



## **RAPORT KWARTALNY**

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

**za okres 01.01.2026 - 31.03.2026 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 15 maja 2026 roku

## SPIS TREŚCI

1. LIST DO AKCJONARIUSZY I INWESTORÓW .....	3
2. MODEL BIZNESU I DANE EMITENTA BAKED GAMES S.A. PIERWSZY 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 .....	14
7. OPIS STANU I HARMONOGRAM REALIZACJI INWESTYCJI EMITENTA, W SYTUACJI GDY DOKUMENT INFORMACYJNY EMITENTA ZAWIERAŁ INFORMACJE, O KTÓRYCH MOWA W § 10 PKT 13 .....	14
8. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ .....	15
9. PODEJMOWANE PRZEZ EMITENTA W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM INICJATYWY NASTAWIONE NA WPROWADZENIE INNOWACYJNYCH ROZWIĄZAŃ .....	15
10. OPIS ORGANIZACJI GRUPY .....	15
11. INFORMACJA NA TEMAT PRZYCZYŃ BRAKU SPORZĄDZENIA SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	15
12. STRUKTURA AKCJONARIATU EMITENTA .....	15
13. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU .....	16

## 1. LIST DO AKCJONARIUSZY I INWESTORÓW

Szanowni Państwo,

W pierwszym kwartale 2026 roku Spółka koncentrowała się na finalizacji prac nad grą Alaska Gold Fever, której premiera odbyła się w dniu 14 kwietnia 2026 roku. W raportowanym okresie realizowano ostatnie etapy produkcji, obejmujące dopracowanie kluczowych mechanik rozgrywki, optymalizację działania gry oraz usuwanie zidentyfikowanych błędów technicznych. Równolegle prowadzone były playtesty, a także działania marketingowe i promocyjne związane z premierą tytułu, w tym przygotowanie materiałów promocyjnych oraz zwiastunów. Kontynuowane były również prace nad tytułami z portfolio Spółki oraz działania związane z aktywną obecnością podczas wydarzeń branżowych organizowanych na platformie [Steam](#).

W pierwszym kwartale 2026 roku Spółka prowadziła również negocjacje ze swoim istotnym akcjonariuszem dotyczące wspólnej realizacji projektu, o czym Spółka będzie informować w kolejnych raportach po zakończeniu prowadzonych ustaleń.

Zarząd Spółki konsekwentnie realizuje przyjętą strategię rozwoju, opartą na dywersyfikacji portfolio projektów, dalszym wzmocnieniu 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:**

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

*Źródło: Emitent*

**Zarząd Emitenta na dzień publikacji raportu**

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

*\* mandat wygasa z dniem zatwierdzenia przez Walne Zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za 2029 r. jako ostatni pełny rok pełnienia funkcji*

W okresie sprawozdawczym nie było zmian w składzie Zarządu.

**Rada Nadzorcza Emitenta na dzień publikacji raportu**

Imię i nazwisko	Stanowisko	Kadencja	
		od	do
<b>Krzysztof Wolski</b>	Przewodniczący Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030
<b>Grzegorz Czarnecki</b>	Członek Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030
<b>Łukasz Grynasz</b>	Członek Rady Nadzorczej	18.06.2025	18.06.2030
<b>Bartek Żuchowski</b>	Członek Rady Nadzorczej	18.06.2025	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. Do dnia publikacji raportu skład Rady nie został uzupełniony.

## 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 dzikiej 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.

- Umowa z Wydawnictwem Portal Ignacy Trzewiczek, wiodącym podmiotem zajmującym się grami planszowymi na polskim rynku.

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

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

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

#### *Rachunek zysków i strat Emitenta*

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)
<b>A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:</b>	<b>496 163,09</b>	<b>233 422,72</b>
I. Przychody ze sprzedaży produktów	278 640,40	207 229,63
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	217 522,69	26 193,09
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>519 944,00</b>	<b>492 099,98</b>
I. Amortyzacja	0,00	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	7 058,71	1 748,64
III. Usługi obce	153 349,73	158 881,07
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	316 028,54	258 333,01
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	26 756,69	22 210,12
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	16 750,33	50 927,14
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>-23 780,91</b>	<b>- 258 677,26</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>890,59</b>	<b>4 750,20</b>
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00

II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	3 918,61
IV. Inne przychody operacyjne	890,59	831,59
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>9 636,13</b>	<b>39,98</b>
I. Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	9 636,13	39,98
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-32 526,45</b>	<b>-253 967,04</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>9 027,56</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	9 027,56
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>90 351,23</b>	<b>0,00</b>
I. Odsetki	0,00	0,00
II. Strata ze tytułu rozchodu aktywów finansowych	9 541,01	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	80 810,22	0,00
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-122 877,68</b>	<b>-244 939,48</b>
<b>J. Podatek dochodowy</b>	<b>3 755,00</b>	<b>6 143,00</b>
<b>K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>L. Zysk (strata) netto (I-J-K)</b>	<b>-126 632,68</b>	<b>-251 082,48</b>

**Bilans Emitenta**

Wyszczególnienie	31.03.2025 r.	31.03.2026 r.
<b>A. Aktywa trwałe</b>	<b>28 278,38</b>	<b>21 001,24</b>
<b>I. Wartości niematerialne i prawne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2. Wartość firmy	0,00	0,00
3. Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4. Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
<b>II. Rzeczowe aktywa trwałe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Środki trwałe	0,00	0,00
2. Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3. Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
<b>III. Należności długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
<b>IV. Inwestycje długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Nieruchomości	0,00	0,00
2. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00

4. Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
<b>V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>28 278,38</b>	<b>21 001,24</b>
1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	21 941,00	16 684,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	6 337,38	4 317,24
<b>B. Aktywa obrotowe</b>	<b>3 610 375,78</b>	<b>2 577 181,61</b>
<b>I. Zapasy</b>	<b>1 662 380,55</b>	<b>1 925 877,10</b>
1. Materiały	0,00	0,00
2. Półprodukty i produkty w toku	1 662 380,55	1 784 126,85
3. Produkty gotowe	0,00	141 750,25
4. Towary	0,00	0,00
5. Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
<b>II. Należności krótkoterminowe</b>	<b>218 412,62</b>	<b>131 898,78</b>
1. Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Należności od pozostałych jednostek	218 412,62	131 898,78
<b>III. Inwestycje krótkoterminowe</b>	<b>1 716 029,78</b>	<b>498 045,69</b>
1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 693 600,65	498 045,69
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	22 429,13	0,00
<b>IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>13 552,83</b>	<b>21 360,04</b>
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>3 638 654,16</b>	<b>2 598 182,85</b>

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>31.03.2025 r.</b>	<b>31.03.2026 r.</b>
<b>A. Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>3 212 891,82</b>	<b>2 199 757,93</b>
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	-2 008 145,31
VI. Zysk (strata) netto	-126 632,68	-251 082,48
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>425 762,34</b>	<b>398 424,92</b>
<b>I. Rezerwy na zobowiązania</b>	<b>377 986,29</b>	<b>353 644,79</b>
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	134 718,00	158 214,00
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	15 252,29	22 801,79
3. Pozostałe rezerwy	228 016,00	0,00
<b>II. Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
<b>III. Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>47 776,05</b>	<b>44 780,13</b>
1. Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	47 776,05	44 780,13
4. Fundusze specjalne	0,00	0,00
<b>IV. Rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>3 638 654,16</b>	<b>2 598 182,85</b>

**Rachunek przepływów pieniężnych Emitenta**

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)	Za okres od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)
<b>A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>		
I. Zysk (strata) netto	-126 632,68	-251 082,48
II. Korekty razem	113 178,55	2 721,16
1. Amortyzacja	0,00	0,00
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	0,0
6. Zmiana stanu zapasów	-217 522,69	-26 193,09
7. Zmiana stanu należności	76 947,44	26 452,62
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-4 208,94	10 656,73
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-4 901,14	-8 195,10
10. Inne korekty	262 863,88	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-13 454,13	-248 361,32
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>		
I. Wpływy	371,46	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	371,46	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	371,46	0,00
<b>C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>		
I. Wpływy	0,00	0,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	0,00	0,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00

4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00
<b>II. Wydatki</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
8. Odsetki	0,00	0,00
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00
<b>III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)</b>	<b>-13 082,67</b>	<b>-248 361,32</b>
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:</b>	<b>-13 082,67</b>	<b>-248 361,32</b>
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>1 700 624,06</b>	<b>746 407,01</b>
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu (F±D), w tym:</b>	<b>1 687 541,39</b>	<b>498 045,69</b>

### Zestawienie zmian w kapitale własnym Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres	Za okres
	od 01.01.2025 r. do 31.03.2025 r. (w zł)	od 01.01.2026 r. do 31.03.2026 r. (w zł)
<b>I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)</b>	3 339 524,50	2 450 840,41
<b>I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	3 339 524,50	2 450 840,41
<b>1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu</b>	248 785,00	248 785,00
1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	248 785,00	248 785,00
<b>2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu</b>	4 210 200,72	4 210 200,72
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00
2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	4 210 200,72	4 210 200,72
<b>3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości</b>	0,00	0,00
3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00
<b>4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu</b>	0,00	0,00

4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00
4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00
<b>5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu</b>	<b>-1 011 682,49</b>	<b>-2 008 145,31</b>
5.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
5.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00
5.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00
5.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	1 018 081,49	1 119 461,22
5.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	1 018 081,49	1 119 461,22
5.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	1 119 461,22	2 008 145,31
5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-1 119 461,22	-2 008 145,31
<b>6. Wynik netto</b>	<b>-126 632,68</b>	<b>-251 082,48</b>
<b>II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)</b>	<b>3 212 891,82</b>	<b>2 199 757,93</b>
<b>III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>3 212 891,82</b>	<b>2 199 757,93</b>

#### 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 stycznia 2026 r. do 31 marca 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 stycznia 2026 r. do 31 marca 2026 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 marca 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 godziwe
- h) **rezerwy** - w uzasadnionej, wiarygodnie oszacowanej wartości,
- i) **kapitały (fundusze) własne oraz pozostałe aktywa i pasywa** - w wartości nominalnej.

Ustalenia wyniku finansowego:

Wynik finansowy jest ustalony w wariantcie porównawczym.

Ustalenia sposobu sporządzenia sprawozdania finansowego:

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

Przy sporządzaniu sprawozdania finansowego za 1 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 aneks 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 stycznia 2026 r. do 31 marca 2026 r. oraz dane porównawcze za okres od 1 stycznia 2025 r. do 31 marca 2025 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 WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE**

W okresie od stycznia do marca 2026 roku przychody netto ze sprzedaży wyniosły 233.422,72 zł i są o połowę niższe od I kwartału poprzedniego roku 2025, w którym wyniosły one 496.163,09 zł. Koszty działalności operacyjnej za I kwartał 2026 wynoszą 492 099,98 zł i są o 6 % niższe niż w roku 2025 gdzie wynosiły 519.944,00 zł. Spółka za okres od stycznia do marca 2026 osiągnęła stratę w wysokości -251.082,48 zł, podczas gdy w I kwartale 2025 r. Spółka osiągnęła także stratę, ale dwa razy niższą w wysokości - 126.632,68 zł. Rok 2026 rozpoczął się niewielką stratą. Poniesienie większej ilości kosztów jest spowodowane pracą nad wydaniem gry Alaska Gold Fever, której premia odbyła się 14 kwietnia 2026 roku.

Stan środków pieniężnych w dyspozycji Emitenta na dzień 31 marca 2026 roku wynosił 498.045,69 zł w porównaniu do I kwartału roku 2025, gdzie stan środków kształtował się na poziomie 1.687.541,39 zł (spadek o 70 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 marca 2026 r. Spółka osiągnęła przychód na poziomie 135.373,62 zł.

W listopadzie 2022 została wprowadzona do sprzedaży gra Prison Simulator na konsole Xbox. Przychody z tego tytułu za I kwartał 2026 roku wyniosły 16.782,66 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 I kwartału 2026 roku przychody z tego tytułu wyniosły odpowiednio 0 zł oraz 352,93 zł.

W dniu 3 lutego 2023 roku została wprowadzona do sprzedaży gra Prison Simulator "Gra" na konsolę Playstation. Przychody z tego tytułu w narastającym okresie od 1 stycznia do marca 2026 r. roku wynoszą 20.881,55 zł. W dniu 2 czerwca 2023 r. miała miejsce także premiera gry Prison Simulator "Gra" na platformie Nintendo Switch. Przychody w I kwartale 2026 nie zostały osiągnięte.

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 za okres od stycznia do marca 2026 wynoszą 5.575,66 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 I kwartale roku 2026 wynoszą odpowiednio 7.160,44 zł oraz 8.110,11 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 Youtubie. Produkcja została doceniona szczególnie za wyjątkową grafikę w stylu 2D, pixel arty, klimatyczną muzykę oraz wciągającą atmosferę inspirowaną średniowieczem. Niedługo po premierze udostępniono pierwszy update w klimatach Halloween oraz gra wzięła udział w wydarzeniu Halloween na platformie Steamie. Premiera gry była poprawna, zważywszy na fakt, że był to "mały" projekt realizowany przy okazji pracy nad głównymi grami jakie są tworzone na pokładzie Baked Games. Hammer of Pain jest zoptymalizowana na sprzęcie Steam Deck. Premiera gry, wzbogaciła „know how” spółki o nowe wnioski na przyszłość odnośnie przeprowadzania premier, komunikacji marketingowej z Youtuberami i influencerami oraz promocji tytułów w mediach społecznościowych. Przychody z tego tytułu wynoszą 368,48 zł od stycznia do marca 2026 r.

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 w I kwartale roku 2026 kształtują się na poziomie 12.504,17 zł.

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

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

#### Obowiązki sprawozdawcze

W dniu 16 lutego 2026 r. Emitent opublikował raport za IV kwartał 2025 r. Trwa audyt a raport roczny za 2025 r. zostanie opublikowany 31 maja 2026 roku.

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

W dniu 14 kwietnia 2026 roku miała miejsce premiera gry Alaska Gold Fever.

W dniu 21 kwietnia 2026 r. Spółka rozpoczęła ze swoim nowym akcjonariuszem - grupą kapitałową Phenomen Games S.A., rozmowy dotyczące podjęcia współpracy strategicznej. Dotyczą one w szczególności realizacji nowego tytułu, którego produkcję sfinansuje Phenomen Games S.A., który jest prywatnym inwestorem oraz firmą zarządzającą aktywami w branży gamedev. Prowadzi inwestycje kapitałowe oraz projektowe.

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

Gra Alaska Gold Fever miała premierę w dniu 14 kwietnia 2026 r. Produkcja została wydana za pośrednictwem kont wydawniczych Spółki na platformie [Steam](#). Na dzień 15 maja 2026 r. liczba sprzedanych egzemplarzy gry wynosiła ponad 36 tys. sztuk, natomiast skumulowane przychody ze sprzedaży na platformie Steam (Lifetime Steam revenue net) osiągnęły poziom ok. 370 tys. USD. Głównymi rynkami sprzedaży były: USA, Niemcy oraz Wielka Brytania.

Warto podkreślić, że w dniu premiery gra osiągnęła szczytowy wynik aktywności na poziomie 2 228 jednoczesnych graczy (peak concurrent players). Produkcja spotkała się z pozytywnym odbiorem społeczności graczy, co znajduje odzwierciedlenie w aktualnym poziomie ocen użytkowników na platformie Steam, gdzie 82% opinii ma charakter pozytywny. Dodatkowo mediana czasu rozgrywki użytkowników wynosi obecnie 8 godzin, co wskazuje na wysoki poziom zaangażowania graczy.

Spółka planuje dalszy rozwój projektu, obejmujący przygotowanie i wydanie portów gry na platformy konsolowe, w tym Nintendo Switch, PlayStation oraz Xbox.

## **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 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
<b>Suma</b>		<b>2.487.850</b>	<b>2.487.850</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Źródło: Emitent

## 13. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu kwartalnego Emitent stale współpracuje z 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	1 kwartał 2026 r.		
	Zatrudnienie		
	Umowa o pracę	Umowa cywilno -prawna	Umowa B2B
Pracownicy działu produkcji	1	8	2
Pracownicy działu marketingu		2	
Pracownicy ogólni	1		
<b>OGÓŁEM:</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>2</b>

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

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

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

Przemysław Bieniek – Prezes Zarządu