

RAPORT PÓŁROCZNY

GAMES OPERATORS S.A.

za I półrocze 2023 roku

zawierający

- **skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Games Operators S.A. za 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2023 r. sporządzone według Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej,**
- **półroczne sprawozdanie Zarządu z działalności Emitenta.**

Warszawa, dnia 29 września 2023 roku

Spis treści

I. Wybrane dane finansowe	4
II. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe	5
1. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	6
3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	8
III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego Games Operators S.A. za I półrocze 2023 roku	9
1. Informacje ogólne o Emitencie	9
2. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	9
3. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	9
4. Przyjęte zasady rachunkowości	10
5. Nowe standardy i interpretacje	10
6. Wyjaśnienie różnicy w prezentacji danych	11
7. Segmenty operacyjne	12
7.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych	12
7.2. Informacje dotyczące obszarów geograficznych	12
7.3. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym	12
8. Komentarz objaśniający dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności	12
9. 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	13
10. 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	13
11. Informacje dotyczące emisji, wykupu i spłaty dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych	13
12. Informacja o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje	13
13. 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	13
14. Instrumenty finansowe	14
14.1. Aktywa finansowe	14
14.2. Zobowiązania finansowe	14
14.3. Hierarchia wartości godziwej instrumentów finansowych	15
15. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia	15
16. Informacja dotycząca zmiany klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów	15
17. Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu	15
18. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu	15
19. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw	16
20. Informacja o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego	16
21. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	16
22. Informacja o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	16
23. Informacja o istotnych zobowiązaniach z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych	16
24. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	16
25. Informacja o transakcjach ze stronami powiązanymi w I półroczu 2023 r.	17
25.1. Transakcje z osobami powiązanymi	17
25.2. Transakcje ze spółkami wchodzącymi w skład Grupy kapitałowej PlayWay S.A.	17
26. 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	17
27. Informacje na temat zmian sytuacji gospodarczej i warunków prowadzenia działalności, które mają istotny wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Spółki	17

28. 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.....	17
29. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	18
30. 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	18
31. Wybrane dane objaśniające.....	18
31.1. Środki pieniężne	18
31.2. Zapasy	18
31.3. Wartości niematerialne.....	19
IV. Półroczne sprawozdanie Zarządu z działalności.....	20
1. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego	20
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	23
3. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości realizacji wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie okresowym w stosunku do wyników prognozowanych	23
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 kcji, 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	23
5. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta na dzień przekazania raportu okresowego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób	24
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	24
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.....	24
8. Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	24
9. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących.....	24
10. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe.....	25
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	25
V. Oświadczenie Zarządu	25

Games Operators S.A.

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

I. Wybrane 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	1 950	3 476	423	749
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	508	1 571	110	338
EBITDA*	643	1 677	139	361
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	54	2 904	12	625
Zysk (strata) netto	(45)	2 663	(10)	574
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(482)	2 668	(105)	575
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	2 182	(614)	473	(132)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(110)	(92)	(24)	(20)
Przepływy pieniężne netto – razem	1 590	1 962	345	423
Liczba akcji na 30.06.	5 499 260	5 420 700	5 499 260	5 420 700
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR) za I półrocze	(0,01)	0,49	(0,00)	0,11
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR) na 30.06.	3,07	3,56	0,67	0,77
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	24 729	22 839	5 557	4 870
Aktywa trwałe	3 555	1 645	799	351
Aktywa obrotowe	21 173	21 194	4 758	4 519
Kapitał własny	16 894	20 008	3 796	4 266
Zobowiązania razem	7 835	2 831	1 761	604
Zobowiązania długoterminowe	790	597	178	127
Zobowiązania krótkoterminowe	7 045	2 234	1 583	476

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 rachunku zysków i strat oraz skróconego śródrocznego 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.

Games Operators S.A.

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

II. 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	1 950	3 476
Pozostałe przychody	28	12
Koszty działalności operacyjnej		
Zmiana stanu produktów	2 523	1 475
Amortyzacja	135	106
Usługi obce	1 730	2 071
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	1 880	1 134
Pozostałe koszty rodzajowe	63	71
Pozostałe koszty	185	9
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	508	1 571
Przychody finansowe	194	1 357
Koszty finansowe	648	24
- w tym odsetki od zobowiązań leasingowych	20	22
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	54	2 904
Podatek dochodowy	99	241
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(45)	2 663
<i>Działalność zaniechana</i>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
Zysk (strata) netto	(45)	2 663
Inne całkowite dochody	-	-
Całkowite dochody ogółem	(45)	2 663
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)		
Podstawowy	(0,01)	0,49
- z działalności kontynuowanej	(0,01)	0,49
- z działalności zaniechanej	-	-
Rozwodniony	(0,01)	0,49
- z działalności kontynuowanej	(0,01)	0,49
- z działalności zaniechanej	-	-

Games Operators S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe 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	Na dzień
	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022 OPUBLIKOWANE	31 grudnia 2022 SKORYGOWANE	30 czerwca 2022
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	3 555	1 645	1 645	1 498
Wartości niematerialne	1 649	51	51	33
Wartość firmy	138	138	138	138
Prawo do użytkowania aktywów	394	407	407	486
Rzeczowe aktywa trwałe	43	58	58	74
Nieruchomość inwestycyjna	605	610	610	614
Należności długoterminowe	118	99	99	98
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	609	282	282	54
Aktywa obrotowe	21 173	21 194	21 425	21 645
Zapasy	6 468	5 677	5 677	3 777
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	3 600	2 355	2 355	1 598
Należność z tytułu podatku dochodowego	392	-	230	313
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	10 713	9 124	9 124	15 957
Pozostałe aktywa finansowe krótkoterminowe	-	4 038	4 038	-
Aktywa obrotowe inne niż aktywa zaklasyfikowane jako przeznaczone do sprzedaży	21 173	21 194	21 425	21 645
Aktywa razem	24 729	22 839	23 070	23 143

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022 OPUBLIKOWANE	31 grudnia 2022 SKORYGOWANE	30 czerwca 2022
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Kapitał własny	16 894	20 008	20 238	19 323
Kapitał podstawowy	550	550	550	542
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej akcji	5 071	5 071	5 071	5 071
Kapitał z wyceny programu motywacyjnego	2 584	2 584	2 584	2 584
Zyski zatrzymane	8 690	11 804	12 034	11 126
- w tym zysk (strata) netto	(45)	3 341	3 571	2 663
Zobowiązania długoterminowe	790	597	597	534
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	569	323	323	162
Pozostałe rezerwy	-	-	-	19
Zobowiązanie z tytułu leasingu	221	274	274	353
Zobowiązania krótkoterminowe	7 045	2 234	2 234	3 287
Zobowiązanie z tytułu leasingu	185	155	155	149
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	6 859	2 080	2 080	3 138
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	7 045	2 234	2 234	3 287
Pasywa razem	24 729	22 839	23 070	23 143

Games Operators S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe 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 podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej akcji	Kapitał z wyceny programu motywacyjnego	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2023 roku	550	5 071	2 584	11 804	20 008
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	230	230
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	550	5 071	2 584	12 034	20 238
Całkowite dochody:	-	-	-	(45)	(45)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(45)	(45)
Wyplata dywidendy	-	-	-	(3 300)	(3 300)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	-	(3 345)	(3 345)
Stan na 30 czerwca 2023 roku	550	5 071	2 584	8 690	16 894

Na dzień 31 grudnia 2022 r.

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej akcji	Kapitał z wyceny programu motywacyjnego	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	542	5 071	2 584	10 848	19 045
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	542	5 071	2 584	10 848	19 045
Całkowite dochody:	-	-	-	3 341	3 341
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	3 341	3 341
Podwyższenie kapitału	8	-	-	-	8
Wyplata dywidendy	-	-	-	(2 385)	(2 385)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	8	-	-	955	963
Stan na 31 grudnia 2022 roku	550	5 071	2 584	11 804	20 008

Na dzień 30 czerwca 2022 r.

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej akcji	Kapitał z wyceny programu motywacyjnego	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	542	5 071	2 584	10 848	19 045
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	542	5 071	2 584	10 848	19 045
Całkowite dochody:	-	-	-	2 663	2 663
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	2 663	2 663
Wyplata dywidendy	-	-	-	(2 385)	(2 385)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	-	278	278
Stan na 30 czerwca 2022 roku	542	5 071	2 584	11 126	19 323

Games Operators S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe 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	54	2 904
Korekty	(413)	(205)
Amortyzacja	132	106
Odsetki przychodowe	(168)	-
Odsetki kosztowe	20	22
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	393	-
Zmiana stanu rezerw	16	-
Zmiana stanu zapasów	(790)	(1 470)
Zmiana stanu należności	(1 480)	1 148
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	1 464	(10)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(359)	2 699
Podatek dochodowy otrzymany (zapłacony)	(123)	(31)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(482)	2 668
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(1 618)	(614)
Otrzymane odsetki	168	-
Zamknięte lokaty	9 784	-
Otwarte lokaty	(6 152)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	2 182	(614)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	(90)	(70)
Zapłacone odsetki	(20)	(22)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(110)	(92)
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	1 590	1 962
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	1 590	1 962
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	9 124	13 995
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM	10 713	15 957
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego Games Operators S.A. za I półrocze 2023 roku

1. Informacje ogólne o Emitencie

Games Operators Spółka Akcyjna (dalej: „Emitent”, „Spółka”, „Jednostka”) powstała w wyniku przekształcenia spółki Games Operators sp. z o.o. w spółkę akcyjną na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki Games Operators sp. z o.o. z dnia 5 marca 2019 roku (akt notarialny Rep. A nr 1146/2019) sporządzonego przed notariuszem Jadwigą Zacharzewską w Kancelarii Notarialnej Jadwiga Zacharzewska Anna Niżyńska Notariusze spółka cywilna.

Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony.

Siedziba Spółki mieści się w Warszawie, przy ul. Bukowińskiej 22B, lok. 501

Postanowieniem Sądu Rejonowego Miasta Stołecznego Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Spółka została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS 0000786056.

Spółka posiada numer NIP 5272755761 oraz symbol REGON 363454286.

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

Podstawową działalnością Emitenta jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

Na dzień 30 czerwca 2023 roku skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

- **Zarząd:**
 - Bartłomiej Gajewski - Prezes Zarządu,
 - Jakub Ananicz - Członek Zarządu.
- **Rada Nadzorcza:**
 - Martyna Jagodzińska - Przewodnicząca Rady Nadzorczej,
 - Jakub Marszałkowski - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
 - Piotr Bator - Członek Rady Nadzorczej,
 - Piotr Karbowski - Członek Rady Nadzorczej,
 - Kamila Dulcka- Maksara - Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień publikacji niniejszego raportu skład organów Emitenta nie uległ zmianie.

2. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki oświadcza, iż skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe 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 danego skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego.

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

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

Dla danych prezentowanych w skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniu z sytuacji finansowej, skróconym śródrocznym jednostkowym 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 jednostkowym rachunku zysków i strat i skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniu z całkowitych dochodów oraz w skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2022 roku do 30 czerwca 2022 roku.

4. Przyjęte zasady rachunkowości

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 sprawozdaniu finansowym (za wyjątkiem zmian MSSF omówionych poniżej) i należy te dane czytać łącznie (patrz punkt III.8.7. rocznego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r., opublikowanego 28 lutego 2023 r.).

Rokiem obrotowym Jednostki jest rok kalendarzowy. Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w notach szczegółowych wskazano inaczej).

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

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

5. Nowe standardy i interpretacje

Sporządzając skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2023 r. Spółka stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego 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 Spółkę 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 niższych 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,

Games Operators S.A.

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

- 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 Spółki jest w trakcie analizy powyższych zmian i oceny ich wpływu na jednostkowe sprawozdanie finansowe Spółki.

6. Wyjaśnienie różnicy w prezentacji danych

Z końcem 2022 r. Spółka dokonała zmiany prezentacji danych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej, sprawozdaniu z całkowitych dochodów oraz sprawozdaniu z przepływów pieniężnych. W celu ujednoczenia prezentacji danych finansowych dokonano aktualizacji danych porównawczych na dzień 30 czerwca 2022 r. opublikowanych w raporcie za I półrocze 2022 r. zgodnie z poniższym:

- a) zmiany w skróconym śródrocznym sprawozdaniu z sytuacji finansowej

Opublikowane		Zaktualizowane	
Pozycja	Wartość	Pozycja	Wartość
Aktywa obrotowe			
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek powiązanych	350		
Należności z tytułu dostaw i usług	400	Należności z tytułu dostaw i usług oraz	1 598
Należności pozostałe	833	pozostałe	
Pozostałe aktywa	15		
Kapitał własny			
Kapitał własny	19 323	Kapitał własny	19 323
Kapitał podstawowy	542	Kapitał podstawowy	542
Kapitał zapasowy	15 398	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej akcji	5 071
Kapitał z wyceny programu motywacyjnego	2 584	Kapitał z wyceny programu motywacyjnego	2 584
Zyski zatrzymane	799	Zyski zatrzymane	11 126
- w tym zysk (strata) netto	2 663	- w tym zysk (strata) netto	2 663
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	235		
Zobowiązania pozostałe	2 637	Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz	3 138
Bierne rozliczenia międzyokresowe	267	pozostałe	

Zmiany prezentacyjne dokonane w ramach kapitału własnego zostały odzwierciedlone w skróconym śródrocznym jednostkowym zestawieniu zmian w kapitale własnym.

- b) zmiany w skróconym śródrocznym sprawozdaniu z całkowitych dochodów

Opublikowane		Zaktualizowane	
Pozycja	Wartość	Pozycja	Wartość
Przychody		Przychody	
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	3 476	Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	3 476
Zmiana stanu produktów	1 475	Pozostałe przychody	12
Pozostałe przychody	12		
Koszty działalności operacyjnej		Koszty działalności operacyjnej	
Amortyzacja	106	Zmiana stanu produktów	1 475
Usługi obce	2 071	Amortyzacja	106
Wynagrodzenia	990	Usługi obce	2 071
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	144	Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	1 134
Pozostałe koszty rodzajowe	71	Pozostałe koszty rodzajowe	71
Pozostałe koszty	9	Pozostałe koszty	9

c) zmiany w skróconym śródrocznym sprawozdaniu z przepływów pieniężnych

Opublikowane		Zaktualizowane	
Pozycja	Wartość	Pozycja	Wartość
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	96	Zmiana stanu należności	1 148
Zmiana stanu należności	1 052		

7. Segmenty operacyjne**7.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych**

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 niniejszym 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.

7.2. Informacje dotyczące obszarów geograficznych

Spółka sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Google Play, App Store,. 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.

7.3. 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
Segment gier na PC - sprzedaż gier (Steam i inne sklepy), praw do gier, assetów, wykonywanie gier na zlecenie i inne usługi	1 463	75,0%	2 839	81,7%
Segment gier mobilnych – sprzedaż aplikacji mobilnych, usług reklamowych i innych na Google Play i iTunes (Apple)	308	15,8%	459	13,2%
Segment gier konsolowych – Sprzedaż gier na konsole PS4, XBOX, Nintendo Switch	129	6,6%	177	5,1%
Inne / pozostałe	50	2,6%	1	0,0%
Razem:	1 950	100,0%	3 476	100,0%

8. Komentarz objaśniający dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności

W profilu działalności Spółki nie występuje zjawisko sezonowości ani cykliczności.

9. 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 ramach skróconego śródrocznego sprawozdania z przepływów pieniężnych, w przepływach pieniężnych z działalności inwestycyjnej zaprezentowano istotne wartościowo „Inne wpływy inwestycyjne” oraz „Inne wydatki inwestycyjne”. Inne wydatki inwestycyjne o wartości 6 152 tys. zł stanowią lokaty założone na okres powyżej 3 miesięcy. Inne wpływy inwestycyjne w wysokości 9 784 tys. zł stanowią wartość zakończonych lokat, które założone zostały na okres powyżej 3 miesięcy. Na dzień 30 czerwca 2023 r. Spółka nie posiada lokat z terminem powyżej 3 miesięcy, które w sprawozdaniu finansowym stanowiłyby „Pozostałe aktywa finansowe krótkoterminowe”.

W prezentowanym okresie śródrocznym nie występowały inne nietypowe pozycje ze względu na rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

10. 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 31 grudnia 2022	Zmniejszenie	Zwiększenie	Na dzień 30 czerwca 2023
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	282	-	327	609
Odpisy aktualizujące wartość zapasów	-	-	118	118
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	323	-	246	569
Rezerwa na przychody ze sprzedaży gier*	1 311	-	1 275	2 586
Rezerwa na niewykorzystane urlopy*	48	-	-	48
Inne rezerwy*	71	-	16	87

*rezerwy ujęte w ramach pozycji „Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe”

Dodatkowo, w I półroczu 2023 r., zgodnie z MSSF 16 „Leasing” dokonano aktualizacji (zwiększenia) wartości „Zobowiązania z tyt. leasingu” oraz „Prawa do użytkowania aktywów” o 82 tys. zł w związku z coroczną waloryzacją czynszu wynikającego z umowy najmu zawartej dnia 26 czerwca 2020 r. z Lighthouse Properties sp. z o.o.

11. Informacje dotyczące emisji, wykupu i spłaty dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych

Nie dotyczy.

12. 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. Spółka nie wypłacała dywidendy. W dniu 23.06.2023 r. ZWZ podjęło uchwałę nr 8/2023 w sprawie podziału zysku netto za rok obrotowy 2022 oraz ustalenia dnia dywidendy i terminu jej wypłaty. Dzień dywidendy ustalono na dzień 3 lipca 2023 roku, zaś termin wypłaty dywidendy na dzień 14 lipca 2023 roku. ZWZ przeznaczyło na wypłatę dywidendy kwotę 3 299 556,00 zł, co daje kwotę 0,60 zł na jedną akcję.

13. 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

27.07.2023 premiera gry Delivery Inc. na platformie STEAM

28.07.2023 zawarcie z Noobz from Poland S.A. umowy o współpracy w zakresie preprodukcji gry Total Tank World

03.08.2023 rozwiązanie z Maximum Games umowy wydawniczej dotyczącej gry Yet Another Fantasy Title

11.08.2023 objęcie 1.000.000 (jeden milion) akcji, stanowiących 25% udziałów w kapitale zakładowym spółki Desert Shrimp Games Inc.

Games Operators S.A.

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

14. Instrumenty finansowe

14.1. Aktywa finansowe

Aktywa finansowe	Na dzień 30 czerwca 2023 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
Aktywa trwałe	-	-	118	118
Kaucje	-	-	118	118
Aktywa obrotowe	-	-	15 931	15 931
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	5 218	5 218
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	10 713	10 713
Razem:	-	-	16 049	16 049

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 trwałe	-	-	99	99
Kaucje	-	-	99	99
Aktywa obrotowe	-	-	15 517	15 517
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	2 355	2 355
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	9 124	9 124
Lokaty (z terminem powyżej 3 miesięcy)	-	-	4 038	4 038
Razem:	-	-	15 615	15 615

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	-	-	98	98
Kaucje	-	-	98	98
Aktywa obrotowe	-	-	17 556	17 556
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	1 598	1 598
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	15 957	15 957
Razem:	-	-	17 654	17 654

14.2. 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	-	-	221	221
Zobowiązanie z tytułu leasingu	-	-	221	221
Zobowiązania krótkoterminowe	-	-	7 045	7 045
Zobowiązanie z tytułu leasingu	-	-	185	185
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	6 859	6 859
Razem:	-	-	7 265	7 265

Games Operators S.A.

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

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	-	-	274	274
Zobowiązanie z tytułu leasingu	-	-	274	274
Zobowiązania krótkoterminowe	-	-	2 234	2 234
Zobowiązanie z tytułu leasingu	-	-	155	155
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	2 080	2 080
Razem:	-	-	2 508	2 508

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	-	-	353	353
Zobowiązanie z tytułu leasingu	-	-	353	353
Zobowiązania krótkoterminowe	-	-	3 287	3 287
Zobowiązanie z tytułu leasingu	-	-	149	149
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	3 138	3 138
Razem:	-	-	3 640	3 640

14.3. Hierarchia wartości godziwej instrumentów finansowych

Spółka na dzień 30 czerwca 2023 r. nie posiada aktywów finansowych wycenianych wg wartości godziwej przez wynik finansowy lub przez pozostałe całkowite dochody.

Spółka 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 Spółka nie dokonała przesunięć między poszczególnymi poziomami hierarchii wartości godziwej instrumentów finansowych.

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

W I półroczu 2023 r. nie wystąpiła zmiana metody ustalania wartości godziwej wycenianych instrumentów finansowych.

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

W I półroczu 2023 r. nie wystąpiła zmiana klasyfikacji aktywów finansowych.

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

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

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

W I półroczu 2023 r. Spółka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów.

Games Operators S.A.

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

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

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2022	Zmniejszenie	Zwiększenie	Na dzień 30 czerwca 2023
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	323	-	246	569
Rezerwa na przychody ze sprzedaży gier*	1 311	-	1 275	2 586
Rezerwa na niewykorzystane urlopy*	48	-	-	48
Inne rezerwy*	71	-	16	87

*rezerwy ujęte w ramach pozycji „Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe”

20. Informacja o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2022	Zmiana wartości	Na dzień 30 czerwca 2023
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego od:	282	327	609
Niewypłacone wynagrodzenia	8	13	21
Składki ZUS pracodawcy niezapłacone w terminie	2	7	9
Odpisy aktualizujące wartość zapasów	-	22	22
Utworzone rezerwy na niewykorzystane urlopy	9	-	9
Utworzone pozostałe rezerwy kosztowe	14	-	14
Rezerwa na przychody ze sprzedaży gier	249	284	533
Rezerwa na odroczonego podatku dochodowego od:	323	247	569
Wynagrodzenia aktywowane w ramach wartości tworzonych gier	323	247	569

21. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I półroczu 2023 r. Spółka nie była stroną postępowań sądowych.

22. Informacja o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

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

23. Informacja o istotnych zobowiązaniach z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych

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

24. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W pierwszym półroczu 2023 r. Spółka dokonała korekty błędów poprzednich okresów, związanych z kalkulacją podatku CIT za rok 2022. Poniżej przedstawiono wpływ korekty na poszczególne elementy sprawozdania finansowego za rok 2022:

- a) Sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień 31 grudnia 2022 OPUBLIKOWANE PLN '000	KOREKTA PLN '000	Na dzień 31 grudnia 2022 PO KOREKCIE PLN '000
Aktywa obrotowe	21 194	230	21 425
Należność z tytułu podatku dochodowego	-	230	230
Aktywa razem	22 839	230	23 070

Games Operators S.A.

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

PASYWA	Na dzień 31 grudnia 2022 OPUBLIKOWANE PLN '000	KOREKTA PLN '000	Na dzień 31 grudnia 2022 PO KOREKCIE PLN '000
Razem kapitał własny	20 008	230	20 238
Zyski zatrzymane	11 804	230	12 034
- w tym zysk (strata) netto	3 341	230	3 571
Pasywa razem	22 839	230	23 070

b) Sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

Jednostkowe sprawozdanie z zysków lub strat i innych całkowitych dochodów	Od 01.01.2022 do 31.12.2022 OPUBLIKOWANE PLN '000	KOREKTA PLN '000	Od 01.01.2022 do 31.12.2022 PO KOREKCIE PLN '000
Podatek dochodowy	303	(230)	73
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	3 341	230	3 571
Zysk (strata) netto	3 341	230	3 571
Całkowite dochody ogółem	3 341	230	3 571
Zysk (strata) netto na jedną akcję	0,61	0,04	0,65
Zwykły za okres obrotowy	0,61	0,04	0,65
Rozwodniony za okres obrotowy	0,61	0,04	0,65

25. Informacja o transakcjach ze stronami powiązаныmi w I półroczu 2023 r.

25.1. Transakcje z osobami powiązаныmi

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

25.2. Transakcje ze spółkami wchodzącymi w skład Grupy kapitałowej PlayWay S.A.

Zgodnie z MSR 24 powiązanie z jednostką dominującą oraz jednostkami zależnymi Grupy kapitałowej PlayWay S.A wynika z faktu, iż Games Operators S.A. jest jednostką stowarzyszoną PlayWay S.A.

Sprzedający	Status w Grupie PlayWay	Nabywca	Status w Grupie PlayWay	Wartość transakcji
Games Operators S.A.	Jednostka stowarzyszona	Code Horizon S.A.	Jednostka zależna	43

26. 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

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

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

W I półroczu 2023 r. nie wystąpiły.

28. 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.

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

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania finansowego Spółka posiada zobowiązanie warunkowe dotyczące weksla in blanco wraz z deklaracją wekslową, wystawionego w imieniu Spółki Games Operators. Weksel in blanco wraz deklaracją wekslową został wystawiony w dniu 26 maja 2023 roku, jako zabezpieczenie umowy z dnia 19.05.2023 r. o dofinansowanie projektu pt.: "Opracowanie zaawansowanych algorytmów do budowania sztucznej inteligencji generowania świata gry w oparciu o podstawowe dane z map przy wykorzystaniu metod uczenia przez wzmocnienie na potrzeby innowacyjnych modułów w grze o roboczym tytule Urban Warfare" w ramach Poddziałania 1.1.1 Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego. Zabezpieczenie ustanawiane jest na okres realizacji Projektu oraz na okres trwałości Projektu, do kwoty dofinansowania tj. 2 917 419,00 zł

30. 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

Nie dotyczy.

31. Wybrane dane objaśniające**31.1. Środki pieniężne**

Środki pieniężne i ich ekwiwalenty stanowią najistotniejszą pozycję majątku Spółki (na dzień 30 czerwca 2023 r. udział w sumie bilansowej stanowił 43,3%).

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2023	Na dzień 31 grudnia 2022	Na dzień 30 czerwca 2022
Środki pieniężne na rachunkach bankowych	2 732	2 757	15 957
Lokaty bankowe (do 3 miesięcy)	7 981	6 367	-
Razem środki pieniężne i ich ekwiwalenty brutto	10 713	9 124	15 957
<i>Odpis na oczekiwane straty kredytowe</i>	-	-	-
Razem środki pieniężne i ich ekwiwalenty netto	10 713	9 124	15 957
<i>- w tym środki o ograniczonej możliwości dysponowania</i>	-	-	-

Zasady rachunkowości:

„Środki pieniężne i ich ekwiwalenty” zaliczają się do kategorii aktywów finansowych wycenianych wg zamortyzowanego kosztu. Obejmują one depozyty bankowe płatne na żądanie, inne krótkoterminowe inwestycje z pierwotnym terminem wymagalności do 3 miesięcy (licząc od dnia ich założenia), o dużej płynności, łatwo wymienialne na określone kwoty środków pieniężnych oraz nienarażone na istotną zmianę wartości godziwej. Środki pieniężne zgromadzone na rachunkach VAT Spółka klasyfikuje jako ekwiwalenty oraz środki o ograniczonej możliwości dysponowania, z uwagi na występujące ograniczenia regulacyjne w zakresie regulowania bieżących zobowiązań za pomocą środków zgromadzonych na tych rachunkach, jak również zasilania nimi pozostałych rachunków bieżących (konieczne złożenie odpowiedniego wniosku do Urzędu Skarbowego).

31.2. Zapasy

Zapasy stanowią drugą co do wielkości pozycję majątku Spółki (na dzień 30 czerwca 2023 r. udział w sumie bilansowej stanowił 26,2%).

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2023	Na dzień 31 grudnia 2022	Na dzień 30 czerwca 2022
Półprodukty i produkcja w toku	6 456	5 652	3 736
Produkty gotowe	12	26	40
Razem:	6 468	5 677	3 777

Zasady rachunkowości:

Wartość początkowa (koszt) zapasów obejmuje wszystkie koszty (nabycia, wytworzenia i inne) poniesione w związku z doprowadzeniem zapasów do ich aktualnego miejsca i stanu. Cena nabycia zapasów obejmuje cenę zakupu powiększoną o cła importowe i inne podatki (niemożliwe do późniejszego odzyskania od władz podatkowych), koszty transportu, załadunku, wyładunku i inne koszty bezpośrednio związane z pozyskaniem zapasów, pomniejszoną o upusty, rabaty i inne podobne zmniejszenia. Zapasy wycenia się w wartości początkowej (cenie nabycia lub koszcie wytworzenia) lub w cenie sprzedaży netto w zależności od tego, która z nich jest niższa. Cena sprzedaży netto odpowiada oszacowanej cenie sprzedaży pomniejszonej o wszelkie koszty konieczne do zakończenia produkcji oraz koszty doprowadzenia zapasów do sprzedaży lub znalezienia nabywcy. W odniesieniu do zapasów koszt ustala się stosując metodę „pierwsze weszło, pierwsze wyszło” (FIFO). Produkcja w toku obejmuje tworzenie gier. Wycena w księgach oparta jest o koszt 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. W przypadku projektów, dla których możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących przychodów ze sprzedaży określa się współczynnik, na podstawie którego rozliczana jest wartość tych projektów w koszty proporcjonalnie do ich sprzedaży. Współczynnik obliczony jest na podstawie wartości nakładów ukończonego projektu (ujętych jako Produkty gotowe) w stosunku do szacowanych przyszłych przychodów ze sprzedaży. W przypadku projektów, dla których nie jest możliwe określenie wiarygodnych szacunków dotyczących przychodów ze sprzedaży i na tej podstawie określenie współczynnika do rozliczania kosztów - przychody i koszty rozliczane są w stosunku 1:1. 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. 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.

31.3. Wartości niematerialne

Emitent w I półroczu 2023 r. rozpoczął prace nad projektem "Opracowanie zaawansowanych algorytmów do budowania sztucznej inteligencji generowania świata gry w oparciu o podstawowe dane z map przy wykorzystaniu metod uczenia przez wzmocnienie na potrzeby innowacyjnych modułów w grze o roboczym tytule Urban Warfare". 19 maja 2023 roku Spółka podpisała umowę z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju o dofinansowanie projektu w ramach Poddziałania 1.1.1 Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego. Całkowity koszt realizacji Projektu wynosi 5 232 210,00 zł (słownie: pięć milionów dwieście trzydzieści dwa tysiące dwieście dziesięć złotych). Na warunkach określonych w Umowie, Instytucja Pośrednicząca przyznaje Beneficjentowi dofinansowanie w kwocie nie przekraczającej 2 917 419,00 zł (słownie: dwa miliony dziewięćset siedemnaście tysięcy czterysta dziewiętnaście złotych), co stanowi 55,76% całkowitych wydatków kwalifikujących się do objęcia wsparciem w ramach Projektu. Celem projektu jest: opracowanie innowacyjnego narzędzia do tworzenia gier umożliwiającego generowanie świata gry w oparciu o podstawowe dane z map przy wykorzystaniu metod uczenia przez wzmocnienie. Powstały rezultat prac B+R zostanie docelowo zaimplementowany w silniku do gry o roboczym tytule Urban Warfare oraz Infection Free Zone vs AI.

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2023	31 grudnia 2022	30 czerwca 2022
Wartości niematerialne w toku wytwarzania	1 618	-	-
Prawa do gier	10	21	33
Znaki towarowe	21	30	-
Razem:	1 649	51	33

Zasady rachunkowości:

Wartości niematerialne są ujmowane, jeżeli jest prawdopodobne, że w przyszłości spowodują one wpływ do Jednostki 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 w toku wytwarzania stanowią prace rozwojowe w toku.

Nakłady na prace rozwojowe ujmowane są jako:

- koszty okresu, gdy nie spełniają definicji aktywów zgodnie z MSR/MSSF, lub
- składnik wartości niematerialnych, gdy spełnione są kryteria aktywowania zgodnie z MSR 38 „Wartości niematerialne”.

Wartości niematerialne są amortyzowane liniowo w okresie odpowiadającym szacowanemu okresowi ich ekonomicznej użyteczności. Wartość amortyzacji wartości niematerialnych odnosi się w 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.

IV. Półroczne sprawozdanie Zarządu z działalności

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

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Spółka współpracuje z kilkunastoma zespołami deweloperskimi w oparciu o umowy cywilnoprawne, a łącznie nad produktami Spółki pracuje kilkadziesiąt osób. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki. Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób. Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Games Operators S.A.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. W związku z ograniczoną przewidywalnością sukcesu rynkowego produktów zabezpieczenie przed opisywanym ryzykiem jest dla Spółki utrudnione. Spółka bada rynek, prowadzi działania promujące swoją markę oraz analizuje trendy rynkowe oraz upodobania grupy docelowej odbiorców gier w celu zwiększenia szans na sukces rynkowy danego produktu.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Spółka stara się dywersyfikować strumienie przychodów związanych ze sprzedażą gier komputerowych na trzech poziomach:

- dywersyfikacja kanałów sprzedaży
- dywersyfikacja geograficzna strumieni sprzedaży
- dywersyfikacja portfela gier

Na główne kanały sprzedaży składają się:

- sprzedaż gier na platformie Steam
- sprzedaż gier na konsolach
- sprzedaż gier mobilnych
- przychody od zewnętrznych wydawców

Pomimo zdywersyfikowanych źródeł przychodów głównym kanałem sprzedaży produktów Spółki pozostaje platforma Steam co może rodzić szereg ryzyk związanych z uzależnieniem od jednego odbiorcy.

Na poziomie geograficznym głównymi rynkami są USA, Chiny oraz UE. Geograficzna struktura przychodów jest odzwierciedleniem globalnej struktury rynku gier, na który Spółka nie ma wpływu. Ryzyko związane z brakiem dostępności gry na jednym z kluczowych rynków Spółka ocenia jako umiarkowane.

Na poziomie dywersyfikacji produktowej Spółka stale dywersyfikuje portfel sprzedawanych gier, natomiast większość przychodów jest generowana przez 3 największe produkcje.

Czynnik ryzyka związany z umiarkowaną dywersyfikacją struktur przychodów może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji Spółki. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę

Ryzyko walutowe

Mając na uwadze, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowanie większość przychodów osiąganych ze sprzedaży gier jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walut. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów USD/PLN oraz EUR/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Wahania walut mogą zmniejszać wartość należności Spółki lub zwiększać jej wartość zobowiązań, powodując powstanie różnic kursowych obciążających wynik finansowy Spółki. Spółka posiada procedury monitorowania kursów walut, mające na celu umożliwienie modyfikacji cen produktów w sytuacji, gdy zmiana kursu waluty jest na tyle duża, że marża uzyskiwana na przedmiotowych produktach nie osiąga oczekiwanego zakresu. Ponadto Spółka nie stosuje instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko walutowe. Nie ma pewności, że stosowane w Spółce metody ograniczania istniejącego ryzyka walutowego poprzez stosowanie wybranych instrumentów okażą się w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka ma wpływ na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

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

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów Spółki duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier Spółki. Jednocześnie Spółka nie ma wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gry Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu. W dotychczasowej działalności Spółki zdarzały się sytuacje, kiedy operatorzy App Store i Google Play nie promowali produktów Spółki, mimo wprowadzania ciekawych i dopracowanych produkcji, co nie wpłynęło na sytuację finansową oraz wyniki Spółki. Emitent nie wyklucza jednak, że opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji w przyszłości. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Spółka planuje również dystrybucję gier na terenie Europy, Ameryki Północnej i niektórych krajów Azji w wersji pudełkowej przy użyciu wydawców zewnętrznych.

W sytuacji, gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

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

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywanych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się niską przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Emitenta nie będą się wpisywać. Podobnie nowy produkt Emitenta, stworzony z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów, może nie zostać dobrze przyjęty ze względu na nagłą zmianę

trendów. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Emitenta, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gusta konsumentów. Pomimo monitorowania działań podmiotów konkurencyjnych oraz analizy najnowszych badań naukowych przez Spółkę wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki oraz przyczynić się do zmniejszenia wartości akcji Spółki. Ryzyko może mieć nagły i negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji Spółki. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta.

Ryzyko konkurencji

Spółka działa na rynku gier komputerowych (dostępnych na PC oraz konsole) oraz mobilnych aplikacji, który jest rynkiem wysoce konkurencyjnym. Kluczową rolę odgrywa dostęp do najnowszych technologii i ciągła dbałość o optymalizację kosztów. Dodatkowo na polskim rynku konkurencję dla Spółki stanowią światowi producenci gier, którzy korzystając z efektu skali i dotychczasowych doświadczeń, są w stanie oferować konkurencyjne produkty. Ze względu na profil oraz szeroki zasięg geograficzny działalności, Spółka do grona swoich konkurentów zalicza szereg podmiotów zajmujących się tworzeniem gier w Polsce i na świecie. W celu zapobiegania ewentualnym skutkom ryzyka konkurencji, Spółka dokłada wszelkiej staranności w procesie produkcji nowych gier, korzystając z najnowocześniejszych technologii, co bezpośrednio wpływa na atrakcyjność produktów oraz wzrost sprzedaży. Spółka nie ma jednak wpływu na wybory klientów oraz ich upodobania konsumpcyjne.

Model biznesowy spółek z branży gamingowej opiera się na dostępie do najbardziej wykwalifikowanych i doświadczonych pracowników i współpracowników lub całych zespołów deweloperskich. Z punktu widzenia Spółki fundamentalne jest pozyskanie odpowiedniej ilości wykwalifikowanych i doświadczonych pracowników i współpracowników w celu realizacji projektów w zakresie tworzenia gier, a w konsekwencji spełnianiu założeń biznesowych Spółki. Z tego samego powodu kluczowe dla Spółki jest utrzymanie obecnie posiadanych zasobów ludzkich. W przypadku nasilenia konkurencji Spółka może zostać zmuszona do poniesienia dodatkowych nakładów w celu utrzymania swojej pozycji rynkowej. W konsekwencji duża konkurencja na rynku może mieć istotny, niekorzystny wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową, wyniki oraz cenę akcji Spółki. W związku z wysoce konkurencyjnym poziomem rynku gamingowego Spółka nieustannie (w zmiennym zakresie) narażona jest na ryzyko konkurencji. Ponadto Spółka nie ma wpływu na wybory klientów, ich upodobania konsumpcyjne oraz trendy występujące w branży. Nie można wykluczyć, że w przyszłości powyższy czynnik ryzyka będzie miał znacznie silniejszy wpływ niż obecnie, w chwili dokonywania jego oceny. Na podstawie oceny obserwacji i badania branży gamingowej oraz jej dynamicznego rozwoju, opisany powyżej czynnik ryzyka obecnie nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę, jednak nie można wykluczyć jego wystąpienia w przyszłości.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Taki przypadek generuje dodatkowo ryzyko zwiększenia budżetu na produkcję gry, w celu zminimalizowania skutków opóźnienia procesu ukończenia gry. Ponadto ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier jest większe w przypadku, gdy nad grą pracuje

zewewnętrzny zespół deweloperski niż w sytuacji, gdy prace nad tytułem prowadzone są przez wewnętrznych pracowników i współpracowników Spółki. Nietrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Spółki oraz opóźnienie przychodów związanych z grą. W celu dywersyfikacji ryzyka Spółka zamierza prowadzić swoją działalność w oparciu o kilka podstawowych tytułów produktów.

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz wyniki finansowe, w efekcie przyczyniając się do obniżenia cen akcji Spółki. Nielegalne rozpowszechnianie gier jest powszechnym problemem, wpływającym negatywnie na światowy rynek gier komputerowych. Na obecną chwilę nie stworzono w pełni skutecznego narzędzia, które zapobiegłoby nielegalnemu kopiowaniu gier oraz aplikacji mobilnych. Spółka zabezpiecza swoje produkty przed nielegalnymi pobraniami oraz rozpowszechnianiem poprzez zastosowanie istniejących technologii oraz korzysta z usług podmiotu zewnętrznego, który zapewnia ochronę przed piractwem. Mając na uwadze ciągły rozwój technologiczny, w tym powstanie programów komputerowych, umożliwiających nielegalne pobieranie gier, Spółka nie może zapewnić, że stosowane przez niego zabezpieczenia oraz świadczona przez jednostkę zewnętrzną usługa są w pełni skuteczne. Ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji Spółki. Spółka nie ma wiedzy oraz nie potrafi oszacować nielegalnych udostępnień swoich produktów. Istnieje prawdopodobieństwo, że niniejszy czynnik ryzyka może mieć wpływ na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz jej wyniki finansowe. Opisany powyżej czynnik nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę

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

Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

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

Spółka nie publikowała prognoz finansowych.

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 publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 29 września 2023 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Bartłomiej Gajewski	2 278 150	41,43 %	2 278 150	41,43 %
Jakub Ananicz	115 010	2,09 %	115 010	2,09 %
PlayWay S.A.	2 001 000	36,39 %	2 001 000	36,39 %
Pozostali	1 105 100	20,09 %	1 105 100	20,09 %
Razem:	5 499 260	100,00 %	5 499 260	100,00 %

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 30 maja 2023 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Bartłomiej Gajewski	2 286 150	41,57 %	2 286 150	41,57 %
Jakub Ananicz	117 010	2,13 %	117 010	2,13 %
PlayWay S.A.	2 001 000	36,39 %	2 001 000	36,39 %
Pozostali	1 095 100	19,91 %	1 095 100	19,91 %
Razem:	5 499 260	100,00 %	5 499 260	100,00 %

Games Operators S.A.

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

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

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

Akcjonariusz	Stanowisko w Games Operators S.A.	Spółka, której akcje zostały objęte	Liczba akcji/ udziałów	Udział w ogólnej liczbie głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Bartłomiej Gajewski	Prezes zarządu	Games Operators S.A.	2 278 150	41,43 %	2 278 150	41,43 %
Jakub Ananicz	Członek zarządu	Games Operators S.A.	115 010	2,09 %	115 010	2,09 %

Ilość akcji posiadanych przez Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 30 maja 2023 r.:

Akcjonariusz	Stanowisko w Games Operators S.A.	Spółka, której akcje zostały objęte	Liczba akcji/ udziałów	Udział w ogólnej liczbie głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Bartłomiej Gajewski	Prezes zarządu	Games Operators S.A.	2 286 150	41,57 %	2 286 150	41,57 %
Jakub Ananicz	Członek zarządu	Games Operators S.A.	117 010	2,13 %	117 010	2,13 %

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 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 nie udzielał 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 zewnętrzne:

- Znaczna zmienność kursu Dolara Amerykańskiego oraz Euro, w których to walutach Jednostka osiąga znaczącą część przychodów ze sprzedaży,
- Premiery konkurencyjnych gier, oraz ich ilość,
- Ilość nowych zespołów deweloperskich, chcących wejść do struktury Emitenta.

Czynniki wewnętrzne:

- Liczne nowe premiery gier oraz ich przyjęcie przez rynek,
- Kontrakty z wydawcami na najważniejsze gry Spółki,
- Budowanie zainteresowania kluczowymi grami Spółki.

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

W okresie sprawozdawczym nie odnotowano istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta

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

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 roku nie wystąpiły zdarzenia o nietypowym charakterze, które miałyby istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe.

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.

V. Oświadczenie Zarządu

Oświadczamy, że wedle naszej najlepszej wiedzy skrócone śródroczne jednostkowe 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 oraz że półroczne sprawozdanie z działalności Emitenta zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Emitenta, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

Za Zarząd:

Bartłomiej Gajewski

Prezes Zarządu

Jakub Ananicz

Członek Zarządu