

### **Życiorys zawodowy Członka Rady Nadzorczej Pana Jakuba Hafke**

1. Jakub Hafke jest doświadczonym programistą specjalizującym się w oprogramowaniu gameplay, animacji oraz UI. W 2017 roku zaczynał w firmie Madmind Studio jako tester przy grach: Agony i Agony Unrated, aby od 2019 roku przy grze Succubus przejść na stanowisko programisty.  
Podczas trwania swojej kariery programisty w firmie Madmind Studio: współtworzył grę Succubus wraz z wieloma DLC, kickstarterowe demo Agony: Lords Of Hell, Nyphomaniac oraz Tormentor.  
Od czerwca 2024 do czerwca 2025 pracował w firmie Gaming Factory przy tworzeniu gry JDM: Japanese Drift Master.  
Po premierze gry „JDM” wrócił do Madmind Studio, aby kontynuować pracę nad grą Tormentor. W swojej karierze Jakub Hafke doprowadził wiele projektów do ich wydania oraz wykazuje się dużym zaangażowaniem wspierając swoją wiedzą nie tylko działy programistyczne.
2. W ciągu ostatnich trzech lat nie zajmował innych funkcji zarządczych w spółkach prawa handlowego.
3. Jakub Hafke w okresie ostatnich pięciu lat nie został skazany prawomocnym wyrokiem za przestępstwa wskazane w art. 18 § 2 Kodeksu spółek handlowych, ani za przestępstwa określone w innych ustawach. Nie nałożono również na niego zakazu działania w organach spółek prawa handlowego.
4. W okresie ostatnich pięciu lat Jakub Hafke nie był zaangażowany w zarządzanie podmiotami, które ogłosiły upadłość, zostały poddane restrukturyzacji, zarządowi komisarycznemu lub likwidacji.
5. Jakub Hafke nie prowadzi działalności konkurencyjnej wobec Madmind Studio, ani nie jest współnikiem spółki konkurencyjnej czy członkiem organu zarządzającego konkurencyjnej osoby prawnej.
6. Jakub Hafke nie figuruje w rejestrze dłużników niewypłacalnych, prowadzonym na podstawie ustawy z dnia 20 sierpnia 1997 r. o Krajowym Rejestrze Sądowym.

*Wersja skrócona:*

*Jakub Hafke, programista, specjalizujący się UI, gameplay. Rozpoczął swoją karierę zawodową w 2019 roku. Posiada doświadczenie w pracy w firmach gamedevowych, gdzie odpowiada za tworzenie oprogramowania, optymalizacji oraz bugfixing.*