

# **RAPORT PÓŁROCZNY**

## **GAMES OPERATORS S.A.**

**za I półrocze 2024 roku**

**zawierający**

- skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Games Operators S.A. za 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2024 r. sporządzone według Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej,
- półroczne sprawozdanie Zarządu z działalności Emitenta.

**Warszawa, dnia 27 września 2024 roku**

## Spis treści

<b>I. Wybrane dane finansowe .....</b>	<b>4</b>
<b>II. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe .....</b>	<b>5</b>
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
<b>III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego Games Operators S.A. za I półrocze 2024 roku .....</b>	<b>9</b>
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. Wpływ zmian standardów MSSF na skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe .....	10
6. Segmenty operacyjne .....	11
6.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych .....	11
6.2. Informacje dotyczące obszarów geograficznych .....	11
6.3. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym .....	12
7. Komentarz objaśniający dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności .....	12
8. 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 .....	12
9. 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 .....	12
10. Informacje dotyczące emisji, wykupu i spłaty dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych .....	12
11. Informacja o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje .....	12
12. 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
13. Instrumenty finansowe .....	13
13.1. Aktywa finansowe .....	13
13.2. Zobowiązania finansowe .....	14
13.3. Hierarchia wartości godziwej instrumentów finansowych .....	14
14. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia .....	14
15. Informacja dotycząca zmiany klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów .....	15
16. Informacja o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwrócenie takiego odpisu .....	15
17. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu .....	15
18. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw .....	15
19. Informacja o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego .....	15
20. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych .....	15
21. Informacja o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych .....	15
22. Informacja o istotnych zobowiązaniach z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych .....	15
23. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów .....	16
24. Informacja o transakcjach ze stronami powiązanymi w I półroczu 2024 r. ....	16
24.1. Transakcje z osobami powiązanymi .....	16
24.2. Transakcje ze spółkami wchodzącymi w skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. ....	16
25. 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 .....	16
26. Informacje na temat zmian sytuacji gospodarczej i warunków prowadzenia działalności, które mają istotny wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Spółki .....	16
27. 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 .....	16

28. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego .....	16
29. 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 16	
30. Wybrane dane objaśniające .....	16
30.1. Środki pieniężne .....	16
30.2. Zapasy .....	17
30.3. Wartości niematerialne .....	18
<b>IV. Półroczne sprawozdanie Zarządu z działalności .....</b>	<b>19</b>
1. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego .....	19
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 .....	24
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 .....	24
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 .....	24
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 .....	25
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 .....	25
8. Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału .....	25
9. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących .....	25
10. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe .....	26
11. 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 .....	26
12. 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 .....	26
<b>V. Oświadczenie Zarządu .....</b>	<b>26</b>

## Games Operators S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### I. Wybrane dane finansowe

Wyszczególnienie	od 01.01.2024	od 01.01.2023	od 01.01.2024	od 01.01.2023
	do 30.06.2024	do 30.06.2023	do 30.06.2024	do 30.06.2023
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	19 960	1 950	4 630	423
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	10 391	508	2 410	110
EBITDA*	10 727	643	2 488	139
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	10 608	54	2 461	12
Zysk (strata) netto	8 437	(45)	1 957	(10)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	10 028	(482)	2 326	(105)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(7 270)	2 182	(1 686)	473
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(105)	(110)	(24)	(24)
Przepływy pieniężne netto – razem	2 653	1 590	615	345
Liczba akcji na koniec okresu	5 499 260	5 499 260	5 499 260	5 499 260
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	1,53	(0,01)	0,36	(0,00)

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

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	33 304	23 483	7 722	5 401
Aktywa trwałe	5 629	5 782	1 305	1 330
Aktywa obrotowe	27 675	17 701	6 417	4 071
Kapitał własny	25 897	17 460	6 004	4 016
Zobowiązania razem	7 407	6 024	1 717	1 385
Zobowiązania długoterminowe	187	500	43	115
Zobowiązania krótkoterminowe	7 220	5 524	1 674	1 270
Liczba akcji na dzień bilansowy	5 499 260	5 499 260	5 499 260	5 499 260
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR )	4,71	3,07	1,09	0,67

Powyższe dane finansowe zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2024 r. – 4,3130 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2023 r. – 4,3480 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 2024 r. – 4,3109 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 r. – 4,6130 PLN/EUR.

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

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I półrocze od 01.01.2024 do 30.06.2024 PLN`000	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 PLN`000
<b><i>Działalność kontynuowana</i></b>		
<b>Przychody</b>		
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	19 960	1 950
Pozostałe przychody	125	28
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>		
Zmiana stanu produktów	(2 343)	2 523
Amortyzacja	336	135
Usługi obce	5 328	1 730
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	1 596	1 880
Pozostałe koszty rodzajowe	34	63
Pozostałe koszty	57	185
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>10 391</b>	<b>508</b>
Przychody finansowe	251	194
Koszty finansowe	34	648
- w tym odsetki od zobowiązań leasingowych	11	20
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>10 608</b>	<b>54</b>
Podatek dochodowy	2 170	99
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>8 437</b>	<b>(45)</b>
<b><i>Działalność zaniechana</i></b>		
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>8 437</b>	<b>(45)</b>
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>8 437</b>	<b>(45)</b>
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)</b>		
<b>Podstawowy, w tym:</b>	<b>1,53</b>	<b>(0,01)</b>
- z działalności kontynuowanej	1,53	(0,01)
- z działalności zaniechanej	-	-
<b>Rozwodniony, w tym:</b>	<b>1,53</b>	<b>(0,01)</b>
- z działalności kontynuowanej	1,53	(0,01)
- z działalności zaniechanej	-	-

Games Operators S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2023
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>5 629</b>	<b>5 782</b>	<b>3 555</b>
Wartości niematerialne	3 614	3 813	1 649
Wartość firmy	156	156	138
Prawo do użytkowania aktywów	267	299	394
Rzeczowe aktywa trwałe	173	28	43
Nieruchomość inwestycyjna	596	601	605
Inwestycje wyceniane metodą praw własności	39	39	-
Należności długoterminowe	-	116	118
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	783	730	609
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>27 675</b>	<b>17 701</b>	<b>21 173</b>
Zapasy	5 980	8 310	6 468
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	4 660	1 420	3 600
Należność z tytułu podatku dochodowego	-	646	392
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	9 979	7 326	10 713
Aktywa finansowe wyceniane według zamortyzowanego kosztu	7 056	-	-
<b>Aktywa obrotowe inne niż aktywa zaklasyfikowane jako przeznaczone do sprzedaży</b>	<b>27 675</b>	<b>17 701</b>	<b>21 173</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>33 304</b>	<b>23 483</b>	<b>24 729</b>

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2023
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Kapitał własny</b>	<b>25 897</b>	<b>17 460</b>	<b>16 894</b>
Kapitał podstawowy	550	550	550
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej akcji	5 071	5 071	5 071
Kapitał z wyceny programu motywacyjnego	2 584	2 584	2 584
Zyski zatrzymane	17 693	9 255	8 690
- w tym zysk (strata) netto	8 437	751	(45)
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>187</b>	<b>500</b>	<b>790</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	163	380	569
Zobowiązanie z tytułu leasingu	25	119	221
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>7 220</b>	<b>5 524</b>	<b>7 045</b>
Zobowiązanie z tytułu leasingu	249	189	185
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	6 795	5 336	6 859
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	176	-	-
<b>Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży</b>	<b>7 220</b>	<b>5 524</b>	<b>7 045</b>
<b>Pasywa razem</b>	<b>33 304</b>	<b>23 483</b>	<b>24 729</b>

Games Operators S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 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 2024 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 2024 roku	550	5 071	2 584	9 255	17 460
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2024 roku po korektach błędów lat poprzednich	550	5 071	2 584	9 255	17 460
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	8 437	8 437
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	8 437	8 437
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	-	8 437	8 437
Stan na 30 czerwca 2024 roku	550	5 071	2 584	17 693	25 897

Na dzień 31 grudnia 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	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	550	5 071	2 584	11 804	20 008
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	751	751
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	751	751
Wypłata dywidendy	-	-	-	(3 300)	(3 300)
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	-	(2 548)	(2 548)
Stan na 31 grudnia 2023 roku	550	5 071	2 584	9 255	17 460

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
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	(45)	(45)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(45)	(45)
Wypłata dywidendy	-	-	-	(3 300)	(3 300)
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	-	(3 345)	(3 345)
Stan na 30 czerwca 2023 roku	550	5 071	2 584	8 690	16 894

Games Operators S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 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 01.01.2024 do 30.06.2024 PLN'000	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 PLN'000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>		
<b>Zysk / strata brutto</b>	<b>10 608</b>	<b>54</b>
<b>Korekty</b>	<b>1 061</b>	<b>(413)</b>
Amortyzacja	336	132
Odsetki przychodowe	(19)	(168)
Odsetki kosztowe	11	20
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	47	393
Zmiana stanu rezerw	2 486	16
Zmiana stanu zapasów	1 520	(790)
Zmiana stanu należności	(2 315)	(1 480)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(1 028)	1 464
Inne korekty z działalności operacyjnej	22	-
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>11 669</b>	<b>(359)</b>
Podatek dochodowy otrzymany (zapłacony)	(1 641)	(123)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>10 028</b>	<b>(482)</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>		
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(159)	(1 618)
Otrzymane odsetki	-	168
Zamknięte lokaty	-	9 784
Otwarte lokaty	(7 111)	(6 152)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(7 270)</b>	<b>2 182</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>		
Kredyty i pożyczki	2	-
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu	(95)	(90)
Zapłacone odsetki	(11)	(20)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>(105)</b>	<b>(110)</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>2 653</b>	<b>1 590</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>	<b>2 653</b>	<b>1 590</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>7 326</b>	<b>9 124</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM</b>	<b>9 979</b>	<b>10 713</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-



### III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego Games Operators S.A. za I półrocze 2024 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 2024 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 2024 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 2024 roku i obejmuje okres pierwszych 6 miesięcy 2024 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 2023 roku oraz 30 czerwca 2023 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 2023 roku do 30 czerwca 2023 roku.

#### **4. Przyjęte zasady rachunkowości**

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego za I półrocze 2024 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.6. rocznego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r., opublikowanego 12 marca 2024 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. Wpływ zmian standardów MSSF na skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe**

##### **Nowe lub zmienione regulacje MSSF/MSR oraz interpretacje KIMSF**

Sporządzając skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r. Spółka stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego za rok 2023, 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 2024 roku:

- Zmiany do MSSF 16 „*Leasing – zobowiązanie z tytułu leasingu przy sprzedaży i leasingu zwrotnym*”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie
- Zmiany do MSR 7 „*Rachunek przepływów pieniężnych*” oraz MSSF 7 „*Instrumenty finansowe. Ujawnienia: ustalenia dotyczące finansowania dostawców*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 1 „*Prezentacja sprawozdań finansowych*”
  - Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe i długoterminowe;
  - Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe i długoterminowe – odroczenie daty wejścia w życie;
  - Zobowiązania długoterminowe z zobowiązaniami;zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie.

##### **Standardy i interpretacje oczekujące na zatwierdzenie przez Unię Europejską**

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 21 „Skutki zmian kursów wymiany walut obcych – brak możliwości wymiany”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2025 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 9 oraz MSSF 7 „Instrumenty finansowe: zmiany w klasyfikacji i wyceny instrumentów finansowych”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,
- Roczne poprawki do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej (wersja 11), niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,
- MSSF 18 „Prezentacja i ujawnianie informacji w sprawozdaniach finansowych”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie,
- MSSF 19 „Jednostki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnienia”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie

Zarząd Jednostki jest w trakcie analizy powyższych zmian i oceny ich wpływu na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe.

## **6. Segmenty operacyjne**

### **6.1. 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.

### **6.2. 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.

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

Wyszczególnienie	Przychód w okresie od 01.01.2024 do 30.06.2024	Udział	Przychód w okresie od 01.01.2023 do 30.06.2023	Udział
Segment gier na PC - sprzedaż gier (Steam i inne sklepy), praw do gier, assetów, wykonywanie gier na zlecenie i inne usługi	19 620	98,3%	1 463	75,0%
Segment gier mobilnych – sprzedaż aplikacji mobilnych, usług reklamowych i innych na Google Play i iTunes (Apple)	215	1,1%	308	15,8%
Segment gier konsolowych – Sprzedaż gier na konsole PS4, XBOX, Nintendo Switch	99	0,5%	129	6,6%
Inne / pozostałe	26	0,1%	50	2,6%
<b>Razem:</b>	<b>19 960</b>	<b>100,0%</b>	<b>1 950</b>	<b>100,0%</b>

**7. Komentarz objaśniający dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności**

W profilu działalności Spółki nie występuje zjawisko sezonowości ani cykliczności.

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

W I półroczu 2024 r. nie występowały inne nietypowe pozycje ze względu na rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

**9. 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 2023	Zmiana	Na dzień 30 czerwca 2024
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	730	53	783
Odpisy aktualizujące wartość zapasów	119	-	119
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	380	(217)	163
Rezerwa na przychody ze sprzedaży gier bieżącego okresu*	1 065	(1 033)	32
Rezerwa na przychody do rozliczenia w przyszłych okresach**	2 636	(1 689)	947
Rezerwa na niewykorzystane urlopy**	127	-	127
Inne rezerwy**	116	2 486	2 602

\*ujęte w ramach pozycji „Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych”

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

Dodatkowo, w I półroczu 2024 r., zgodnie z MSSF 16 „Leasing” dokonano aktualizacji (zwiększenia) wartości „Zobowiązania z tyt. leasingu” oraz „Prawa do użytkowania aktywów” o 91 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.

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

Nie dotyczy.

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

W I półroczu 2024 r. nie dokonywano oraz nie deklarowano wypłaty dywidend.

**Games Operators S.A.**

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**12. 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**

Po zakończeniu okresu śródrocznego nie wystąpiły zdarzenia, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym, a które mogą w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe.

**13. Instrumenty finansowe**

**13.1. Aktywa finansowe**

Aktywa finansowe	Na dzień 30 czerwca 2024 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
<b>Aktywa obrotowe</b>	-	-	21 695	21 695
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	4 660	4 660
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	9 979	9 979
Lokaty (powyżej 3 miesięcy)	-	-	7 056	7 056
Kaucje	-	-	127	127
<b>Razem:</b>	-	-	21 822	21 822

Aktywa finansowe	Na dzień 31 grudnia 2023 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
<b>Aktywa trwałe</b>	-	-	116	116
Kaucje	-	-	116	116
<b>Aktywa obrotowe</b>	-	-	8 746	8 746
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	1 420	1 420
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	7 326	7 326
<b>Razem:</b>	-	-	8 862	8 862

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
<b>Aktywa trwałe</b>	-	-	118	118
Kaucje	-	-	118	118
<b>Aktywa obrotowe</b>	-	-	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
<b>Razem:</b>	-	-	16 049	16 049

**Games Operators S.A.**

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**13.2. Zobowiązania finansowe**

Zobowiązania finansowe	Na dzień 30 czerwca 2024 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	-	-	25	25
Zobowiązanie z tytułu leasingu	-	-	25	25
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	-	-	7 045	7 045
Zobowiązanie z tytułu leasingu	-	-	249	249
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	6 795	6 795
<b>Razem:</b>	-	-	7 070	7 070

Zobowiązania finansowe	Na dzień 31 grudnia 2023 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	-	-	119	119
Zobowiązanie z tytułu leasingu	-	-	119	119
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	-	-	5 524	5 524
Zobowiązanie z tytułu leasingu	-	-	189	189
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	5 336	5 336
<b>Razem:</b>	-	-	5 644	5 644

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
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	-	-	221	221
Zobowiązanie z tytułu leasingu	-	-	221	221
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	-	-	7 045	7 045
Zobowiązanie z tytułu leasingu	-	-	185	185
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	6 859	6 859
<b>Razem:</b>	-	-	7 265	7 265

**13.3. Hierarchia wartości godziwej instrumentów finansowych**

Spółka na dzień 30 czerwca 2024 r., 31 grudnia 2023 r. oraz 30 czerwca 2023 r. nie posiada aktywów finansowych wycenianych wg wartości godziwej przez wynik finansowy lub przez inne 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.

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

W I półroczu 2024 r. nie wystąpiła zmiana metody ustalania wartości godziwej wycenianych instrumentów finansowych.

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

W I półroczu 2024 r. nie wystąpiła zmiana klasyfikacji aktywów finansowych.

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

W I półroczu 2024 r. Spółka nie dokonywała oraz nie odwracała odpisów aktualizujących wartość zapasów.

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

W I półroczu 2024 r. Spółka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów.

**18. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw**

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2023	Zmniejszenie/ Rozwiązanie	Zwiększenie/ Utworzenie	Na dzień 30 czerwca 2024
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	380	(377)	160	163
Rezerwa na przychody ze sprzedaży gier bieżącego okresu*	1 065	(1 065)	32	32
Rezerwa na przychody do rozliczenia w przyszłych okresach**	2 636	(1 689)	-	947
Rezerwa na niewykorzystane urlopy**	127	-	-	127
Inne rezerwy**	116	-	2 486	2 602

\*ujęte w ramach pozycji „Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych”

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

**19. Informacja o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego**

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2023	Zmiana wartości	Na dzień 30 czerwca 2024
<b>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego od:</b>	<b>730</b>	<b>53</b>	<b>783</b>
Niewypłacone wynagrodzenia	9	(9)	-
Składki ZUS pracodawcy niezapłacone w terminie	2	(2)	-
Odpisy aktualizujące wartość zapasów	23	-	23
Utworzone rezerwy na niewykorzystane urlopy	24	-	24
Udział w wyniku spółek stowarzyszonych	1	-	1
Rezerwa na przychody przyszłych okresów ze sprzedaży gier	671	63	734
<b>Rezerwa na odroczonego podatku dochodowego od:</b>	<b>380</b>	<b>(217)</b>	<b>163</b>
Wynagrodzenia aktywowane w ramach wartości tworzonych gier	380	(217)	163

**20. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych**

W I półroczu 2024 r. Spółka nie była stroną postępowań sądowych.

**21. Informacja o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych**

W I półroczu 2024 r. nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

Na dzień 30 czerwca 2024 r. nie wystąpiły zobowiązania z tytułu zakupu rzeczowych aktywów trwałych.

**23. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów**

W bieżącym okresie sprawozdawczym nie miały miejsca.

**24. Informacja o transakcjach ze stronami powiązаныmi w I półroczu 2024 r.****24.1. Transakcje z osobami powiązаныmi**

W I półroczu 2024 r. nie występowały transakcje inne niż te dotyczące wynagrodzeń z osobami powiązаныmi.

**24.2. 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 spółki wchodzącej w skład Grupy (Spółka jest jednostką stowarzyszoną PlayWay S.A.) 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	44

**25. 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 2024 r. nie występowały transakcje z podmiotami powiązаныmi na warunkach innych niż rynkowe.

**26. 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 2024 r. nie wystąpiły.

**27. 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 2024 r. nie wystąpiły zdarzenia dotyczące niespłacenia kredytu, pożyczki lub naruszenia postanowień umowy pożyczki.

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

W I półroczu 2024 r. nie wystąpiły zmiany zobowiązań i aktywów warunkowych od czasu zakończenia roku obrotowego.

**29. 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.

**30. Wybrane dane objaśniające****30.1. Środki pieniężne**

Środki pieniężne i ich ekwiwalenty stanowią najistotniejszą pozycję majątku Spółki (na dzień 30 czerwca 2024 r. udział w sumie bilansowej stanowił 30,0%).



## Games Operators S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2024	Na dzień 31 grudnia 2023	Na dzień 30 czerwca 2023
Środki pieniężne na rachunkach bankowych	1 866	948	2 732
Lokaty bankowe (do 3 miesięcy)	8 113	6 378	7 981
<b>Razem środki pieniężne i ich ekwiwalenty brutto</b>	<b>9 979</b>	<b>7 326</b>	<b>10 713</b>
<i>Odpis na oczekiwane straty kredytowe</i>	-	-	-
<b>Razem środki pieniężne i ich ekwiwalenty netto</b>	<b>9 979</b>	<b>7 326</b>	<b>10 713</b>
<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).

### 30.2. Zapasy

Zapasy stanowią drugą co do wielkości pozycję majątku Spółki (na dzień 30 czerwca 2024 r. udział w sumie bilansowej stanowił 18,0%).

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2024	Na dzień 31 grudnia 2023	Na dzień 30 czerwca 2023
Półprodukty i produkcja w toku	5 403	7 823	6 574
Produkty gotowe	696	606	12
<b>Razem wartość brutto zapasów:</b>	<b>6 099</b>	<b>8 429</b>	<b>6 586</b>
<i>Odписy z tytułu utraty wartości</i>	119	119	118
<b>Razem wartość netto zapasów:</b>	<b>5 980</b>	<b>8 310</b>	<b>6 468</b>

### 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.

### 30.3. Wartości niematerialne

Emitent w 2023 r. prowadził 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. Na warunkach określonych w umowie, Instytucja Pośrednicząca przekazała Spółce dofinansowanie w kwocie 2 303 708,18 (słownie dwa miliony trzysta trzy tysiące siedemset osiem złotych osiemnaście groszy). Celem projektu było: 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 został zaimplementowany w silniku do gry Infection Free Zone.

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2024	Na dzień 31 grudnia 2023	Na dzień 30 czerwca 2023
Wartości niematerialne w toku wytwarzania	3 611	3 801	1 618
Prawa do gier	-	-	10
Znaki towarowe	3	12	21
<b>Razem:</b>	<b>3 614</b>	<b>3 813</b>	<b>1 649</b>

#### 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 walutowe

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

###### Ryzyko zmian otoczenia prawnego

Zmiany przepisów prawa, zarówno polskich, jak i tych regulujących funkcjonowanie Spółki na innych docelowych rynkach, w tym w szczególności zmiany przepisów mających bezpośredni wpływ na działalność rynku nowoczesnych technologii informatycznych lub produkcję gier, dotyczących zagadnień praw własności intelektualnej, a także kwestii związanych ze sprzedażą produktów Spółki (np. wprowadzenie ograniczenia wiekowego etc.), mogą niekorzystnie oddziaływać na działalność prowadzoną przez Spółkę. W szczególności mogą one powodować zwiększenie kosztów jej funkcjonowania, obniżenie rentowności, zmniejszenie wysokości marż zawartych w cenach poszczególnych gier, wprowadzenie określonych ograniczeń administracyjnych, konieczność uzyskania zezwoleń itp. Ponadto w przypadku nowych przepisów prawa budzących wątpliwości interpretacyjne może zaistnieć stan niepewności co do obowiązującego stanu prawnego i wynikających z niego skutków, co z kolei może pociągnąć za sobą czasowe zatrzymanie działań nakierowanych na rozwój działalności Spółki lub realizację jej inwestycji w obawie przed niekorzystnymi skutkami stosowania nieprecyzyjnych przepisów prawa. Z uwagi na specyfikę produktów oferowanych przez Spółkę ryzyko stanowi ewentualne wprowadzenie przepisów prawa zaostrzających zasady sprzedaży gier przeglądarkowych i mobilnych, w tym np. przepisów ograniczających grupy wiekowe konsumentów, do których produkty Spółki mogą być kierowane. Ewentualne zaostrzenie przepisów regulujących sprzedaż produktów oferowanych przez Spółkę może negatywnie wpłynąć na wyniki sprzedaży Spółki, a w konsekwencji na wyniki finansowe Spółki. Specyfika produktów Spółki sprawia, że ich treści mogą nie spełniać nietypowych wymagań stawianych przez przepisy prawa. Gry muszą być dostosowane do tematyki i celu, w związku z czym nierzadko zawierają przemoc, wulgarny język i treści niedozwolone dla osób niepełnoletnich. Jednocześnie w rzeczywistości trudno jest ograniczyć dzieciom i osobom młodym kontakt z produktami przeznaczonymi dla osób dorosłych, jeśli produkty te są powszechnie dostępne. Istnieje zatem ryzyko wprowadzenia bardziej rygorystycznych przepisów na określonym rynku, na którym działa Spółka, które mogłyby wykluczyć część produktów Spółki z obrotu. Takie specyficzne uregulowania mogłyby negatywnie wpłynąć na działalność Spółki i doprowadzić do spadku wyników sprzedaży, a co za tym idzie, do pogorszenia wyników finansowych Spółki. Czynniki ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji Spółki.

###### Ryzyko utraty wartości pieniądza

Spółka, posiadając znaczne rezerwy gotówkowe, narażona jest na ryzyko utraty wartości pieniądza. Spółka lokuje środki finansowe na lokatach, co częściowo chroni wartość pieniądza. Ujemne realne stopy procentowe – czyli sytuacja w której stopy procentowe utrzymywane są poniżej inflacji - powoduje utratę wartości rezerw gotówkowych posiadanych przez Spółkę. Spółka posiada rezerwy gotówkowe w dolarach amerykańskich oraz w polskich złotych. Zarząd monitoruje stopy procentowe oraz inflację zarówno w USA, jak i w Polsce. Czynniki ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji Spółki. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę, jednak nie można wykluczyć jego wystąpienia w przyszłości.

###### Ryzyko związane z opodatkowaniem i interpretacją przepisów podatkowych

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

wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka korzysta z ulgi podatkowej IP Box oraz posiada indywidualną interpretację przepisów podatkowych dotyczącą stosowania tej ulgi. Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Emitenta, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

#### **Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu**

Dla działalności Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadre zarządzającą i kadre kierowniczą Spółki. Emitent 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. Spółka monitoruje rynek pracy związany z programistami gier oraz pracownikami posiadającymi odpowiednią wiedzę i doświadczenie odpowiadającą modelowi biznesowemu Spółki. W związku z wysokim stopniem rotacji pracowników w branży gamingowej nie sposób przewidzieć nagłego zerwania stosunku współpracy przez kluczowego pracownika lub zespół deweloperski z przyczyn niezależnych od Spółki. Opisany czynnik ryzyka miał w przeszłości niewielki wpływ na działalność prowadzoną przez Spółkę.

#### **Ryzyko niepozyskania wykwalifikowanych zespołów deweloperskich**

Jednym z założeń rozwoju Spółki jest nawiązywanie współpracy z nowymi doświadczonymi zespołami deweloperskimi. Zespoły deweloperskie stanowią jeden z podstawowych elementów modelu biznesowego Spółki. Jednocześnie produkcja gier przez nowe zespoły wymaga nakładów finansowych ze strony Spółki. Istnieje ryzyko, że Spółce nie uda się pozyskać zespołów deweloperskich z odpowiednim doświadczeniem i profesjonalną wiedzą lub nowe zespoły nie spełnią oczekiwań Spółki i opracują produkt niespełniający wymagań Spółki lub który nie zostanie dobrze przyjęty przez konsumentów. Taka sytuacja mogłaby spowodować poniesienie przez Spółkę wysokich kosztów, przy niskim przychodzie ze sprzedaży produktu opracowanego przez nowy zespół deweloperski lub nawet przy jego braku. Z punktu widzenia Spółki fundamentalne jest pozyskanie odpowiedniej liczby wykwalifikowanych i doświadczonych zespołów deweloperskich w celu realizacji projektów w zakresie tworzenia gier, a w konsekwencji spełnianiu założeń biznesowych Spółki. W przypadku pozyskania zewnętrznych zespołów deweloperskich istnieje ryzyko, że zespół deweloperski nie dokończy gry lub nie zrealizuje w pełni jej założeń, opracowując produkt niespełniający wymagań Spółki lub który nie zostanie dobrze przyjęty przez konsumentów. Spółka monitoruje rynek pracy związany z branżą, w której działa, w poszukiwaniu nowych wykwalifikowanych zespołów deweloperskich oraz pracowników i współpracowników. Opisany powyżej czynnik ryzyka miał w przeszłości niewielki wpływ na działalność prowadzoną przez Spółkę.

#### **Ryzyko związane z wprowadzeniem nowych gier**

Spółka planuje wprowadzanie do dystrybucji na międzynarodowym rynku do kilku gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nieefektywna, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Dodatkowo, w przypadku gdy finalna wersja gry będzie różnić się swoim zakresem lub funkcjonalnością od założeń lub oczekiwań graczy wynikających z przedstawionego im wcześniej trailera gry, istnieje ryzyko zwiększenia się odsetku zwrotu produktu Spółki przez jej klientów. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki. Ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji Spółki. Wprowadzając nowy tytuł gry na rynek, Spółka przewiduje stosowne nakłady finansowe, działając z należytą starannością oraz w najlepszej wierze, aby osiągnąć sukces komercyjny. Do momentu wprowadzenia danego produktu Spółki na rynek nie sposób przewidzieć jego sukcesu. Opisany powyżej czynnik ryzyka miał w przeszłości niewielki wpływ na działalność prowadzoną przez Spółkę, jednak nie można wykluczyć jego większego wpływu w przyszłości.

#### **Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego**

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Popyt na nową grę jest w dużej mierze zdeterminowany przez upodobania klientów oraz konkurencyjne produkty na rynku. 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. Na nie odniesienie przez grę sukcesu rynkowego wpływ może mieć także ewentualność polegająca na tym, że finalna funkcjonalność lub zakres gry będzie różnił się od tego prezentowanego w trailerze. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka bada rynek, prowadzi działania promujące swoją markę oraz analizuje trendy rynkowe i upodobania grupy docelowej odbiorców gier w celu zwiększenia szans na sukces rynkowy danego produktu.

#### **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 zewnętrzny zespół deweloperski niż w sytuacji, gdy prace nad tytułem prowadzone są przez wewnętrznych pracowników i współpracowników Spółki. Niedotrzymanie 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 nieukończonymi projektami**

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego etapów. W następstwie może przetożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). Spółka ponosi nakłady na produkcję gier w okresie trwającym średnio od 6 do 24 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji Spółki. Specyfika branży gamingowej generuje ryzyko, że zmiany koncepcji danego produktu, różnice w postrzeganiu finalnej wersji produktu przez członków zespołu współtworzącego daną grę lub inne niezależne czynniki od Spółki spowodują pochłonięcie przeznaczanego budżetu na wydanie gry przy jednoczesnym nieukończeniu projektu.

#### **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. Czynnikiem ryzyka związany z umiarkowaną dywersyfikacją struktur przychodów może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji Spółki. Nie miał on jednak w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę.

### **Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta**

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 zapobiegałoby nielegalnemu kopiowaniu gier oraz aplikacji mobilnych. Emitent zabezpiecza swoje produkty przed nielegalnymi pobraniami oraz rozpowszechnianiem, poprzez zastosowanie istniejących technologii oraz korzysta z usług podmiotu zewnętrznego, który zapewnia ochronę przed piractwem. Mając na uwadze ciągły rozwój technologiczny, w tym powstanie programów komputerowych, umożliwiających nielegalne pobieranie gier, Emitent nie może zapewnić, że stosowane przez niego zabezpieczenia oraz świadczona przez Jednostkę zewnętrzna usługa, są w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik występował w przeszłości, ale nie miał istotnego wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę.

### **Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka**

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu uzależniona jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych w krajach, w których Spółka sprzedaje swoje produkty. Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jej wyniki finansowe. Ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji. Koniunktura branży, w której działa Spółka, w tym trendy na rynku gier są niezależne od Spółki i w związku z tym Spółka nie posiada mechanizmów oraz procedur, które stanowiłyby zabezpieczenie w kontekście zmaterializowania omawianego ryzyka. Na podstawie obserwacji branży gamingowej, w której działa Spółka, wpływu jej koniunktury na działalność prowadzoną przez podmioty konkurencyjne dla Spółki, istotność niniejszego czynnika ryzyka ocenić należy jako średnią.

### **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 konkurencją 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 uzależnienia od kluczowych dystrybutorów**

Dystrybucja gier odbywa się przez kluczowych odbiorców, tj. Valve Corporation, Apple Inc., 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 związane jest także ryzyko niewywiązywania się lub

nienależytego wywiązania się z warunków umów, co może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem na Emitenta kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji. 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 potencjalnie mogło mieć wpływ na wyniki Spółki. Ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji Spółki w przyszłości. Opisany powyżej czynnik ryzyka w przeszłości miał wpływ na działalność prowadzoną przez Spółkę. Nie można również wykluczyć jego wystąpienia w przyszłości.

#### **Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier**

Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Emitent planuje również dystrybucję gier na terenie 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 dostosowania się do wprowadzenia rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii ze szczególnym uwzględnieniem AI. Opisane wyżej ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę, jednak nie można wykluczyć jego wystąpienia w przyszłości. Spółka monitoruje technologie wykorzystywane w procesie produkcji gier, w tym m.in. silniki gier czy mechaniki rozgrywki. Nadto Spółka monitoruje bieżące odkrycia technologiczne oraz badania naukowe w zakresie branży, w której prowadzi działalność,

#### **Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów**

Rynek gier komputerowych cechuje się niską przewidywalnością. W związku z postępowaniem technologicznym oraz dynamicznie rozwijającą się branżą gamingową 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 miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę,

#### **Ryzyko związane z sytuacją geopolityczną w związku z agresją Rosji na Ukrainę**

Ryzyko związane z sytuacją geopolityczną ma niewielki wpływ na działalność Spółki. Rynek rosyjski odpowiada za mniej niż 3% wartości sprzedaży. Spółka nie posiada oddziałów na Ukrainie. Nie współpracuje również z ukraińskimi firmami.

#### **Ryzyko zmiany polityki cenowej dostawców oprogramowania**

Na rynku gier komputerowych dominują dwa główne silniki do tworzenia gier: Unreal i Unity. Spółka w zakresie tworzenia

## Games Operators S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

wewnętrznych produkcji korzysta z rozwiązań Unity. Dostawcy powyższych oprogramowań mają pozycję monopolistyczną i mogą dowolnie kształtować politykę cenową. Zmiana dostawcy oprogramowania jest bardzo trudna z jednej strony ze względu na koszty takiego przedsięwzięcia, a z drugiej strony z uwagi na fakt, że wewnętrzny zespół deweloperski Spółki posiada wiedzę w zakresie wykorzystywania tego konkretnego rozwiązania, tj. oprogramowania Unity (co jest standardem w branży). Spółka stara się dywersyfikować ryzyko poprzez pozyskiwanie zewnętrznych projektów tworzonych na rozwiązaniu innym niż stosowane przez wewnętrzny zespół deweloperski Spółki. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę.

- 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.

- 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.

- 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 27 września 2024 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Bartłomiej Gajewski	2 278 650	41,43%	2 278 650	41,43%
Jakub Ananicz	95 010	1,73%	95 010	1,73%
PlayWay S.A.	2 001 000	36,39%	2 001 000	36,39%
Pozostali	1 124 600	20,45%	1 124 600	20,45%
<b>Razem:</b>	<b>5 499 260</b>	<b>100,00%</b>	<b>5 499 260</b>	<b>100,00%</b>

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 29 maja 2024 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%
<b>Razem:</b>	<b>5 499 260</b>	<b>100,00%</b>	<b>5 499 260</b>	<b>100,00%</b>

- 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 27 września 2024 r.:



## Games Operators S.A.

Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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.	2 278 650	41,43 %	2 278 650	41,43 %
Jakub Ananicz	Członek zarządu	Games Operators S.A.	95 010	1,73 %	95 010	1,73 %

Ilość akcji posiadanych przez Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 29 maja 2024 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 %

### 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 styczniu 2024 roku Zakład Ubezpieczeń Społecznych przeprowadził w Spółce kontrolę w zakresie: prawidłowość i rzetelność obliczania składek na ubezpieczenia społeczne, ustalenie uprawnień do świadczeń, prawidłowość i terminowość opracowywania wniosków o świadczenia emerytalne i rentowe, wystawianie zaświadczeń, prawidłowość i rzetelność danych przekazanych do ZUS. Kontrola wykazała, że wszystkie procesy i procedury są prowadzone w sposób prawidłowy.

W I półroczu 2024 r. nie toczyły się inne 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 2024 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 grammi Spółki.

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

W okresie sprawozdawczym miała miejsce premiera kluczowej gry Infection Free Zone.

**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 2024 roku nie wystąpiły zdarzenia o nietypowym charakterze, które miałyby istotny wpływ na skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe.

**11. 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 bieżącym okresie sprawozdawczym Emitent nie zawierał transakcji na warunkach innych niż rynkowe.

**12. 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