

RAPORT KWARTALNY

BIG CHEESE STUDIO S.A.

za I kwartał 2022 roku

**sporządzony zgodnie z Międzynarodowymi Standardami
Sprawozdawczości Finansowej**

Warszawa, dnia 26 maja 2022 roku

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

Spis treści

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

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

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

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

I. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2022 do 31.03.2022	od 01.01.2021 do 30.03.2021	od 01.01.2022 do 31.03.2022	od 01.01.2021 do 30.03.2021
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	5 617	4 000	1 209	875
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	4 695	3 372	1 010	737
EBITDA*	4 780	3 372	1 029	738
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	4 864	3 524	1 047	771
Zysk (strata) netto	4 617	3 331	994	729
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 675	3 771	791	825
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(5)	(12)	(1)	(3)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(95)	(6000)	(20)	(1312)
Przepływy pieniężne netto – razem	3 575	(2241)	769	(490)
Liczba akcji	4 135 000	4 000 000	4 000 000	4 000 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	1,12	0,83	0,24	0,18
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	6,03	5,08	1,30	1,11
	Na dzień 31 marca 2022 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN`000	Na dzień 31 marca 2022 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2021 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	26 445	22 488	5 684	4 889
Aktywa trwałe	1 899	1 609	408	350
Aktywa obrotowe	24 545	20 879	5 276	4 540
Kapitał własny	24 926	20 309	5 358	4 415
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 519	2 180	326	474
Zobowiązania długoterminowe	1 035	1 140	223	248
Zobowiązania krótkoterminowe	484	1 040	104	226

Powyższe dane finansowe za okres 3 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 31 marca 2022 r. – 4,6525 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 31 marca 2022 r. – 4,6472 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 31 marca 2021 r. – 4,5721 PLN/EUR.

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

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	od 01.01.2022 do 31.03.2022	od 01.01.2021 do 31.03.2021
	PLN`000	PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>		
Przychody	5 617	4 000
Przychody netto ze sprzedaży produktów	5 617	4 000
Przychody pozostałe	0	0
Koszty działalności operacyjnej	922	629
Zmiana stanu produktów	247	343
Amortyzacja	85	1
Zużycie materiałów	25	
Usługi obce	718	544
Wynagrodzenia wraz ze świadczeniami	333	404
Pozostałe koszty według rodzaju	8	23
Inne koszty operacyjne	0	
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	4 695	3 372
Przychody finansowe	173	152
Koszty finansowe	4	0
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	4 864	3 524
Podatek dochodowy	246	193
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	4 617	3 331
<i>Działalność zaniechana</i>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
Zysk (strata) netto	4 617	3 331
Inne całkowite dochody	-	-
Całkowite dochody ogółem	4 617	3 331
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)		
Zwykły	1,12	0,83
z działalności kontynuowanej	1,12	0,83
z działalności zaniechanej	-	
Rozwodniony	1,12	0,83
z działalności kontynuowanej	1,12	0,83
z działalności zaniechanej	-	

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień 31 marca 2022	Na dzień 31 grudnia 2021 (po korekcie)	Na dzień 31 grudnia 2021 (zatwierdzone)
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	1 899	1 609	1 609
Rzeczowe aktywa trwałe	345	361	361
Prawo do użytkowania aktywów	1 164	1 229	1 229
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	390	19	19
Aktywa obrotowe	24 545	20 879	21 350
Zapasy	2 871	2 623	3 094
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	3 256	3 267	3 267
Należność z tytułu podatku dochodowego	1 526	1 671	1 671
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	16 893	13 318	13 318
Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	24 545	20 879	21 350
Aktywa razem	26 445	22 488	22 959

PASywa	Na dzień 31 marca 2022	Na dzień 31 grudnia 2021 (po korekcie)	Na dzień 31 grudnia 2021 (zatwierdzone)
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Kapitał własny	24 926	20 309	20 780
Kapitał akcyjny	414	414	414
Nadwyżka ceny emisyjnej nad wartość nominalną	4 969	4 969	4 969
Zyski zatrzymane	19 543	14 926	15 397
- w tym zysk (strata) netto	4 617	11 938	12 409
Zobowiązanie długoterminowe	1 035	1 140	1 140
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	0	13	13
Zobowiązania z tytułu leasingu	128	149	149
Zobowiązania z tytułu praw do aktywów	908	978	978
Zobowiązania krótkoterminowe	484	1 040	1 040
Zobowiązania z tytułu leasingu	85	85	85
Zobowiązania z tytułu praw do aktywów	254	254	254
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	144	700	700
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	484	1 040	1 040
Zobowiązania razem	1 519	2 180	2 180
Pasywa razem	26 445	22 488	22 959

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2022 roku – 31 marca 2022 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej nad wartością nominalną	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	414	4 969	15 397	20 780
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	(471)	(471)
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	414	4 969	14 926	20 309
Całkowite dochody:	-	-	4 617	4 617
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	4 617	4 617
Inne całkowite dochody	-	-	-	-
Emisja akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	4 617	4 617
Stan na 31 marca 2022 roku	414	4 969	19 543	24 926

1 stycznia – 31 marca 2021 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej nad wartością nominalną	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	400	552	8 987	9 939
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	400	552	8 987	9 939
Całkowite dochody:	-	-	3 331	3 331
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	3 331	3 331
Inne całkowite dochody	-	-	-	-
Emisja akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(6 000)	(6 000)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(2 669)	(2 669)
Stan na 31 marca 2021 roku	400	552	6 318	7 270

1 stycznia – 31 grudnia 2021 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej nad wartością nominalną	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	400	552	8 987	9 939
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	400	552	8 987	9 939
Całkowite dochody:	-	-	11 938	11 938
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	11 938	11 938
Inne całkowite dochody	-	-	-	-
Emisja akcji	14	4 417	-	4 431
Wypłata dywidendy	-	-	(6 000)	(6 000)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	14	4 417	5 938	10 369
Stan na 31 grudnia 2021 roku	414	4 969	14 926	20 309

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2022 do 31.03.2022	od 01.01.2021 do 31.03.2021
	PLN`000	PLN`000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	4 864	3 524
Korekty	(703)	248
Amortyzacja	85	1
Koszty z tytułu odsetek	4	-
Zmiana stanu zapasów	(247)	(343)
Zmiana stanu należności	11	314
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(556)	277
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	4 161	3 771
Podatek dochodowy zapłacony	(486)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 675	3 771
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(5)	(12)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	(5)	(12)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	(91)	
Odsetki	(4)	
Dywidendy wypłacone	-	(6 000)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	(95)	(6 000)
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	3 575	(2 241)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	3 575	(2 241)
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	13 318	5 698
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	16 893	3 457
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

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

1. Informacje ogólne o Jednostce

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

Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony.

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

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

Spółka posiada numer NIP 5213795368 oraz symbol REGON 368343870.

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

Na dzień 31 marca 2022 roku skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ Zarząd:

Łukasz Dębski	-	Prezes Zarządu
---------------	---	----------------

▪ Rada Nadzorcza:

Tomasz Kacperski	-	Członek Rady Nadzorczej,
Piotr Karbowski	-	Członek Rady Nadzorczej,
Miłosława Mazur	-	Członek Rady Nadzorczej,
Andrzej Kowalczyk	-	Członek Rady Nadzorczej,
Mirosława Myśko Lisowska	-	Członek Rady Nadzorczej.

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

▪ Zarząd:

Łukasz Dębski	-	Prezes Zarządu.
---------------	---	-----------------

▪ Rada Nadzorcza:

Tomasz Kacperski	-	Członek Rady Nadzorczej,
Piotr Karbowski	-	Członek Rady Nadzorczej,
Miłosława Mazur	-	Członek Rady Nadzorczej,
Andrzej Kowalczyk	-	Członek Rady Nadzorczej,
Mirosława Myśko Lisowska	-	Członek Rady Nadzorczej.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

Według stanu na dzień 31 marca 2022 roku struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	2 202 736	53,27%	2 202 736	53,27%
Leszek Lisowski	318 500	7,7%	318 500	7,7%
Pozostali	1 613 764	39,03%	1 613 764	39,03%
RAZEM:	4 135 000	100%	4 135 000	100%

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	2 202 736	53,27%	2 202 736	53,27%
Leszek Lisowski	318 500	7,7%	318 500	7,7%
Pozostali	1 613 764	39,03%	1 613 764	39,03%
RAZEM:	4 135 000	100%	4 135 000	100%

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy i na dzień publikacji niniejszego raportu wynosiła 413 500 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 4 135 000 akcji o wartości 0,1 zł każda, następujących serii:

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

1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

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

1.2. Grupa Kapitałowa PlayWay S.A.

Na dzień 31 marca 2022 roku Big Cheese Studio S.A. wchodziła w skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., jako jednostka zależna od PlayWay S.A., której skonsolidowane sprawozdania finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą PlayWay S.A. W skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania wchodziły następujące spółki zależne:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2022	31.12.2021
Ultimate Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
3T Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,50%	37,50%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,98%	44,98%
Ultimate Games Mobile S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	34,67%	39,00%
Kapi Kapi Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,00%	49,00%
Thunder Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,28%	-
Madmind Studio S.A. (d. Madmind Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,88%	59,88%
Code Horizon S.A. (d. Code Horizon sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rejected Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,00%	57,00%

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

Frozen District sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Frozen Way S.A. (d. EAST TRANSFERS S.A.) ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	78,42%	78,42%
Pentacle S.A. (d.: Pentacle sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,32%	54,32%
Imaginalis Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rebelia Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,00%	79,00%
Big Cheese Studio S.A. (d.: Big Cheese Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,27%	53,27%
Total Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	77,90%	77,90%
Nesalis Games S.A. (d. Nesalis Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,54%	64,54%
DeGenerals S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
FORESTLIGHT GAMES S.A. (d.: FORESTLIGHT GAMES sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,91%	49,91%
Pixel Trapps sp. z o.o. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	52,00%	52,00%
Aurora Studio sp. z o.o. (d. Furia Investment sp. z o.o.) ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	46,00%	46,00%
Ragged Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Stereo Games S.A. (d. Pixel Flipper S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,61%	66,61%
President Studio S.A. (d. President Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,73%	67,73%
Console Labs S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,29%	65,29%
Beast Games S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,00%	59,00%
Gameboom VR S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,82%	64,82%
FreeMind S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,44%	51,44%
SimulaMaker S.A. (d. SimulaMaker sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	63,47%	63,47%
Strategy Labs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
GameHunters S.A. (d. GameHunters sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,58%	57,58%
Games Incubator S.A. (d. Games Incubator sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,50%	55,50%
GAMEPARIC sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,41%	61,18%
Monuments Games sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	90,50%	93,00%
PWay sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	97,00%	97,00%
PWay Estonia OÜ (d. PlayWay Estonia OÜ) ⁹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Estonia	99,99%	99,99%
WarZoneLabs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,70%	64,70%
Rockgame S.A. (d. Wasteland S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
PARADARK STUDIO sp. z o.o. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,67%	68,67%
Glivi Games S.A. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Out of the Ordinary sp. z o.o. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	95,50%	95,50%
TRIGGER LABS sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,00%	53,00%
DEV4PLAY sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,55%	79,55%
MobilWay S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,20%	67,20%
Madnetic Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,05%	65,05%
THULE ISLAND sp. z o.o. (d. Gaming Centre sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,57%	47,57%
GamePlanet S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,21%	68,21%
CYBER GAMES S.A. ⁷	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,35%	60,25%
GameFormatic S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	76,19%	76,19%
Petard Games sp. z o.o. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,50%	68,50%

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

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

- 1 Spółka zależna od Ultimate Games S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Ultimate Games S.A. w spółce)
2 Spółka zależna od Frozen District sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Frozen District sp. z o.o. w spółce)
3 Spółka zależna od Forestlight Games S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Forestlight Games S.A. w spółce)
4 Spółka zależna od Console Labs S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Console Labs S.A. w spółce)
5 Spółka zależna od Games Incubator S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Games Incubator S.A. w spółce)
6 Spółka zależna od Rockgame S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Rockgame S.A. w spółce)
7 Spółka zależna od GamePlanet S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez GamePlanet S.A. w spółce)
8 Spółka zależna od GameFormatic S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez GameFormatic S.A. w spółce)
9 Spółka zależna od PWay sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez PWay sp. z o.o. w spółce)

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2022	31.12.2021
UF Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,04%	32,04%
Ultimate VR S.A. (d. Ultimate VR sp. z o.o.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	20,75%	20,75%
100 Games sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,04%	39,04%
GOLDEN EGGS STUDIO S.A. (d. Golden Eggs Studio sp. z o.o.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,82%	31,82%
ConsoleWay S.A. (d. Quantum S.A.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,16%	32,16%
Demolish Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	38,26%	38,26%
Manager Games S.A. (d. GT GOLD S.A.) ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,58%	44,58%
NPC Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,56%	32,56%
Ultimate Games Marketing S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,00%	37,00%
Grande Games S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
G11 S.A. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,00%	31,00%
Ultimate Licensing sp. z o.o. ¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
Moonlit S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,81%	21,81%
ECC Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,69%	24,69%
Movie Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,43%	33,43%
Goat Gamez S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,00%	69,00%
TRUE GAMES SYNDICATE S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	34,75%	-
MILL GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	41,30%	41,30%
MD GAMES S.A. (d. MD Games sp. z o.o.) ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,57%	29,85%
LIFESIM GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	35,00%	-
ROAD STUDIO S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,17%	60,17%
MOVIE GAMES MOBILE S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	62,74%	62,74%
IMAGE GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,87%	47,87%
BRAVE LAMB STUDIO S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	23,32%	23,95%
PIXEL CROW GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,92%	36,96%

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

MOVIE GAMES VR S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	41,88%	41,88%
DRAGO ENTERTAINMENT S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	10,02%	-
CHERRYPICK GAMES S.A. ²	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	5,01%	-
CreativeForge Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,81%	47,81%
G-Devs sp. z o.o. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,95%	62,81%
BLUM ENTERTAINMENT S.A. (d. KG LIV sp. z o.o.) ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,36%	52,81%
Gambit Games Studio sp. z o.o. (d. KG XCVIII sp. z o.o.) ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	71,46%	71,46%
SlavGames sp. z o.o. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,42%	49,42%
ANCIENT GAMES S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,13%	53,22%
GARLIC JAM S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,00%	27,00%
NPC GAMES S.A. ³	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,42%	27,42%
Baked Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	26,69%	26,69%
Image Power S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	21,66%	21,66%
Sonka S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,35%	39,35%
PolySlash S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,70%	33,20%
Atomic Jelly S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	26,57%	26,57%
SimFabric S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,96%	44,96%
Mobile Fabric S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	61,83%	61,83%
VRFabric S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,54%	51,54%
Blind Warrior sp. z o.o. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,69%	30,69%
GR Games S.A. ⁴	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	19,00%	19,00%
Detalion Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,77%	32,77%
Pyramid Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,76%	44,76%
Iron Wolf Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,95%	44,95%
Live Motion Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,74%	42,74%
Games Operators S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	36,91%	36,91%
Space Boat Studios S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,06%	47,06%
Ritual Interactive S.A. (d. Circle Games S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
Yeyuna sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,43%	31,43%
Evor Games sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,88%	31,88%
Actum Games sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	71,43%	71,43%
MeanAstronauts S.A. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	23,69%	23,69%
Play2Chill S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,02%	30,93%
FROGVILLE GAMES sp. z o.o. ¹¹	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	31,75%	40,00%
Titan Gamez sp. z o.o. (d. Mobil Titans sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	43,47%	43,47%
IGNIBIT S.A. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	12,27%	12,27%
Rock Square Thunder sp. z o.o. ⁶	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	20,31%	-
IGNIBIT S.A. ⁷	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,64%	22,64%
Hyper Studio sp. z o.o. ⁵	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	33,00%
MeanAstronauts S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	42,65%	42,65%
Yeyuna sp. z o.o. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,33%	33,33%
Evor Games sp. z o.o. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,82%	33,82%
G11 S.A. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	40,00%	40,00%
ULTIMATE GAMES MARKETING S.A. ⁸	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	10,00%	10,00%
Woodland Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,09%	47,43%
EPICVR sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,75%	24,75%
GARLIC JAM S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	24,00%	24,00%
Silk Road Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	33,00%
DIGITAL MELODY GAMES sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,90%	51,90%
3R Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	32,73%	32,73%
Grande Games S.A. ¹⁰	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,91%	27,91%
CodeAddict S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,76%	25,00%

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

BINGLE GAMES sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	33,00%	-
1 spółki stowarzyszone z Ultimate Games S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Ultimate Games S.A.)				
2 spółka zależna lub stowarzyszona z Movie Games S.A.. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Movie Games S.A.)				
3 spółka zależna lub stowarzyszona z CreativeForge Games S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Creative Forge Games S.A.)				
4 spółka zależna od Sim Fabric S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Sim Fabric S.A.)				
5 spółka stowarzyszona z Ritual Interactive S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Ritual Interactvie S.A.)				
6 spółka stowarzyszona z Titan Gamez sp. z o.o. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Titan Gamez sp. z o.o.)				
7 Udział posiadany bezpośrednio przez PlayWay S.A.				
8 spółka stowarzyszona z Rockgame S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Rockgame S.A.)				
9 spółka stowarzyszona z Games Incubator S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Games Incubator S.A.)				
10 spółka stowarzyszona z Games Planet S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Games Planet S.A.)				
11 spółka stowarzyszona z Play2Chill S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Play2Chill S.A.)				

1.3. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

2. Przyjęte zasady rachunkowości

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

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

Rokiem obrotowym Jednostki jest rok kalendarzowy.

2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

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

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

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

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

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki w dniu 26 maja 2022 roku.

2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki oświadcza, iż skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Big Cheese Studio S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 31 marca 2022 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami

rachunkowości. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Spółki odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Jednostki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

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

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

2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Sporządzając skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe za 3 miesiące 2022 roku Spółka stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2021, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2022 roku:

- Zmiany do MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć” – aktualizacja referencji do Założeń Konceptyjnych;
- Zmiany do MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe” – przychody z produktów wyprodukowanych w okresie przygotowywania rzeczowych aktywów trwałych do rozpoczęcia funkcjonowania;
- Zmiany do MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe” – wyjaśnienia nt. kosztów ujemnych w analizie, czy umowa jest kontraktem rodzącym obciążenia;
- Roczny program poprawek 2018-2020 - poprawki zawierają wyjaśnienia oraz doprecyzowują wytyczne standardów w zakresie ujmowania oraz wyceny: MSSF 1 „Zastosowanie Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej po raz pierwszy”, MSSF 9 „Instrumenty finansowe”, MSR 41 „Rolnictwo” oraz do przykładów ilustrujących do MSSF 16 „Leasing”;
- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe” oraz zmiany do MSSF 17 (do stosowania po 1 stycznia 2023).

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów, zmian do standardów oraz nowej interpretacji, które według stanu na dzień 31 grudnia 2021 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

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

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

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 31 marca 2022 roku i obejmuje okres 3 miesięcy.

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

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2021 roku do 31 marca 2021 roku.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

2.6. Założenie kontynuacji działalności

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

3. Segmenty operacyjne

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

- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na platformy mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android,
- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na komputery typu PC oraz Mac.

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

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

4. Informacje geograficzne

Jednostka sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Google Play, App Store, Nintendo E-shop. Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych.

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

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

Produkty i usługi	01.01.2022 – 31.03.2022	Udział	01.01.2021 – 31.03.2021	Udział	Zmiana % r/r
Cooking Simulator Steam	3992	71,1%	3058	76,5%	
PS4	1070	19,1%	-	-	
Pozostałe usługi	555	9,9%	942	23,6%	
RAZEM:	5617		4000		

6. Istotni klienci

Klient	01.01.2022– 31.03.2022	Udział % w sprzedaży	01.01.2021 – 31.03.2021	Udział % w sprzedaży	Powiązania formalne z Spółką
Valve Corporation	3 992	71,1%	3 058	76,5%	Brak

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

Sony	1 070	19,1%	-	-	Brak
Pozostali	555	9,9%	942	23,6%	-
RAZEM:	5 617	100%	4 000	100%	

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

Jednostka nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2021.

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

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego tj. 31 marca 2022 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay	2 202 736	53,27%	2 202 736	53,27%
Leszek Lisowski	318 500	7,70%	318 500	7,70%
Pozostali	1 613 764	39,03%	1 613 764	39,03%
RAZEM:	4 135 000	100,00%	4 135 000	100,00%

Stan na dzień publikacji zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu tj. 30 maja 2022 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay	2 202 736	53,27%	2 202 736	53,27%
Leszek Lisowski	318 500	7,70%	318 500	7,70%
Pozostali	1 613 764	39,03%	1 613 764	39,03%
RAZEM:	4 135 000	100,00%	4 135 000	100,00%

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

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

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

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

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

Według najlepszej wiedzy Zarządu spółki Członkowie Rady Nadzorczej nie posiadali akcji na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego oraz na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu tj. 30 maja 2022 r.

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

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2022 roku nie toczyły się postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

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

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2022 roku Emitent nie udzielił żadnych poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

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

Brak takich informacji które nie zostały ujęte w raporcie.

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

W perspektywie I kwartału 2022 roku i kolejnych Emitent pragnie wskazać następujące czynniki jako mogące mieć wpływ na spodziewane wyniki:

Czynniki zewnętrzne:

- Znaczna zmienność kursu Dolara Amerykańskiego oraz Euro, w których to walutach Jednostka osiąga znaczącą część przychodów ze sprzedaży,
- Premiery konkurencyjnych gier,
- Wzrost stóp procentowych oraz zmniejszenie budżetów gospodarstw domowych na rozrywkę w tym gry komputerowe

Czynniki wewnętrzne:

- Promocje na produkty spółki, wysokość wyprzedaży oraz wolumen sprzedaży w kolejnych okresach
- Widoczność gier spółki na pierwszych stronach
- Przyjęcie kolejnych dodatków na nowe platformy w tym Xbox One oraz PS4,
- Udział w kolejnych kampaniach promocyjnych związanych z okresowymi świętami/ wydarzeniami popkultury.

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

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

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

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

4 stycznia 2022r. gra Cooking Simulator VR dostał najwyższe możliwe wyróżnienie platformy Steam – gra otrzymała nagrodę roku VR na platformie Steam.

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

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2022 roku nie wystąpiły zdarzenia o nietypowym charakterze, które miałyby istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe.

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

Sezonowość w działalności Spółki nie występuje.

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

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2022 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

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

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2022 roku nie miały miejsca zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach.

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

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2022 roku Spółka nie emitowała, nie dokonywała wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

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

W dniu 27.04.2022r. Zarząd spółki Big Cheese Studio S.A. podjął uchwałę w sprawie podziału zysku netto za rok obrotowy zakończony w dniu 31.12.2021r., w której Zarząd zwraca się do Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki o podział zysku netto Spółki za rok obrotowy w łącznej kwocie 12 409 468,37 zł tak aby:

- Na wypłatę dywidendy przeznaczona została kwota 8 021 900,00 zł co daje 1.94 zł na jedną akcję,
- Na kapitał zapasowy przeznaczona została kwota 4 387 568,37 zł

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

Nie dotyczy Spółki.

23. Instrumenty finansowe

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

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

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

Spółka nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

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

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

23.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej

Jednostka dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

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

Na dzień 31 marca 2022 roku i 31 grudnia 2021 roku Jednostka nie posiadała instrumentów finansowych wycenionych w wartości godziwej.

Na dzień 31 marca 2022 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.

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

Spółka nie posiada instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej.

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

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

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

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

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

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

Nie dotyczy Spółki.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

27. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2022 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2022 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

29. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

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

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

Spółka na dzień 31 marca 2022 roku nie była stroną żadnych umów kredytowych lub pożyczkowych.

Spółka nie posiadała zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek na dzień 31 marca 2022 roku.

31. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi

Transakcje z podmiotami powiązanymi kapitałowo przedstawione zostały w podziale na poszczególne podmioty. Poniżej przedstawiono stopień powiązania z osobami prawnymi będącymi podmiotami powiązanymi, z którymi Spółka zawarła transakcje sprawozdaniem finansowym.

Spółka nabyła usługi programistyczne do Woodland Games S.A. (spółka stowarzyszona od PlayWay S.A.) w łącznej kwocie 194 tys. zł.

Spółka nie dokonywała żadnych odpisów należności wątpliwych związanych z nierozliczonymi saldami należności od jednostek powiązanych.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi odbyły się na warunkach równorzędnych z tymi, które obowiązują w transakcjach zawartych na warunkach rynkowych.

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

Nie dotyczy Spółki

33. Informacja o wpływie rosyjskiej agresji na Ukrainie na działalność spółki

W związku z rosyjską inwazją na Ukrainę, spółka nie widzi ryzyka utraty wartości aktywów finansowych i niefinansowych, oceny utraty kontroli, czy ryzyka związanego z kontynuacją działalności.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

III. Wybrane dane objaśniające

1. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 31 marca 2022	Na dzień 31 grudnia 2021
półprodukty i produkcja w toku	2 080	1 472
produkty gotowe	791	1 623
RAZEM	2 871	3 094

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

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

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

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

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

W III kwartale 2021 roku Spółka odpisała koszty zaniechanej produkcji w kwocie 240 tys. zł. Spółka nie tworzyła odpisów aktualizujących, ponieważ zdaniem Zarządu, wartość netto możliwa do uzyskania pozostałych zapasów była wyższa od kosztów wytworzenia gier. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie klientów Spółki poszczególnymi tytułami, Zarząd spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży.

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

Zapasy nie stanowiły zabezpieczeń zobowiązań.

BIG CHEESE STUDIO S.A.

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

.....

...

Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 26 maja 2022 roku