



RAPORT KWARTALNY

BAKED GAMES S.A.

za okres 01.04.2026 - 30.06.2026

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 14 sierpnia 2026 roku

SPIS TREŚCI

1. LIST DO AKCJONARIUSZY I INWESTORÓW	3
2. MODEL BIZNESU I DANE EMITENTA BAKED GAMES S.A. DRUGI KWARTAŁ 2026 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	15
7. OPIS STANU I HARMONOGRAM REALIZACJI INWESTYCJI EMITENTA, W SYTUACJI GDY DOKUMENT INFORMACYJNY EMITENTA ZAWIERAŁ INFORMCJE, O KTÓRYCH MOWA W § 10 PKT 13	15
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	16
11. INFORMACJA NA TEMAT PRZYCZYN BRAKU SPORZĄDZENIA SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	16
12. STRUKTURA AKCJONARIATU EMITENTA	16
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 2026 r. Najważniejszym wydarzeniem minionego kwartału była premiera gry **Alaska Gold Fever**, która odbyła się 14 kwietnia 2026 roku. Po premierze skoncentrowaliśmy się na dalszym rozwoju tytułu, regularnie wydając aktualizacje, hotfixy, poprawki optymalizacyjne oraz usprawnienia rozgrywki, których celem było zapewnienie graczom coraz lepszych doświadczeń z grą.

Istotnym elementem naszych działań była również aktywna współpraca ze społecznością. Zorganizowaliśmy kilka wydarzeń skierowanych do graczy, a także konsekwentnie analizowaliśmy ich opinie i sugestie. Na ich podstawie wprowadzaliśmy kolejne zmiany i usprawnienia, obejmujące m.in. dodanie nowych narzędzi, w tym wiertel, nowych kopalni i zadań, a także zmiany w balansie oraz innych elementach rozgrywki. Zależało nam na tym, aby rozwój gry odpowiadał na rzeczywiste potrzeby i oczekiwania naszej społeczności.

Równolegle rozpoczęliśmy intensywne prace nad **DLC Bandits**, które rozszerzy świat *Alaska Gold Fever* o nową zawartość oraz nowe mechaniki. Rozwój dodatku stanowi kolejny etap rozbudowy gry i ma na celu dalsze zwiększanie jej atrakcyjności oraz zaangażowania graczy.

Poza *Alaska Gold Fever* kontynuowaliśmy również prace nad **Cut The Grass**, rozwijając mechaniki gry oraz wprowadzając kolejne usprawnienia.

Zarząd Spółki konsekwentnie realizuje przyjętą strategię rozwoju, opartą na dywersyfikacji portfolio projektów, dalszym wzmacnianiu jakości produkcji oraz aktywnym budowaniu relacji ze społecznością graczy. Wierzymy, że konsekwentny rozwój naszych tytułów oraz dalsza praca nad nową zawartością stworzą solidne podstawy do ich długoterminowego rozwoju 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 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
Bartek Żuchowski	Członek Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030
Piotr Karbowski	Członek Rady Nadzorczej	11.06.2026	18.06.2030
Martyna Kosatka	Członek Rady Nadzorczej	23.07.2026	18.06.2030

W okresie sprawozdawczym były zmiany w składzie Rady Nadzorczej Emitenta. W dniu 7.04.2026 r. Izabela Kryspin złożyła rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień jej złożenia. W dniu 10 czerwca 2026 roku, Emitent otrzymał oświadczenie Członka Rady Nadzorczej Emitenta Pana Łukasza Grynasza o rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta. W dniu 11 czerwca 2026 roku Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwałę o powołaniu w drodze kooptacji Pana Piotra

Karbowskiego w skład Rady Nadzorczej W dniu 23 lipca 2026 roku Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwałę o powołaniu w drodze kooptacji Pani Martyny Marii Kosatka w skład Rady Nadzorczej.

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.

W dniu 14 kwietnia 2026 roku miała miejsce premiera gry Alaska Gold Fever. Gra przenosi gracza do dziejów Alaski z 1896 roku, gdzie w czasie gorączki złota wyrusza on na niebezpieczną wyprawę, aby zdobyć cenny kruszec i zostać najbogatszym człowiekiem na świecie. Musi przetrwać w surowym klimacie, stawić czoła dzikim zwierzętom i innym poszukiwaczom, a także dbać o sprzęt, psy zaprzęgowe oraz własne bezpieczeństwo. Podczas eksploracji buduje kopalnie, drąży tunele, używa narzędzi i dynamitu, by odkrywać coraz głębiej ukryte złoża złota. Gra przeznaczona jest na komputery PC i miała najpierw premierę na sklepie Steam. W przyszłości będą też wersje na popularne platformy konsolowe, takie jak Nintendo Switch, PlayStation i Xbox. Gra należy do gatunku: symulator/survival, a Spółka zastosowała w jej przypadku rozwiązania AI stosowane 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 01.04.2026 r. do 30.06.2026 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 30.06.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2026 r. do 30.06.2026 r. (w zł)
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	431 220,22	116 810,56	927 383,31	350 233,28
I. Przychody ze sprzedaży produktów	239 156,90	1 475 098,63	517 797,30	1 682 328,26
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	192 063,32	- 1 358 288,07	409 586,01	- 1 332 094,98
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	436 943,78	1 078 792,52	929 043,76
I. Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	10 442,45	1 965,58	17 501,16	3 714,22
III. Usługi obce	172 548,73	123 498,57	325 898,46	282 379,64
IV. Podatki i opłaty	150,00	0,00	150,00	0,00
V. Wynagrodzenia	330 768,37	230 667,45	646 796,91	489 000,46
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	20 221,36	27 211,96	46 978,05	49 422,08
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	24 717,61	53 600,22	41 467,94	104 527,36
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-127 628,30	- 320 133,22	-151 409,21	- 578 810,48
D. Pozostałe przychody operacyjne	254,65	134,48	1 145,24	4 884,68
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
	0,00	0,00	0,00	3 918,61

III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych				
IV. Inne przychody operacyjne	254,65	134,48	1 145,24	966,07
E. Pozostałe koszty operacyjne	3559,00	39,53	13195,13	79,51
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	39,53	13195,13	79,51
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-130 932,65	- 320 038,27	-163 459,10	- 574 005,31
G. Przychody finansowe	0,00	34 457,11	0,00	43 484,57
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	34 457,11	0,00	43 484,67
H. Koszty finansowe	63 864,41	0,00	154 215,64	0,00
I. Odsetki	577,94	0,00	577,94	0,00
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	- 285 581,16	-317 674,74	- 530 520,64
J. Podatek dochodowy	6 588,00	38 972,00	10 343,00	45 115,00
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	-324 553,16	-328 017,74	- 575 635,64

Bilans Emitenta

Wyszczególnienie	30.06.2025 r.	30.06.2026 r.
A. Aktywa trwałe	28 278,38	19 926,80
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	19 926,80
1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	21 941,00	16 684,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	6 337,38	3 242,80
B. Aktywa obrotowe	3 314 490,82	2 226 863,03
I. Zapasy	1 854 443,87	567 588,94
1. Materiały	0,00	0,00
2. Półprodukty i produkty w toku	1 690 292,95	288 179,12
3. Produkty gotowe	164 150,92	279 409,82
4. Towary	0,00	0,00
5. Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II. Należności krótkoterminowe	158 722,52	381 168,32
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	381 168,32
III. Inwestycje krótkoterminowe	1 285 695,75	1 267 698,54
1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 264 705,48	1 267 698,54
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	20 990,27	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	15 628,68	10 407,23
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	2 246 789,83

Wyszczególnienie	30.06.2025 r.	30.06.2026 r.
A. Kapitał (fundusz) własny	3 011 506,76	1 765 036,75
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	248 785,00	248 785
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	-2 118 313,33
VI. Zysk (strata) netto	-328 017,74	-575 635,64
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	331 262,44	481 753,08
I. Rezerwy na zobowiązania	292 370,29	278 417,83
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	134 718,00	146 910,00
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	15 252,29	22 801,79
3. Pozostałe rezerwy	142 400,00	108 706,04
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	81 863,23
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	81 863,23
4. Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	121 472,02
1. Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	121 472,02
PASYWA RAZEM	3 342 769,20	2 246 789,83

Rachunek przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.04.2025 r. do 30.06.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.04.2026 r. do 30.06.2026 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 30.06.2025r. (w zł)	Za okres od 01.01.2026 r. do 30.06.2026 r. (w zł)
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-201 385,06	- 324 553,16	-328 017,74	- 575 635,64
II. Korekty razem	-226 932,17	1 094 206,01	-113 753,62	1 096 927,17
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	0,00	577,94	0,00
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	-85 616,00	- 63 922,96	-85 616,00	- 63 922,96
6. Zmiana stanu zapasów	-192 063,32	1 358 288,16	-409 586,01	1 332 095,07
7. Zmiana stanu należności	59 690,10	- 249 269,54	136 637,54	- 222 816,92
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-8 883,90	37 083,10	-13 092,84	47 739,83
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-2 075,85	12 027,25	-6 976,99	3 832,15
10. Inne korekty	1 438,86	0,00	264 302,74	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-428 317,23	769 652,85	-441 771,36	521 291,53
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		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:	0,00		0,00	
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	388,71		760,17	
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		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	
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		577,94	
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-577,94		-577,94	
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-428 506,46	769 652,85	-441 589,13	521 291,53
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	-428 506,46	769 652,85	-441 589,13	521 291,53
F. Środki pieniężne na początek okresu	1 687 541,39	498 045,69	1 700 624,06	746 407,01
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D), w tym:	1 259 034,93	1 267 698,54	1 259 034,93	1 267 698,54

Zestawienie zmian w kapitale własnym Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.04.2025 r. do 30.06.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.04.2026 r. do 30.06.2026 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2025 r. do 30.06.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2026 r. do 30.06.2026 r. (w zł)
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	3 339 524,50	2 089 589,91	3 339 524,50	2 340 672,39
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	3 339 524,50	2 089 589,91	3 339 524,50	2 340 672,39
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	4 210 200,72	4 210 200,72	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	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	-1 011 682,49	- 2 118 313,33	-1 011 682,49	- 2 118 313,33
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	2 118 313,33	1 018 081,49	2 118 313,33
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 018 081,49	2 118 313,33	1 018 081,49	2 118 313,33
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	1 119 461,22	2 118 313,33	1 119 461,22	2 118 313,33
5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-1 119 461,22	- 2 118 313,33	-1 119 461,22	- 2 118 313,33
6. Wynik netto	-201 385,06	- 324 553,16	-328 017,74	- 575 635,64
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	3 011 506,76	1 765 036,75	3 011 506,76	1 765 036,75
III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	3 011 506,76	1 765 036,75	3 011 506,76	1 765 036,75

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 01.04.2026 r. – 30.06.2026 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 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 kwietnia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r., jak i dane obejmujące okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 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 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 2026 roku przyjęto metody i zasady rachunkowości zgodne z polityką rachunkowości obowiązującą w Spółce, które miały zastosowanie do ostatniego rocznego sprawozdania finansowego za rok 2025.

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 2026 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 kwietnia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 kwietnia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r., jak również obejmujące okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2025 r., 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 WPLYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE

W okresie od kwietnia do czerwca 2026 roku przychody netto ze sprzedaży wyniosły 116 810,56 zł i kształtują się na niższym poziomie niż przychody z porównywalnego okresu roku poprzedniego 2025, w którym wyniosły one 431 220,22 zł. Koszty działalności operacyjnej kształtują się na poziomie 436 943,78 zł i są niższe niż w porównywanym okresie roku 2025, gdzie wynosiły 558 848,52 zł. Spółka za okres od kwietnia do czerwca 2026 osiągnęła stratę w wysokości 324 553,16 zł, podczas gdy w drugim kwartale 2025 r. Spółka osiągnęła stratę na w wysokości 201 385,06 zł.

W okresie od stycznia do czerwca 2026 roku Emitent wypracował przychody netto ze sprzedaży na poziomie 350 233,28 zł i są one niższe w porównaniu do odpowiedniego okresu 2025 roku, w którym wyniosły 927 383,31 zł. Koszty działalności operacyjnej w 2 kwartale roku 2026 kształtują się na nieco niższym poziomie niż w roku 2025. W roku 2026 wyniosły one 929 043,76 zł, a w roku 2025 1 078 792,52 zł. Spółka za okres od stycznia do czerwca 2026 osiągnęła stratę w wysokości 575 635,64 zł, podczas gdy w porównawczym okresie roku 2025 Spółka osiągnęła stratę netto na poziomie 328 017,74 zł. Znaczący wpływ na wynik miało ujęcie w rachunku zysków i strat kosztu sprzedaży wyrobu gotowego – gry Alaska Gold Fiver.

Stan środków pieniężnych w dyspozycji Emitenta na dzień 30 czerwca 2026 roku wynosił 1 267 698,54 zł i był porównywalny ze stanem środków na 30 czerwca 2025 gdzie wynosił 1 259 034,93 zł.

Globalna premiera Prison Simulator w sklepie Steam odbyła się 4 listopada 2021 roku. W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2026 r. Spółka osiągnęła przychód na poziomie 214 040,10 zł. W samym II kwartale przychód z tego tytułu wyniósł 78 666,48 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 2026 roku wyniosły 36 455,05 zł. Sam drugi kwartał kształtował się na poziomie 19 672,39 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 2026 roku przychody z tego tytułu wyniosły odpowiednio 0,00 zł oraz 486,32 zł. Drugi kwartał roku 2026 pod względem przychodów wynosił odpowiednio 0,00 zł oraz 133,39 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 2026 r. roku

wynoszą 36 332,81 zł, a w samym drugim kwartale br. 15 451,26 zł. W dniu 2 czerwca 2023 r. miała miejsce także premiera gry Prison Simulator "Gra" na platformie Nintendo Switch. Przychody z tego tytułu od stycznia do czerwca kształtowały się na poziomie 1 452,94 zł.

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% przekaże na rzecz Space Boat Studios, 30% zachowa dla siebie, 10% przekaże Przemysławowi Bieńkowi, a pozostałą część Producentowi. Zaangażowanie finansowe Emitenta w Grę ma na celu zmaksymalizowanie optymalizacji posiadanych środków finansowych, które w następnych okresach przełożą się na realizację wyników sprzedażowych pochodzących z działalności operacyjnej w większym zakresie niż z zysków finansowych osiąganych na produktach bankowych. Przychody z tego tytułu z dwóch kwartałów roku 2026 wnoszą 27 448,75 zł a za II kwartał kształtował się na poziomie 21 873,09 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 2026 wnoszą odpowiednio 13 710,96 zł oraz 15 435,85 zł a w drugim kwartale 6 550,52 oraz 7 325,74 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 Steam. 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 w okresie II kwartału 2026 r. wnoszą 1 606,04 zł.

Celem zakończenia postępowania sądowego toczącego się przed Sądem Rejonowym w Będzinie, w sprawie o zapłatę przeciwko Emitentowi, z powództwa czterech osób fizycznych, w dniu 15 kwietnia 2025 r. 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, zatwierdzonej postanowieniem z dnia 12 maja 2025 roku Sądu Rejonowego w Będzinie I Wydział Cywilny 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 2025 r. Natomiast kwota 80.800,00 zł ma zostać wg umowy wypłacona powodom ze środków pochodzących z przychodów z gry "Alaska Gold Fever" w terminie do dnia 31 marca 2027 r. W związku z premierą gry

Alaska Gold Fiver, która odbyła się 14 kwietnia 2026 i osiągnięciem z tego tytułu przychodom, 12 czerwca 2026 powodom została wypłacona kwota 39 193,96 zł, w dniu 23.07.2026 wpłacono kwotę 16 551,60 zł. W kolejnych miesiącach dokonywane są wypłaty, proporcjonalne do wysokości przychodów osiągniętych z gry.

W dniu 21 kwietnia 2026 r. Emitent rozpoczął z Phenomen Games S.A. z siedzibą w Warszawie rozmowy na temat strategicznej współpracy oraz nowego projektu w Baked Games S.A. Rozpoczęcie rozmów jest konsekwencją przekroczenia przez Phenomen Games Fund Sp. z o. o., spółkę w 100% zależną od Phenomen Games S.A., progu 5% w akcjonariacie Baked Games S.A. i posiadaniu 8,7%. Trwają rozmowy dotyczą podjęcia strategicznej współpracy pomiędzy Baked Games S.A. i Phenomen Games S.A., a w szczególności rozpoczęcia nowego projektu w Baked Games S.A. finansowanego przez Phenomen Games S.A. Phenomen Games S.A. to doświadczony zespół, który ma na swoim koncie współfinansowanie m. in. takich projektów jak Gas Station Simulator oraz Car Dealer Simulator.

W dniu 15 maja 2026 r. Emitent opublikował raport za I kwartał 2026 r. a w dniu 25 maja 2026 r. został zakończony audyt, umożliwiając publikację w dniu 27 maja 2026 r. raportu rocznego za 2025 r.

W dniu 25 czerwca 2026 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta.

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 DLC plate do gry Alaska Gold Fever.

lp.	Gra	Platforma	Planowana data wydania*
1.	Bandits DLC rozszerza świat 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 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 PRZYZYCHY BRACU 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	2 kwartał 2026 r.		
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