

RAPORT PÓŁROCZNY

BIG CHEESE STUDIO S.A.

**zawierający skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe spółki
Big Cheese Studio S.A. za I półrocze 2022 roku**

**sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami
Sprawozdawczości Finansowej oraz sprawozdanie z działalności**

Łódź, dnia 27 września 2022 roku

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Spis treści

| | | |
|-------|--|----|
| I. | Wybrane dane finansowe | 4 |
| II. | Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe | 5 |
| 1. | Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów | 5 |
| 2. | Skrócone śródroczne sprawozdanie z sytuacji finansowej | 6 |
| 3. | Skrócone śródroczne sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym | 7 |
| 4. | Skrócone śródroczne sprawozdanie z przepływów pieniężnych | 9 |
| III. | Informacja dodatkowa do skróconych śródrocznych informacji finansowych BIG CHEESE STUDIO S.A. za 6 miesięcy 2022 roku | 10 |
| 1. | Informacje ogólne o Jednostce | 10 |
| 2. | Informacje o Grupie Kapitałowej | 11 |
| 3. | Grupa Kapitałowa PlayWay S.A. | 11 |
| 4. | Podstawowa działalność Jednostki | 15 |
| 5. | Przyjęte zasady rachunkowości | 15 |
| 7. | Zatwierdzenie skróconych śródrocznych informacji finansowych | 15 |
| 8. | Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności | 15 |
| 9. | Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów | 16 |
| 10. | Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego | 16 |
| 11. | Założenie kontynuacji działalności | 17 |
| 12. | Segmenty operacyjne | 17 |
| 13. | Informacje geograficzne | 17 |
| 14. | Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym | 18 |
| 15. | 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. | 18 |
| 16. | Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym | 18 |
| 17. | 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 | 18 |
| 18. | 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 | 18 |
| 19. | Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych | 18 |
| 20. | Transakcje z podmiotami powiązаныmi w okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 roku: | 19 |
| 21. | Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny | 19 |
| 22. | Instrumenty finansowe | 19 |
| 22.1. | Hierarchia wyceny według wartości godziwej | 20 |
| 22.2. | W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia | 20 |
| 23. | Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu | 20 |
| 24. | Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu | 20 |
| 25. | Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw | 20 |
| 27. | Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych | 21 |
| 28. | Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych | 21 |
| 29. | Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych | 21 |
| 30. | Informacja o korektach błędów poprzednich okresów | 21 |
| 31. | Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego | 21 |
| 32. | Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego | 21 |
| 33. | Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki | 21 |

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

| | | |
|-----|---|----|
| IV. | Wybrane dane objaśniające..... | 22 |
| 1. | Zapasy | 22 |
| 2. | Należności krótkoterminowe..... | 22 |
| 3. | Zobowiązania krótkoterminowe..... | 23 |
| V. | Sprawozdanie z działalności Big Cheese Studio S.A. | 23 |
| | Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej. Informacja o zasadach przyjętych przy sporządzaniu śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego zostały zamieszczone w pkt 2 części III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego..... | 23 |
| 1. | Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego | 23 |
| 2. | Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji, a w przypadku emitenta będącego jednostką dominującą, który na podstawie obowiązujących go przepisów nie ma obowiązku lub może nie sporządzać skonsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji | 26 |
| 3. | Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie półrocznym w stosunku do wyników prognozowanych..... | 26 |
| 4. | Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania skróconych śródrocznych informacji finansowych 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 okresowego;..... | 27 |
| 5. | Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób | 27 |
| 6. | Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe..... | 27 |
| 7. | Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. | 27 |
| 8. | 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 jest znacząca | 28 |
| 9. | 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 | 28 |
| 10. | Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału | 28 |
| 11. | Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących | 28 |
| 12. | Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe..... | 28 |
| 13. | Oświadczenie Zarządu | 29 |

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Wybrane dane finansowe

| WYBRANE DANE FINANSOWE | od 01.01.2022 do 30.06.2022 | od 01.01.2021 do 30.06.2021 | od 01.01.2022 do 30.06.2022 | od 01.01.2021 do 30.06.2021 |
|--|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| | PLN`000 | PLN`000 | EUR`000 | EUR`000 |
| Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów | 10 806 | 6 765 | 2 328 | 1 488 |
| Zysk (strata) z działalności operacyjnej | 7 792 | 5 772 | 1 678 | 1 269 |
| EBITDA* | 7 949 | 5 776 | 1 712 | 1 270 |
| Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem | 8 211 | 5 885 | 1 769 | 1 294 |
| Zysk (strata) netto | 7 505 | 5 465 | 1 617 | 1 202 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej | 5 585 | 5 861 | 1 203 | 1 289 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej | (12) | (31) | (2) | (7) |
| Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej | (233) | (6000) | (50) | (1320) |
| Przepływy pieniężne netto – razem | 5 340 | (169) | 1 150 | (37) |
| Liczba akcji/udziałów | 4 135 000 | 4 000 000 | 4 135 000 | 4 000 000 |
| Zysk (strata) na jeden udział (w zł/EUR) | 1,82 | 1,37 | 0,39 | 0,30 |
| Wartość księgowa na jeden udział (w zł /EUR) | 6,73 | 2,35 | 1,45 | 0,52 |

| WYBRANE DANE FINANSOWE | Na dzień 30 czerwca 2022 PLN`000 | Na dzień 31 grudnia 2021 PLN`000 | Na dzień 30 czerwca 2022 PLN`000 | Na dzień 31 grudnia 2021 PLN`000 |
|--|--|--|--|--|
| | Aktywa / Pasywa razem | 31 318 | 22 488 | 6 691 |
| Aktywa trwałe | 1 368 | 1 609 | 292 | 350 |
| Aktywa obrotowe | 29 949 | 20 879 | 6 399 | 4 540 |
| Kapitał własny | 27 814 | 20 309 | 5 942 | 4 415 |
| Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania | 3 504 | 2 180 | 749 | 474 |
| Zobowiązania długoterminowe | 1 647 | 1 140 | 352 | 248 |
| Zobowiązania krótkoterminowe | 1 857 | 1 040 | 397 | 226 |

Powyższe dane finansowe za okres 6 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 czerwca 2022 r. – 4,6808 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz 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 czerwca 2022 r. – 4,6427 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2021 r. – 4,5472 PLN/EUR.

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

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe**1. Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów**

| JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW | od 01.01.2022 do 30.06.2022 | od 01.01.2021 do 30.06.2021 | od 01.04.2022 do 30.06.2022 | od 01.04.2021 do 30.06.2021 |
|--|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| | PLN`000 | PLN`000 | PLN`000 | PLN`000 |
| <i>Działalność kontynuowana</i> | | | | |
| Przychody | 11 666 | 7 528 | 5 802 | 3 185 |
| Przychody netto ze sprzedaży produktów | 10 806 | 6 765 | 5 189 | 2 765 |
| Zmiana stanu produktów | 860 | 763 | 613 | 420 |
| Pozostałe przychody | - | - | - | - |
| Koszty działalności operacyjnej | 3 874 | 1 756 | 2 704 | 784 |
| Amortyzacja | 157 | 3 | 72 | 2 |
| Zużycie materiałów | 40 | - | 15 | - |
| Usługi obce | 1 611 | 950 | 893 | 407 |
| Wynagrodzenia wraz ze świadczeniami | 902 | 760 | 571 | 356 |
| Ubezpieczenia społeczne i narzuty | 23 | - | 21 | - |
| Pozostałe koszty | 1 140 | 43 | 1 132 | 19 |
| Zysk (strata) z działalności operacyjnej | 7 792 | 5 772 | 3 098 | 2 401 |
| Przychody finansowe | 469 | 113 | 296 | (40) |
| Koszty finansowe | 50 | - | 46 | - |
| Zysk (strata) przed opodatkowaniem | 8 211 | 5 885 | 3 347 | 2 361 |
| Podatek dochodowy | 705 | 420 | 459 | 227 |
| Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej | 7 505 | 5 465 | 2 888 | 2 134 |
| <i>Działalność zaniechana</i> | | | | |
| Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej | - | - | - | - |
| Zysk (strata) netto | 7 505 | 5 465 | 2 888 | 2 134 |
| Inne całkowite dochody | - | - | - | - |
| Całkowite dochody ogółem | 7 505 | 5 465 | 2 888 | 2 134 |
| Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (zł) | | | | |
| Podstawowy | 1,82 | 1,37 | 0,70 | 0,53 |
| z działalności kontynuowanej | 1,82 | 1,37 | 0,70 | 0,53 |
| z działalności zaniechanej | - | - | - | - |
| Rozwodniony | 1,82 | 1,37 | 0,70 | 0,53 |
| z działalności kontynuowanej | 1,82 | 1,37 | 0,70 | 0,53 |
| z działalności zaniechanej | - | - | - | - |

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne sprawozdanie z sytuacji finansowej

| AKTYWA | Na dzień | Na dzień | Na dzień | Na dzień |
|---|-----------------|----------------------------------|-----------------------------------|-----------------|
| | 30 czerwca 2022 | 31 grudnia 2021 (po korekcie) | 31 grudnia 2021 (zatwierdzone) | 30 czerwca 2021 |
| | PLN'000 | PLN'000 | PLN'000 | PLN'000 |
| Aktywa trwałe | 1 368 | 1 609 | 1 609 | 39 |
| Rzeczowe aktywa trwałe | 331 | 361 | 361 | 39 |
| Prawo do użytkowania aktywów | 963 | 1 229 | 1 229 | - |
| Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego | 75 | 19 | 19 | - |
| Aktywa obrotowe | 29 949 | 20 879 | 21 350 | 9 904 |
| Zapasy | 3 483 | 2 623 | 3 094 | 1 566 |
| Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek powiązanych | 738 | 809 | 809 | - |
| Należności z tytułu dostaw i usług od pozostałych podmiotów | 3 620 | 2 140 | 2 140 | 1 447 |
| Należności pozostałe | 1 204 | 274 | 274 | 567 |
| Należność z tytułu podatku dochodowego | 2 187 | 1 671 | 1 671 | 716 |
| Środki pieniężne i ich ekwiwalenty | 18 659 | 13 318 | 13 318 | 5 528 |
| Pozostałe aktywa | 59 | 44 | 44 | 80 |
| Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży | 29 949 | 20 879 | 21 350 | 9 904 |
| Aktywa razem | 31 318 | 22 488 | 22 959 | 9 943 |

| PASywa | Na dzień | Na dzień | Na dzień | Na dzień |
|--|-----------------|----------------------------------|-----------------------------------|-----------------|
| | 30 czerwca 2022 | 31 grudnia 2021 (po korekcie) | 31 grudnia 2021 (zatwierdzone) | 30 czerwca 2021 |
| | PLN'000 | PLN'000 | PLN'000 | PLN'000 |
| Kapitał własny | 27 814 | 20 309 | 20 780 | 9 404 |
| Kapitał podstawowy | 414 | 414 | 414 | 400 |
| Kapitał zapasowy | 5 059 | 5 059 | 5 059 | 3 539 |
| Zyski zatrzymane | 22 341 | 14 836 | 15 307 | 5 465 |
| - w tym zysk (strata) netto | 7 505 | 11 938 | 12 409 | 5 465 |
| Zobowiązanie długoterminowe | 1 647 | 1 140 | 1 140 | 133 |
| Rezerwa z tytułu podatku odroczonego | 806 | 13 | 13 | 133 |
| Zobowiązania z tytułu leasingu | 106 | 149 | 149 | - |
| Zobowiązania z tytułu praw do aktywów | 735 | 978 | 978 | - |
| Zobowiązania krótkoterminowe | 1 857 | 1 040 | 1 040 | 406 |
| Zobowiązania z tytułu leasingu | 85 | 85 | 85 | - |
| Zobowiązania z tytułu praw do aktywów | 206 | 254 | 254 | - |
| Zobowiązania z tytułu dostaw i usług wobec jednostek powiązanych | 1 320 | 341 | 341 | - |
| Zobowiązania z tytułu dostaw i usług wobec pozostałych jednostek | 208 | 143 | 143 | 75 |
| Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego | - | - | - | - |
| Zobowiązania pozostałe | 39 | 216 | 216 | 331 |
| Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży | 1 857 | 1 040 | 1 040 | 406 |
| Zobowiązania razem | 3 504 | 2 180 | 2 180 | 539 |
| Pasywa razem | 31 318 | 22 488 | 22 959 | 9 943 |

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym**1 stycznia – 30 czerwca 2022**

| 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: | - | - | 7 505 | 7 505 |
| Zysk/strata netto za rok obrotowy | - | - | 7 505 | 7 505 |
| Transakcje z właścicielami: | - | - | - | - |
| Podwyższenie kapitału | - | - | - | - |
| Wypłata dywidendy | - | - | - | - |
| Program motywacyjny | - | - | - | - |
| Podział wyniku roku ubiegłego: | - | - | - | - |
| Stan na 30 czerwca 2022 roku | 414 | 5 059 | 22 341 | 27 814 |

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 2021 roku | 400 | 642 | 8 898 | 9 939 |
| Korekta błędów lat poprzednich | - | - | - | - |
| Stan na 1 stycznia 2021 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 informacje finansowe za 6 miesięcy 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 2021 roku | 400 | 642 | 8 898 | 9 939 |
| Korekta błędów lat poprzednich | - | - | - | - |
| Stan na 1 stycznia 2021 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 czerwca 2021

| JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM | Kapitał podstawowy | Kapitał zapasowy | Zyski zatrzymane | Kapitał własny razem |
|---|---------------------------|-------------------------|-------------------------|-----------------------------|
| Stan na 1 stycznia 2021 roku | 400 | 642 | 8 898 | 9 939 |
| Korekta błędów lat poprzednich | - | - | - | - |
| Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich | 400 | 642 | 8 898 | 9 939 |
| Całkowite dochody: | - | - | 5 465 | 5 465 |
| Zysk/strata netto za rok obrotowy | - | - | 5 465 | 5 465 |
| Transakcje z właścicielami: | - | 2 898 | (8 898) | (6 000) |
| Emisja akcji | - | - | - | - |
| Wypłata dywidendy | - | - | (6 000) | (6 000) |
| Program motywacyjny | - | - | - | - |
| Podział wyniku roku ubiegłego: | - | 2 898 | (2 898) | - |
| Stan na 30 czerwca 2021 roku | 400 | 3 539 | 5 465 | 9 404 |

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne sprawozdanie z przepływów pieniężnych

| JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH | I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022 | I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021 | II kwartał od 01.04.2022 do 30.06.2022 | II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021 |
|--|--|--|--|--|
| PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ | | | | |
| Zysk / strata brutto | 8 211 | 5 885 | 2 062 | 2 361 |
| Korekty | 193 | 30 | 100 | 30 |
| Amortyzacja | 157 | 3 | 72 | 2 |
| Zmiana stanu biernych rozliczeń i pozostałych aktywów | (15) | 27 | (18) | 27 |
| Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy) | 50 | - | 46 | - |
| Zmiana stanu rezerw | - | - | - | - |
| Inne korekty | - | - | - | - |
| Zmiana w kapitale obrotowym | (2 333) | 143 | (252) | (104) |
| Zmiana stanu zapasów | (860) | (763) | (613) | (420) |
| Zmiana stanu należności | (2 339) | 664 | (1 061) | 350 |
| Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów | 866 | 242 | 1 422 | (34) |
| Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej | 6 070 | 6 058 | 1 910 | 2 287 |
| Podatek dochodowy zapłacony | (486) | (197) | - | (197) |
| Odsetki zapłacone | - | - | - | - |
| Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej | 5 585 | 5 861 | 1 910 | 2 090 |
| PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ | | | | |
| Wpływy | - | - | - | - |
| Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych | - | - | - | - |
| Wydatki | 12 | 31 | 6 | 19 |
| Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych | 12 | 31 | 6 | 19 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II) | (12) | (31) | (6) | (19) |
| PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ | | | | |
| Wpływy | - | - | - | - |
| Wpływy netto z podwyższenia kapitału | - | - | - | - |
| Wydatki | 233 | 6 000 | 138 | - |
| Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego | 183 | - | 92 | - |
| Zapłacone odsetki z tytułu leasingu finansowego | 50 | - | 46 | - |
| Odsetki | - | - | - | - |
| Wypłacone dywidendy | - | 6 000 | - | - |
| Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II) | (233) | (6 000) | (138) | - |
| PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM | 5 340 | (169) | 1 765 | 2 071 |
| BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM | 5 340 | (169) | 1 765 | 2 071 |
| - zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych | - | - | - | - |
| ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU | 13 318 | 5 698 | 16 893 | 3 457 |
| ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM | 18 659 | 5 528 | 18 659 | 5 528 |
| - o ograniczonej możliwości dysponowania | - | - | - | - |

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

III. Informacja dodatkowa do skróconych śródrocznych informacji finansowych BIG CHEESE STUDIO S.A. za 6 miesięcy 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 Walenda w Kancelarii Notarialnej Bartosza Walendy. Przekształcenie spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną nastąpiło w dniu 18 listopada 2020 roku.

Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony.

Siedziba Spółki mieści się w Łodzi, przy ul. Wólczańskiej 143. Siedziba Spółki mieści się w lokalu użytkowanym na podstawie umowy najmu.

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 czerwca 2022 roku oraz na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego sprawozdania skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki 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,
Mirostawa Myśko Lisowska - Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień zatwierdzenia skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego do publikacji skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce nie uległ zmianie.

Na dzień 30 czerwca 2022 roku struktura udziałowców 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 | 358 500 | 8,67% | 358 500 | 8,67% |
| Łukasz Dębski | 130 000 | 3,14% | 130 000 | 3,14% |
| Pozostali | 1 443 764 | 34,92% | 1 443 764 | 34,92% |
| RAZEM: | 4 135 000 | 100% | 4 135 000 | 100% |

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Na dzień zatwierdzenia niniejszych skróconych śródrocznych informacji finansowych do publikacji struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

| Udziałowiec | Liczba udziałów | 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

2. Informacje o Grupie Kapitałowej

Na dzień 30 czerwca 2022 roku Spółka nie posiadała jednostek zależnych i nie tworzyła Grupy Kapitałowej.

3. Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.

Na dzień 30 czerwca 2022 roku Spółka 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 | |
|--|---|----------------|-----------------------|------------|
| | | | 30.06.2022 | 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% |
| 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% |

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

| | | | | |
|--|---|---------|--------|--------|
| 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% | 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 | 70,00% | 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 | 71,04% | 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% |
| 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)

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- 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 IncubatorS.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)

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 | |
|--|---|----------------|-----------------------|------------|
| | | | 30.06.2022 | 31.12.2021 |
| UF Games S.A. ¹ | Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych | Polska | 32,04% | 32,04% |
| Ultimate VR S.A. (d. Ultimate VR sp. z o.o.) ¹ | Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych | Polska | 20,75% | 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 | 24,78% | 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 | 37,00% | - |
| ROAD STUDIO S.A. ² | Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych | Polska | 60,17% | 60,17% |
| MOVIE GAMES MOBILE S.A. ² | Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych | Polska | 25,00% | 62,74% |
| IMAGE GAMES S.A. ² | Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych | Polska | 47,87% | 47,87% |
| BRAVE LAMB STUDIO S.A. ² | Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych | Polska | 23,32% | 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 | 40,51% | 41,88% |
| Detalion Games S.A. ² | Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych | Polska | 32,77% | - |
| DRAGO ENTERTAINMENT S.A. ² | Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych | Polska | 10,02% | - |
| CHERRYPICK GAMES S.A. ² | Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych | Polska | 5,01% | - |
| 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% |

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

| | | | | |
|--|---|--------|--------|--------|
| 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 | 23,15% | 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 | 36,91% | 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 | 24,75% | 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% |
| 3R Games S.A. | Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych | Polska | 32,73% | 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 | 49,60% | 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 | 32,86% | - |

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.)

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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.

4. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność produkcyjna i wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

5. Przyjęte zasady rachunkowości

Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe 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 jednostkowe 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.

6. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w skróconym śródrocznym sprawozdaniu finansowym wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Spółka prowadzi działalność („waluta funkcjonalna”). Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocy 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 PLN. Niektóre liczby wykazane sumarycznie w niniejszym sprawozdaniu mogą nie stanowić dokładnych sum arytmetycznych wartości wchodzących w ich skład z uwagi na prezentację sprawozdania w tysiącach PLN i stosowane zaokrąglenia.

7. Zatwierdzenie skróconych śródrocznych informacji finansowych

Niniejsze skrócone śródroczne informacje finansowe zostały zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki w dniu 27 września 2022 roku.

8. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

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

Prezentowane skrócone śródroczne 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 półrocznego sprawozdania finansowego.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym sprawozdaniu finansowym i należy te dane czytać łącznie.

9. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Sporządzając skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 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.

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 czerwca 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.

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

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

Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 czerwca 2022 roku i obejmuje okres 6 miesięcy.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Dla danych prezentowanych w skróconym śródrocznym sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz skróconym śródrocznym sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku oraz 30.06.2021 roku. Dla danych prezentowanych w pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku

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

11. Założenie kontynuacji działalności

Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności przez Spółkę. Zarząd Spółki dokonał oceny możliwości kontynuowania działalności Jednostki i nie stwierdził występowania jakichkolwiek istotnych niepewności w tym zakresie. Kapitał własny Spółki stanowił na dzień 30 czerwca 2022 roku 88,8% pasywów ogółem, a wynik finansowy za 6 miesięcy 2022 roku wyniósł 7 505 tys. zł.

12. 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 skróconym śródrocznym jednostkowym 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 osiągniętych 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.

13. 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 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.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

14. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym**Ujęcie wartościowe**

| W tys. PLN | 01.01.2022 | Udział | 01.01.2021 | Udział |
|---------------|-----------------|-------------|-----------------|-------------|
| | – 30.06.2022 | | – 30.06.2021 | |
| Valve (Steam) | 6 628 | 61% | 4 949 | 73% |
| Microsoft | 1 509 | 14% | 712 | 11% |
| Nintendo | 8 856 | 8% | 1 104 | 16% |
| Sony | 1 784 | 17% | - | |
| Razem | 10 806 | 100% | 6 765 | 100% |

Sprzedaż w sklepie STEAM (gry PC) – aktywacje w sztukach w okresie 1.01.2022 – 30.06.2022 r.:

| Wolumen sprzedaży na platformie Steam | 01.01.2021 – 30.06.2022 | 01.01.2020 – 30.06.2021 |
|---------------------------------------|-------------------------|-------------------------|
| Cooking Simulator | 142 535 | 129 590 |
| DLC Cooking Simulator Pizza | 30 000 | 41 697 |
| DLC Cakes and Cookies | 31 550 | 37 941 |
| DLC Cooking with Food Network | 17 976 | 29 558 |
| DLC Cooking Simulator Shelter | 29 461 | - |
| Cooking Simulator VR | 52 171 | - |
| Razem | 303 693 | 238 786 |

15. 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 sprawozdanie finansowe podlegało przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych.

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

Sezonowość w działalności Spółki nie występuje.

17. 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 6 miesięcy 2022 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

18. 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

Spółka nie dokonywała w okresie I półrocza 2022 roku korekty błędów poprzednich okresów.

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

W I półroczu 2022 roku Spółka nie emitowała, nie dokonywała wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

20. Transakcje z podmiotami powiązаныmi w okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 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 | Ultimate Games S.A.. | Podmiot zależny | 738 | Tantiemy Cooking Simulator Nintendo Switch |
| Woodland Games S.A. | Podmiot stowarzyszony | Big Cheese Studio S.A. | Podmiot zależny | 412 | Wsparcie produkcji |

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 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 w łącznej kwocie 102,6 tys. zł. Ponadto Pan Łukasz Dębski otrzymał wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji Prezesa Zarządu w łącznej kwocie 53,5 tys. zł.

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

- Stosownie do raportu bieżącego nr 19/2022 z dnia 17 lipca 2022 r., Big Cheese Studio S.A. z siedzibą w Łodzi poinformowała, że w dniu 15 lipca 2022 roku ustalona została na dzień 28 lipca 2022 roku data premiery gry Cooking Simulator VR, na największej platformie VR, tj. Oculus VR. Cena ww. gry, została ustalona na 25 USD.
- Stosownie do raportu bieżącego nr 20/2022 z dnia 2 sierpnia 2022 r., w nawiązaniu do raportu bieżącego nr 19/2022 z dnia 17 lipca 2022 roku, Big Cheese Studio S.A. z siedzibą w Łodzi poinformowała, że w dniu 1 sierpnia 2022 roku Spółka otrzymała wiadomość od Gameboom VR S.A., że poniesione przez Big Cheese Studio S.A. koszty produkcji portu gry Cooking Simulator VR (dalej "Gra") na platformę Oculus VR zwróciły się w całości po pięciu godzinach od premiery Gry na tej platformie. Zgodnie z zawartą z Gameboom VR S.A. umową na port Gry na ww. platformę Big Cheese Studio S.A. przysługuje 50 % przychodu ze sprzedaży Gry do kwoty 8 mln zł oraz 60% przychodu po przekroczeniu tej kwoty.
- Dnia 05.08.2022 r. zarząd spółki Big Cheese Studio S.A. (dalej: BCS) poinformował, raportem bieżącym nr 21/2022, że BCS zawarła z Microsoft Corporation umowę, na podstawie której gra Cooking Simulator będzie dostępna w subskrypcji Xbox Game Pass. Informacja o zawarciu ww. umowy została zakwalifikowana przez BCS jako informacja poufna, w rozumieniu art. 7 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady _UE_ nr 596/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 r. w sprawie nadużyć na rynku _rozporządzenia w sprawie nadużyć na rynku_ oraz uchylającego dyrektywę 2003/124/WE, 2003/125/WE i 2004/72/WE _rozporządzenia MAR, ze względu na istotną w skali działalności Spółki wartość umowy, która wynosi 600 000 USD, co stanowi około 22 % zysku netto oraz około 17 % wartości przychodów netto BCS ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów za ostatni rok obrotowy. Nadto Zarząd BCS przewiduje, że współpraca realizowana na podstawie ww. umowy znacząco wpłynie na przychody BCS, wobec czego informacja o jej zawarciu może być istotna dla inwestorów w kontekście ich przyszłych decyzji inwestycyjnych.
Gra „Cooking Simulator” w subskrypcji Xbox Game Pass miała swoją premierę już 9 sierpnia 2022 roku, dzięki czemu podniosła również znacząco zainteresowanie samą grą oraz sprzedażą dodatku DLC na platformie Xbox.

22. 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 czerwca 2022 roku i 31 grudnia 2021 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

22.1. 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 czerwca 2022 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Jednostki.

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

Spółka nie posiada instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej.

23. 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 Spółki 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.

24. 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.

25. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw

W I półroczu 2022 roku spółka nie tworzyła rezerw z wyjątkiem rezerwy na odroczony podatek dochodowy.

26. Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego

W I półroczu 2022 roku Spółka utworzyła rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego od wartości przychodów dotyczących czerwca 2022 roku, których rozliczenie nastąpiło w lipcu i sierpniu 2022 roku. Wartość rezerwy z tego tytułu wyniosła 806 tys. zł.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

27. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I półroczu 2022 roku nie dokonano istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych. Spółka nie była też stroną żadnych spraw sądowych.

28. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2022 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W I półroczu 2022 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

30. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W 2022 roku został uwzględniony koszt własny sprzedaży do gry pod roboczym tytułem DLC Fallout. Gra została wydana pod koniec 2021 roku pod inną nazwą niż odbywała się jej produkcja. Wartość błędu wyniosła 471 tys. zł. Skutki błędu zostały przeniesione na zyski zatrzymane.

31. 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 czerwca 2022 roku nie była stroną żadnych umów kredytowych lub pożyczkowych.

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

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

Nie wystąpiły.

33. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.

Nie wystąpiły.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

IV. Wybrane dane objaśniające

1. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

| Wyszczególnienie (w tys PLN) | Na dzień 30 czerwca 2022 | Na dzień 31 grudnia 2021 po korekcie | Na dzień 31 grudnia 2021 Przed korekta |
|--------------------------------|-----------------------------|--|--|
| półprodukty i produkcja w toku | 2 897 | 1 472 | 1 472 |
| produkty gotowe | 586 | 1 152 | 1 623 |
| RAZEM | 3 483 | 2 623 | 3 094 |

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 czerwca 2022 | Na dzień 31 grudnia 2021 po korekcie | Na dzień 31 grudnia 2021 przed korektą |
|--|-----------------------------|--|--|
| z tytułu dostaw i usług od podmiotów powiązanych | 738 | 809 | 809 |
| z tytułu dostaw i usług od pozostałych jednostek | 3 620 | 2 140 | 2 140 |
| z tytułu podatków | 1 125 | 177 | 177 |
| z tytułu podatku dochodowego | 2 187 | 1 671 | 1 671 |
| inne | 79 | 141 | 141 |
| RAZEM: | 7 749 | 4 938 | 4 938 |

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Zobowiązania krótkoterminowe

| Wyszczególnienie | Na dzień 30 czerwca 2022 | Na dzień 31 grudnia 2021 po korekcie | Na dzień 31 grudnia 2021 przed korektą |
|--|-----------------------------|--|--|
| z tytułu dostaw i usług od podmiotów powiązanych | 1 320 | 341 | 341 |
| z tytułu dostaw i usług od pozostałych jednostek | 208 | 143 | 143 |
| z tytułu podatków | 39 | 39 | 39 |
| z tytułu podatku dochodowego | - | - | - |
| inne | 291 | 517 | 517 |
| RAZEM: | 1 857 | 1 040 | 1 040 |

V. Sprawozdanie z działalności Big Cheese Studio S.A.

Śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej. Informacja o zasadach przyjętych przy sporządzaniu śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego zostały zamieszczone w pkt 2 części III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

1. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Spółka ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Spółki podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Spółki interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka korzystała z ulgi IPBoX.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Spółki, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Emitent w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie zatrudnia pracowników w rozumieniu prawa pracy, współpracuje z kilkudziesięcioma osobami na umowy cywilnoprawne, b2b i inne. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób. Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Spółki są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Big Cheese Studio S.A.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i dystrybucję kilku gier rocznie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Spółki.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu.

Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

(dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”.

Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz wyniki finansowe, w efekcie przyczyniając się do obniżenia cen akcji Spółki.

Emitent zabezpiecza swoje produkty przed nielegalnymi pobraniami oraz rozpowszechnianiem, poprzez zastosowanie istniejących technologii oraz korzysta z usług podmiotu zewnętrznego, który zapewnia ochronę przed piractwem. Mając na uwadze ciągły rozwój technologiczny, w tym powstanie programów komputerowych, umożliwiających nielegalne pobieranie gier, Emitent nie może zapewnić, że stosowanie przez niego zabezpieczenia oraz świadczona przez jednostkę zewnętrzną usługa, są w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółki.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Dystrybucja gier odbywa się przez jednego z kluczowych odbiorców, tj. Valve Corporation, Apple Inc., Nintendo Europe GmbH i Google Inc., Microsoft Store, którzy są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Ewentualna rezygnacja któregoś z wymienionych odbiorców z oferowania gier Spółki, może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Ponadto umowy o dystrybucję dotyczą określonych produktów Spółki, których specyfikacja jest elementem umowy. Istnieje ryzyko nieprzyjęcia przez kontrahenta produktu Spółki do dystrybucji, co może ograniczyć wynik finansowy Spółki realizowany na sprzedaż danego produktu. Z uzależnieniem od kluczowych odbiorców związane jest także ryzyko niewywiązywania się lub nienależytego wywiązywania się z warunków umów, co może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem na Spółki kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółki.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów Spółki duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier Spółki. Jednocześnie Spółka nie ma wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gry Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Emitent planuje również dystrybucję gier na terenie Polski, Europy Zachodniej oraz Azji w wersji pudełkowej przy użyciu wydawców zewnętrznych. W sytuacji, gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółki.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania rynku przez Spółki i szybkiego dostosowania się do wprowadzenia rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii. Opisane wyżej ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółki.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się niską przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Spółki nie będą się wpisywać. Podobnie nowy produkt Spółki, stworzony z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów, może nie zostać dobrze przyjęty ze względu na nagłą zmianę trendów. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gusta konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki oraz przyczynić się do zmniejszenia wartości akcji. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółki.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla działalności Spółki stanowią ogólnoświatowe kampanie promujące walkę z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się z zmniejszeniem popytu na produkty oferowane przez Spółki. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółki.

- 2. Opis zmian organizacji grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji, a w przypadku emitenta będącego jednostką dominującą, który na podstawie obowiązujących go przepisów nie ma obowiązku lub może nie sporządzać skonsolidowanych sprawozdań finansowych – dodatkowo wskazanie przyczyny i podstawy prawnej braku konsolidacji**

Spółka nie tworzyła Grupy Kapitałowej.

- 3. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie półrocznym w stosunku do wyników prognozowanych**

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

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania skróconych śródrocznych informacji finansowych 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 okresowego;

Na dzień 30 czerwca 2022 roku struktura udziałowców 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 | 358 500 | 8,67% | 358 500 | 8,67% |
| Łukasz Dębski | 130 000 | 3,14% | 130 000 | 3,14% |
| Pozostali | 1 443 764 | 34,92% | 1 443 764 | 34,92% |
| RAZEM: | 4 135 000 | 100% | 4 135 000 | 100% |

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

Spółka nie publikowała dotychczas skróconych śródrocznych sprawozdań finansowych.

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszych skróconych śródrocznych informacji finansowych.:

| Udziałowiec | Liczba udziałów | 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 sporządzenia niniejszego sprawozdania Mirosława Myśko Lisowska członek Rady Nadzorczej spółki posiada 100 000 akcji.

6. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe

Spółka nie zawierała transakcji z podmiotami powiązanymi na warunkach innych niż rynkowe.

7. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

W I półroczu 2022 roku nie toczyły się postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

8. 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 jest znacząca

W I półroczu 2022 roku Emitent nie udzielił poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

9. 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

Nie występują.

10. 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:

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

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

Istotne dokonania:

- brak istotnych dokonań w okresie sprawozdawczym.

Istotne niepowodzenia:

- brak istotnych niepowodzeń w okresie sprawozdawczym.

12. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne 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.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

Skrócone śródroczne informacje finansowe za 6 miesięcy 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

13. Oświadczenie Zarządu

Zarząd Big Cheese Studio S.A. oświadcza, iż zgodnie z jego najlepszą wiedzą:

- Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Big Cheese Studio S.A. za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2022 roku i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy.
- Sprawozdanie Zarządu z działalności Jednostki do raportu za pierwsze półrocze 2022 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju, osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

.....
Łukasz Dębski

Prezes Zarządu

Łódź, dnia 27 września 2022 roku