

RAPORT KWARTALNY
BIG CHEESE STUDIO S.A.

za III kwartał 2022 roku

sporządzony zgodnie z Międzynarodowymi Standardami
Sprawozdawczości Finansowej

Łódź, dnia 24 listopada 2022 roku

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Spis treści

I.	Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe	4
1.	Wybrane dane finansowe	4
2.	Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
3.	Skrócone śródroczne sprawozdanie z sytuacji finansowej	6
4.	Skrócone śródroczne sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
5.	Skrócone śródroczne sprawozdanie z przepływów pieniężnych	9
II.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego BIG CHEESE STUDIO S.A. za III kwartał 2022 roku	10
1.	Informacje ogólne o Jednostce	10
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej	11
1.2.	Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.	11
1.3.	Podstawowa działalność Jednostki	15
2.	Przyjęte zasady rachunkowości	15
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	15
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	16
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	16
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów	16
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	17
2.6.	Założenie kontynuacji działalności	17
3.	Segmenty operacyjne	17
4.	Informacje geograficzne	17
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym	18
6.	Istotni klienci	18
7.	Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych	18
8.	Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego;	19
9.	Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób	19
10.	Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	20
11.	Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji	20
12.	Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta	20
13.	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	20
14.	W przypadku gdy kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe podlegało badaniu lub przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, raport kwartałny zawiera odpowiednio opinię o badanym kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym lub raport z jego przeglądu.	21
15.	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	21
16.	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe	21
17.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	21
18.	Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość	21

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

19. Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych	21
20. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych	21
21. Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje	21
22. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres.	22
23. Instrumenty finansowe	22
23.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej	22
23.2. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia	22
24. Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu	22
25. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu	23
27. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	23
28. Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych	23
29. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	23
30. Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego	23
31. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi	23
32. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	23
III. Wybrane dane objaśniające	24
1. Zapasy	24
2. Należności krótkoterminowe	24
3. Zobowiązania krótkoterminowe	25

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	19 193	4 079	4 094	895
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	14 334	3 206	3 058	703
EBITDA*	14 572	3 207	3 108	704
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	15 528	3 286	3 312	721
Zysk (strata) netto	14 299	3 069	3 050	673
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	10 362	7 522	2 210	1 650
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(34)	(42)	(7)	(9)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(8 311)	(6 001)	(1 773)	(1 316)
Przepływy pieniężne netto – razem	2 018	1 479	430	324
Liczba akcji	4 135 000	4 000 000	4 135 000	4 000 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	3,46	0,77	0,74	0,17
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	6,43	3,12	1,37	0,68
	Na dzień 30 września 2022 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN`000	Na dzień 30 września 2022 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2021 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	29 254	22 488	6 007	4 889
Aktywa trwałe	3 053	1 609	627	350
Aktywa obrotowe	26 201	20 879	5 380	4 540
Kapitał własny	26 586	20 309	5 459	4 415
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 669	2 180	548	474
Zobowiązania długoterminowe	1 347	1 140	277	248
Zobowiązania krótkoterminowe	1 322	1 040	271	226

Powyższe dane finansowe za okres 9 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 września 2022 r. – 4,8698 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 września 2022 r. – 4,6880 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 września 2021 r. – 4,5585 PLN/EUR.

*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021	od 01.07.2022 do 30.09.2022	od 01.07.2021 do 30.09.2021
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>				
Przychody	20 169	12 286	8 503	4 757
Przychody netto ze sprzedaży produktów	19 193	10 844	8 387	4 079
Zmiana stanu produktów	976	1 441	116	678
Przychody pozostałe	-	-	-	-
Koszty działalności operacyjnej	5 835	3 308	1 961	1 552
Amortyzacja	238	5	80	1
Zużycie materiałów	71	121	31	121
Usługi obce	2 544	1 590	933	640
Wynagrodzenia wraz ze świadczeniami	1 736	1 229	833	469
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	89	-	66	-
Pozostałe koszty	1 157	362	17	320
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	14 334	8 978	6 542	3 206
Przychody finansowe	1 270	293	802	181
Koszty finansowe	77	101	27	101
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	15 528	9 171	7 317	3 286
Podatek dochodowy	1 229	636	523	216
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	14 299	8 534	6 794	3 069
<i>Działalność zaniechana</i>				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	14 299	8 534	6 794	3 069
Inne całkowite dochody	-	-	-	-
Całkowite dochody ogółem	14 299	8 534	6 794	3 069
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)				
Zwykły	3,46	2,13	1,64	0,77
z działalności kontynuowanej	3,46	2,13	1,64	0,77
z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Rozwodniony	3,46	2,13	1,64	0,77
z działalności kontynuowanej	3,46	2,13	1,64	0,77
z działalności zaniechanej	-	-	-	-

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 września 2022	31 grudnia 2021 (po korekcie)	31 grudnia 2021 (zatwierdzone)	30 września 2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	3 053	1 609	1 609	378
Rzeczowe aktywa trwałe	330	361	361	378
Prawo do użytkowania aktywów	905	1 229	1 229	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 818	19	19	-
Aktywa obrotowe	26 201	20 879	21 350	13 074
Zapasy	3 949	2 623	3 094	2 244
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek powiązanych	3 100	809	809	888
Należności z tytułu dostaw i usług od pozostałych podmiotów	2 914	2 140	2 140	608
Należności pozostałe	817	274	274	2 087
Należność z tytułu podatku dochodowego	-	1 671	1 671	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	15 336	13 318	13 318	7 177
Pozostałe aktywa	86	44	44	70
Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	26 201	20 879	21 350	13 074
Aktywa razem	29 254	22 488	22 959	13 452

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 września 2022	31 grudnia 2021 (po korekcie)	31 grudnia 2021 (zatwierdzone)	30 września 2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Kapitał własny	26 586	20 309	20 780	12 474
Kapitał akcyjny	414	414	414	400
Kapitał zapasowy	9 447	5 059	5 059	3 539
Zyski zatrzymane	16 726	14 836	15 307	8 534
- w tym zysk (strata) netto	14 299	11 938	12 409	8 534
Zobowiązanie długoterminowe	1 347	1 140	1 140	327
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	544	13	13	169
Zobowiązania z tytułu leasingu	85	149	149	158
Zobowiązania z tytułu praw do aktywów	718	978	978	-
Zobowiązania krótkoterminowe	1 322	1 040	1 040	651
Zobowiązania z tytułu leasingu	85	85	85	170
Zobowiązania z tytułu praw do aktywów	152	254	254	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług wobec jednostek powiązanych	350	341	341	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług wobec pozostałych jednostek	140	143	143	140
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	340	-	-	311
Zobowiązania pozostałe	254	216	216	30
Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	1 322	1 040	1 040	651
Zobowiązania razem	2 669	2 180	2 180	978
Pasywa razem	29 254	22 488	22 959	13 452

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2022 roku – 30 września 2022 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	414	5 059	15 307	20 780
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	(471)	(471)
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	414	5 059	14 836	20 309
Całkowite dochody:	-	-	14 299	14 299
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	14 299	14 299
Transakcje z właścicielami:	-	-	(8 022)	(8 022)
Podwyższenie kapitału	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(8 022)	(8 022)
Program motywacyjny	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	4 388	(4 388)	-
Stan na 30 września 2022 roku	414	9 447	16 726	26 586

1 stycznia – 31 grudnia 2021 roku – po korekcie

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	400	642	8 898	9 939
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	400	642	8 898	9 939
Całkowite dochody:	-	-	11 938	11 938
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	11 938	11 938
Transakcje z właścicielami:	14	4 417	(6 000)	(1 569)
Podwyższenie kapitału	14	4 417	-	4 431
Wypłata dywidendy	-	-	(6 000)	(6 000)
Program motywacyjny	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	-	-	-
Stan na 31 grudnia 2021 roku	414	5 059	14 836	20 309

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

1 stycznia – 31 grudnia 2021 roku – przed korektą

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	400	642	8 898	9 939
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	400	642	8 898	9 939
Całkowite dochody:	-	-	12 409	12 409
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	12 409	12 409
Transakcje z właścicielami:	14	4 417	(6 000)	(1 569)
Podwyższenie kapitału	14	4 417	-	4 431
Wypłata dywidendy	-	-	(6 000)	(6 000)
Program motywacyjny	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	-	-	-
Stan na 31 grudnia 2021 roku	414	5 059	15 307	20 780

1 stycznia – 30 września 2021 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	400	642	8 898	9 939
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	400	642	8 898	9 939
Całkowite dochody:	-	-	8 534	8 534
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	8 534	8 534
Transakcje z właścicielami:	-	-	(6 000)	(6 000)
Podwyższenie kapitału	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(6 000)	(6 000)
Program motywacyjny	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	2 898	(2 898)	-
Stan na 30 września 2021 roku	400	3 539	8 534	12 474

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

5. Skrócone śródroczne sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2022	od 01.01.2021	od 01.07.2022	od 01.07.2021
	do 30.09.2022	do 30.09.2021	do 30.09.2022	do 30.09.2021
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	15 528	9 171	7 317	3 286
Korekty	312	5	120	(26)
Amortyzacja	238	5	80	1
Zmiana stanu biernych rozliczeń i pozostałych aktywów	-	-	15	(27)
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	75	-	25	-
Zmiana w kapitale obrotowym	(4 992)	(1 192)	(2 659)	(1 335)
Zmiana stanu zapasów	(1 326)	(1 441)	(466)	(678)
Zmiana stanu należności	(3 650)	(380)	(1 311)	(1 044)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(17)	629	(882)	387
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	10 848	7 983	4 778	1 925
Podatek dochodowy zapłacony	(486)	(461)	-	(264)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	10 362	7 522	4 778	1 661
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
Wpływy	-	-	-	-
Wydatki	34	42	22	12
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	34	42	22	12
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	(34)	(42)	(22)	(12)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
Wpływy	-	-	-	-
Wydatki	8 311	6 001	8 078	1
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	214	1	31	1
Odsetki	75	-	25	-
Dywidendy wypłacone	8 022	6 000	8 022	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	(8 311)	(6 001)	(8 078)	(1)
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	2 018	1 479	(3 323)	1 649
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	2 018	1 479	(3 323)	1 649
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	13 318	5 698	18 659	5 528
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	15 336	7 177	15 336	7 177
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego BIG CHEESE STUDIO S.A. za III kwartał 2022 roku

1. Informacje ogólne o Jednostce

Big Cheese Studio Spółka Akcyjna powstała w wyniku przekształcenia spółki Big Cheese Studio sp. z o.o. w spółkę akcyjną na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki Big Cheese Studio sp. z o.o. z dnia 29 września 2020 roku (akt notarialny Rep. A nr 3635/2020) sporządzonego przed notariuszem Bartoszem Walendą w Kancelarii Notarialnej Bartosza Walendy w Warszawie.

Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony.

Siedziba Spółki mieści się w Łodzi, przy ul. Wólczańskiej 143.

Postanowieniem Sądu Rejonowego dla Łodzi – Śródmieścia, XX Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego Spółka została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS 0000867639.

Spółka posiada numer NIP 5213795368 oraz symbol REGON 368343870.

Spółka działa na podstawie przepisów ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych oraz w oparciu o Statut.

Na dzień 30 września 2022 roku skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ Zarząd:

Łukasz Dębski - Prezes Zarządu

▪ Rada Nadzorcza:

Tomasz Kacperski - Członek Rady Nadzorczej,
Piotr Karbowski - Członek Rady Nadzorczej,
Martyna Jagodzińska - Członek Rady Nadzorczej,
Andrzej Kowalczyk - Członek Rady Nadzorczej,
Mirosława Myśko Lisowska - Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania do publikacji skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ Zarząd:

Łukasz Dębski - Prezes Zarządu.

▪ Rada Nadzorcza:

Tomasz Kacperski - Członek Rady Nadzorczej,
Piotr Karbowski - Członek Rady Nadzorczej,
Martyna Jagodzińska - Członek Rady Nadzorczej,
Andrzej Kowalczyk - Członek Rady Nadzorczej,
Mirosława Myśko Lisowska - Członek Rady Nadzorczej.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Według stanu na dzień 30 września 2022 roku struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	2 202 736	53,27%	2 202 736	53,27%
Leszek Lisowski	258 500	6,25%	258 500	6,25%
Łukasz Dębski	130 000	3,14%	130 000	3,14%
Mirosława Myśko Lisowska	100 000	2,42%	100 000	2,42%
Pozostali	1 443 764	34,92%	1 443 764	34,92%
RAZEM:	4 135 000	100%	4 135 000	100%

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	2 202 736	53,27%	2 202 736	53,27%
Leszek Lisowski	258 500	6,25%	258 500	6,25%
Łukasz Dębski	130 000	3,14%	130 000	3,14%
Mirosława Myśko Lisowska	100 000	2,42%	100 000	2,42%
Pozostali	1 443 764	34,92%	1 443 764	34,92%
RAZEM:	4 135 000	100%	4 135 000	100%

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy i na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszych skróconych śródrocznych informacji finansowych wynosiła 413 500 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 4 135 000 akcji o wartości 0,10 zł każda, następujących serii:

- 4 000 000 akcji serii A.
- 135 000 akcji serii B

1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

Spółka nie posiada jednostek zależnych, w związku z czym nie tworzy grupy kapitałowej i nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

1.2. Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.

Na dzień 30 września 2022 roku Big Cheese Studio S.A. wchodziła w skład grupy kapitałowej PlayWay S.A., której skonsolidowane sprawozdania finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą PlayWay S.A. W skład grupy kapitałowej PlayWay S.A. na dzień bilansowy wchodziły następujące spółki zależne, konsolidowane metodą pełną:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2022	31.12.2021
Ultimate Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
3T Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,50%	37,50%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,98%	44,98%
Ultimate Games Mobile S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	34,67%	39,00%

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Kapi Kapi Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,00%	49,00%
Thunder Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,28%	-
Roller Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,78%	-
Madmind Studio S.A. (d. Madmind Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,88%	59,88%
Code Horizon S.A. (d. Code Horizon sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rejected Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,00%	57,00%
Frozen District sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Frozen Way S.A. (d. EAST TRANSFERS S.A.) ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	78,40%	78,42%
Pentacle S.A. (d.: Pentacle sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,32%	54,32%
Imaginalis Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rebelia Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	74,00%	79,00%
Big Cheese Studio S.A. (d.: Big Cheese Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,27%	53,27%
Total Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	77,90%	77,90%
Nesalis Games S.A. (d. Nesalis Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,54%	64,54%
DeGenerals S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Ragged Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Stereo Games S.A. (d. Pixel Flipper S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,61%	66,61%
President Studio S.A. (d. President Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,50%	67,73%
Console Labs S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,29%	65,29%
Beast Games S.A. ^{3*}	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	59,00%
Gameboom VR S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,11%	64,82%
FreeMind S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,44%	51,44%
SimulaMaker S.A. (d. SimulaMaker sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	63,47%	63,47%
Strategy Labs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
GameHunters S.A. (d. GameHunters sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,58%	57,58%
Games Incubator S.A. (d. Games Incubator sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,50%	55,50%
GAMEPARIC sp. z o.o. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,41%	59,19%
Monuments Games sp. z o.o. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	90,50%	93,00%
PWay sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	97,00%	97,00%
PWay Estonia OÜ (d. PlayWay Estonia OÜ) ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Estonia	99,99%	99,99%
WarZoneLabs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,70%	64,70%
Rockgame S.A. (d. Wasteland S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,00%	70,00%
PARADARK STUDIO sp. z o.o. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,67%	68,67%
Glivi Games S.A. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	87,00%	70,00%
Out of the Ordinary sp. z o.o. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	95,50%	95,50%
TRIGGER LABS sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,00%	53,00%
DEV4PLAY sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,55%	79,55%
MobilWay S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	74,88%	67,20%
Madnetic Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	62,04%	65,05%
THULE ISLAND sp. z o.o. (d. Gaming Centre sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,57%	47,57%
GamePlanet S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,21%	68,21%

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

CYBER GAMES S.A. ⁷	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,35%	59,35%
GameFormatic S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	76,19%	76,19%
Petard Games sp. z o.o. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,59%	68,50%
DreamWay Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,67%	66,67%
SimRail S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	58,42%	58,88%
Septarian Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,33%	73,33%
Shift Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,63%	68,63%
SIM FARM S.A. (d. Aurum Plus S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	87,83%	90,21%
SOLIDGAMES sp. z o.o. (d. CORMINTON INVESTMENTS sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,53%	73,53%
RL9sport Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	50,00%
DIGITAL MELODY S.A. (d. Charmander Solutions S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,61%	51,90%
Farmind Studio sp. z o.o. (d. CRIMSON LION ENTERTAINMENT sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,20%	-

1 Spółka zależna od Ultimate Games S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Ultimate Games S.A. w spółce)

2 Spółka zależna od Frozen District sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Frozen District sp. z o.o. w spółce)

3 Spółka zależna od Console Labs S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Console Labs S.A. w spółce)

4 Spółka zależna od Games Incubator S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Games Incubator S.A. w spółce)

5 Spółka zależna od PWay sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez PWay sp. z o.o. w spółce)

6 Spółka zależna od Rockgame S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Rockgame S.A. w spółce)

7 Spółka zależna od GamePlanet S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez GamePlanet S.A. w spółce)

8 Spółka zależna od GameFormatic S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez GameFormatic S.A. w spółce)

*Spółka Console Labs S.A. utraciła kontrolę nad spółką Beast Games S.A. w wyniku dwóch transakcji sprzedaży akcji spółki w dniach 31.07.2022 roku oraz 31.08.2022 roku. W wyniku obu transakcji spółka Console Labs sprzedała wszystkie posiadane akcje spółki, w wyniku czego spółka Beast Games S.A. od dnia 31.08.2022 roku nie wchodzi już w skład Grupy Kapitałowej PLAYWAY.

PlayWay S.A. wywiera ponadto znaczący wpływ na następujące jednostki stowarzyszone, które w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniane są metodą praw własności:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2022	31.12.2021
UF Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,13%	32,04%
Ultimate VR S.A. (d. Ultimate VR sp. z o.o.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,38%	20,75%
100 Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,04%	39,04%
GOLDEN EGGS STUDIO S.A. (d. Golden Eggs Studio sp. z o.o.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,82%	31,82%
ConsoleWay S.A. (d. Quantum S.A.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,16%	32,16%
Demolish Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	38,26%	38,26%
Manager Games S.A. (d. GT GOLD S.A.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,58%	44,58%
NPC Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,56%	32,56%
Ultimate Games Marketing S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,00%	37,00%
Grande Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,98%	40,00%
G11 S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,00%	31,00%
Ultimate Licensing sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
Moonlit S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,81%	21,81%
ECC Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,69%	24,69%
Movie Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,43%	33,43%
Goat Gamez S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,61%	69,00%
TRUE GAMES SYNDICATE S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,24%	-
TRUE GAMES S.A.*	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	71,00%
MILL GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	41,30%	41,30%
MD GAMES S.A. (d. MD Games sp. z o.o.) ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,57%	29,85%
LIFESIM GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,00%	-
ROAD STUDIO S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	62,11%	60,17%
MOVIE GAMES MOBILE S. A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	25,00%	62,74%

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

IMAGE GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	20,24%	47,87%
BRAVE LAMB STUDIO S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,72%	23,95%
PIXEL CROW GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,92%	36,96%
Pixel Crow sp. z o.o.**	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	52,13%
MOVIE GAMES VR S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,82%	41,88%
Detalion Games S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,77%	-
CreativeForge Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,81%	47,81%
G-Devs sp. z o.o. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,95%	62,81%
BLUM ENTERTAINMENT sp. z o.o. (d. KG LIV sp. z o.o.) ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,36%	52,81%
Gambit Games Studio sp. z o.o. (d. KG XCVIII sp. z o.o.) ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,70%	71,46%
SlavGames sp. z o.o. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	49,42%
ANCIENT GAMES S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,94%	53,22%
GARLIC JAM S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	27,00%
NPC GAMES S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,42%	27,42%
Ultimate Games Marketing S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	10,00%	-
Baked Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	26,69%	26,69%
Image Power S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,66%	21,66%
Sonka S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,66%	39,35%
PolySlash S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,70%	33,20%
Atomic Jelly S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,79%	26,57%
SimFabric S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,96%	44,96%
Mobile Fabric S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,08%	61,83%
VRFabric S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	48,86%	51,54%
Blind Warrior sp. z o.o. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,80%	30,69%
GR Games S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	14,45%	19,00%
Detalion Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	32,77%
Pyramid Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,76%	44,76%
Iron Wolf Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,95%	44,95%
Live Motion Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,74%	42,74%
Games Operators S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,39%	36,91%
Space Boat Studios S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,06%	47,06%
Ritual Interactive S.A. (d. Circle Games S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
Yeyuna sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,43%	31,43%
Evor Games sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,88%	31,88%
Actum Games sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	-	71,43%
MeanAstronauts S.A. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	23,69%	23,69%
Play2Chill S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,02%	30,93%
FROGVILLE GAMES sp. z o.o. ¹⁰	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,75%	40,00%
Titan Gamez sp. z o.o. (d. Mobil Titans sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	43,47%	43,47%
IGNIBIT S.A. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	12,27%	12,27%
Rock Square Thunder sp. z o.o. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	20,31%	-
IGNIBIT S.A. ⁷	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,64%	22,64%
MeanAstronauts S.A. ⁷	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,65%	42,65%
Yeyuna sp. z o.o. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,33%	33,33%
Evor Games sp. z o.o. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,82%	33,82%
G11 S.A. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
ULTIMATE GAMES MARKETING S.A. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	10,00%	10,00%
Woodland Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,09%	47,43%
EPICVR sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	20,72%	24,75%
CYBERDEVS S.A. (d. GARLIC JAM S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,91%	24,00%
Silk Road Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	33,00%
DIGITAL MELODY GAMES sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,90%	51,90%

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3R Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,87%	32,73%
Grande Games S.A. ⁹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,91%	27,91%
CodeAddict S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,76%	25,00%
FORESTLIGHT GAMES S.A. ^{***} (d.: FORESTLIGHT GAMES sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,63%	49,91%
Pixel Trapps sp. z o.o. ¹¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	29,60%	52,00%
Aurora Studio sp. z o.o. (d. Furia Investment sp. z o.o.) ¹¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	46,00%	46,00%
BINGLE GAMES sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	-
MANYDEV STUDIO SPÓŁKA EUROPEJSKA	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,53%	-

1 spółki stowarzyszone z Ultimate Games S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Ultimate Games S.A.)

2 spółka zależna lub stowarzyszona z Movie Games S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Movie Games S.A.)

3 spółka zależna lub stowarzyszona z CreativeForge Games S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę CreativeForge Games S.A.)

4 spółka zależna lub stowarzyszona z SimFabric S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę SimFabric S.A.)

5 spółka zależna lub stowarzyszona z Ritual Interactive S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Ritual Interactive S.A.)

6 spółka stowarzyszona z Titan Gamez sp. z o.o. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Titan Gamez sp. z o.o.)

7 Udział posiadany bezpośrednio przez PlayWay S.A.

8 spółka stowarzyszona z Rockgame S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Rockgame S.A.)

9 spółka stowarzyszona z GamePlanet S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę GamePlanet S.A.)

10 spółka stowarzyszona z Play2Chill S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Play2Chill S.A.)

*Spółka przestała istnieć w wyniku połączenia ze spółką TRUE GAMES SYNDICATE S.A., które zostało wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego dnia 14 marca 2022 r.

** Spółka przestała istnieć w wyniku połączenia ze spółką Pixel Crow Games S.A., które zostało wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego dnia 14 stycznia 2022 r.

*** Grupa Kapitałowa Forestlight Games S.A. w związku podwyższeniem kapitału zakładowego - wpis do KRS 20.06.2022 r. – przestała stanowić jednostki zależne wobec PLAYWAY S.A. i stanowią teraz jednostki stowarzyszone w Grupie Kapitałowej PLAYWAY S.A.

1.3. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

2. Przyjęte zasady rachunkowości

Niniejsze skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) oraz MSSF zatwierdzonymi przez Unię Europejską („UE”), w tym przede wszystkim mających zastosowanie do sprawozdawczości śródrocznej (MSR 34).

Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe nie zawiera wszystkich informacji, które ujawniane są w rocznym sprawozdaniu finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF. Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe należy czytać łącznie z rocznym sprawozdaniem finansowym Big Cheese Studio S.A. za rok 2021.

Rokiem obrotowym Jednostki jest rok kalendarzowy.

2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w sprawozdaniach finansowych wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Spółka prowadzi działalność („waluta funkcjonalna”). Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocie informacji dodatkowej wskazano inaczej). Polski nowy złoty (PLN) jest walutą funkcjonalną i walutą prezentacji Jednostki. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność Spółka jest decyzją subiektywną. Spółka monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Jednostki.

Transakcje w walutach obcych wykazuje się w księgach w wartości nominalnej, przeliczonej na złote polskie według kursu średniego NBP. W momencie realizacji różnice kursowe od należności i zobowiązań wykazywane są jako pozostałe przychody finansowe lub pozostałe koszty finansowe i w rachunku zysków i strat ujmowane są wynikowo.

Poszczególne pozycje aktywów i pasywów na koniec okresu sprawozdawczego, wyrażone w walutach innych niż polski złoty, wycenia się po kursie średnim NBP z ostatniego dnia okresu sprawozdawczego. Różnice kursowe wynikające z przeliczenia zagranicznych środków pieniężnych na koniec okresu sprawozdawczego uznaje się za przychody i koszty finansowe.

Liczby w sprawozdaniu finansowym zostały zaokrąglone do tysięcy złotych polskich (TPLN).

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki w dniu 24 listopada 2022 roku.

2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki oświadcza, iż skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Big Cheese Studio S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 września 2022 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Spółki odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Jednostki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w szczególności w zgodności z MSR 34 „Śródroczne sprawozdania finansowe” przyjętymi przez Unię Europejską, opublikowanymi i obowiązującymi w czasie przygotowywania kwartalnego jednostkowego sprawozdania finansowego.

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w sprawozdaniu finansowym za rok 2021 i należy te dane czytać łącznie, za wyjątkiem standardów, które weszły w życie z dniem 1 stycznia 2022 roku.

2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Sporządzając skrócone śródroczne informacje finansowe za 9 miesięcy 2022 roku Spółka stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego za rok 2021, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2022 roku:

- Zmiany do:
 - MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć”
 - MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe”
 - MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe”
 - Roczne zmiany do standardów 2018-2020

zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub po tej dacie,

Spółka nie skorzystała z możliwości wcześniejszego zastosowania standardów i zmian do standardów zatwierdzonych przez Unię Europejską, które można zastosować dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2022 roku:

- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku;
- Zmiany do MSR 1 oraz do Praktyczne Rozwiązania 2 do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej – „Ujawnienia w zakresie polityki rachunkowości”, zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;
- Zmiany do MSR 8 „Polityka rachunkowości. Zmiany w szacunkach i błędach rachunkowych: definicja szacunków rachunkowych”, zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;
- Zmiany MSR 12 Podatek dochodowy „Aktywa i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego wynikające z pojedynczej transakcji”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;
- Zmiany do MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe: wstępne zastosowanie MSSF 17 oraz MSSF 9 – informacje porównawcze”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów, zmian do standardów oraz nowej interpretacji, które według stanu na dzień 30 września 2022 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych – klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 16 „Leasing – zobowiązanie z tytułu leasingu przy sprzedaży i leasingu zwrotnym”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie.

Zarząd Spółki jest w trakcie analizy powyższych zmian i oceny ich wpływu na sprawozdania finansowe Spółki.

2.5. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 września 2022 roku i obejmuje okres 9 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej, sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2021 roku do 30 września 2021 roku.

2.6. Założenie kontynuacji działalności

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień zatwierdzenia skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego do publikacji nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Spółkę. Zarząd Spółki dokonał oceny możliwości kontynuowania działalności Jednostki i nie stwierdził występowania jakichkolwiek istotnych niepewności w tym zakresie.

3. Segmenty operacyjne

W oparciu o definicję zawartą w MSSF 8, działalność Jednostki oparta jest o:

- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na komputery typu PC oraz konsole nowej generacji i gogle VR.

Działalność ta została zaprezentowana w sprawozdaniu finansowym w ramach jednego segmentu operacyjnego, ponieważ:

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Spółkę,
- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,
- w związku z brakiem wydzielonych segmentów, tj. brakiem dostępności odrębnych informacji finansowych dla poszczególnych typów gier, decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiąganych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,
- Zarząd Jednostki z uwagi na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Spółki, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.

4. Informacje geograficzne

Jednostka sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Google Play, App Store, Nintendo E-shop. Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych.

W związku z powyższym, mając na uwadze postanowienia MSSF 8, Spółka odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne.

5. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym

Produkty i usługi	01.01.2022	Udział	01.01.2021	Udział	Zmiana % r/r
	– 30.09.2022		– 31.09.2021		
Steam PC oraz VR wraz z dodatkami	9668	50,4%	8336	76,9%	16%
Xbox One	850	4,4%	1019	9,4%	-16,6%
XBOX Pass	2848	14,8%	-	-	-
Nintendo Switch podstawka (ultimate)	738	3,8%	404	3,7%	82,7%
Play Station 4	2026	10,6%	-	-	-
Oculus Quest 2	2520	13,1%	-	-	-
Pozostałe	543	2,8%	1085	10%	-50%
RAZEM przychody:	19 193	100%	10 844	100%	-

6. Istotni klienci

Klient	01.01.2022	Udział % w sprzedaży	01.01.2021	Udział % w sprzedaży	Powiązania formalne z Spółką
	– 30.09.2022		– 30.09.2021		
Valve Corporation	9 668	50,37%	8 336	76,87%	-
Ultimate Games	738	3,85%	404	3,73%	-
Microsoft XBOX One	3 698	19,27%	1 019	9,40%	-
Sony Play Station	2026	10,56%	-	-	-
Gameboom VR S.A.	2 520	13,13%	-	-	Podmiot powiązany
Pozostali	543	2,83%	1085	10,01%	-
RAZEM przychody:	19 193	100%	10 844	100%	

7. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych

Jednostka nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2022.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

8. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego;

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego tj. 27 września 2022 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	2 202 736	53,27%	2 202 736	53,27%
Leszek Lisowski	258 500	6,25%	258 500	6,25%
Łukasz Dębski	130 000	3,14%	130 000	3,14%
Mirosława Myśko Lisowska	100 000	2,42%	100 000	2,42%
Pozostali	1 443 764	34,92%	1 443 764	34,92%
RAZEM:	4 135 000	100%	4 135 000	100%

Stan na dzień publikacji zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu tj. 24 listopada 2022 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	2 202 736	53,27%	2 202 736	53,27%
Leszek Lisowski	258 500	6,25%	258 500	6,25%
Łukasz Dębski	130 000	3,14%	130 000	3,14%
Mirosława Myśko Lisowska	100 000	2,42%	100 000	2,42%
Pozostali	1 443 764	34,92%	1 443 764	34,92%
RAZEM:	4 135 000	100%	4 135 000	100%

9. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień publikacji bieżącego oraz poprzedniego raportu okresowego:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Łukasz Dębski	130 000	3,14%	130 000	3,14%

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania ilości akcji posiadanych przez członków Zarządu Jednostki nie uległa zmianie.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień publikacji bieżącego oraz poprzedniego raportu okresowego:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mirosława Myśko Lisowska	100 000	2,42%	100 000	2,42%

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania ilości akcji posiadanych przez członków Zarządu Jednostki nie uległa zmianie.

10. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie toczyły się postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

11. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku Emitent nie udzielił żadnych poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

12. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta

Brak takich informacji które nie zostały ujęte w raporcie.

13. Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

W perspektywie kolejnego kwartału Emitent pragnie wskazać następujące czynniki jako mogące mieć wpływ na spodziewane wyniki:

Czynniki zewnętrzne:

- Znaczna zmienność kursu Dolara Amerykańskiego oraz Euro, w których to walutach Jednostka osiąga znaczącą część przychodów ze sprzedaży,
- Premiery konkurencyjnych gier oraz wysoki wolumen ich sprzedaży mogą osłabić sprzedaż obecnych już na rynku gier spółki,
- Eskalacja agresji Rosji na Ukrainę - wpływ na osłabienie lokalnej waluty, ewentualnie wpływ na rynek pracy - ucieczka pracowników do krajów europy zachodniej
- Sytuacja związana z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się wirusa SARS-CoV-2 (od ang. Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2) z grupy koronawirusów, który wywołuje ostrą chorobę układu oddechowego – COVID-19.

Biorąc pod uwagę niepewność w zakresie rozwoju sytuacji oraz czasu jej trwania, nie ma możliwości by wiarygodnie oszacować wpływ rozprzestrzeniania się koronawirusa w kolejnych miesiącach na sytuację gospodarczą i finansową Emitenta. Zarząd Spółki monitoruje zmiany w otoczeniu gospodarczym i prawno-regulacyjnym by podjąć adekwatne do sytuacji działania dostosowawcze celem ograniczenia potencjalnego, niekorzystnego wpływu skutków pandemii na działalność operacyjną i wyniki finansowe w przyszłości. Dodatkowe informacje w zakresie wpływu pandemii COVID-19 na sytuację finansową Jednostki zostały przedstawione w pkt. „Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe”.

Czynniki wewnętrzne:

- Liczne nowe premiery gier oraz ich przyjęcie przez rynek,

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- Przedstawianie nowych preprodukcji nadchodzących gier i badanie zainteresowania nimi,
- Kontrakty z wydawcami na najważniejsze gry Spółki oraz spółek zależnych,
- Budowanie zainteresowania kluczowymi grami Grupy.

14. W przypadku gdy kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe podlegało badaniu lub przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, raport kwartalny zawiera odpowiednio opinię o badanym kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym lub raport z jego przeglądu.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe nie podlegało przeglądowi przez biegłego rewidenta.

15. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących

Istotne dokonania:

1. Debiut gry Cooking Simulator VR na platformie Oculus Quest 2.
2. Debiut wszystkich DLC na MS Store 15.09.2022r.
3. Otrzymanie certyfikacji gry DLC Cakes and Cookies na XBOX One 16.09.20222022r.
4. Debiut gry DLC Cakes and Cookies na XBOX One 13.10.2022r.

Istotne niepowodzenia:

- brak istotnych niepowodzeń w okresie sprawozdawczym.

16. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe

W omawianym okresie sprawozdawczym nietypowym zdarzeniem, niezależnym od Emitenta a mającym wpływ na wyniki działalności gospodarczej miały skutki agresji Rosji na Ukrainie. Rozpoczęcie wojny na Ukrainie miało wpływ na osłabienie lokalnej waluty gdzie spółka ponosi większą część kosztów, przychody realizowane są głównie w USD i EUR co przy obecnej sytuacji wpływa pozytywnie na poziom przychodów.

17. Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym

Sezonowość w działalności Spółki nie występuje.

18. Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

19. Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie miały miejsca zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach.

20. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku Spółka nie emitowała, nie dokonywała wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych .

21. Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje

W III kwartale 2022 roku Spółka wypłaciła wspólnikom proporcjonalnie do posiadanych udziałów dywidendę z zysku poprzedniego roku w kwocie 8 022 tys. PLN.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

22. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres.

Nie wystąpiły.

23. Instrumenty finansowe

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Spółka, należą aktywa finansowe, takie jak należności z tytułu dostaw i usług, środki pieniężne i depozyty krótkoterminowe, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Zasadą stosowaną przez Jednostkę obecnie i przez cały okres objęty sprawozdaniem jest nieprowadzenie obrotu instrumentami finansowymi.

Spółka nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Spółka posiadała na dzień 30 września 2022 roku i 31 grudnia 2021 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

- w odniesieniu do instrumentów krótkoterminowych ewentualny efekt dyskonta nie jest istotny,
- instrumenty te dotyczą transakcji zawieranych na warunkach rynkowych.

23.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej

Jednostka dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

- ceny notowane (nieskorygowane) z aktywnych rynków dla identycznych aktywów lub zobowiązań,
- dane wejściowe inne, niż notowane ceny poziomu 1, które są pośrednio lub bezpośrednio możliwe do zaobserwowania. Jeśli składnik aktywów lub zobowiązanie ma określony okres życia, dane wejściowe muszą być możliwe do zaobserwowania zasadniczo przez cały ten okres,
- dane wejściowe, które nie opierają się na danych rynkowych możliwych do zaobserwowania. Zastosowane założenia muszą odzwierciedlać te, które byłyby zastosowane przez uczestników rynku, włączając ryzyko.

Na dzień 30 września 2022 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Jednostki.

23.2. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia

Spółka nie posiada instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej.

24. Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu

W okresie objętym skróconym śródrocznym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów, ponieważ zdaniem Zarządu, wartość netto możliwa do uzyskania była wyższa od kosztów wytworzenia gier. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie klientów Spółki poszczególnymi tytułami, Zarząd spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży. Wszystkie tytuły produkowane przez Spółkę osiągają sprzedaż gwarantującą pokrycie kosztów wytworzenia gry w pierwszych tygodniach od jej premiery.

Wartość netto możliwa do uzyskania ustalona została w oparciu o prognozy Spółki w zakresie planowanej sprzedaży poszczególnych tytułów gier komputerowych bazując na dostępnej wiedzy rynkowej (zainteresowanie graczy na forach, zapisy na wishlistach w systemie Steam, oceny wystawiane grze przez portale branżowe, itp.) oraz w oparciu o planowaną cenę sprzedaży. W ocenie Zarządu, planowana sprzedaż poszczególnych tytułów pokryje w całości koszty wytworzenia gier komputerowych.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

25. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu

W okresie objętym skróconym śródrocznym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów.

26. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw (w tym na koszty restrukturyzacji)

Nie dotyczy Spółki.

27. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku Spółka nabyła sprzęt komputerowy o łącznej kwocie 34 tys. PLN.

28. Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

29. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniem finansowym Spółka dokonała korekty błędu roku 2021 polegającego na braku rozliczenia kosztów wytworzenia dodatku Shelter, w łącznej kwocie 471 tys. zł. W celu dokonania prawidłowej prezentacji danych, Spółka dokonała korekty danych porównywalnych oraz zaprezentowała dodatkową kolumnę w sprawozdaniu z sytuacji finansowej.

30. Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego

Spółka na dzień 30 września 2022 roku nie była stroną żadnych umów kredytowych lub pożyczkowych.

Spółka nie posiadała zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek na dzień 30 września 2022 roku.

31. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi

Transakcje z podmiotami powiązаныmi w okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku:

Sprzedający	Status w Grupie	Nabywca	Status w Grupie	Wartość transakcji	Tytuł operacji
Gameboom VR S.A.	Podmiot zależny	Big Cheese Studio S.A.	Podmiot zależny	1 043	Cooking Simulator VR
Big Cheese Studio S.A.	Podmiot zależny	Gameboom VR S.A.	Podmiot zależny	2 520	Licencja Oculus Q3 2022
Big Cheese Studio S.A.	Podmiot zależny	Ultimate Games S.A..	Podmiot zależny	738	Tantiemy Cooking Simulator
Woodland Games S.A.	Podmiot stowarzyszony	Big Cheese Studio S.A.	Podmiot zależny	667	Wsparcie produkcji

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku miały miejsce następujące transakcje z członkami Rady Nadzorczej i Zarządu Spółki:

Spółka nabyła usługi programistyczne od Pana Łukasza Dębskiego prowadzącego działalność gospodarczą Tiger Creations Łukasz Dębski w łącznej kwocie 141 tys. zł.

32. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego

Nie wystąpiły.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

III. Wybrane dane objaśniające

1. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 30 września 2022	Na dzień 31 grudnia 2021 po korekcie	Na dzień 31 grudnia 2021 przed korektą	Na dzień 30 września 2021
półprodukty i produkcja w toku	3 826	1 472	1 472	2 244
produkty gotowe	123	1 152	1 623	-
RAZEM	3 949	2 623	3 094	2 244

Produkcja w toku obejmuje koszty związane z tworzeniem gier, które na dzień bilansowy nie zostały zakończone i wprowadzone do sprzedaży. Wycena w księgach oparta jest według kosztu wytworzenia, który obejmuje koszty pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem oraz uzasadnioną część kosztów pośrednio związanych z danym projektem. W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu, następuje przeksięgowanie nakładów z Produkcji w toku na Produkty gotowe.

Na wartość produktów gotowych składały się koszty wytworzenia gier, które do dnia bilansowego nie zostały pokryte przychodami ze sprzedaży tych gier.

Cena nabycia lub koszt wytworzenia zapasów mogą nie być możliwe do odzyskania. Odpisanie wartości zapasów do poziomu ich wartości netto możliwej do uzyskania odbywa się na zasadzie odpisów indywidualnych. Analiza taka dokonywana jest na każdy dzień bilansowy dla każdego tytułu w toku wytwarzania oraz dla gotowych produkcji indywidualnie.

W przypadku produkcji w toku Spółka szacuje zainteresowanie wytwarzanym tytułem poprzez zbieranie zapisów na wishlistach, aktywności na portalach społecznościowych oraz szeroko zakrojonym działaniom marketingowym. Powyższe działania pozwalają ocenić, czy wartość netto możliwa do uzyskania jest wyższa od poniesionych kosztów produkcji.

W przypadku wyrobów gotowych przyjmuje się założenie, iż każda gra powinna zwrócić koszty jej produkcji w terminie 24 miesięcy od jej produkcji. Po tym okresie koszty jej wytworzenia, które nie zostały jeszcze odpisane w ciężar wyniku finansowego podlegają odpisowi. W sytuacji, w której sygnały rynkowe wskazują, iż przychody ze sprzedaży danego tytułu nie pokryją kosztów wytworzenia gry, Spółka dokonuje wcześniejszego odpisu poniesionych kosztów.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów, ponieważ zdaniem Zarządu Spółki, wartość netto możliwa do uzyskania była wyższa od kosztów wytworzenia gier. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie klientów Spółki poszczególnymi tytułami, Zarząd spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży.

Wartość netto możliwa do uzyskania ustalona została w oparciu o prognozy Spółki w zakresie planowanej sprzedaży poszczególnych tytułów gier komputerowych bazując na dostępnej wiedzy rynkowej (zainteresowanie graczy na forach, zapisy na wishlistach w systemie Steam, oceny wystawiane grze przez portale branżowe, itp.) oraz w oparciu o planowaną cenę sprzedaży. W ocenie Zarządu Spółki, planowana sprzedaż poszczególnych tytułów pokryje w całości koszty wytworzenia gier komputerowych.

Zapasy nie stanowiły zabezpieczeń zobowiązań.

2. Należności krótkoterminowe

Wyszczególnienie	Na dzień 30 września 2022	Na dzień 31 grudnia 2021 po korekcie	Na dzień 31 grudnia 2021 przed korektą	Na dzień 30 września 2021
z tytułu dostaw i usług od podmiotów powiązanych	3 100	809	809	888
z tytułu dostaw i usług od pozostałych jednostek	2 914	2 140	2 140	608
z tytułu podatków	741	177	177	1 990

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

z tytułu podatku dochodowego	-	1 671	1 671	-
inne	76	97	97	97
RAZEM:	6 831	4 894	4 894	3 583

3. Zobowiązania krótkoterminowe

Wyszczególnienie	Na dzień 30 września 2022	Na dzień 31 grudnia 2021 po korekcie	Na dzień 31 grudnia 2021 przed korektą	Na dzień 30 września 2021
z tytułu dostaw i usług od podmiotów powiązanych	350	341	341	-
z tytułu dostaw i usług od pozostałych jednostek	140	143	143	140
z tytułu podatków	147	39	39	30
z tytułu podatku dochodowego	340	-	-	311
inne	344	517	517	170
RAZEM:	1 322	1 040	1 040	651

.....

Łukasz Dębski

Prezes Zarządu

Łódź, dnia 24 listopada 2022 roku