srebrny Kilof”, co pozwoliło na dalsze dopracowanie doświadczenia użytkownika. Tytuł został również zaprezentowany podczas wydarzenia **Best Indie Games Winter Showcase**, zwiększając swoją widoczność wśród graczy.

Równolegle prowadzono prace nad grą **Cut The Grass**. W IV kwartale 2025 r. skupiono się na poprawkach technicznych (m.in. collidery budynków i obiektów, poprawki systemu regeneracji zdrowia, barykad oraz kopania), usprawnieniu łączności w trybie online oraz wprowadzeniu nowych modeli i prefabów. Rozwijano wstępny system zadań, przygotowano elementy progresji typu roguelike (UI, dane i mechaniki), a także przeprowadzono rebalans rozgrywki, obejmujący m.in. zasięg kosy oraz dostępność broni i ulepszeń. Projekt był przedmiotem dalszych testów wewnętrznych.

W obszarze działań marketingowych i sprzedażowych Spółka aktywnie uczestniczyła w wydarzeniach organizowanych na platformie Steam. Gra **Neuroshima Hex** została potwierdzona do udziału w wydarzeniu Turn-Based Carnival 2025, któremu towarzyszyła promocyjna obniżka ceny.

Hammer of Pain wzięło udział w Metroidvania Fusion Festival oraz Medieval Festival, natomiast **Coffeehouse Simulator** uczestniczył w wydarzeniu Shop Keepers Fest.

W listopadzie 2025 r. obchodziliśmy 4. rocznicę premiery gry **Prison Simulator**, z tej okazji wprowadzając nowe, czasowo darmowe skórki oraz organizując promocje cenowe, co pozytywnie wpłynęło na zainteresowanie tytułem.

W omawianym okresie kontynuowano również prace końcowe nad projektem **Alaska Gold Rush**.

Zarząd Spółki konsekwentnie realizuje przyjętą strategię rozwoju, opartą na dywersyfikacji portfolio projektów, dalszym wzmacnianiu jakości produkcji oraz aktywnym uczestnictwie w wydarzeniach branżowych, zwiększających widoczność tytułów Baked Games S.A. na rynku międzynarodowym.

W dniu 7 listopada 2025 r. Emitent opublikował raport za III kwartał 2025 r.

W ostatnich miesiącach doszło do znaczącej zmiany akcjonariuszy Spółki. Z udziału w akcji Emitent zrezygnował dotychczasowy Akcjonariusz PlayWay S.A. 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, czyli PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie 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.

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

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 Fiver, 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 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 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
Phenomen Games Fund SP. z o. o.		216 408	216 408	8,7	8,7
Jakub Trzebiński		168.392	168.392	6,76	6,76
Pozostali	A, B	1.103.050	1.319.458	44,34	44,34
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	4 kwartał 2025		
Wyszczególnienie	Zatrudnienie		
	Umowa o pracę	Umowa cywilno -prawna	Umowa B2B
Pracownicy działu produkcji	1	8	1
Pracownicy działu marketingu		2	
Pracownicy ogólni	1		
OGÓŁEM:	2	10	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