



SKONSOLIDOWANY RAPORT PÓŁROCZNY GRUPY KAPITAŁOWEJ MOVIE GAMES S.A.

ZAWIERAJĄCY

- skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej Movie Games S.A. za 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2023 r. sporządzone według Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej,
- skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Movie Games S.A. za 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2023 r. sporządzone według Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej,
- półroczne sprawozdanie Zarządu z działalności Emitenta i Grupy Kapitałowej.

Warszawa, dnia 2 października 2023 roku

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Spis treści

I.	Wybrane skonsolidowane dane finansowe	4
II.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	5
1.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
2.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej	6
3.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
4.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	9
III.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy kapitałowej Movie Games za I półrocze 2023 roku	10
1.	Informacje ogólne o Emitencie	10
2.	Informacje o Grupie kapitałowej	11
2.1.	Jednostki zależne	11
2.2.	Jednostki stowarzyszone	11
3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	11
4.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego	11
5.	Przyjęte zasady rachunkowości	12
6.	Wyjaśnienie różnicy w prezentacji danych finansowych	12
7.	Nowe standardy i interpretacje	13
8.	Segmenty operacyjne	13
8.1.	Informacje dotyczące segmentów operacyjnych	13
8.2.	Informacje dotyczące obszarów geograficznych	14
8.3.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym	14
9.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	14
10.	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	14
11.	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	14
12.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych	15
13.	Informacja o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje	15
14.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny, które mogą w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Grupy	15
15.	Instrumenty finansowe	16
15.1.	Aktywa finansowe	16
15.2.	Zobowiązania finansowe	17
15.3.	Hierarchia wartości godziwej instrumentów finansowych	18
16.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia	18
17.	Informacja dotycząca zmiany klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów	19
18.	Informacje o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu odpisów z tego tytułu	19
19.	Informacje o odpisach aktualizujących z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych i prawnych lub innych aktywów oraz odwróceniu takich odpisów	19
20.	Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw	19
21.	Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego	19
22.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	19
23.	Informacje o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	19
24.	Informacje o istotnym zobowiązaniu z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych	19
25.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	19
26.	Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi	19
26.1.	Transakcje z osobami powiązаныmi Grupy kapitałowej Movie Games S.A.	19
26.2.	Transakcje w Grupie kapitałowej Movie Games S.A.	20
26.3.	Transakcje Grupy kapitałowej Movie Games S.A. z jednostkami stowarzyszonyimi	20

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

27.	Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe.....	20
28.	Informacje na temat zmian sytuacji gospodarczej i warunków prowadzenia działalności, które mają istotny wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Grupy	20
29.	Informacje o niespłaceniu kredytu lub pożyczki lub naruszeniu istotnych postanowień umowy kredytu lub pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego.....	20
30.	Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	20
31.	Wpływ zmian w składzie Grupy w trakcie okresu śródrocznego, w tym połączeń jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, restrukturyzacji, a także zaniechania działalności	20
32.	Wybrane informacje objaśniające	21
32.1.	Wartości niematerialne	21
32.2.	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych.....	22
IV.	Wybrane jednostkowe dane finansowe	23
V.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe	24
1.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	24
2.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	25
3.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	26
4.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	27
VI.	Pozostałe informacje do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego	28
1.	Podstawa sporządzenia skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego	28
2.	Zasady przyjęte przy sporządzeniu skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego	28
3.	Wyjaśnienie różnicy w prezentacji danych finansowych	28
4.	Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	29
5.	Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych	29
VII.	Półroczne sprawozdanie z działalności	29
1.	Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związane z pozostałymi miesiącami roku obrotowego.....	29
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	32
3.	Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych.....	32
4.	Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu okresowego 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	32
5.	Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta (i jednostek zależnych) lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób	33
6.	Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	34
7.	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.....	34
8.	Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	34
9.	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Grupy w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących.....	34
10.	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	37
11.	Inne informacje, które są istotne, zdaniem Emitenta, do oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta	37
VIII.	Oświadczenie Zarządu	37

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Wybrane skonsolidowane dane finansowe

Wyszczególnienie	od 01.01.2023	od 01.01.2022	od 01.01.2023	od 01.01.2022
	do 30.06.2023	do 30.06.2022	do 30.06.2023	do 30.06.2022
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 756	3 799	381	818
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(2 493)	(1 591)	(540)	(343)
EBITDA*	(1 518)	(854)	(329)	(184)
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	345	7 851	75	1 691
Zysk (strata) netto	(150)	6 020	(32)	1 297
- przypadający na Jednostkę dominującą	329	6 588	71	1 419
- przypadający na udziały niedające kontroli	(478)	(568)	(104)	(122)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 836	(1 762)	398	(380)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(2 259)	(4 807)	(490)	(1 035)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(112)	(2 058)	24	(443)
Przepływy pieniężne netto – razem	(534)	(8 628)	(116)	(1 858)
Liczba akcji na 30.06.	2 573 132	2 573 132	2 573 132	2 573 132
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR) za 1 półrocze	(0,06)	2,34	(0,01)	0,50
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR) na 30.06.	13,93	14,43	3,02	3,11
Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	45 152	43 835	10 146	9 347
Aktywa trwałe	34 110	31 295	7 665	6 673
Aktywa obrotowe	11 043	12 540	2 481	2 674
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	32 091	31 699	7 211	6 759
Kapitał mniejszości	3 742	4 051	841	864
Zobowiązania razem	9 319	8 085	2 094	1 724
Zobowiązania długoterminowe	5 560	5 151	1 249	1 098
Zobowiązania krótkoterminowe	3 759	2 934	845	626

Powyższe dane finansowe zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2023 r. – 4,4503 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2022 r. – 4,6899 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 r. – 4,6130 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 r. – 4,6427 PLN/EUR.

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

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

1. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 PLN'000	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022 PLN'000
Działalność kontynuowana		
Przychody		
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 756	3 799
Pozostałe przychody	10	1
Koszty działalności operacyjnej		
Amortyzacja	974	737
Zużycie materiałów i energii	55	128
Usługi obce	2 073	3 212
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	655	1 230
Pozostałe koszty według rodzaju	85	79
Inne koszty operacyjne	417	4
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(2 493)	(1 591)
Przychody finansowe	1 797	502
Koszty finansowe	280	3 322
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(543)	(543)
Wynik na utracie kontroli w spółkach zależnych	1 865	12 569
Zysk na okazjonalnym nabyciu	-	236
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	345	7 851
Podatek dochodowy	495	1 831
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(150)	6 020
Działalność zaniechana		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
Zysk (strata) netto, w tym:	(150)	6 020
- przypisany jednostce dominującej	329	6 588
- przypisany udziałom niedającym kontroli	(478)	(568)
Udział w innych całkowitych dochodach jednostek stowarzyszonych rozliczanych zgodnie z metodą praw własności, które nie zostaną przeklasyfikowane do wyniku finansowego, przed opodatkowaniem	34	(24)
Ogółem inne dochody całkowite, które nie zostaną przeklasyfikowane do wyniku przed opodatkowaniem	34	(24)
Inne dochody całkowite przed opodatkowaniem:	34	(24)
Podatek dochodowy związany z udziałem w innych całkowitych dochodach jednostek stowarzyszonych rozliczanych zgodnie z metodą praw własności, które nie zostaną przeklasyfikowane do wyniku finansowego	(6)	4
Inne całkowite dochody:	27	(19)
Całkowite dochody ogółem, w tym:	(122)	6 001
- przypadające na jednostkę dominującą	356	6 569
- przypadające na udziały niedające kontroli	(478)	(568)
Zysk (strata) netto przypadające na jedną akcję (zł)	(0,06)	2,34
- zwykły	(0,06)	2,34
- rozwodniony	(0,06)	2,34

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022	30 czerwca 2022
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	34 110	31 295	30 309
Wartość firmy	250	700	700
Wartości niematerialne	16 820	16 725	15 807
Rzeczowe aktywa trwałe	99	117	136
Prawo do użytkowania składnika aktywów	471	594	313
Inwestycje rozliczane metodą praw własności	12 255	12 794	13 152
Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej przez wynik finansowy	3 810	-	115
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	405	365	86
Aktywa obrotowe	11 043	12 540	14 537
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	4 520	6 239	6 466
Należność z tytułu podatku dochodowego	458	641	245
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3 761	4 295	1 789
Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej przez wynik finansowy	259	408	4 987
Aktywa finansowe wyceniane wg amortyzowanego kosztu	2 045	957	1 050
Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	11 043	12 540	14 537
Aktywa razem	45 152	43 835	44 846

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022	30 czerwca 2022
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	35 833	35 750	37 547
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	32 091	31 699	33 885
Kapitał akcyjny	2 573	2 573	2 573
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	3 421	3 421	3 421
Pozostały kapitał rezerwowy	986	959	832
Zyski zatrzymane	25 111	24 746	27 059
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	3 742	4 051	3 661
Zobowiązanie długoterminowe	5 560	5 151	4 317
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	5 307	4 766	4 133
Zobowiązania z tytułu leasingu	254	385	185
Zobowiązania krótkoterminowe	3 759	2 934	2 982
Zobowiązania z tytułu leasingu	256	217	137
Pożyczki otrzymane	269	575	831
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	3 233	2 138	2 014
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	4	-
Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	3 759	2 934	2 982
Zobowiązania razem	9 319	8 085	7 299
Pasywa razem	45 152	43 835	44 846

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

Na dzień 30 czerwca 2023 r.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostały kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niebędącym kontrolą	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2023 roku	2 573	3 421	959	24 746	31 699	4 051	35 750
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	2 573	3 421	959	24 746	31 699	4 051	35 750
Całkowite dochody:	-	-	27	329	356	(478)	(122)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	329	329	(478)	(150)
Inne całkowite dochody	-	-	27	-	27	-	27
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	212	212
Zwiększenie (zmniejszenie) udziałów własnościowych w jednostkach zależnych nie powodujące utraty kontroli	-	-	-	36	36	(43)	(7)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	27	365	392	(309)	83
Stan na 30 czerwca 2023 roku	2 573	3 421	986	25 111	32 091	3 742	35 833

Na dzień 31 grudnia 2022 r.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostały kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niebędącym kontrolą	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	2 573	3 421	43	23 273	29 310	3 933	33 243
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Zmiana prezentacji	-	-	728	(728)	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach	2 573	3 421	771	22 545	29 310	3 933	33 243
Całkowite dochody:	-	-	231	3 088	3 319	(940)	2 379
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	3 088	3 088	(940)	2 148
Inne całkowite dochody	-	-	231	-	231	-	231
Wypłata dywidendy	-	-	-	(2 573)	(2 573)	-	(2 573)
Objęcie kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	413	413	585	998
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	(1 288)	(1 288)
Zwiększenie (zmniejszenie) udziałów własnościowych w jednostkach zależnych nie powodujące utraty kontroli	-	-	(43)	1 273	1 230	1 761	2 991
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	188	2 201	2 389	118	2 507
Stan na 31 grudnia 2022 roku	2 573	3 421	959	24 746	31 699	4 051	35 750

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Na dzień 30 czerwca 2022 r.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostały kapitał rezerwy	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niebędącym kontrolą	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	2 573	3 421	43	23 273	29 310	3 933	33 243
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Zmiana prezentacji	-	-	728	(728)	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach	2 573	3 421	771	22 545	29 310	3 933	33 243
Całkowite dochody:	-	-	(19)	6 588	6 569	(568)	6 001
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	6 588	6 588	(568)	6 020
Inne całkowite dochody	-	-	(19)	-	(19)	-	(19)
Wypłata dywidendy	-	-	-	(2 573)	(2 573)	-	(2 573)
Zwiększenie (zmniejszenie) udziałów własnościowych w jednostkach zależnych nie powodujące utraty kontroli	-	-	79	500	579	297	876
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	60	4 515	4 575	(271)	4 304
Stan na 30 czerwca 2022 roku	2 573	3 421	832	27 059	33 885	3 661	37 547

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 PLN '000	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022 PLN '000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	345	7 851
Korekty	1 096	(8 894)
Amortyzacja	974	737
Przychody z tytułu odsetek	(55)	20
Koszty z tytułu odsetek	51	-
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	543	543
Wynik na utracie kontroli w spółce zależnej	(1 865)	(12 713)
Odpisy aktualizujące z tytułu utraty wartości	68	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(5)	2 848
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	(1 587)	-
Zmiana stanu rezerw	(5)	(56)
Zmiana stanu zapasów	-	-
Zmiana stanu należności	1 439	(856)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	1 537	791
Inne korekty	-	(209)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	1 442	(1 044)
Podatek dochodowy zapłacony	394	(719)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 836	(1 762)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Wpływy ze sprzedaży udziałów i akcji jednostek zależnych	33	65
Splata pożyczek udzielonych pozostałym stronom	150	-
Nabycie udziałów i akcji jednostek zależnych	-	(29)
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(4)	-
Wpływy ze sprzedaży udziałów i akcji jednostek pozostałych	-	605
Nabycie udziałów i akcji jednostek pozostałych	(13)	(481)
Pożyczki udzielone stronom powiązanym	(19)	-
Pożyczki udzielone stronom trzecim	-	(103)
Nabycie wartości niematerialnych i rzeczowych aktywów trwałych	(2 410)	(4 864)
Zbycie wartości niematerialnych i rzeczowych aktywów trwałych	4	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(2 259)	(4 807)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Wpływy z tytułu zmian udziałów własnościowych w jednostkach zależnych, które nie prowadzą do utraty kontroli	-	660
Pożyczki otrzymane	37	346
Splata otrzymanych pożyczek	(1)	(310)
Płatności zobowiązań z tytułu leasingu	(121)	(159)
Odsetki zapłacone	(23)	(21)
Wypłata dywidendy	-	(2 573)
Inne wpływy (wydatki) finansowe	(4)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(112)	(2 058)
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM bez zmian z tytułu różnic kursowych	(534)	(8 628)
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(534)	(8 628)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	4 295	10 417
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM	3 761	1 789
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy kapitałowej Movie Games za I półrocze 2023 roku

1. Informacje ogólne o Emitencie

Movie Games Spółka Akcyjna (dalej: „Jednostka dominująca”, "Emitent") powstała w wyniku uchwalenia statutu Spółki w dniu 20 października 2014 roku, w formie aktu notarialnego (Rep. A. 7860/2014) sporządzonego przed notariuszem Danutą Kosim – Kruszewską w Kancelarii Notarialnej Kancelaria Notarialna Danuta Kosim-Kruszewska, Magdalena Witkowska s.c. w Warszawie.

Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony. Rokiem obrotowym jednostki dominującej jest rok kalendarzowy.

Na dzień zatwierdzenia skonsolidowanych informacji finansowych do publikacji siedziba Spółki mieści się w Polsce, w Warszawie, przy ul. Wernyhory 29a, w lokalu użytkowanym na podstawie umowy najmu. Postanowieniem Sądu Rejonowego dla Miasta Stołecznego Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego Spółka została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS 0000529853.

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

Biuro Jednostki dominującej mieści się przy ul. Wernyhory 29 a w Warszawie.

Movie Games S.A. zarejestrowana jest w Polsce.

Jednostka dominująca posiada numer NIP 5272723755 oraz symbol REGON 360126430.

Podstawowym przedmiotem działalności jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

Działalność gospodarcza prowadzona jest na terenie Polski.

Na dzień 30 czerwca 2023 roku skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej był następujący:

- **Zarząd:**
 - Mateusz Wcześniak - Prezes Zarządu,
 - Maciej Jacek Miąsik - Wiceprezes Zarządu.

- **Rada Nadzorcza:**
 - Kamil Gemra - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
 - David Jaffe - Członek Rady Nadzorczej,
 - Wacław Szary - Członek Rady Nadzorczej,
 - Waldemar Rogowski - Członek Rady Nadzorczej,
 - Agata Chyczewska - Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień publikacji niniejszego raportu skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej był następujący:

- **Zarząd:**
 - Mateusz Wcześniak - Prezes Zarządu,
 - Maciej Jacek Miąsik - Wiceprezes Zarządu.

- **Rada Nadzorcza:**
 - Kamil Gemra - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
 - David Jaffe - Członek Rady Nadzorczej,
 - Wacław Szary - Członek Rady Nadzorczej,
 - Waldemar Rogowski - Członek Rady Nadzorczej,
 - Agata Chyczewska - Członek Rady Nadzorczej.

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Informacje o Grupie kapitałowej

2.1. Jednostki zależne

Na dzień 30 czerwca 2023 roku Jednostka dominująca tworzyła grupę kapitałową (dalej: „Grupa”; „Grupa Emitenta”; „Grupa kapitałowa”) z poniższymi jednostkami zależnymi:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2023	31.12.2022
Mill Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	41,30 %	41,30 %
Road Studio S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	53,06 %	52,11 %
Pixel Crow Games S.A.**	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	12,61 %	50,92 %
Movie Games VR S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,82 %	35,82 %
Detalion Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	30,84%	32,77 %
Black Cage Games S.A.*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	99,00 %	99,00 %

*Spółka pośrednio zależna przez Mill Games S.A.

** utrata kontroli w 2023 r.

Czas trwania działalności jednostek wchodzących w skład Grupy kapitałowej Emitenta jest nieograniczony.

Wszystkie spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

2.2. Jednostki stowarzyszone

Na dzień 30 czerwca 2023 r. Grupa wywiera znaczący wpływ na poniższe jednostki stowarzyszone, które w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniane są metodą praw własności.

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2023	31.12.2022
Brave Lamb Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,72 %	22,72 %
MD Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,57 %	28,57 %
True Games Syndicate S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,27 %	27,27 %
LifeSim Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,00 %	35,00 %
Movie Games Mobile S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	23,50 %	23,50 %
Goat Gomez S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,61 %	22,61 %
Image Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	20,24 %	20,24 %

3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, iż skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej Movie Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2023 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane skrócone śródroczne skonsolidowane 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 skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

4. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 czerwca 2023 roku i obejmuje okres 6 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z sytuacji finansowej, skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2022 roku oraz 30 czerwca 2022 roku.

Dla danych prezentowanych w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z całkowitych dochodów oraz w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2022 roku do 30 czerwca 2022 roku.

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

5. Przyjęte zasady rachunkowości

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym (za wyjątkiem zmian MSSF omówionych poniżej) i należy te dane czytać łącznie (patrz punkt III. 3.4. skonsolidowanego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r., opublikowanego 2 maja 2023 r.). Dla omówionych pozycji skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego z sytuacji finansowej w punkcie IV. „Wybrane informacje objaśniające” przedstawiono szczegółowe zasady rachunkowości.

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek zależnych jest rok kalendarzowy.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie zawiera wszystkich informacji, których ujawnienie wymagane jest w rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF.

Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocie informacji dodatkowej wskazano inaczej).

Niektóre liczby wykazane sumarycznie w niniejszym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym mogą nie stanowić dokładnych sum arytmetycznych wartości wchodzących w ich skład z uwagi na prezentację sprawozdania w tysiącach PLN i stosowane zaokrąglenia.

6. Wyjaśnienie różnicy w prezentacji danych finansowych

Z końcem 2022 r. Grupa dokonała zmiany prezentacji wpływu zmian aktywów netto jednostek stowarzyszonych na kapitały Grupy. W okresach wcześniejszych wpływ danych zmian odnoszono na zyski zatrzymane, aktualnie zmiany te odnoszone są na pozostałe kapitały rezerwowe. W celu ujednoczenia prezentacji danych finansowych dokonano aktualizacji danych porównawczych kapitału własnego na dzień 30 czerwca 2022 r. zgodnie z poniższym:

PASYWA	Na dzień 30 czerwca 2022 opublikowane	Wpływ zmiany prezentacji	Na dzień 30 czerwca 2022 skorygowane
Razem kapitał własny	37 547	-	37 547
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	33 885	-	33 885
Kapitał akcyjny	2 573	-	2 573
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	3 421	-	3 421
Pozostałe kapitały rezerwowe	123	709	832
Zyski zatrzymane	27 769	(709)	27 059
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	3 661	-	3 661

Analogiczne zmiany ujęto w ramach skróconego śródrocznego skonsolidowanego zestawienia zmian w kapitale własnym na dzień 30 czerwca 2022 r.

Dodatkowo, ujednoczono prezentację inwestycji w postaci pożyczek oraz pozostałych udziałów i akcji do prezentacji danych inwestycji w skonsolidowanym rocznym sprawozdaniu finansowym za rok 2022, czego wynikiem jest zaprezentowanie danych wartości zgodnie z poniższym zestawieniem:

Na dzień 30 czerwca 2022 opublikowane	Wartość	Na dzień 30 czerwca 2022 skorygowane	Wartość
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych*	752	Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	1 050
Aktywa finansowe **	5 285	Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej przez wynik finansowy	4 987

*w danej pozycji prezentowane były pożyczki krótkoterminowe udzielone jednostkom stowarzyszonym

** w danej pozycji prezentowane były udziały i akcje w pozostałych jednostkach oraz pożyczki krótkoterminowe udzielone pozostałym stronom

Powyższe zmiany odnoszą się do skorygowanego raportu okresowego za I półrocze 2022 r. opublikowanego dnia 27 grudnia 2022 r. (komunikat EBI 31/2022).

7. Nowe standardy i interpretacje

Sporządzając skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 r. Grupa stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2022, 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 2023 roku:

- zmiany do MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”,
- zmiany do MSR 1 oraz do Praktyczne Rozwiązania 2 do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej – „Ujawnienia w zakresie polityki rachunkowości”,
- zmiany do MSR 8 „Polityka rachunkowości. Zmiany w szacunkach i błędach rachunkowych: definicja szacunków rachunkowych”,
- zmiany do MSR 12 Podatek dochodowy „Aktywa i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego wynikające z pojedynczej transakcji”,
- Zmiany do MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe: wstępne zastosowanie MSSF 17 oraz MSSF 9 – informacje porównawcze”.

Zmiany nie mają istotnego wpływu na stosowane przez Grupę zasady (politykę) rachunkowości w odniesieniu do działalności Spółki lub jej wyników finansowych.

Standardy i interpretacje przyjęte przez RMSR, które nie zostały jeszcze zatwierdzone przez UE do stosowania

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych standardów, zmian standardów i interpretacji, które na dzień publikacji niniejszego raportu nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w Unii Europejskiej (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”, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 12 „Podatek dochodowy: Reforma podatkowa FILAR 2”, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 7 „Rachunek przepływów pieniężnych” oraz MSSF 7 „Instrumenty finansowe. Ujawnienia: ustalenia dotyczące finansowania dostawców”, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 21 „Skurki zmian kursów wymiany walut obcych – brak możliwości wymiany”, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2025 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 16 „Leasing - Zobowiązanie leasingowe w transakcjach sprzedaży i leasingu zwrotnego”, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie.

Zarząd Jednostki dominującej jest w trakcie analizy powyższych zmian i oceny ich wpływu na skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy.

8. Segmenty operacyjne

8.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych

W oparciu o definicję zawartą w MSSF 8, działalność Grupy oparta jest o produkcję i sprzedaż gier na komputery typu PC, urządzenia mobilne oraz porty gier na konsole.

Działalność ta została zaprezentowana w niniejszym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym w ramach jednego segmentu operacyjnego, ponieważ:

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Grupę,
- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,
- w związku z brakiem wydzielonych segmentów, tj. brakiem dostępności odrębnych informacji finansowych dla poszczególnych typów gier, decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiąganych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- Zarząd Jednostki dominującej z uwagi na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Grupy, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.
- Grupa planuje dynamiczny rozwój. W jego skład wchodzi poszerzenie kompetencji wydawniczych o platformy konsolowe (PlayStation, Xbox, Nintendo), jak również streamingowe - Stadia. Grupa poszerza współpracę z kolejnymi platformami dystrybucji: Epic Game Store, GOG.com, a także podejmuje współpracę z partnerami w celu zbudowania świadomości swoich produktów na rynku chińskim.

8.2. Informacje dotyczące obszarów geograficznych

Grupa sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Humble Bundle, Plug In Digital, Epic Game Store, GOG.com Focus Multimedia Ltd, Muve S.A. 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 par 33 MSSF 8, Grupa odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne. Wszelkie aktywa trwałe Grupy kapitałowej (inne niż instrumenty finansowe, aktywa z tytułu podatku odroczonego, aktywa z tytułu świadczeń pracowniczych po okresie zatrudnienia oraz prawa wynikające z umów ubezpieczeniowych) zlokalizowane są w krajach, w których Jednostka dominująca i jednostki zależne mają swoją siedzibę, tj. w Polsce.

8.3. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym

Wyszczególnienie	Przychód w okresie		Przychód w okresie	
	od 01.01.2023 do 30.06.2023	Udział %	od 01.01.2022 do 30.06.2022	Udział %
Valve Corporation	1 115	63,5%	2 736	72,0%
Drago Entertainment S.A.	163	9,3%	393	10,3%
Aim Investment sp. z o.o.	-	-	152	4,0%
Nintendo Co, Ltd	18	1,0%	-	-
Pozostali	461	26,3%	518	13,6%
Razem:	1 756	100,0%	3 799	100,0%

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

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

10. 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 I półroczu 2023 r. nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

11. 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

Wyszczególnienie	Na dzień	Zmniejszenie	Zwiększenie	Na dzień
	31 grudnia 2022 r.			30 czerwca 2023 r.
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	365	-	40	405
Odpisy aktualizujące wartości niematerialnych	571	-	-	571
Odpisy wartości akcji/udziałów jednostek stowarzyszonych	287	-	-	287
Przeszacowanie do wartości godziwej udziałów/akcji na moment utraty kontroli	13 078	-	2 047	15 125
Przeszacowanie pozostałych akcji/udziałów do wartości godziwej	314	-	3 334	3 647
Rezerwy na przychody	531	(531)	-	-
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 767	-	540	5 307

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

• Przeszacowanie do wartości godziwej udziałów/akcji na moment utraty kontroli

W I półroczu 2023 r. w związku z częściową sprzedażą akcji Pixel Crow Games S.A. doszło do utraty kontroli w danej jednostce. Na dzień utraty kontroli, zgodnie z MSSF, dokonano wyceny do wartości godziwej pozostałych akcji będących w posiadaniu Emitenta zgodnie z poniższym:

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2023 r.
Moment utraty kontroli	12.04.2023 r.
Ilość akcji posiadanych przez Emitenta bezpośrednio po dokonanej sprzedaży (w szt.)	17 316 152
Kurs akcji*	0,119
Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji (w tys. zł)	2 060
Cena nabycia akcji w księgach po dokonanej częściowej sprzedaży (w tys. zł)	13
Przeszacowanie do wartości godziwej:	2 047

*Średnia cena zamknięcia ważona wolumenem transakcji (3M)

• Przeszacowanie pozostałych akcji/udziałów do wartości godziwej na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Wartość godziwa na dzień 31 grudnia 2023 r.	Przeszacowanie	Wartość godziwa na dzień 30 czerwca 2023 r.
ZORTAX S.A.	378	(141)	237
Braster Spółka Akcyjna w restrukturyzacji	30	(8)	22
Pixel Crow Games S.A.	-	3 796	3 809
Razem:	408	3 647	4 068

Najistotniejszy wpływ na wartość przeszacowania ma wycena dotycząca Pixel Crow Games S.A.:

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2023 r.
Ilość posiadanych przez Emitenta akcji (w szt.)	17 316 152
Kurs akcji na dzień bilansowy	0,22
Wycena na dzień bilansowy (w tys. zł)	3 809
Cena nabycia (w tys. zł)	13
Przeszacowanie do wartości godziwej (w tys. zł):	3 796

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

W I półroczu 2023 r. spółki Grupy kapitałowej nie emitowały, nie dokonywały wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

13. Informacja o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje

W I półroczu 2023 r. nie dokonano oraz nie deklarowano wypłaty dywidendy.

14. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny, które mogą w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Grupy

W dniu 21 lipca 2023 roku miała miejsce premiera Gry Brewpub Simulator na platformie Steam. Gra jest tytułem, w którym gracz prowadzi własny browar craftowy, a zarazem bar. Gra łączy elementy symulacji – w postaci tworzenia własnych receptur i warzenia piwa, a także dekorowania lokalu i obsługi gości – z zarządzaniem własnym barem i marką piwną. Jednocześnie Emitent informuje, że w dniu 7 czerwca 2023 roku doszło do podpisania umowy wydawniczej z Zen Marketing _Publishing Limited Surefire.Games odpowiedzialnym za wydanie gry na rynku chińskojęzycznym. Rynek ten, jako jedyny na świecie korzysta z własnych wersji platform dystrybucyjnych, nietłumaczonych na inne języki. Nawiązana współpraca umożliwia działanie z ekspertami, którzy posiadają wiedzę i doświadczenie w działaniu na terenie Azji.

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zarząd Movie Games S.A. przekazał w dniu 7 września 2023 iż ustalił datę premiery gry Beyond Sunset na dzień 8 listopada 2023 roku. Beyond Sunset to gra cyberpunk w stylistyce retro łącząca szybką akcję z perspektywy first-person oraz elementy gry RPG. Gra rozgrywa się na dużych, otwartych mapach, umożliwiających eksplorację, a także rozwój umiejętności oraz posiadanych broni. Gracz może wchodzić w dialog z postaciami NPC, co w niektórych przypadkach ma odmienne skutki fabularne. Ponadto Beyond Sunset zostały zgłoszone do czerwcowego festiwalu Steam Next Fest

Zarząd Road Studio S.A. raportem bieżącym ESPI 9/2023 z dnia 23 sierpnia 2023 roku przekazał, iż ustalił datę premiery gry Alaskan Road Truckers - dawniej Alaskan Truck Simulator na platformie Steam na dzień 18 października 2023 r. Premiera gry w wersji PC planowana jest również na platformie Epic Games Store. Na dzień publikacji raportu liczba dodań Gry do wishlisty sięgała blisko 300 tysięcy. Jednocześnie Zarząd wskazał, iż w czasie trwania sierpniowych targów Gamescom stoisko spółki o powierzchni ponad 100 metrów kwadratowych wyposażone było w kilkanaście stoisk umożliwiających testy. Udział w targach przełożył się na istotny wzrost wishlisty. Wydarzeniu towarzyszył nowy trailer, który pojawił się także na kanałach Xbox oraz PlayStation. Wraz z zapowiedzią daty wydawca Green Man Gaming wykonał wysyłkę wersji prasowej bety Alaskan Road Truckers. Od chwili publikacji pierwszych wrażeń przez media i influencerów wishlista gry istotnie wzrosła. Jednocześnie niemal wszystkie opinie o grze są pozytywne, zaś najważniejszą wskazywaną cechą gry jest możliwość wyjścia z ciężarówki, co umożliwia doświadczenie życia kierowcy w sposób niezwykle rzadko spotykany w grach.

Rozpoczęto również prace nad dodatkami DLC, które pojawią się wkrótce po jej premierze. Trwa też lokalizowanie gry, która docelowo będzie dostępna w 13 wersjach językowych. Jednocześnie trwają prace nad portami konsolowymi.

W dniu 25 sierpnia 2023 roku Zarząd Road Studio powziął informację o rejestracji w dniu 24 sierpnia 2023 roku przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki oraz zmiany §6 Statutu spółki. Podwyższenie kapitału zakładowego nastąpiło w wyniku realizacji Uchwały Nr 4 podjętej przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 16 sierpnia 2023 roku w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji nowych akcji serii F w ramach subskrypcji prywatnej, wyłączenia prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w całości, zmiany Statutu spółki, rejestracji akcji w depozycie papierów wartościowych oraz wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 128.100,00 zł i był podzielony na 1.281.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 147.315,00 zł i jest podzielony na 1.473.150 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 19.215,00 zł poprzez objęcie 192.150 akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

Zarząd Road Studio S.A. wskazuje, że podwyższenie kapitału zakładowego związane jest z realizacją programu motywacyjnego dla członków kadry menedżerskiej oraz dla kluczowych osób zatrudnionych w spółce. Akcje wyemitowane w ramach niniejszego programu motywacyjnego objęte zostały umowami typu lock-up ustanawiającymi obecnie zakaz ich zbywania i obciążania.

15. Instrumenty finansowe

15.1. Aktywa finansowe

Aktywa finansowe	Na dzień 30 czerwca 2023 r.			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
Aktywa obrotowe	-	259	10 326	10 585
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	4 520	4 520
Udziały/akcje	-	259	-	259
Udzielone pożyczki	-	-	2 045	2 045
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	3 761	3 761
Razem:	-	259	10 326	10 585

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Aktywa finansowe	Na dzień 31 grudnia 2022 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
Aktywa obrotowe	-	408	11 491	11 899
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	6 239	6 239
Udziały/akcje	-	408	-	408
Udzielone pożyczki	-	-	957	957
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	4 295	4 295
Razem:	-	408	11 491	11 899

Aktywa finansowe	Na dzień 30 czerwca 2022 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
Aktywa trwałe	-	115	-	115
Udziały/akcje	-	115	-	115
Aktywa obrotowe	-	4 987	9 305	14 292
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	6 466	6 466
Udziały/akcje	-	4 987	-	4 987
Udzielone pożyczki	-	-	1 050	1 050
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	1 789	1 789
Razem:	-	5 102	9 007	14 407

15.2. Zobowiązania finansowe

Zobowiązania finansowe	Na dzień 30 czerwca 2023 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
Zobowiązania długoterminowe	-	-	254	254
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	-	254	254
Zobowiązania krótkoterminowe	-	-	3 759	3 759
Otrzymane pożyczki	-	-	269	269
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	-	256	256
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	3 233	3 233
Razem:	-	-	4 013	4 013

Zobowiązania finansowe	Na dzień 31 grudnia 2022 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
Zobowiązania długoterminowe	-	-	385	385
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	-	385	385
Zobowiązania krótkoterminowe	-	-	2 929	2 929
Otrzymane pożyczki	-	-	575	575
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	-	217	217
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	2 138	2 138
Razem:	-	-	3 314	3 314

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zobowiązania finansowe	Na dzień 30 czerwca 2022 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
Zobowiązania długoterminowe	-	-	185	185
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	-	185	185
Zobowiązania krótkoterminowe	-	-	2 982	2 982
Otrzymane pożyczki	-	-	831	831
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	-	137	137
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	2 014	2 014
Razem:	-	-	3 166	3 166

15.3. Hierarchia wartości godziwej instrumentów finansowych

Klasy instrumentów finansowych	Na dzień 30 czerwca 2023 roku			
	Wartość godziwa			Wartość bilansowa
	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	
Akcje notowane	4 068	-	-	4 068
Razem:	4 068	-	-	4 068

Klasy instrumentów finansowych	Na dzień 31 grudnia 2022 roku			
	Wartość godziwa			Wartość bilansowa
	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	
Akcje notowane	408	-	-	408
Razem:	408	-	-	408

Klasy instrumentów finansowych	Na dzień 30 czerwca 2022 roku			
	Wartość godziwa			Wartość bilansowa
	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	
Akcje notowane	4 987	-	-	4 987
Akcje/udziały nienotowane	-	-	115	115
Razem:	4 987	-	115	5 102

Poziom 1

Akcje notowane

Akcje wyceniono w oparciu o notowania GPW w Warszawie S.A lub New Connect.

Poziom 3

Akcje/udziały nienotowane

Od dnia nabycia udziałów/akcji nie dochodziło do podwyższenia kapitału w pozostałych jednostkach, w których Grupa posiada zaangażowanie oraz nie występowały istotne transakcje na udziałach danych spółek, co stanowiło podstawę do ustalenia wartości godziwej posiadanych przez Grupę udziałów/akcji na poziomie ceny nabycia.

Grupa nie ujawnia wartości godziwej instrumentów finansowych wycenianych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w zamortyzowanym koszcie, ponieważ korzysta ze zwolnienia wynikającego z MSSF 7.29, który wskazuje, że „ujawnianie informacji o wartości godziwej nie jest wymagane, gdy wartość bilansowa jest zasadniczo zbliżona do wartości godziwej, np. w przypadku instrumentów finansowych takich jak krótkoterminowe należności i zobowiązania z tytułu dostaw i usług”.

W bieżącym okresie sprawozdawczym w Grupie nie dokonano przesunięć między poszczególnymi poziomami hierarchii wartości godziwej instrumentów finansowych.

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

W I półroczu 2023 r. nie miały miejsca zmiany metod ustalania wartości godziwej.

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

17. Informacja dotycząca zmiany klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów

W I półroczu 2023 r. Grupa nie dokonywała zmiany klasyfikacji aktywów finansowych.

18. Informacje o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu odpisów z tego tytułu

W I półroczu 2023 r. Grupa nie dokonywała oraz nie odwracała odpisów aktualizujących wartość zapasów.

19. Informacje o odpisach aktualizujących z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych i prawnych lub innych aktywów oraz odwróceniu takich odpisów

W I półroczu 2023 r. Grupa nie dokonywała i nie odwracała odpisów aktualizujących z tytułu utraty wartości aktywów finansowych.

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

W I półroczu 2023 r. nastąpiło rozwiązanie utworzonych na dzień 31 grudnia 2022 r. rezerw na przychody w kwocie 531 tys. zł.

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

W I półroczu 2023 r. nie miały miejsca istotne zmiany aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego (patrz punkt III.11. niniejszego raportu). Poniżej przedstawiono zmiany dotyczące rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego:

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2022 r.	Zmiana	Na dzień 30 czerwca 2023 r.
Rezerwa na odroczony podatek dochodowy od:	4 767	540	5 307
Udział we wzroście aktywów netto jednostek stowarzyszonych	187	45	231
Różnica między bilansowymi i podatkowymi stawkami amortyzacyjnymi	22	(13)	9
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	60	693	753
Podwyższenie kapitału podstawowego w spółkach zależnych	1 452	(84)	1 367
Sprzedaż udziałów/akcji jednostek zależnych nie powodująca utraty kontroli	421	39	460
Utrata kontroli spółkach zależnych	2 483	-	2 483
Pozostałe	142	(139)	3

22. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I półroczu 2023 r. Grupa nie dokonywała istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych.

23. Informacje o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2023 r. nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

24. Informacje o istotnym zobowiązaniu z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych

Na dzień 30 czerwca 2023 r. nie wystąpiły istotne zobowiązania z tytułu zakupu rzeczowych aktywów trwałych.

25. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem korekty błędów nie wystąpiły.

26. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi

26.1. Transakcje z osobami powiązanymi Grupy kapitałowej Movie Games S.A.

W I półroczu 2023 r. nie występowały inne niż dotyczące wynagrodzeń transakcje z osobami powiązanymi.

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

26.2. Transakcje w Grupie kapitałowej Movie Games S.A.

Sprzedający	Nabywca	Wartość transakcji
Movie Games S.A.	Mill Games S.A.	3
Movie Games S.A.	Road Studio S.A.	41
Movie Games S.A.	Movie Games VR S.A.	6
Movie Games S.A.	Pixel Crow Games S.A.*	3
Road Studio S.A.	Movie Games S.A.	6
Detalion Games S.A.	Movie Games S.A.	6
Pixel Crow Games S.A.*	Movie Games S.A.	44
Razem:		108

*transakcje do momentu utraty kontroli

26.3. Transakcje Grupy kapitałowej Movie Games S.A. z jednostkami stowarzyszonymi

Sprzedający	Nabywca	Wartość transakcji
Movie Games S.A.	LifeSim Games S.A.	6
Movie Games S.A.	Movie Games Mobile S.A.	6
Movie Games S.A.	Brave Lamb Studio S.A.	15
Movie Games S.A.	True Games Syndicate S.A.	6
Movie Games S.A.	Goat Gamez S.A.	1
Goat Gamez S.A.	Movie Games S.A.	3
Brave Lamb Studio S.A.	Mill Games S.A.	3
Goat Gamez S.A.	Mill Games S.A.	9
Image Games S.A.	Road Studio S.A.	3
Razem:		52

27. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe

W I półroczu 2023 r. nie występowały transakcje z podmiotami powiązanymi na warunkach innych niż rynkowe.

28. Informacje na temat zmian sytuacji gospodarczej i warunków prowadzenia działalności, które mają istotny wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Grupy

W I półroczu 2023 r. nie wystąpiły.

29. Informacje o niespłaceniu kredytu lub pożyczki lub naruszeniu istotnych postanowień umowy kredytu lub pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego

W I półroczu 2023 r. nie wystąpiły zdarzenia dotyczące niespłacenia kredytu, pożyczki lub naruszenia postanowień umowy pożyczki.

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

Nie wystąpiły.

31. Wpływ zmian w składzie Grupy w trakcie okresu śródrocznego, w tym połączeń jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, restrukturyzacji, a także zaniechania działalności

W związku ze sprzedażą akcji Pixel Crow Games S.A., z dniem 12 kwietnia 2023 r. Grupa utraciła kontrolę nad jednostką zależną Pixel Crow Games S.A. W związku z transakcją, rozpoznany został dodatni wynik na utracie kontroli w wysokości 1 865 tys. zł.:

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2023 r.
Moment utraty kontroli	12.04.2023 r.
Cena sprzedaży (+)	33
Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji (+)	2 061
Aktywa netto na dzień zbycia (-)	(432)
Wartość firmy na dzień zbycia (-)	450
NCI na dzień zbycia (+)	(212)
Wynik na utracie kontroli:	1 865

32. Wybrane informacje objaśniające

32.1. Wartości niematerialne

Wartości niematerialne stanowią najistotniejszą pozycję majątku Grupy kapitałowej (na dzień 30 czerwca 2023 r. udział w sumie bilansowej stanowił 37,3%).

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2023	Na dzień 31 grudnia 2022	Na dzień 30 czerwca 2022
Wytworzone gry komputerowe	1 662	1 561	
Gry komputerowe w toku wytwarzania	15 101	14 514	
Inne wartości niematerialne	56	650	
Razem:	16 820	16 725	15 807

Zasady rachunkowości:

Wartości niematerialne są ujmowane, jeżeli jest prawdopodobne, że w przyszłości spowodują one wpływ do Grupy korzyści ekonomicznych, które mogą być powiązane z tymi aktywami. Początkowe ujęcie wartości niematerialnych następuje według cen nabycia lub kosztu wytworzenia. Po ujęciu początkowym wartości niematerialne są wyceniane według cen nabycia lub kosztu wytworzenia pomniejszonych o umorzenie i odpisy z tytułu utraty wartości.

Wartości niematerialne są amortyzowane liniowo w okresie odpowiadającym szacowanemu okresowi ich ekonomicznej użyteczności. Wartość amortyzacji wartości niematerialnych odnosi się w skonsolidowanym sprawozdaniu z całkowitych dochodów do pozycji „Amortyzacja”.

Stawki amortyzacji odpowiadające okresowi ekonomicznej użyteczności wartości niematerialnych:

- Oprogramowanie komputerowe: od 2 lat do 5 lat,
- Prace rozwojowe: do 5 lat.

Grupa zalicza nakłady na tworzenie gier do pozycji „Nakłady na prace rozwojowe” w ramach Aktywów niematerialnych. Koszty tworzenia gier poniesione przed rozpoczęciem sprzedaży lub zastosowaniem nowych rozwiązań ujmowane są jako „Nakłady na prace rozwojowe w toku”. Nakłady te obejmują wydatki pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem. W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu następuje przeksięgowanie nakładów z pozycji „Nakłady na prace rozwojowe w toku” na „Nakłady na prace rozwojowe ukończone”. Grupa amortyzuje wartość projektów metodą liniową przy zastosowaniu stawki 50%.

Amortyzację rozpoczyna się w momencie, gdy składnik aktywów jest gotowy do użycia, tj. w momencie w którym gra komputerowa jest kompletna i zakończona (potwierdzeniem czego jest protokół zakończenia produkcji gry) oraz może zostać udostępniona do sprzedaży. Odpisy amortyzacyjne za każdy okres ujmuje się w ciężar sprawozdania z całkowitych dochodów. Grupa przyjmuje, iż wartość końcowa aktywów niematerialnych wynosi 0 zł. Okres i metodę amortyzacji składnika wartości niematerialnych o określonym okresie użytkowania weryfikuje się co najmniej na koniec każdego roku obrotowego. Jeśli oczekiwany okres użytkowania składnika aktywów różni się znacząco od poprzednich szacunków, odpowiednio zmienia się okres amortyzacji. Jeśli nastąpiła zmiana oczekiwanego sposobu czerpania korzyści ekonomicznych ze składnika aktywów, zmienia się metodę amortyzacji, aby odzwierciedlić tę zmianę. Tego typu zmiany ujmuje się jako zmiany wartości szacunkowych zgodnie z MSR 8.

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

32.2. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności stanowią drugą co do wielkości pozycję majątku Grupy (na dzień 30 czerwca 2023 r. udział w sumie bilansowej stanowił 27,1%).

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2023	Na dzień 31 grudnia 2022	Na dzień 30 czerwca 2022
Brave Lamb Studio S.A.	300	321	272
MD Games S.A.	-	-	-
True Games Syndicate S.A.	4 702	5 159	5 699
LifeSim Games S.A.	-	-	39
Movie Games Mobile S.A.	4 362	4 390	4 418
Goat Gomez S.A.	2 681	2 689	2 713
Image Games S.A.	210	236	-
StockRocket sp. z o.o. *	-	-	10
Razem:	12 255	12 794	13 152

*jednostka stowarzyszona poprzez Movie Games VR S.A.

Zasady rachunkowości:

Jednostki stowarzyszone to wszystkie jednostki, na które Grupa wywiera znaczący wpływ, ale nie sprawuje nad nimi kontroli, co wiąże się zazwyczaj z udziałem w wysokości od 20% do 50% praw głosu. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wykazuje się metodą praw własności i w początkowym ujęciu ujmuje się je według ceny nabycia. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych obejmują wartość firmy ustaloną w momencie przejęcia. Udział Jednostki dominującej w zyskach lub stratach jej jednostek stowarzyszonych po dacie przejęcia ujmuje się w rachunku zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów. Skumulowane zmiany po dacie nabycia korygują wartość bilansową inwestycji. Jeżeli udział Grupy w stratach jednostki stowarzyszonej jest równy lub wyższy niż jej udział w tej jednostce stowarzyszonej, włącznie z innymi niezabezpieczonymi należnościami, wówczas Grupa nie ujmuje dalszych strat, chyba że zaciągnęła zobowiązania lub dokonała płatności w imieniu jednostki stowarzyszonej. Niezrealizowane straty z transakcji pomiędzy Grupą, a jej jednostkami stowarzyszonymi są wyłączone do wysokości udziału Grupy w tych jednostkach stowarzyszonych.

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

IV. Wybrane jednostkowe dane finansowe

Wyszczególnienie	od 01.01.2023	od 01.01.2022	od 01.01.2023	od 01.01.2022
	do 30.06.2023	do 30.06.2022	do 30.06.2023	do 30.06.2022
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 747	3 648	379	786
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(1 741)	(352)	(377)	(76)
EBITDA*	(1 101)	343	(239)	74
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	1 505	(3 324)	326	(716)
Zysk (strata) netto	937	(2 732)	203	(589)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	585	(1 659)	127	(357)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(1 010)	(2 037)	(219)	(439)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(144)	(2 750)	(31)	(592)
Przepływy pieniężne netto – razem	(569)	(6 446)	(123)	(1 388)
Liczba akcji na 30.06.	2 573 132	2 573 132	2 573 132	2 573 132
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR) za 1 półrocze	0,36	(1,06)	0,08	(0,23)
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR) na 30.06.	10,08	8,27	2,19	1,78
Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	29 816	28 638	6 700	6 106
Aktywa trwałe	20 758	15 255	4 664	3 253
Aktywa obrotowe	9 058	13 383	2 035	2 853
Kapitał własny	25 948	24 984	5 831	5 327
Zobowiązania razem	3 868	3 654	869	779
Zobowiązania długoterminowe	1 995	1 512	448	322
Zobowiązania krótkoterminowe	1 873	2 142	421	457

Powyższe dane finansowe przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2023 r. – 4,4503 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2022 r. – 4,6899 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz skróconego śródrocznego jednostkowego 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 2023 r. – 4,6130 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 r. – 4,6427 PLN/EUR.

*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację

V. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe**1. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów**

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 PLN`000	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022 PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>		
Przychody		
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 747	3 648
Pozostałe przychody	-	-
Koszty działalności operacyjnej		
Amortyzacja	640	695
Usługi obce	1 926	2 541
Zużycie materiałów i energii	53	103
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	581	627
Pozostałe koszty według rodzaju	41	31
Inne koszty operacyjne	248	3
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(1 741)	(352)
Przychody finansowe	3 866	554
Koszty finansowe	77	3 314
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(543)	(212)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	1 505	(3 324)
Podatek dochodowy	568	(592)
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	937	(2 732)
<i>Działalność zaniechana</i>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
Zysk (strata) netto	937	(2 732)
Udział w innych całkowitych dochodach jednostek stowarzyszonych rozliczanych zgodnie z metodą praw własności, które nie zostaną przeklasyfikowane do wyniku finansowego, przed opodatkowaniem	34	(24)
Ogółem inne dochody całkowite, które nie zostaną przeklasyfikowane do wyniku przed opodatkowaniem	34	(24)
Inne dochody całkowite przed opodatkowaniem:	34	(24)
Podatek dochodowy związany z udziałem w innych całkowitych dochodach jednostek stowarzyszonych rozliczanych zgodnie z metodą praw własności, które nie zostaną przeklasyfikowane do wyniku finansowego	(6)	4
Inne całkowite dochody:	27	(19)
Całkowite dochody ogółem	964	(2 751)
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)	0,36	(1,06)
- zwykły	0,36	(1,06)
- rozwodniony	0,36	(1,06)

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022	30 czerwca 2022
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	20 758	15 255	9 914
Wartości niematerialne	9 571	8 927	7 864
Rzeczowe aktywa trwałe	53	56	56
Prawo do użytkowania składnika aktywów	471	594	313
Inwestycje w jednostkach powiązanych	2 469	793	1 201
Inwestycje rozliczane metodą praw własności	4 144	4 684	394
Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej przez wynik finansowy	3 810	-	-
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	240	202	86
Aktywa obrotowe	9 058	13 383	13 313
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	3 698	7 182	6 053
Należność z tytułu podatku dochodowego	458	641	245
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3 330	3 900	970
Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej przez wynik finansowy	-	-	4 987
Aktywa finansowe wyceniane wg amortyzowanego kosztu	1 572	1 660	1 058
Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	9 058	13 383	13 313
Aktywa razem	29 816	28 638	23 226

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022	30 czerwca 2022
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	25 948	24 984	21 283
Kapitał akcyjny	2 573	2 573	2 573
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	3 421	3 421	3 421
Pozostały kapitał rezerwowy	4 309	4 282	709
Zyski zatrzymane	15 645	14 708	14 579
Zobowiązanie długoterminowe	1 995	1 512	459
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	1 741	1 128	275
Zobowiązania z tytułu leasingu	254	385	185
Zobowiązania krótkoterminowe	1 873	2 142	1 484
Zobowiązania z tytułu leasingu	256	217	137
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	1 617	1 924	1 347
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	1 873	2 142	1 484
Zobowiązania razem	3 868	3 654	1 944
Pasywa razem	29 816	28 638	23 226

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

Na dzień 30 czerwca 2023 r.

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostały kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2023 roku	2 573	3 421	4 282	14 708	24 984
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	2 573	3 421	4 282	14 708	24 984
Całkowite dochody:	-	-	27	937	964
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	937	937
Inne całkowite dochody	-	-	27	-	27
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	27	937	964
Stan na 30 czerwca 2023 roku	2 573	3 421	4 309	15 645	25 948

Na dzień 31 grudnia 2022 r.

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostały kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	2 573	3 421	728	19 885	26 607
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	2 573	3 421	728	19 885	26 607
Całkowite dochody:	-	-	3 553	(2 603)	950
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(2 603)	(2 603)
Inne całkowite dochody	-	-	3 553	-	3 553
Wypłata dywidendy	-	-	-	(2 573)	(2 573)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	3 553	(5 176)	(1 623)
Stan na 31 grudnia 2022 roku	2 573	3 421	4 282	14 708	24 984

Na dzień 30 czerwca 2022 r.

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostały kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	2 573	3 421	-	20 613	26 607
Zmiana prezentacji	-	-	728	(728)	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach	2 573	3 421	728	19 885	26 607
Całkowite dochody:	-	-	(19)	(2 732)	(2 751)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(2 732)	(2 732)
Inne całkowite dochody	-	-	(19)	-	(19)
Wypłata dywidendy	-	-	-	(2 573)	(2 573)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(19)	(5 305)	(5 325)
Stan na 30 czerwca 2022 roku	2 573	3 421	709	14 579	21 283

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 PLN`000	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022 PLN`000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	1 505	(3 324)
Korekty	(1 314)	2 384
Amortyzacja	640	695
Przychody z tytułu odsetek	(43)	(12)
Koszty z tytułu odsetek	23	-
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	543	212
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(27)	2 823
Zmiana stanu należności	1 624	(1 138)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(273)	(197)
Inne korekty	-	-
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	191	(940)
Podatek dochodowy zapłacony	394	(719)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	585	(1 659)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Wpływy ze sprzedaży udziałów i akcji jednostek zależnych	33	102
Nabycie udziałów w jednostkach zależnych	-	(70)
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(4)	-
Wpływy ze sprzedaży udziałów i akcji jednostek pozostałych	-	540
Nabycie udziałów i akcji jednostek pozostałych	(13)	(366)
Splata pożyczek udzielonych stronom powiązanym	-	-
Pożyczki udzielone stronom trzecim	-	(103)
Nabycie wartości niematerialnych i rzeczowych aktywów trwałych	(1 158)	(2 140)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(1 010)	(2 037)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Płatności zobowiązań z tytułu leasingu	(121)	(159)
Odsetki zapłacone	(23)	(18)
Dywidendy wypłacone	-	(2 573)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(144)	(2 750)
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM bez zmian z tytułu różnic kursowych	(569)	(6 446)
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(569)	(6 446)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	3 900	7 416
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM	3 300	970
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

VI. Pozostałe informacje do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego

1. Podstawa sporządzenia skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego

Zarząd Spółki oświadcza, iż skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Movie Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2023 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Spółki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

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

2. Zasady przyjęte przy sporządzeniu skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym jednostkowym sprawozdaniu finansowym (za wyjątkiem zmian MSSF, które weszły w życie pomiędzy datami sporządzenia poszczególnych jednostkowych sprawozdań) i należy te dane czytać łącznie.

3. Wyjaśnienie różnicy w prezentacji danych finansowych

Z końcem 2022 r. Spółka dokonała zmiany prezentacji wpływu zmian aktywów netto jednostek stowarzyszonych na kapitały Spółki. W okresach wcześniejszych wpływ danych zmian odnoszono na zyski zatrzymane, aktualnie zmiany te odnoszone są na pozostały kapitał rezerwowy. W celu ujednoczenia prezentacji danych finansowych dokonano aktualizacji danych porównawczych kapitału własnego na dzień 30 czerwca 2022 r. zgodnie z poniższym:

PASywa	Na dzień 30 czerwca 2022 opublikowane	Wpływ zmiany prezentacji	Na dzień 30 czerwca 2022 skorygowane
Razem kapitał własny	21 283	-	21 283
Kapitał akcyjny	2 573	-	2 573
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	3 421	-	3 421
Pozostały kapitał rezerwowy	-	709	709
Zyski zatrzymane	15 288	(709)	14 579

Analogiczne zmiany ujęto w ramach skróconego śródrocznego jednostkowego zestawienia zmian w kapitale własnym na dzień 30 czerwca 2022 r.

Dodatkowo, ujednoczono prezentację inwestycji w postaci pożyczek w jednostkach powiązanych i stowarzyszonych do prezentacji danych inwestycji w jednostkowym rocznym sprawozdaniu finansowym za rok 2022, czego wynikiem jest zaprezentowanie danych wartości w ramach jednej pozycji skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego - „Aktywów finansowych wycenianych wg zamortyzowanego kosztu”:

Na dzień 30 czerwca 2022 opublikowane	Wartość	Na dzień 30 czerwca 2022 skorygowane	Wartość
Inwestycje w jednostkach powiązanych	433	Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej przez wynik finansowy	4 987
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	544	Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	1 058
Aktywa finansowe	5 069		

Powyższe zmiany odnoszą się do skorygowanego raportu okresowego za I półrocze 2022 r. opublikowanego dnia 27 grudnia 2022 r. (komunikat EBI 31/2022).

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W I półroczu 2023 r. nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

5. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W I półroczu 2023 r. dokonano poniższych zmian wielkości szacunkowych:

Wyszczególnienie	Na dzień		Na dzień	
	31 grudnia 2022	Zmniejszenie	Zwiększenie	30 czerwca 2023
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	202	-	39	240
Odpisy aktualizujące wartości niematerialnych	436	-	-	436
Odpisy wartości akcji/udziałów jednostek stowarzyszonych	287	-	-	287
Przeszacowanie pozostałych akcji/udziałów do wartości godziwej	-	-	3 796	3 796
Rezerwy na inne koszty	16	(16)	-	-
Rezerwy na przychody	531	(531)	-	-
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 128	-	613	1 741

Najistotniejszą zmianą szacunkową mającą wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdane finansowe za I półrocze 2023 r. jest wycena do wartości godziwej pozostałych akcji, tj. akcji Pixel Crow Games S.A. Przeszacowanie ustalono zgodnie z poniższym:

Wyszczególnienie	Na dzień
	30 czerwca 2023 r.
Ilość posiadanych przez Emitenta akcji (w szt.)	17 316 152
Kurs akcji na dzień bilansowy	0,22
Wycena na dzień bilansowy (w tys. zł)	3 809
Cena nabycia (w tys. zł)	13
Przeszacowanie do wartości godziwej (w tys. zł):	3 796

Zmiana dot. rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego w głównej mierze jest wynikiem opisanej powyżej wyceny akcji do wartości godziwej.

VII. Półroczne sprawozdanie z działalności

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

Ryzyko związane ze zmianami prawa oraz prawa podatkowego

Istotne znaczenie dla Spółki, jak i Grupy, mają zmiany w zakresie prawa i prawa podatkowego zarówno krajowego, jak i unijnego. Praktyka organów państwowych oraz organów skarbowych, jak również orzecznictwo sądowe w zakresie prawa lub prawa podatkowego nie są jednolite. Powyższe, w szczególności w odniesieniu do prawa podatkowego, rodzi potencjalne ryzyko przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej interpretacji przepisów, co w konsekwencji może prowadzić do powstania zaległości płatniczych wobec organów skarbowych. Dodatkowe ryzyko stanowią dla Grupy zmiany stawek podatków pośrednich, które mogą negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki, jak i całej Grupy. Ewentualne zmiany w wysokości podatku VAT mogą niekorzystnie wpływać na rentowność sprzedawanych produktów w związku z obniżeniem popytu ze strony finalnych odbiorców. Na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania, w dotychczasowej działalności Grupy, nie wystąpiło zdarzenie aktualizujące opisywany czynnik ryzyka.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Liczba osób zajmujących się zawodowo produkcją gier komputerowych na rynku polskim jest stosunkowo mała, a duża część z nich jest już zatrudniona lub współpracuje z podmiotami z branży. Doświadczony pracownik lub współpracownik, stanowi dla Jednostki oraz Grupy bardzo dużą wartość, zapewniając produkcję gier na poziomie umożliwiającym generowanie przychodów. Duża konkurencja na rynku może doprowadzić do utraty kluczowych członków zespołu. Zmiana trendów na rynku pracy (powszechna praca zdalna) oraz charakter pracy ludzi zajmujących się produkcją gier komputerowych może

prowadzić do utraty kluczowych członków zespołów także na rzecz podmiotów zagranicznych. Grupa stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych o revenue share, przekazywania udziałów w spółkach i programów motywacyjnych adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych jest bardzo nieprzewidywalny, a proces produkcji gier wymaga czasu i nakładów finansowych. Gra przynosi dochody dopiero od chwili rozpoczęcia jej odpłatnej dystrybucji. Szacunkowe estymacje sprzedaży na podstawie analizy zainteresowania grą przez graczy na etapie jej produkcji są obarczone nieprzewidywalnością. Brak sukcesu rynkowego gry przekłada się na niski dochód z jej dystrybucji, co może powodować zmniejszenie dochodów Jednostki oraz Grupy, a w niektórych przypadkach stratę, jeżeli koszty produkcji gry nie zostaną pokryte z osiągniętych zysków. Ryzyko to może wpływać na wynik finansowy Jednostki oraz Grupy. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Grupa zakłada dywersyfikację produkcji, która jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Grupy.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Znacząca część przychodów Jednostki oraz Grupy pochodzi z dystrybucji gier od kluczowych odbiorców m.in. Valve Corporation, Apple Inc., Nintendo Europe GmbH, Microsoft i Google Inc. Podmioty te należą do największych międzynarodowych dystrybutorów gier i aplikacji na rynku globalnym. Rozwiązanie umowy dystrybucyjnej z którymkolwiek ze wskazanych powyżej podmiotów może mieć negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki oraz Grupy. Umowy z odbiorcami zawierają specyfikacje, które mogą ograniczać dystrybucję niektórych produktów Spółki oraz Grupy. Powstaje przez to ryzyko zmiany wyniku finansowego Spółki oraz Grupy.

Uzależnienie od kluczowych dystrybutorów może powodować również problemy w płynności Spółki oraz Grupy. Niewywiązywanie się z umów przez jednego z kluczowych kontrahentów, może mieć znaczący wpływ na bieżące przychody Spółki oraz Grupy. Efektem tego mogą być zatory płatnicze, mogące wpływać na płynność i wynik finansowy Spółki oraz Grupy. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

W związku z ograniczoną liczbą dystrybutorów produktów Spółki oraz Grupy, istnieje ryzyko pominięcia w całości lub w części promowania produktów przez podmioty dystrybuujące produkty Spółki oraz Grupy. Wyróżnienia gier na platformach oraz ich promocja ma realny wpływ na liczbę sprzedanych egzemplarzy. Spółka oraz podmioty z Grupy nie posiadają możliwości wpływu na kontrahentów w zakresie promowanych przez nich produktów. Brak wyróżnień i promocji gier może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki oraz Grupy, przez co powstaje ryzyko spadku sprzedaży produktów Spółki oraz Grupy, także tych z największym potencjałem sprzedażowym. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka oraz Grupa w znacznym stopniu prowadzi dystrybucję produktów drogą cyfrową. Czyni to za pośrednictwem ograniczonej liczby kontrahentów. Jednocześnie dystrybucja części produktów może być wstrzymywana na niektórych platformach. Wynika to z rywalizacji rynkowej podmiotów zajmujących się dystrybucją cyfrową gier komputerowych. Powstaje zatem ryzyko, że Spółka oraz Grupa pomimo potencjału danej produkcji, nie będzie mogła uzyskać w pełni realnych zysków z określonej gry. Ryzyko to może mieć bezpośrednie przełożenie na wynik finansowy Spółki oraz Grupy. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

Ryzyko z pojawieniem się nowych technologii

Nieodłącznym elementem funkcjonowania Spółki oraz Grupy w branży gamedev jest konieczność prowadzenia ciągłego monitoringu nowych technologii i rozwiązań informatycznych. Brak analizy i wdrażania nowych technologii w ramach działalności Spółki oraz Grupy może spowodować utratę konkurencyjności Spółki oraz Grupy w stosunku do innych podmiotów z branży. Utrata konkurencyjności na rynku może spowodować wystąpienie ryzyka niedostosowania się przez Spółkę oraz Grupę do globalnych zmian, będących efektem rozwoju nowych technologii. Brak odpowiedniego wdrażania i dostosowywania się do zmian na rynku w związku z funkcjonowaniem nowych technologii może mieć negatywny wpływ na

działalność operacyjną Spółki oraz Grupy i ich przychody. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Branża, w której działa Spółka oraz Grupa, charakteryzuje się dużą zmiennością trendów i oczekiwań odbiorców. Przewidywalność na tym rynku jest bardzo ograniczona. Rozpoczęte produkcje mogą w krótkim czasie stać się produkcjami nieprzystającymi do aktualnie panujących trendów. Jednocześnie, zbyt duża innowacyjność produktu może być również negatywnie odebrana przez potencjalnych odbiorców. Może to negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną Spółki oraz Grupy i w efekcie na ich wyniki finansowe. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

Ryzyko związane z naruszeniem bezpieczeństwa i cyber-zagrożeniami

Spółka oraz Grupa funkcjonuje w zaawansowanym technologicznie środowisku, w którym cyfrowy obieg informacji ma kluczowe znaczenie dla sprawnego funkcjonowania Spółki, Grupy oraz zespołów deweloperskich. Rozwój technologiczny i informatyczny wiąże się także z rozwojem strategii i metod dokonywania przestępstw i naruszeń praw przedsiębiorców w środowisku internetowym. Niesie to ze sobą ryzyko utraty kluczowych danych lub dokumentów takich jak tajemnica przedsiębiorstwa, co może mieć wpływ na wynik finansowy Spółki oraz Grupy.

Ryzyko związane ze zmianami zapowiadania nowych tytułów STEAM

Platforma STEAM jest jedną z największych i najbardziej popularnych platform sprzedaży cyfrowej gier komputerowych na świecie. Zmiana polityki funkcjonowania tej platformy może spowodować utrudnienia dla Grupy.

Ryzyko błędów i usterek w udostępnianych produktach

Gry komputerowe mogą zawierać błędy i usterek, które nie zostały znalezione przez deweloperów lub zespół testerów na etapie produkcji i testów gry. Może to wpłynąć na niską jakość gry, a co za tym idzie na negatywny odbiór przez odbiorców. Istnieje zatem ryzyko, że dobrze zapowiadająca się gra zostanie negatywnie oceniona na wstępnym etapie jej dystrybucji, co może rzutować na jej ogólną ocenę przez środowisko graczy i spadek sprzedaży w przyszłości. Ryzyko to może spowodować zmniejszenie przewidywanych zysków z danej produkcji, co wpłynie na ogólny wynik Spółki oraz Grupy w danym okresie rozliczeniowym.

Ryzyko pojawienia się opóźnień w wydawaniu nowych tytułów

Produkcja gier komputerowych to proces, który mimo rozplanowania tworzenia kolejnych milestone'ów, może ulec zmianom i modyfikacjom, wywołanych czynnikami, które nie mogły być przewidziane na etapie planowania produkcji gry. Środowisko graczy często z niecierpliwością oczekuje na konkretną grę komputerową. Jednocześnie stopień skomplikowania produkcji, a w szczególności dbałość o jakość gry komputerowej może prowadzić do przesunięcia terminu jej wydania. Może mieć to negatywny wpływ na potencjalnych nabywców gry. Przesuwanie terminu premiery gry zniechęca ich, co może spowodować szerszą utratę zainteresowania danym tytułem. Przez to powstaje ryzyko, że Grupa nie osiągnie dochodu z danej produkcji, co bezpośrednio przełoży się na jej wynik. Spółka oraz Grupa przedkłada jakość dostarczanej produkcji nad termin jej publikacji.

Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Grupy oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Grupy. Jednostka nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, w tym nie współpracuje z wykonawcami pochodzącymi z Ukrainy lub Rosji, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Grupy. Jednostka przeanalizowała również ewentualne ryzyka związane z potencjalnymi atakami hakerskimi i uznała, że sektor gamingowy, w szczególności Jednostka i jej Grupa, nie jest bezpośrednio narażony na potencjalne ataki hakerskie związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy na działalność Emitenta i rynki międzynarodowe

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności Jednostki i jej Grupy.

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

Na dzień 30 czerwca 2023 r. konsolidacji metodą pełną podlegały poniższe jednostki:

Wyszczególnienie	% udziałów w kapitale
	30.06.2023
Mill Games S.A.	41,30 %
Road Studio S.A.	53,06 %
Movie Games VR S.A.	35,82 %
Detalion Games S.A.	30,84%
Black Cage Games S.A.	99,00 %

Zmiany w organizacji Grupy kapitałowej Emitenta w I półroczu 2023 r.:

Wyszczególnienie	% udziałów w kapitale		Zmiana p.p.
	30.06.2023	31.12.2022	
Road Studio S.A.	53,06 %	52,11 %	+ 0,95 p.p.
Pixel Crow Games S.A.	12,61 %	50,92 %	- 38,31 p.p.
Detalion Games S.A.	30,84%	32,77 %	- 1,93 p.p.

- **Utrata kontroli nad jednostką zależną**

Zmiana w procentowym udziale w kapitale Pixel Crow Games S.A. na dzień 30 czerwca 2023 r. była wynikiem zawarcia przez Emitenta umów sprzedaży akcji. W wyniku przeprowadzonych transakcji Emitent utracił kontrolę nad Pixel Crow Games S.A.

- **Zmiany nie powodujące utraty kontroli nad jednostkami zależnymi**

Wzrost procentowego udziału w Road Studio S.A. jest wynikiem zarejestrowania podwyższenia kapitału w jednostce zależnej, które zostało objęte przez Emitenta.

Spadek procentowego udziału w Detalion Games S.A. jest wynikiem podwyższenia kapitału w jednostce zależnej, które nie zostało objęte przez Emitenta czy inne spółki wchodzące w skład Grupy kapitałowej.

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

Jednostka dominująca nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2023 Spółki ani Grupy kapitałowej Movie Games S.A.

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

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju sp. z o.o.)	386 240	15,01%	386 240	15,01%

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Jakub Trzebiński	197 175	7,66%	197 175	7,66%
Pozostali	1 989 717	77,33 %	1 989 717	77,33%
Razem:	2 573 132	100,00%	2 573 132	100,00%

**na moment przekazania niniejszego raportu do publikacji, tj. na dzień 2 października 2023 r. dane prezentowane w powyższej tabeli wg przewidywań Zarządu nie powinny ulec zmianie*

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 29 maja 2023 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju sp. z o.o.)	386 240	15,01%	386 240	15,01%
Jakub Trzebiński	197 175	7,66%	197 175	7,66%
Pozostali	1 989 717	77,33 %	1 989 717	77,33%
Razem:	2 573 132	100,00%	2 573 132	100,00%

5. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta (i jednostek zależnych) lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób

Ilość akcji posiadanych przez Członków i Rady Nadzorczej Jednostki dominującej na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu:

Akcjonariusz	Jednostka z Grupy kapitałowej	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Maciej Miąsik	Movie Games S.A.	24 647	0,96%	24 647	0,96%
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju sp. z o.o.)	Movie Games S.A.	386 240	15,01%	386 240	15,01%
Wacław Szary	Movie Games S.A.	2 500	0,001%	2 500	0,10%
Waldemar Rogowski	Movie Games S.A.	300	0,00001%	200	0,01%
Kamil Gemra	Movie Games S.A.	500	0,0002%	500	0,0002%
Waldemar Rogowski	Road Studio S.A.	1500	0,001	1500	0,001
Kamil Gemra	Road Studio S.A.	7100	0,05%	7100	0,05%
Wacław Szary	Road Studio S.A.	2500	0,002	2500	0,002

**na moment przekazania niniejszego raportu do publikacji, tj. na dzień 2 października 2023 r. ilość akcji posiadanych przez Członków i Rady Nadzorczej Jednostki dominującej wg przewidywań Zarządu nie powinna ulec zmianie*

Ilość akcji posiadanych przez Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 29 maja 2023 r.:

Akcjonariusz	Jednostka z Grupy kapitałowej	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Maciej Miąsik	Movie Games S.A.	24 647	0,96%	24 647	0,96%
Mateusz Wcześniak (wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju sp. z o.o.)	Movie Games S.A.	386 240	15,01%	386 240	15,01%
Wacław Szary	Movie Games S.A.	2 500	0,001%	2 500	0,001%
Waldemar Rogowski	Movie Games S.A.	200	0,0001%	200	0,0001%
Kamil Gemra	Movie Games S.A.	500	0,0002%	500	0,0002%

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

W I półroczu 2023 r. nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

7. 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 2023 r. Emitent lub jednostka od niego zależna nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

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

Czynniki walutowe - Jednostka oraz Grupa ponosi koszty wytworzenia w PLN. Przychody Grupy w zdecydowanej większości są realizowane w walutach obcych. Ryzyko walutowe wynika z różnic kursowych, w szczególności między PLN a USD oraz EUR – znaczna część transakcji Grupy wykonywana jest w tych dwóch obcych walutach. Wahania walut mogą mieć znaczący wpływ na wynik finansowy Grupy.

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

W dniu 11 stycznia 2023 roku Emitent powziął informację o uchwale Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („GPW”) nr 19/2023 z dnia 11 stycznia 2023 r. w sprawie dopuszczenia do obrotu giełdowego na rynku regulowanym (podstawowym) prowadzonym przez GPW wszystkich akcji zwykłych na okaziciela serii A, B, C, D, E, F, G i H Spółki. Wszystkie akcje Spółki, z wyjątkiem akcji serii A i G, były dotychczas notowane w alternatywnym systemie obrotu NewConnect. Na podstawie powyższej uchwały Zarząd GPW postanowił dopuścić z dniem 18 stycznia 2023 r. do obrotu na rynku regulowanym -podstawowym następujące akcje zwykłe na okaziciela Emitenta o wartości nominalnej 1,00 zł każda w systemie notowań ciągłych. Ponadto, na podstawie uchwały Zarządu GPW nr 18/2023 z dnia 11 stycznia 2023 r. postanowiono o wykluczeniu z dniem 18 stycznia 2023 r. akcji Spółki serii B, C, D, E, F, H z alternatywnego systemu obrotu NewConnect.

W dniu 30 stycznia 2023 roku Emitent otrzymał od PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie zawiadomienie sporządzone na podstawie art. 69 ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych. Przed transakcją PlayWay S.A. posiadała 860.152 akcje zwykłe na okaziciela Spółki, o wartości nominalnej 1,00 PLN każda, stanowiące, w zaokrągleniu, 33,43% kapitału zakładowego. Wskutek przeprowadzenia transakcji PlayWay S.A. nie posiada żadnych akcji Spółki.

W dniu 19 stycznia 2023 roku Road Studio S.A. zawarła umowę współwydawniczą z GMG Label Limited z siedzibą w Londynie oraz z Movie Games S.A. na mocy której GMG Label Limited dokona sfinansowania produkcji Alaskan Truck Simulator (ATS) na kwotę wskazaną w Raporcie bieżącym ESPI nr 34/2022 z dnia 22 grudnia 2022 roku obejmującą koszty produkcji oraz marketingu, zaś Movie Games S.A. będzie odpowiedzialne za portowanie gry ATS na Xbox Series X|S oraz na PlayStation 5. Zgodnie z zawartą umową budżet marketingu gry wyniesie 500.000,00 EUR, zaś budżet produkcji gry 575.000,00 EUR, z możliwością przeznaczenia 50.000,00 EUR z budżetu marketingowego na cele produkcyjne. Udział Road Studio S.A. w zysku ze sprzedaży gry, po odzyskaniu kosztów przez GMG Label Limited a w przypadku wersji konsolowych po odzyskaniu także kosztów portowania przez Movie Games S.A., wyniesie 50%:50%. Marketing gry będzie prowadzony przez GMG Label Limited wraz z uwzględnieniem wspierających działań Movie Games S.A. oraz konsultacji przez GMG Label Limited podejmowanych w tym zakresie czynności z Road Studio S.A. i Movie Games S.A.

W dniu 14 stycznia 2023 roku Zarząd Road Studio S.A. powziął informację o rejestracji w dniu 13 stycznia 2023 roku przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego podwyższenia kapitału zakładowego spółki oraz zmian §6, jak również §15 ust. 6 i ust. 8 Statutu Spółki. Podwyższenie kapitału zakładowego nastąpiło w wyniku realizacji Uchwały nr 1 Zarządu Road Studio Spółka Akcyjna z dnia 23.06.2022 r. w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki w ramach kapitału docelowego w drodze emisji nowych akcji serii E w ramach subskrypcji prywatnej, wyłączenia prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w całości, zmiany statutu spółki, rejestracji akcji w depozycie

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

papierów wartościowych oraz wprowadzenia akcji serii E do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 124.100,00 zł i był podzielony na 1.241.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 128.100,00 zł i jest podzielony na 1.281.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 4.000,00 zł poprzez objęcie 40.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

W dniu 8 lutego 2023 Zarząd True Games Syndicate S.A. poinformował, że spółka, korzystając z uprawnienia umownego, złożyła oświadczenie o odstąpieniu od umowy o wykonanie dzieła i przeniesienie autorskich praw majątkowych z dnia 17 marca 2021 roku obejmującej produkcję gry pod tytułem: NightClub Manager: Violet Vibe zawartej z Flint Arts Sp. z o.o., zgodnie z postanowieniami umowy w przypadku wskazanego wyżej odstąpienia od umowy spółka zachowuje całość autorskich praw majątkowych do wszystkich elementów gry.

Skorzystanie przez True Games Syndicate S.A. z prawa do odstąpienia od umowy zostało spowodowane tym, że opóźnienia ze strony Flint Arts Sp. z o.o. w realizacji harmonogramu ustalonego umową przekraczają określone umową okresy. Opóźnienia te wynikają z winy Flint Arts Sp. z o.o., gdyż nie wykonało przedmiotu umowy w terminach i na zasadach określonych w harmonogramie stanowiącym załącznik do umowy. Flint Arts zaprzestało wykonywania Umowy żądając od Spółki zapłaty za nieprawidłowo wykonane i nieodebrane przez Spółkę dwa kamienie milowe w stosunku do których Spółka zgłosiła liczne błędy, podczas gdy w umowie strony uzgodniły, iż zapłata dla Flint Arts należy się w przypadku prawidłowego wykonania kamieni milowych oraz ich odebrania przez Spółkę. Takie stanowisko Flint Arts spowodowało, że Flint Arts nie zrealizowało przedmiotu umowy zgodnie z jej postanowieniami.

W dniu 8 lutego 2023 roku True Games Syndicate S.A. korzystając z uprawnienia ustawowego określonego w Kodeksie Cywilnym, złożyła oświadczenie o odstąpieniu od umowy o wykonanie dzieła i przeniesienie autorskich praw majątkowych z dnia 17 sierpnia 2021 roku obejmującej produkcję gry „Prison King” wcześniej zwana jako „Projekt Castle” zawartej z Flint Arts Sp. z o.o. dalej "Flint Arts". Przyczyną odstąpienia od umowy jest okoliczność, że Flint Arts opóźnia się z wykonaniem umowy tak dalece, że nie jest prawdopodobne, żeby zdołało ją ukończyć w czasie umówionym tj. zgodnym z ustalonym przez Strony harmonogramem stanowiącym załącznik do Umowy. Skorzystanie przez True Games Syndicate S.A. ze wskazanego wyżej ustawowego prawa do odstąpienia od umowy powoduje, że umowa uznawana jest za niezawartą, co oznacza, że strony obowiązane są zwrócić sobie wszystko to co dotychczas świadczyły. W związku z powyższym wraz z odstąpieniem od umowy True Games Syndicate wezwała Flint Arts do zapłaty na rzecz spółki kwoty w wysokości 413.280,00 zł tytułem zwrotu całości uiszczonych przez spółkę na rzecz Flint Arts wynagrodzenia na podstawie umowy. Spółka wskazała, że względu na skutek odstąpienia od umowy realizacja gry Prison King została anulowana.

Kolejno w dniu 8 lutego 2023 roku Zarząd True Games Syndicate S.A. informował o zawarciu z Movie Games S.A. "Movie Games" umowy o dzieło wraz z przeniesieniem praw autorskich na mocy której Spółka wykona dodatek „Narcos” do gry Drug Dealer Simulator na platformę PC. Warunkiem wejścia w życie wskazanej umowy była finalizacja przez Movie Games aneksu do umowy na udzielenie licencji do marki "Narcos", umożliwiającego wykorzystanie tej marki do wyprodukowania dodatku „Narcos” do pierwszej części gry Drug Dealer Simulator oraz w którym jako podwykonawca zostanie wskazana True Games Syndicate S.A. Zgodnie z umową udział True Games Syndicate S.A. w zysku ze sprzedaży dodatku, po odliczeniu kosztów dystrybucji dodatku na platformach dystrybucji Steam, Epic i GOG_ oraz opłat licencyjnych uiszczanych przez Movie Games na rzecz licencjodawcy marki „Narcos”, wyniesie 20%. Marketing gry będzie prowadzony przez Movie Games. W związku z podpisanym aneksem umowa weszła w życie 17 lutego 2023 roku.

W dniu 12 kwietnia 2023 roku przez Emitenta zawarta została umowa inwestycyjna („Umowa”) z trzema osobami fizycznymi w tym z Panem Grzegorzem Ciach oraz Panem Krzysztofem Czulec („Inwestorzy”) dotycząca spółki zależnej od Emitenta - Pixel Crow Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie („Pixel Crow”). Na mocy Umowy Inwestorzy mają docelowo nabyć 60% kapitału zakładowego Pixel Crow w ten sposób, aby móc łącznie sprawować kontrolę nad Pixel Crow. Emitent sprzedał na rzecz Inwestorów część posiadanych akcji Pixel Crow w ilości powodującej utratę kontroli nad Pixel Crow. Emitent zamierza zachować zaangażowanie w kapitale zakładowym Pixel Crow na poziomie 12,5% kapitału zakładowego Pixel Crow. Po przejęciu kontroli nad Pixel Crow Inwestorzy zamierzają znacząco rozbudować zespół wewnętrzny oraz stworzyć wysokobudżetową produkcję. Zgodnie z postanowieniami umowy wyprodukowanie gry w ramach uczestnictwa w Pixel Crow będzie głównym projektem realizowanym przez Inwestorów w związku z czym produkcja gry będzie podstawową formą działalności zawodowej doświadczonych kardy menadżerów związanych od lat z produkcją gier. Na mocy umowy z chwilą jej podpisania Inwestorzy przenieśli na Pixel Crow prawa majątkowe do produkcji pn. Project Aurora, Project Blizzard, Project Cyclone.

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Pixel Crow Games S.A. poinformowała, iż w dniu 8 maja 2023 roku otrzymała od Pana Krzysztofa Czulca zawiadomienie sporządzone na podstawie art. 87 ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych, o wejściu w życie porozumienia akcjonariuszy w przedmiocie zgodnego głosowania na walnych zgromadzeniach przedmiotowe porozumienie związane jest bezpośrednio z realizacją umowy inwestycyjnej z dnia 12 kwietnia 2023.

W I kwartale 2023 roku Emitent otrzymał zawiadomienie od Naczelnika Pierwszego Mazowieckiego Urzędu Skarbowego w Warszawie o zaliczeniu nadpłaty podatku dochodowego CIT, która to nadpłata związana jest z korektą zeznania rocznego CIT8 za okres od 1 stycznia 2021 roku - 31 grudnia 2021 roku. Emitent otrzymał zwrot nadpłaty w wysokości 402 295,00 zł.

Zarząd Pixel Crow Games S.A. poinformował, iż w dniu 5 kwietnia 2023 roku podjął decyzję o rozpoczęciu procesu przeglądu opcji strategicznych. Celem przeglądu był wybór najkorzystniejszego sposobu realizacji długoterminowego celu spółki, jakim jest rozwój prowadzący do maksymalizacji wartości dla obecnych i przyszłych akcjonariuszy spółki. W dniu 12 kwietnia 2023 roku doszło do podpisania porozumienia o zakończeniu współpracy i rozwiązaniu umowy wydawniczej z dnia 11 grudnia 2020 roku pomiędzy Pixel Crow Games S.A. Movie Games S.A. oraz Lichthund S.A.

Wskazane wyżej porozumienie zostało zawarte przez strony w wyniku podjęcia przez Pixel Crow Games S.A. strategicznej decyzji dotyczącej działalności spółki. Porozumienie prowadzi do zakończenia współpracy w zakresie gry pn. Food Truck Empire oraz do dokonania wzajemnych rozliczeń stron i przeniesienia praw związanych z grą na Lichthund S.A. w takim zakresie, by Lichthund S.A. była jedynym podmiotem uprawnionym do samodzielnego rozporządzania wszystkimi prawami dotyczącymi gry oraz do jego samodzielnego realizacji lub we współpracy z wybranymi przez siebie podmiotami. Porozumienie opiewa na kwotę 1.260.012,00 zł brutto. Na dzień publikacji raportu transakcja została rozliczona.

Z końcem marca 2023 Road Studio S.A. przygotowała pitch gry i przez kolejne tygodnie nawiązywała kontakt z kilkoma potencjalnymi wydawcami. Relacje z nimi oraz nowe kontakty były kontynuowane m.in. podczas Digital Dragons, majowej międzynarodowej konferencji gier organizowanej w Krakowie - w jej sekcji poświęconej relacjom biznesowym. Pierwsze reakcje na powstałe wczesne demo gry są entuzjastyczne. Intencją Zarządu Road Studio S.A. jest, aby zespół płynnie przeszedł z produkcji Alaskan Truck Simulator w American Motorcycle Simulator, wydzielając jednak podzespół do realizacji DLC do Alaskan Truck Simulator

W maju 2023 roku Zarząd Road Studio S.A. po wielomiesięcznej analizie prawnej i marketingowej oraz konsultacjach z Movie Games S.A. oraz Green Man Gaming podjął decyzję o zmianie nazwy produkcji z Alaskan Truck Simulator na Alaskan Road Truckers. Strategia marketingowa wydawcy - Green Man Gaming zakłada wychodzenie poza rzeszę fanów symulatorów oraz udział w mainstreamowych wydarzeniach gamingowych, zdaniem Emitenta pozwoli to uzyskać lepsze rezultaty działań marketingowych. W ramach prowadzonych konsultacji wydawca dostarczył Spółce wyniki badania przeprowadzonego na grach, którym zmieniono tytuł na późnym etapie produkcji. Pokazują one, że zmiany nie wywarły negatywnego wpływu na zainteresowanie tytułami. Zarząd jednocześnie podkreśla, że nowy tytuł lepiej oddaje unikalny charakter gry, której slogan brzmi- "Be a trucker, not a truck". Alaskan Road Truckers pozwala wcielić się w kierowcę i żyć w cyfrowej Alasce, a nie tylko prowadzić ciężarówkę. Zabieg ten jednocześnie pozwala wyraźnie odróżnić się od takich gier jak Euro Truck Simulator 2 oraz American Truck Simulator. Czuł "Road Truckers" pozwala potencjalnie przekształcić grę w unikalną, rozpoznawalną serię tytułów rozgrywających się w różnych częściach świata, unikając ryzyka kojarzenia ich z tytułami konkurencji.

W kwietniu 2023 roku około 10-minutowy gameplay Alaskan Road Truckers wraz z komentarzem developera został opublikowany, jako materiał IGN First – zapewniający serwisowi IGN czasową wyłączność. IGN jest w czołówce największych i najlepiej ocenianych mediów gamingowych na świecie. Pokazany gameplay to tzw. „work in progres”, czyli wersja gry gdzie poszczególne elementy nie mają jeszcze postaci finalnej.

Następnie w czerwcu 2023 Alaskan Road Truckers wziął udział w Future Games Show („FGS”), gdzie zaprezentowano minutowy trailer pokazujący przekrój rozgrywki. Z wydarzeniem wiązały się także dodatkowe działania, w tym artykuł w serwisie GamesRadar, czy publikacja trailera na kanałach Youtube FGS, PlayStation oraz ID@Xbox. Na kanale FGS zwiastun wygenerował 193 tys. wyświetleń. Zdecydowanie przeważają pozytywne reakcje, doceniające niestandardowe podejście do tematu symulacji ciężarówki. Niekiedy pojawiające się słowa krytyki dotyczą warstwy graficznej, która wciąż jest dopracowywana przez Spółkę. Zarząd jednocześnie wskazuje, iż w zespole produkcyjnym Spółki wyodrębnione zostały osoby na stanowiskach leadów w obszarze grafiki. Sprawują one stały nadzór artystyczny i techniczny nad jakością assetów graficznych. Nowi liderzy wprowadzili procesy, które powinny umożliwić szybszą realizację grafiki w pożądanej jakości.

Grupa kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

American Motorcycle Simulator nominowany został w 3 kategoriach do nagród indie na ChinaJoy 2023, show które odbyło się w ostatnim tygodni lipca 2023. Gra Road Studio S.A. została nominowana w ramach jednego z największych azjatyckich eventów do nagrody w trzech kategoriach: najlepsza gra konsolowa, nagroda główna, oraz nagroda publiczności.

W drugim kwartale 2023 roku Goat Gamez S.A. -studio tworzące grę Sports: Renovations, zawarło umowę z renomowanym europejskim wydawcą na produkcję, marketing i porting gry. Szczegóły dotyczące wydawcy i współpracy zostaną podane na specjalnie przygotowywanym przez partnera wydarzeniu. Środki pozyskane dzięki współpracy z wydawcą umożliwią spółce zrealizowanie gry w najwyższym zakładanym zakresie. Znaczące środki zostaną przeznaczone na marketing i promocję tytułu, a także na przygotowanie wersji konsolowych. Dalsze działania marketingowe będą następowały w porozumieniu z wydawcą.

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

Nie wystąpiły zdarzenia o charakterze nietypowym, inne niż opisane w niniejszym sprawozdaniu, które wpływałyby w istotny sposób na wynik z działalności Jednostki dominującej oraz Grupy w roku obrotowym

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

Emitent wszystkie istotne informacje przekazał w niniejszym raporcie.

VIII. Oświadczenie Zarządu

Oświadczamy, że wedle naszej najlepszej wiedzy półroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe, półroczne skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne zostały sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Emitenta i Grupy kapitałowej oraz że półroczne sprawozdanie z działalności Emitenta i Grupy kapitałowej zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Emitenta i Grupy kapitałowej, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka

Za Zarząd:

Mateusz Wcześniak

Prezes Zarządu
Jednostki dominującej

Maciej Miąsik

Wiceprezes Zarządu
Jednostki dominującej