

JEDNOSTKOWE
SPRAWOZDANIE FINANSOWE
GAMING FACTORY S.A.

za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.

sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami
Sprawozdawczości Finansowej

Warszawa, dnia 27 lutego 2020 roku

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Spis treści

I.	Jednostkowe sprawozdanie finansowe	4
1.	Wybrane dane finansowe	4
2.	Jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
3.	Jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	6
4.	Jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
5.	Jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	8
II.	Dodatkowe noty i objaśnienia do jednostkowego sprawozdania finansowego Gaming Factory S.A. za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.	9
1.	Informacje ogólne o Spółce	9
2.	Informacje o Grupie Kapitałowej	10
3.	Podstawowa działalność Jednostki	11
4.	Przyjęte zasady rachunkowości	11
4.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	11
5.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	12
6.	Format oraz ogólne zasady sporządzenia sprawozdania finansowego	12
6.1.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	12
6.2.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego jednostkowego sprawozdania finansowego	12
6.3.	Założenie kontynuacji działalności	12
6.4.	Oświadczenie o zgodności	13
6.5.	Nowe standardy i interpretacje obowiązujące na dzień bilansowy	13
6.6.	Stosowane zasady rachunkowości	15
6.6.1.	Zmiany zasad rachunkowości	15
6.6.2.	Wartości niematerialne	15
6.6.3.	Środki trwałe	16
6.6.4.	Środki trwałe w budowie	16
6.6.5.	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	16
6.6.6.	Zapasy	16
6.6.7.	Aktywa finansowe	17
6.6.8.	Utrata wartości	18
6.6.9.	Transakcje w walucie obcej	18
6.6.10.	Kapitał własny	18
6.6.11.	Rezerwy	18
6.6.12.	Kredyty bankowe i pożyczki otrzymane	19
6.6.13.	Odroczony podatek dochodowy	19
6.6.14.	Uznawanie przychodów	19
6.6.15.	Koszty	20
6.6.16.	Koszty świadczeń pracowniczych	20
6.6.17.	Aktywa (lub grupy aktywów do zbycia) przeznaczone do sprzedaży	20
6.6.18.	Zobowiązania i aktywa warunkowe	20
6.6.19.	Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach	21
7.	Segmenty operacyjne	22
7.1.	Informacja dotycząca segmentów operacyjnych, obszarów geograficznych oraz istotnych klientów	22
7.1.1.	Informacje dotyczące segmentów operacyjnych	22
7.1.2.	Informacje geograficzne	23
7.1.3.	Informacje dotyczące produktów i usług	23
7.1.4.	Informacje dotyczące głównych klientów	23
8.	Inwestycje w jednostkach powiązanych	24
9.	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	24
10.	Aktywa finansowe	24
11.	Zapasy	26
12.	Należności	26
13.	Inwestycje w jednostkach powiązanych	27

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.

(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

14.	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych.....	27
15.	Pozostałe aktywa	27
16.	Struktura kapitału akcyjnego	27
17.	Zysk na akcję	28
18.	Kapitał z wyceny aktywów finansowych do wartości godziwej	28
19.	Dywidendy wypłacone i zaproponowane do wypłaty	28
20.	Zobowiązania krótkoterminowe.....	28
21.	Struktura rzeczowa przychodów ze sprzedaży	29
22.	Koszty działalności operacyjnej.....	29
23.	Przychody i koszty finansowe	29
24.	Podatek dochodowy bieżący i odroczony.....	29
25.	Wynagrodzenie kluczowego personelu	30
26.	Zarządzanie kapitałem	30
27.	Zobowiązania i aktywa warunkowe	30
28.	Nieujęte zobowiązania wynikające z zawartych umów	30
29.	Informacja o wypłaconych dywidendach, w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje oraz kwocie dywidend zaproponowanych lub uchwalonych do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego do publikacji, ale nie ujętych jako przekazane posiadaczom akcji w trakcie okresu.	30
30.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu sprawozdawczego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym.	31
31.	Instrumenty finansowe	31
31.1.	Ryzyka związane z instrumentami finansowymi	31
	Ryzyko finansowe	31
32.	Ustalenie wartości godziwej	32
33.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów.....	32
34.	Informacja o transakcjach z jednostkami powiązanymi.....	32
35.	Nieujęte zobowiązania z tytułu zawartych umów	33
36.	Zastosowanie MSSF po raz pierwszy.....	34

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Jednostkowe sprawozdanie finansowe

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2019 do 31.12.2019	od 01.01.2018 do 31.12.2018	od 01.01.2019 do 31.12.2019	od 01.01.2018 do 31.12.2018
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	967	21	225	5
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-70	-996	-16	-233
EBITDA*	-70	-992	-16	-232
Zysk (strata) brutto	5 424	3 243	1 261	760
Zysk (strata) netto	4 434	2 766	1 031	648
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-4 223	-2 141	-982	-502
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	4 380	1 345	1 018	315
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-1 415	4 347	-329	1 019
Przepływy pieniężne netto – razem	-1 257	3 551	-292	832
Aktywa / Pasywa razem	13 488	7 558	3 167	1 758
Aktywa trwałe	6 600	3 084	1 550	717
Aktywa obrotowe	6 888	4 474	1 617	1 041
Kapitał własny	12 761	7 431	2 996	1 728
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	727	127	171	29
Zobowiązania długoterminowe	9	-	2	-
Zobowiązania krótkoterminowe	718	127	169	29
Średnioważona liczba akcji	4 500 000	2 375 890	4 500 000	2 375 890
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,99	1,16	0,23	0,56
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR)	2,84	3,13	0,67	2,33

Średnie kursy wymiany złotego w okresach objętych sprawozdaniem finansowym i porównywalnymi danymi finansowymi w stosunku do EUR ustalanych przez NBP:

Kurs na dzień 31.12.2019

Kurs na dzień 31.12.2018

Średni kurs za 2019

Średni kurs za 2018

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

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	Nota	od 01.01.2019	od 01.01.2018
		do 31.12.2019	do 31.12.2018
		PLN`000	PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>			
Przychody		4 235	610
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług		967	21
Zmiana stanu produktów		3 268	589
Pozostałe przychody		1	
Koszty działalności operacyjnej		4 306	1 606
Amortyzacja		-	4
Usługi obce		3 911	1 264
Wynagrodzenia		192	157
Ubezpieczenia społeczne i narzuty		3	9
Pozostałe koszty		200	172
Zysk (strata) z działalności operacyjnej		(70)	(996)
Przychody finansowe		5 490	4 171
Koszty finansowe		-	-
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych		4	68
Zysk (strata) przed opodatkowaniem		5 424	3 243
Podatek dochodowy		990	477
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej		4 434	2 766
<i>Działalność zaniechana</i>			
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej		-	-
Zysk (strata) netto		4 434	2 766
Inne całkowite dochody		2 380	-
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych		2 380	-
Całkowite dochody ogółem		6 814	2 766
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą (zł)		0,99	1,16

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Nota	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2018 PLN'000
Aktywa trwałe		6 600	3 084
Inwestycje w jednostkach powiązanych		170	
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych		1 509	939
Aktywa finansowe		4 921	2 145
Aktywa obrotowe		6 888	4 474
Zapasy		3 303	589
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek stowarzyszonych		221	-
Należności z tytułu dostaw i usług		196	-
Należności pozostałe		154	262
Inwestycje w jednostkach powiązanych		151	-
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych		40	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		2 365	3 622
Pozostałe aktywa		457	1
Aktywa razem		13 488	7 558

PASywa	Nota	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2018 PLN'000
Razem kapitał własny		12 761	7 431
Kapitał akcyjny		450	450
Kapitał zapasowy		5 429	4 216
Kapitał z wyceny aktywów finansowych do wartości godziwej		2 380	
Zyski zatrzymane		4 502	2 766
- w tym zysk (strata) netto		4 434	2 766
Zobowiązania długoterminowe		9	-
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego		9	-
Zobowiązania krótkoterminowe		718	127
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług		473	68
Zobowiązania pozostałe		2	3
Zobowiązania pozostałe wobec jednostek stowarzyszonych		225	-
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		18	56
Pasywa razem		13 488	7 558

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z wyceny aktywów finansowych do wartości godziwej	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	450	4 216	-	2 766	7 431
Całkowite dochody:	-	-	-	4 434	4 434
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	4 434	4 434
Transakcje z właścicielami:	-	-	2 380	(1 485)	(1 485)
Wycena aktywów finansowych do wartości godziwej	-	-	2 380	-	2 380
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 485)	(1 485)
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	1 213	-	(1 213)	-
Stan na 31 grudnia 2019 roku	450	5 429	2 380	4 502	12 761

Za okres od 01.01.2018 do 31.12.2018

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2018 roku	100	-	149	249
Całkowite dochody:	-	-	2 766	2 766
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	2 766	2 766
Transakcje z właścicielami:	350	4 167	(100)	4 417
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	4 167	-	4 167
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	350	-	-	350
Wypłata dywidendy	-	-	(100)	(100)
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	49	(49)	-
Stan na 31 grudnia 2018 roku	450	4 216	2 766	7 431

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

5. Jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2019 do 31.12.2019 PLN'000	od 01.01.2018 do 31.12.2018 PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	5 424	3 243
Korekty	(5 923)	(4 230)
Amortyzacja		4
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	1	
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(5 484)	(4 165)
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów	(437)	(1)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych	(4)	(68)
Zmiana w kapitale obrotowym	(2 737)	(680)
Zmiana stanu zapasów	(2 824)	(589)
Zmiana stanu należności	(280)	(189)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	366	98
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(3 237)	(1 667)
Podatek dochodowy zapłacony	(990)	(477)
Odsetki zapłacone	4	3
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(4 223)	(2 141)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Wpływy	8 413	5 261
Zbycie udziałów jednostkach zależnych	1	-
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	575	1 968
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	7 342	3 208
Splata pożyczek udzielonych pozostałym jednostkom	495	85
Wydatki	4 033	3 916
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	4
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	425	2 673
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	767	978
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	2 841	260
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	4 380	1 345
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Wpływy	70	4 447
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	70	4 447
Wydatki	1 485	100
Wypłata dywidendy	1 485	100
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 415)	4 347
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(1 257)	3 551
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	(1 257)	3 551
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	3 622	72
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	2 365	3 622
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Dodatkowe noty i objaśnienia do jednostkowego sprawozdania finansowego Gaming Factory S.A. za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.

1. Informacje ogólne o Spółce

Gaming Factory Spółka Akcyjna powstała w wyniku uchwalenia statutu Spółki sporządzonego w dniu 13 listopada 2017 r., w formie aktu notarialnego (Rep. A nr 3195/2017) sporządzonego przed notariuszem Jadwigą Zacharzewską w Kancelarii Notarialnej Jadwiga Zacharzewska, Anna Niżyńska s.c., ul. Świętokrzyska 18 lok 425, 00-052 Warszawa Śródmieście.

Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony.

Na dzień sporządzenia sprawozdania finansowego siedziba Spółki mieści się w Warszawie, przy ul. Powązkowskiej nr 15.

Postanowieniem Sądu Rejonowego Miasta Stołecznego Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego Spółka została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS 0000707300.

Spółka posiada numer NIP 5272829488 oraz symbol REGON 368897485

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

Na dzień 31.12.2019 r., skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

- **Zarząd:**

Mateusz Adamkiewicz - Prezes Zarządu,
Łukasz Bajno – Wiceprezes Zarządu

- **Rada Nadzorcza:**

Jarosław Antonik – Członek Rady Nadzorczej
Kajetan Wojnicz – Członek Rady Nadzorczej
Marek Parzyński – członek Rady Nadzorczej
Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
Bartosz Krusik – Członek Rady Nadzorczej

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

- **Zarząd:**

Mateusz Adamkiewicz - Prezes Zarządu,
Łukasz Bajno – Wiceprezes Zarządu

- **Rada Nadzorcza:**

Jarosław Antonik – Członek Rady Nadzorczej
Kajetan Wojnicz – Członek Rady Nadzorczej
Marek Parzyński – członek Rady Nadzorczej
Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
Bartosz Krusik – Członek Rady Nadzorczej

Łukasz Bajno został powołany przez Radę Nadzorczą na Wiceprezesa Zarządu uchwałą 02/11/2019Z.

Jarosław Antonik, Kajetan Wojnicz, Marek Parzyński zostali powołani do Rady Nadzorczej 7 listopada 2019 roku.

Łukasz Bajno został odwołany z Rady Nadzorczej 7 listopada 2019 roku.

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Według stanu na dzień 31 grudnia 2019 roku struktura akcjonariatu jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 680 127	37,34%	1 680 127	37,34%
Mateusz Pastewka	1 659 868	36,89%	1 659 868	36,89%
Mateusz Zawadzki	224 997	5,00%	224 997	5,00%
Barbow Enterprises Limited	224 997	5,00%	224 997	5,00%
Pozostali	710 009	15,78%	710 009	15,78%
RAZEM:	4 500 000	100 %	4 500 000	100 %

Wartość kapitału zakładowego na dzień publikacji niniejszego raportu wynosi 450 000 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 4 500 000 akcji o wartości 0,1 zł każda, następujących serii:

1 000 000 akcji serii A,
3 000 000 akcji serii B,
400 000 akcji serii C,
100 000 akcji serii D.

2. Informacje o Grupie Kapitałowej

Grupa kapitałowa Gaming Factory powstała w roku 2019 w związku z objęciem kontroli przez Gaming Factory S.A. nad spółkami zależnymi.

Skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy obejmuje Jednostkę dominującą oraz następujące jednostki zależne:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.12.2019	31.12.2018
Black Rose Projects sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	50,50%	-
Silver Lynx Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	77,01%	-

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.12.2019	31.12.2018
Art Games Studio S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	20,61%	24,8%
Asmodev S.A. (dawniej Blue Fox Games S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	25,16%	54,01%*
West Wind sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	25,00%	-
Ultimate VR sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45,00%	-

* Spółka posiadała na dzień 31 grudnia 2018 roku 54,01% akcji w spółce Blue Fox Games S.A., które nabyte zostały przez Spółkę w maju i grudniu 2018 roku. Mając na uwadze fakt, iż do dnia 30 czerwca 2019 roku udział Spółki w kapitale jednostki Blue Fox Games S.A. zmniejszył się do poziomu 37,03%, a Spółka nie sprawowała faktycznej kontroli nad tą jednostką na dzień bilansowy, dla celów niniejszego sprawozdania finansowego, akcje Blue Fox Games S.A. ujęte zostały jako inwestycje w jednostki stowarzyszone i wycenione zostały metodą praw własności zgodnie z MSR 28

Czas trwania działalności jednostek wchodzących w skład Grupy kapitałowej jest nieograniczony. Sprawozdanie finansowe jednostek zależnych i stowarzyszonych sporządzone zostało za ten sam okres sprawozdawczy co sprawozdanie finansowe Jednostki dominującej, przy zastosowaniu spójnych zasad rachunkowości, za wyjątkiem Spółek utworzonych w 2019 roku, które nie prowadziły swojej działalności za okres pełnych 12 miesięcy.

Wszystkie spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek wchodzących w skład Grupy jest rok kalendarzowy.

3. Podstawowa działalność Jednostki

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych;

4. Przyjęte zasady rachunkowości

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz związanymi z nimi interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską oraz innymi obowiązującymi przepisami (zwanymi dalej MSSF).

Niniejsze sprawozdanie finansowe jest pierwszym sprawozdaniem sporządzanym według MSSF.

Rokiem obrotowym Jednostki jest rok kalendarzowy.

4.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w sprawozdaniach finansowych wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Spółka prowadzi działalność („waluta funkcjonalna”). Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocie informacji dodatkowej wskazano inaczej). Polski nowy złoty (PLN) jest walutą funkcjonalną i walutą prezentacji Jednostki. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi Spółka jest decyzją subiektywną, co zostało opisane w nocie 3.7.18 Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach. Spółka monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Jednostki.

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

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

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Kursy bilansowe:

KURSY WALUT PRZYJĘTE DO WYCENY	31.12.2019	31.12.2018
EUR/PLN	4,2585	4,3000
USD/PLN	3,7977	3,7597

5. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki w dniu 27 lutego 2020 roku.

6. Format oraz ogólne zasady sporządzenia sprawozdania finansowego

Zarząd Jednostki oświadcza, iż sprawozdanie finansowe Gaming Factory S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 31 grudnia 2019 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Sprawozdanie finansowe Spółki odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Jednostki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

6.1. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Sprawozdanie finansowe zostało przygotowane zgodnie z:

- Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską („UE”). MSSF obejmują standardy i interpretacje zaakceptowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości („RMSR”) oraz Komitet ds. Interpretacji Sprawozdawczości Finansowej („IFRIC”),
- Ustawą o rachunkowości z dnia 29.09.1994 r. (UoR) (Dz. U. z 2019 r., poz. 351, ze zm.).

Zasady rachunkowości przedstawione poniżej stosowano przy zachowaniu zasady ciągłości we wszystkich prezentowanych latach obrotowych.

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe sporządzone zostało zgodnie z zasadą kosztu historycznego.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe składa się z:

- jednostkowego sprawozdania z sytuacji finansowej,
- jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów,
- jednostkowego sprawozdania ze zmian w kapitale własnym,
- jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych,
- dodatkowych not i objaśnień do jednostkowego sprawozdania finansowego.

Niniejsze sprawozdanie finansowe jest przedstawione w polskich złotych („PLN”), a wszystkie wartości, o ile nie wskazano inaczej, podane są w tysiącach złotych („tys. PLN”).

6.2. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego jednostkowego sprawozdania finansowego

Jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 31 grudnia 2019 roku i obejmuje okres 12 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2018 roku.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2018 roku do 31 grudnia 2018 roku.

6.3. Założenie kontynuacji działalności

Jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia jednostkowego sprawozdania finansowego nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Spółkę. Zarząd Spółki dokonał oceny możliwości kontynuowania działalności Jednostki i nie stwierdził występowania jakichkolwiek istotnych niepewności w tym zakresie. Kapitał własny Spółki stanowił na dzień 31 grudnia 2019 roku 95% pasywów ogółem, a zysk netto roku obrotowego wyniósł 4 434 tys. zł.

6.4. Oświadczenie o zgodności

Niniejsze jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) zatwierdzonymi przez Unię Europejską („MSSF UE”).

MSSF obejmują standardy i interpretacje zaakceptowane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości („RMSR”) oraz Komitet ds. Interpretacji Międzynarodowej Sprawozdawczości Finansowej („KIMSF”).

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania do publikacji, biorąc pod uwagę toczący się w UE proces wprowadzania standardów MSSF oraz prowadzoną przez Spółkę działalność, w zakresie stosowanych przez Jednostkę zasad rachunkowości nie ma różnicy między standardami MSSF, które weszły w życie, a standardami MSSF zatwierdzonymi przez UE.

6.5. Nowe standardy i interpretacje obowiązujące na dzień bilansowy

Zmiany Zasady (polityki) rachunkowości zastosowane do sporządzenia sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu historycznych danych finansowych Spółki za rok, który rozpoczął się 1 stycznia 2018 roku, przy czym od 1 stycznia 2019 roku Spółka zastosowała:

a. MSSF 16

MSSF 16 Leasing („MSSF 16”) opublikowany w Dz. Urz. UE, który zastąpił MSR 17 Leasing, KIMSF 4 Ustalenie, czy umowa zawiera leasing, SKI 15 Leasing operacyjny – specjalne oferty promocyjne oraz SKI 27 Ocena istoty transakcji wykorzystujących formę leasingu. MSSF 16 określa zasady ujmowania dotyczące leasingu w zakresie wyceny, prezentacji i ujawniania informacji.

MSSF 16 wprowadza jednolity model rachunkowości leasingobiorcy i wymaga, aby leasingobiorca ujmował aktywa i zobowiązania wynikające z każdego leasingu z okresem przekraczającym 12 miesięcy, chyba że bazowy składnik aktywów ma niską wartość. W dacie rozpoczęcia leasingobiorca ujmuje składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania bazowego składnika aktywów oraz zobowiązanie z tytułu leasingu, które odzwierciedla jego obowiązek dokonywania opłat leasingowych.

Leasingobiorca odrębnie ujmuje amortyzację składnika aktywów z tytułu prawa do użytkowania i odsetki od zobowiązania z tytułu leasingu.

Leasingobiorca aktualizuje wycenę zobowiązania z tytułu leasingu po wystąpieniu określonych zdarzeń (np. zmiany w odniesieniu do okresu leasingu, zmiany w przyszłych opłatach leasingowych wynikającej ze zmiany w indeksie lub stawce stosowanej do ustalenia tych opłat). Co do zasady, leasingobiorca ujmuje aktualizację wyceny zobowiązania z tytułu leasingu jako korektę wartości składnika aktywów z tytułu prawa do użytkowania.

Rachunkowość leasingodawcy zgodnie z MSSF 16 pozostaje zasadniczo niezmieniona względem obecnej rachunkowości zgodnie z MSR 17. Leasingodawca dalej będzie ujmował wszystkie umowy leasingowe z zastosowaniem tych samych zasad klasyfikacji co w przypadku MSR 17, rozróżniając leasing operacyjny i leasing finansowy.

MSSF 16 wymaga, zarówno od leasingobiorcy jak i od leasingodawcy, dokonywania szerszych ujawnień niż w przypadku MSR 17.

Leasingobiorca ma prawo wyboru pełnego bądź zmodyfikowanego podejścia retrospektywnego, a przepisy przejściowe przewidują pewne praktyczne rozwiązania.

MSSF 16 obowiązuje dla okresów rocznych rozpoczynających się dnia 1 stycznia 2019 roku i później. Wcześniejsze zastosowanie jest dozwolone w przypadku jednostek, które stosują MSSF 15 od daty lub przed datą pierwszego zastosowania MSSF 16. Spółka nie zdecydowała się na wcześniejsze zastosowanie MSSF 16.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego do publikacji MSSF 16 nie wywiera wpływu na sprawozdania finansowe Spółki. Spółka jest stroną 1 umowy dotyczącej najmu powierzchni biurowej, która spełnia definicję leasingu w myśl MSSF 16. Koszty opłat z tego tytułu, w wysokości 3 tys. zł miesięcznie są obecnie wykazywane w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w pozycji usługi obce. Umowa zawarta została na czas nieokreślony, z możliwością jej wypowiedzenia przez każdą ze stron bez jakichkolwiek ograniczeń, czy kar finansowych. Najwcześniejszy okres wypowiedzenia umowy wynosi 1 miesiąc. Okres ten brany był pod uwagę przy analizie okresu leasingu zgodnie z paragrafem 18 MSSF 16. Określając okres leasingu – szacując długość nieodwołalnego okresu leasingu, jednostka stosuje definicję umowy i określa okres egzekwowalności umowy. Leasing przestaje być egzekwowalny gdy zarówno leasingobiorca, jak i leasingodawca ma prawo wypowiedzenia leasingu bez konieczności uzyskania zezwolenia drugiej strony, czego konsekwencją jest najwyżej nieznaczna kara. Umowa, której stroną jest Spółka nie wymagała przekształcenia w myśl

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

postanowień MSSF 16, ze względu na brak możliwości określenia okresu leasingu i zastosowanie standardu nie wymagało od Spółki wprowadzenia jakichkolwiek korekt wyników lub prezentacyjnych.

b. KIMSF 23 Niepewność związana z ujęciem podatku dochodowego

Interpretacja nr 23 Komitetu ds. Interpretacji MSSF, opublikowana 7 czerwca 2017 r. pt.: „Niepewność w zakresie sposobów ujmowania podatku dochodowego” weszła w życie dla okresów rocznych rozpoczynających się w dniu 1 stycznia 2019 r. lub później. Wyjaśnia ona problematyczne kwestie związane z ujęciem w sprawozdaniu finansowym niepewności dotyczącej zatwierdzenia przez organy podatkowe określonego rozliczenia podatkowego, które jednostka zastosowała w deklaracji podatkowej.

KIMSF nr 23 Niepewność związana z ujęciem podatku dochodowego wyjaśnia sposoby stosowania wymogów dotyczących ujmowania i wyceny zawartych w MSR 12, jeżeli istnieje niepewność co do traktowania podatkowego dochodu. W takich okolicznościach jednostka ujmuje i wycenia swoje bieżące należności i zobowiązania podatkowe lub aktywa oraz rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego, zgodnie z wymogami MSR 12, w oparciu o dochód podlegający opodatkowaniu (stratę podatkową), podstawy opodatkowania, nierozliczone straty podatkowe, niewykorzystane ulgi podatkowe i stawki podatkowe ustalane z zastosowaniem danej interpretacji.

O niepewnym ujęciu podatkowym mówimy wtedy, gdy jednostka nie ma pewności co do tego, czy jej interpretacja danego zdarzenia ekonomicznego będzie zaakceptowana przez organ podatkowy. Przykładem niepewnego ujęcia podatkowego może być decyzja jednostki o dokonaniu odliczenia konkretnego kosztu lub też niewykazaniu w deklaracji podatkowej określonej pozycji przychodów, jeżeli jej akceptowalność jest niepewna w świetle przepisów podatkowych.

Wyjaśnienia zawarte w KIMSF nr 23 Niepewność związana z ujęciem podatku dochodowego mają zastosowanie do wszystkich wymiarów rachunkowości podatku dochodowego w sytuacji, gdy występuje niepewność co do sposobu ujęcia jakiejś pozycji związanej z podatkiem dochodowym, np. pozycji zysku lub straty podlegającej opodatkowaniu, strat lub ulg podatkowych czy też stawek podatkowych.

Zastosowanie KIMSF 23 Niepewność związana z ujęciem podatku dochodowego nie wywarła żadnego wpływu na sprawozdanie finansowe Spółki, ponieważ nie występują żadne niepewności w zakresie interpretacji zdarzeń ekonomicznych.

c. Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe – prawo wcześniejszej spłaty z negatywnym wynagrodzeniem”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się od 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie,

Zastosowanie zmian do MSSF 9 Instrumenty finansowe nie wywierało żadnego wpływu na sprawozdanie finansowe.

d. Zmiany do MSR 19 „Świadczenia pracownicze – zmiany do programu określonych świadczeń”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się od 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie

Zastosowanie zmian do MSR 19 Świadczenia pracownicze nie wywierało żadnego wpływu na sprawozdanie finansowe.

e. Zmiany do MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych – wycena inwestycji długoterminowych”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się od 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie

Zastosowanie zmian do MSR 28 Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych nie wywierało żadnego wpływu na sprawozdanie finansowe.

f. Roczny program poprawek wynikający z przeglądu MSSF 2015-2017

- a. Zmiany do MSSF3 „*Połączenia jednostek – wycena udziałów we wspólnej działalności w momencie objęcia kontroli*”
- b. Zmiany do MSSF 11 „*Wspólne ustalenia umowne – brak wyceny we wspólnej działalności w momencie objęcia kontroli*”
- c. Zmiany do MSR 12 „*Podatek dochodowy – ujęcie konsekwencji podatkowych z tytułu wypłaty dywidendy*”

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- d. Zmiany do MSR 23 *„Koszty finansowania zewnętrznego – kwalifikacja zobowiązań zaciągniętych specjalnie w celu pozyskania dostosowanego składnika aktywów w sytuacji gdy działania niezbędne do przygotowania składnika aktywów do użytkowania lub sprzedaży są zakończone”*

zatwierdzony w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie.

Powyższe zmiany nie wywierały żadnego wpływu na sprawozdanie finansowe.

Zmiany do standardów wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości („RMSR”) zatwierdzone przez Unię Europejską („UE”), które nie weszły jeszcze w życie na dzień 31 grudnia 2019 roku:

Spółka nie skorzystała z możliwości wcześniejszego zastosowania standardów i zmian do standardów zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 roku:

- Zmiany do MSSF 9, MSR 39 i MSSF 7 *„Reforma porównawczych stóp procentowych”*, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się od 1 stycznia 2020 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 1 i MSR 8 *„Definicja istotności”*, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2020 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do odniesień do założeń koncepcyjnych MSSF, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2020 roku lub po tej dacie.

Zdaniem Spółki, zastosowanie powyższych zmian do standardów, nie będzie wywierało wpływu na sprawozdanie finansowe Spółki.

Standardy wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości i zmiany do standardów, które nie zostały jeszcze zatwierdzone przez Unię Europejską i nie weszły jeszcze w życie:

- Zmiany do MSR 1 *„Prezentacja sprawozdań finansowych – klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe”*, niezatwierdzone w UE, dotychczas nie określono terminu obowiązywania,
- Zmiany do MSSF 3 *„Połączenie jednostek”*, niezatwierdzone w UE, obowiązujące do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2020 roku lub później,
- MSSF 17 *„Umowy ubezpieczeniowe”*, niezatwierdzony w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2021 roku lub po tej dacie.

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

6.6. Stosowane zasady rachunkowości

6.6.1. Zmiany zasad rachunkowości

Niniejsze sprawozdanie finansowe jest pierwszym sprawozdaniem finansowym Spółki sporządzonym zgodnie z MSSF UE. W stosunku do historycznych danych finansowych zamieszczonych w prospekcie emisyjnym, Spółka nie dokonywała zmian w stosowanych zasadach rachunkowości, za wyjątkiem zastosowania nowych standardów i interpretacji obowiązujących od 1 stycznia 2019 roku, przedstawionych w pkt. 6.5.

6.6.2. Wartości niematerialne

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.

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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.

6.6.3. Środki trwałe

Środki trwałe są wyceniane w cenie nabycia powiększonej o wszystkie koszty bezpośrednio związane z zakupem i przystosowaniem składnika majątku do stanu zdatnego do używania lub koszcie wytworzenia pomniejszonym o odpisy umorzeniowe oraz ewentualne odpisy z tytułu utraty wartości.

Koszty poniesione po wprowadzeniu środka trwałego do użytkowania, takie jak koszty napraw, przeglądów, opłaty eksploatacyjne, wpływają na wynik finansowy okresu sprawozdawczego, w którym zostały poniesione. Jeżeli jest jednak możliwe wykazanie, że poniesione nakłady spowodowały zwiększenie oczekiwanych przyszłych korzyści ekonomicznych z tytułu posiadania danego środka trwałego ponad korzyści przyjmowane pierwotnie, w takim przypadku zwiększają one wartość początkową tego środka trwałego (tzw. ulepszenie).

W momencie likwidacji lub sprzedaży środków trwałych, zyski lub straty wynikające z tego faktu ujmowane są w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako różnica między przychodami netto ze zbycia (jeśli takie były) a wartością bilansową tej pozycji.

Środki trwałe, są amortyzowane liniowo w okresie odpowiadającym szacowanemu okresowi ich ekonomicznej użyteczności.

6.6.4. Środki trwałe w budowie

Środki trwałe w budowie są wyceniane w wysokości ogółu kosztów pozostających w bezpośrednim związku z ich nabyciem lub wytworzeniem, w tym kosztów finansowych (z wyjątkiem różnic kursowych nie będących korektą płaconych odsetek), pomniejszonych o odpisy z tytułu utraty wartości. Środki trwałe w budowie nie są amortyzowane do momentu zakończenia ich budowy i oddania do użytkowania.

6.6.5. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

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

6.6.6. Zapasy

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, pomniejszaną o opusty, 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).

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

6.6.7. Aktywa finansowe

Spółka zalicza swoje aktywa finansowe do następujących kategorii:

- wyceniane według zamortyzowanego kosztu,
- wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody,
- wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy,
- instrumenty finansowe zabezpieczające.

Kwalifikacja dłużnych aktywów finansowych do odpowiedniej kategorii zależy od modelu biznesowego zarządzania aktywami finansowymi oraz od charakterystyki umownych przepływów pieniężnych dla danego składnika aktywów finansowych.

Aktywa finansowe wyceniane według zamortyzowanego kosztu

Aktywa wyceniane po początkowym ujęciu w zamortyzowanym koszcie – są to aktywa finansowe utrzymywane zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy, a charakterystyka umowy dotyczącej tych aktywów finansowych przewiduje powstawanie przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek. Spółka do wyceny aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie stosuje metodę efektywnej stopy procentowej. Należności z tytułu dostaw i usług po początkowym ujęciu wycenia się w wysokości zamortyzowanego kosztu przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej, z uwzględnieniem odpisów z tytułu utraty wartości, przy czym należności z tytułu dostaw i usług z datą zapadalności poniżej 12 miesięcy od dnia powstania (tj. niezawierające elementu finansowania) i nieprzekazywane do faktoringu, nie podlegają dyskontowaniu i są wyceniane w wartości nominalnej.

Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody

Aktywa wyceniane po początkowym ujęciu w wartości godziwej przez inne całkowite dochody – są to aktywa finansowe utrzymywane zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest zarówno utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy jak i sprzedaż aktywów finansowych, a charakterystyka umowy dotyczącej tych aktywów finansowych przewiduje powstawanie przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek.

Zyski i straty na składniku aktywów finansowych stanowiącym instrument kapitałowy, dla którego zastosowano opcje wyceny do wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody ujmuje się w pozostałych całkowitych dochodach, za wyjątkiem przychodów z tytułu otrzymanych dywidend.

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy

Aktywa wyceniane w wartości godziwej przez rachunek zysków i strat – są to wszystkie pozostałe aktywa finansowe. Zyski lub straty wynikające z wyceny składnika aktywów finansowych, kwalifikowanego jako wyceniany według wartości godziwej przez wynik finansowy, ujmuje się w wyniku finansowym w okresie, w którym powstały. Zyski lub straty wynikające z wyceny pozycji wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy obejmują również przychody z tytułu odsetek i dywidendy.

Instrumenty finansowe zabezpieczające

Instrumenty finansowe zabezpieczające - są to instrumenty pochodne, wyznaczone jako instrumenty zabezpieczające. Instrumenty finansowe zabezpieczające podlegają wycenie zgodnie z zasadami rachunkowości zabezpieczeń.

6.6.8. Utrata wartości

Utrata wartości aktywów niefinansowych

Aktywa o nieokreślonym okresie użytkowania nie podlegają amortyzacji, lecz corocznie są testowane pod kątem możliwej utraty wartości. Aktywa amortyzowane są poddawane przeglądowi pod kątem utraty wartości, jeżeli zdarzenia lub zmiany okoliczności wskazują, że wartość bilansowa może być niemożliwa do odzyskania. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości ujmuje się w rachunku zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów i wykazuje się w wysokości, o która wartość bilansowa składnika aktywów przewyższa wartość odzyskiwalną. Wartość odzyskiwalna stanowi wyższa z dwóch wartości: wartości godziwej pomniejszonej o koszty doprowadzenia do sprzedaży i wartości użytkowej. Dla potrzeb oceny utraty wartości aktywa grupuje się na najniższym poziomie, dla którego występują możliwe do zidentyfikowania przepływy pieniężne (ośrodki wypracowujące środki pieniężne). Niefinansowe aktywa, inne niż wartość firmy, w odniesieniu do których uprzednio stwierdzono utratę wartości, ocenia się na każdy dzień zakończenia okresu sprawozdawczego pod kątem występowania przesłanek wskazujących na możliwość odwrócenia dokonanego odpisu.

Utrata wartości należności handlowych

Model utraty wartości bazuje na kalkulacji strat oczekiwanych. W zakresie oceny ryzyka kredytowego Spółka dokonała analizy tworzenia odpisów na należności i zastosowała uproszczone podejście, które zakłada że odpis na oczekiwane straty kredytowe będzie równy kwocie oczekiwanych stratom kredytowym w całym okresie ekspozycji.

6.6.9. Transakcje w walucie obcej

Pozycje zawarte w sprawozdaniu finansowym prezentowane są w polskich złotych („PLN”), która stanowi walutę funkcjonalną Jednostki.

Należności i zobowiązania wyrażone w walutach obcych wycenia się na dzień bilansowy po obowiązującym na ten dzień kursie średnim ustalonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski.

Na dzień bilansowy aktywa i zobowiązania pieniężne denominowane w walutach obcych są przeliczane według kursu obowiązującego na ten dzień. Aktywa i zobowiązania wyceniane w wartości godziwej i denominowane w walutach obcych wycenia się po kursie obowiązującym w dniu ustalenia wartości godziwej. Pozycje niepieniężne wyceniane są według kosztu historycznego.

Różnice kursowe ujmuje się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w okresie, w którym powstają.

6.6.10. Kapitał własny

Kapitał podstawowy jest ujmowany w wysokości określonej w statucie Jednostki i wpisanej w Krajowym Rejestrze Sądowym.

Różnice między wartością godziwą uzyskanej zapłaty i wartością nominalną akcji są ujmowane w kapitale zapasowym.

W przypadku wykupu własnych akcji, kwota zapłaty za akcje obciąża kapitał własny i jest wykazywana w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w pozycji akcji własnych.

6.6.11. Rezerwy

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Spółce ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wypływu

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

środków tożsamych ze stratami ekonomicznymi, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania.

6.6.12. Kredyty bankowe i pożyczki otrzymane

W momencie początkowego ujęcia, kredyty bankowe i pożyczki są ujmowane według kosztu, stanowiącego wartość otrzymanych środków pieniężnych i obejmującego koszty uzyskania kredytu/pożyczki. Następnie, kredyty bankowe i pożyczki są wyceniane według skorygowanej ceny nabycia (zamortyzowanego kosztu), przy zastosowaniu efektywnej stopy procentowej. Spółka może odstąpić od wyceny według zamortyzowanego kosztu o ile efekt zastosowania efektywnej stopy byłby nieistotny lub nie ma możliwości ustalenia terminów lub kwot przyszłych przepływów dla ustalenia efektywnej stopy.

6.6.13. Odroczony podatek dochodowy

Rezerwa na podatek dochodowy jest tworzona metodą zobowiązań bilansowych w stosunku do wszystkich dodatnich różnic przejściowych występujących na dzień bilansowy między wartością podatkową aktywów i pasywów a ich wartością bilansową wykazaną w sprawozdaniu finansowym.

Składnik aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ujmowany jest w odniesieniu do wszystkich ujemnych różnic przejściowych, jak również niewykorzystanych strat podatkowych przeniesionych na następne lata, w takiej wysokości, w jakiej jest prawdopodobne, że zostanie osiągnięty dochód do opodatkowania, który pozwoli wykorzystać ww. różnice i straty.

Wartość bilansowa składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku jest weryfikowana na każdy dzień bilansowy i ulega stosownemu obniżeniu w części, w jakiej przestało być prawdopodobne osiągnięcie dochodu do opodatkowania wystarczającego do częściowego lub całkowitego zrealizowania składnika aktywów z tytułu odroczonego podatku.

Aktywa z tytułu odroczonego podatku oraz rezerwy na podatek odroczony wyceniane są z zastosowaniem stawek podatkowych, które według przewidywań będą obowiązywać w okresie, gdy składnik aktywów zostanie zrealizowany lub zobowiązanie spełnione, przyjmując za podstawę stawki podatkowe (i przepisy podatkowe) obowiązujące i uchwalone na dzień bilansowy.

6.6.14. Uznawanie przychodów

Przychody ze sprzedaży produktów i usług

Przychody ze sprzedaży produktów i usług obejmują sprzedaż produktów wyprodukowanych przez Spółkę, do których ma ona wyłączne prawa licencyjne z tytułu ich wytworzenia lub nabyła licencje na ich wydawanie i dystrybucję oraz świadczone usługi na rzecz innych podmiotów.

Przychody ujmowane są w wartości godziwej zapłaty otrzymanej lub należnej, po pomniejszeniu o przewidywane rabaty, zwroty klientów i podobne zmniejszenia, w tym podatek od towarów i usług VAT oraz inne podatki związane ze sprzedażą, za wyjątkiem podatku akcyzowego.

Zgodnie z nowym standardem Spółka stosuje pięciostopniowy model, aby określić moment ujęcia przychodów oraz ich wysokości. Zakłada on, iż przychody powinny być ujęte wówczas (oraz w jakim stopniu), gdy Spółka przekazuje klientowi kontrolę nad usługami czy towarami, oraz w kwocie do jakiej Spółka oczekuje być uprawniona.

Spółka ujmuje w ramach przychodu należnego za dany rok obrotowy przychody ze wszystkich źródeł i kanałów sprzedaży zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów, również w sytuacji w której ich rozliczenie następuje w następnych miesiącach po zakończeniu roku obrotowego, na podstawie raportów sprzedaży generowanych przez poszczególne kanały sprzedaży.

Dotacje

Dotacje są ujawniane w sprawozdaniu finansowym, jeżeli istnieje wystarczająca pewność, że Jednostka spełnia warunki związane z ich przyznaniem i będą otrzymane, w pasywach w pozycji Dotacje. Dotacje do środków trwałych i wartości niematerialnych są ujmowane w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, jako pozostałe przychody w sposób systematyczny przez okres użytkowania składnika aktywów. Dotacje w pasywach dzielimy na długoterminowe i krótkoterminowe zgodnie z okresem w jakim odnoszone będą w pozostałe przychody.

Odsetki

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Przychody z tytułu odsetek ujmuje się proporcjonalnie do upływu czasu metodą efektywnej stopy procentowej. Gdy należność traci na wartości, Jednostka obniża jej wartość bilansową do poziomu wartości odzyskiwalnej, równej oszacowanym przyszłym przepływom pieniężnym zdyskontowanym według pierwotnej efektywnej stopy procentowej instrumentu, a następnie stopniowo rozlicza się kwotę dyskonta w korespondencji z przychodami z tytułu odsetek. Przychody z tytułu odsetek od udzielonych pożyczek, które utraciły wartość, ujmuje się według pierwotnej efektywnej stopy procentowej.

Przychody powstające w wyniku użytkowania przez inne podmioty gospodarcze aktywów Spółki przynoszących odsetki, tantiemy, dywidendy powinny być ujmowane o ile:

- istnieje prawdopodobieństwo, że jednostka gospodarcza uzyska korzyści ekonomiczne związane z przeprowadzaną transakcją,
- kwota przychodów może być wyceniona w wiarygodny sposób.

6.6.15. Koszty

Jednostka sporządza jednostkowe sprawozdanie z całkowitych dochodów w układzie porównawczym.

Koszty ujmuje się w tym samym okresie w jakim są ujmowane przychody ze sprzedaży zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów, a dotyczy to w szczególności:

- prowizji z tytułu pośrednictwa sprzedaży gier komputerowych,
- prowizji należnych deweloperom, z tytułu udziału w zyskach ze sprzedaży gier komputerowych.

6.6.16. Koszty świadczeń pracowniczych

Pracownicy mają prawo do odpraw emerytalnych lub rentowych w momencie przechodzenia na emeryturę lub rentę. Odprawy te przysługują pracownikowi spełniającemu warunki uprawniające do renty z tytułu niezdolności do pracy lub emerytury, którego stosunek pracy ustał w związku z przejściem na rentę lub emeryturę, w wysokości jednomiesięcznego wynagrodzenia. Ze względu na strukturę zatrudnienia w grupie koszty ewentualnych świadczeń pracowniczych są nieistotne z punktu widzenia sprawozdania finansowego.

6.6.17. Aktywa (lub grupy aktywów do zbycia) przeznaczone do sprzedaży

Aktywa trwałe (lub grupy do zbycia) są klasyfikowane, jako przeznaczone do sprzedaży, jeśli ich wartość bilansowa zostanie odzyskana przede wszystkim w drodze transakcji sprzedaży, a sprzedaż uważana jest za wysoce prawdopodobną. Wyceniane są one w niższej z następujących dwóch kwot: ich wartości bilansowej i wartości godziwej pomniejszonej o koszty zbycia, jeżeli ich wartość bilansowa ma zostać odzyskana przede wszystkim w drodze transakcji sprzedaży, a nie poprzez ich dalsze wykorzystanie.

6.6.18. Zobowiązania i aktywa warunkowe

Przez zobowiązania warunkowe rozumie się:

- a) możliwy obowiązek, który powstaje na skutek zdarzeń przeszłych, którego istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub niewystąpienia jednego lub większej ilości niepewnych przyszłych zdarzeń, które nie w pełni podlegają kontroli Jednostki; lub
- b) obecny obowiązek, który powstaje na skutek zdarzeń przeszłych, ale nie jest ujmowany w sprawozdaniu finansowym, ponieważ:
 - nie jest prawdopodobne, aby konieczne było wydatkowanie środków zawierających w sobie korzyści ekonomiczne w celu wypełnienia obowiązku; lub
 - kwoty obowiązku (zobowiązania) nie można wycenić wystarczająco wiarygodnie.

Przez aktywa warunkowe rozumie się możliwe składniki aktywów, które powstały na skutek zdarzeń przeszłych oraz których istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub niewystąpienia jednego lub większej ilości niepewnych przyszłych zdarzeń, które nie w pełni podlegają kontroli Spółki.

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

6.6.19. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach

Sporządzenie jednostkowego sprawozdania finansowego wymaga dokonania przez Zarząd Jednostki pewnych szacunków i założeń, które znajdują odzwierciedlenie w tym sprawozdaniu oraz w dodatkowych informacjach i objaśnieniach do tego sprawozdania.

Szacunki i osądy księgowe wynikają z dotychczasowych doświadczeń oraz innych czynników, w tym przewidywań odnośnie do przyszłych zdarzeń, które w danej sytuacji wydają się zasadne.

Jakkolwiek przyjęte założenia i szacunki opierają się na najlepszej wiedzy Zarządu na temat bieżących działań i zdarzeń, rzeczywiste wyniki mogą się różnić od przewidywanych. Szacunki i związane z nimi założenia podlegają weryfikacji. Zmiana szacunków księgowych jest ujęta w okresie, w którym dokonano zmiany szacunku lub w okresach bieżącym i przyszłych, jeżeli dokonana zmiana szacunku dotyczy zarówno okresu bieżącego, jak i okresów przyszłych.

Poniżej przedstawiono podstawowe osądy dokonane przez Zarząd Jednostki w procesie stosowania zasad rachunkowości jednostki i mające największy wpływ na wartości ujęte w sprawozdaniu finansowym.

Określenie waluty funkcjonalnej

Oceny takiej dokonał Zarząd Jednostki w oparciu o analizę waluty, w której Jednostka generuje przychody i ponosi koszty. Zgodnie z MSR 21.9 (...) Przy ustalaniu swojej waluty funkcjonalnej jednostka bierze pod uwagę następujące czynniki:

a) walutę:

(i) która wywiera główny wpływ na ceny sprzedaży towarów i usług (często jest to waluta, w której wyrażane są i regulowane ceny sprzedaży jej towarów i usług); oraz

(ii) kraju, w którym siły konkurencji i obowiązujące przepisy wywierają główny wpływ na ceny sprzedaży jej towarów i usług;

b) walutę, która wywiera główny wpływ na koszty robocizny i materiałów oraz na pozostałe koszty związane z dostarczaniem towarów lub świadczeniem usług (często jest to waluta, w której koszty te są wyrażane lub regulowane).

Przychody ze sprzedaży produktów Spółki generowane są przede wszystkim w USD oraz EUR. Jednakże ceny gier sprzedawanych przez Jednostkę nie są kształtowane przez siły konkurencji i regulacje występujące na terenie Stanów Zjednoczonych lub Europy. Wyrażenie cen sprzedaży w USD lub EUR wynika z faktu, że rynek gier komputerowych jest rynkiem globalnym, gdzie ceny przyjmują poziom światowy i są ustalone dla globalnego gracza. Oznacza to, że ceny sprzedaży gier Spółki są takie same dla graczy z Europy (w tym Polski), Azji czy Stanów Zjednoczonych.

Zdecydowana większość kosztów funkcjonowania Jednostki, w tym kosztów produkcji gier (głównie usługi obce w postaci wynagrodzeń deweloperów) ponoszona jest w złotych polskich.

Dodatkowo Zarząd Jednostki wziął pod uwagę, iż w ustaleniu waluty funkcjonalnej jednostki mogą być również pomocne następujące czynniki:

a) waluta, w której generowane są środki z działalności finansowej (tj. emisja instrumentów dłużnych i kapitałowych);

b) waluta, w której utrzymywane są zazwyczaj wpływy z działalności operacyjnej.

Spółka nie posiada żadnych kredytów, pożyczek ani wyemitowanych obligacji, natomiast wpływy pieniężne z emisji jej akcji wyrażone są w PLN. Jednostka utrzymuje środki pieniężne na rachunkach bankowych głównie w PLN.

Biorąc pod uwagę powyższe fakty i okoliczności Zarząd Jednostki ocenił, że walutą funkcjonalną Spółki jest polski złoty. Walutą sprawozdawczą Jednostki jest polski złoty.

Oszacowania i założenia, które niosą ze sobą znaczące ryzyko konieczności wprowadzenia istotnej korekty wartości bilansowych aktywów i zobowiązań w trakcie kolejnego roku obrotowego, omówiono poniżej.

Odpisy aktualizujące wartość należności

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zarząd określa zagrożenie spłaty należności. Wartość należności aktualizuje się uwzględniając stopień prawdopodobieństwa ich zapłaty poprzez dokonanie odpisu aktualizującego. Spółka dokonuje indywidualnej oceny ryzyka nieściągalności poszczególnych pozycji należności i na tej podstawie ustala wartość koniecznego odpisu dla należności.

Okres amortyzowania aktywowanych wartości niematerialnych

Zarząd określa szacowane okresy użytkowania, a poprzez to stawki amortyzacji dla aktywowanych w pozycji wartości niematerialnych kwot poniesionych kosztów prac rozwojowych. Szacunek ten opiera się na oczekiwanym okresie ekonomicznej użyteczności tych aktywów. W przypadku zaistnienia okoliczności powodujących zmianę spodziewanego okresu użytkowania (np. zmiany technologiczne, wycofanie z użytkowania itp.) mogą się zmienić stawki amortyzacji. W konsekwencji zmieni się wartość odpisów amortyzacyjnych i wartość księgowa netto aktywowanych kosztów prac rozwojowych.

Okres użytkowania rzeczowych aktywów trwałych

Zarząd określa szacowane okresy użytkowania, a poprzez to stawki amortyzacji dla poszczególnych rzeczowych aktywów trwałych. Szacunek ten opiera się na oczekiwanym okresie ekonomicznej użyteczności tych aktywów. W przypadku zaistnienia okoliczności powodujących zmianę spodziewanego okresu użytkowania (np. zmiany technologiczne, wycofanie z użytkowania itp.) mogą się zmienić stawki amortyzacji. W konsekwencji zmieni się wartość odpisów amortyzacyjnych i wartość księgowa netto rzeczowych aktywów trwałych.

Produkty gotowe

W przypadku projektów, dla których możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących przychodów ze sprzedaży Spółka określa 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.

Aktywa i zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego

Aktywa i zobowiązania z tytułu odroczonego podatku dochodowego wycenia się przy zastosowaniu stawek podatkowych, które według dostępnych prognoz będą stosowane na moment zrealizowania aktywa lub rozwiązania zobowiązania, przyjmując za podstawę przepisy podatkowe, które obowiązywały prawnie lub faktycznie na koniec okresu sprawozdawczego. Prawdopodobieństwo realizacji aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego z przyszłymi zyskami podatkowymi opiera się na planach Jednostki.

7. Segmenty operacyjne

7.1. Informacja dotycząca segmentów operacyjnych, obszarów geograficznych oraz istotnych klientów

7.1.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych

W oparciu o definicję zawartą w MSSF 8, działalność Spółki 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.

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

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

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

7.1.2. Informacje geograficzne

Spółka sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Google Play, App Store, za pośrednictwem Spółki Ultimate Games S.A., która wydaje gry w imieniu Spółki. Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych. W związku z powyższym, mając na uwadze postanowienia par 33 MSSF 8, Spółka odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne.

7.1.3. Informacje dotyczące produktów i usług

	od 01.01.2019 do 31.12.2019	od 01.01.2018 do 31.12.2018
Usługi deweloperskie	372	-
BAD DREAM: FEVER SPRZED.	102	8
ESCAPE DOODLAND SPRZED	100	-
AVENGER BIRD	77	-
GUESS THE WORLD	61	-
PET CARE	44	-
I WANNA FLY	44	-
Little Shopping	37	-
Darkest Hunters	31	-
Grave Keeper sprzed	30	-
Pozostałe	260	-
Usługi doradcze	-	13
RAZEM:	967	21

7.1.4. Informacje dotyczące głównych klientów

W okresie od 01.01.2019 do 31.12.2019		
kontrahent	sprzedaż	Udział
Ultimate Games S.A.	491	50,79%
West Wind sp. z o.o.	245	25,34%
Ultimate VR	180	18,62%
Art. Games Studio S.A.	29	2,97%
Pyramid Games S.A.	22	2,28%
Razem przychody	967	100,00%
W okresie od 01.01.2018 do 31.12.2018		
kontrahent	sprzedaż	Udział
Lux Finanse sp. z o.o.	13	62%
Art Games Studio S.A.	8	38%
Razem przychody	21	100%

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

8. Inwestycje w jednostkach powiązanych

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
Black Rose Projects sp. z o.o.	70	-
Silver Lynx Games sp. z o.o.	100	-
RAZEM:	170	-

9. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
Art Games Studio S.A.	717	746
Blue Fox Games S.A.	164	194
West Wind sp. z o.o.	403	-
Ultimate VR sp. z o.o.	225	-
RAZEM:	1 509	939

Spółka	Pierwotna inwestycja	Udział w kapitale	Wynik finansowy przypadający na Grupę za rok 2018	Wynik finansowy przypadający na Grupę za rok 2019	Wartość udziałów wyceniona metodą praw własności
Art Games Studio S.A.	644	20,61%	80	-7	717
Blue Fox Games S.A.	165	25,16%	-12	12	164
West Wind sp. z o.o.	403	25,00%	-	-	403
Ultimate VR sp. z o.o.	225	45,00%	-	-	225
RAZEM	1 437	-	68	4	1 509

10. Aktywa finansowe**Specyfikacja aktywów finansowych**

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
Udziały i akcje	4 921	1 884
Udzielone pożyczki	-	261
RAZEM	4 921	2 145

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Specyfikacja udziałów i akcji na dzień 31 grudnia 2019 roku

Spółka	Ilość posiadanych udziałów/akcji	Udział w kapitale podstawowym	Wartość w cenie nabycia na dzień 31.12.2019	Wartość godziwa na dzień 31.12.2019	Przeszacowanie do wartości godziwej w roku 2019
Red Dev Studio S.A.	9 512	0,17%	3	3	-
Drageus Games S.A.	201 150	9,88%	394	1 207	813
Atomic Jelly S.A.	220 000	8,52%	145	968	823
Live Motion Games sp. z o.o.	97	19,96%	338	338	-
Nesalis Games sp. z o.o.	25	5,0%	100	100	-
Baked Games sp. z o.o.	112	5,3%	252	252	-
Haje sp. z o.o.	200	10,0%	250	250	-
Punch Punk S.A.	501 500	9,7%	460	1 204	744
Pixel Flipper S.A.	30 000	3,0%	90	90	-
Woodland Games sp. z o.o.	271	4,8%	50	50	-
Big Cheese Studio sp. z o.o. (Circus)	187	2,3%	180	180	-
Rejected Games sp. z o.o.	7	7,0%	280	280	-
RAZEM	-	-	2 541	4 921	2 380

Specyfikacja udziałów i akcji na dzień 31 grudnia 2018 roku

Spółka	Ilość posiadanych udziałów/akcji	Udział w kapitale podstawowym	Wartość w cenie nabycia na dzień 31.12.2018	Wartość godziwa na dzień 31.12.2018
Red Dev Studio sp. z o.o.	284	12,54%	177	177
Polyslash sp. z o.o.	101	10,10%	131	131
Pentacle sp. z o.o.	150	15%	250	250
Drageus Games S.A.	201 150	9,88%	394	394
Sonka S.A.	202 730	6,42%	274	274
Atomic Jelly sp. z o.o.	128	12,80%	209	209
Live Motion Games sp. z o.o.	40	10%	100	100
Duality S.A.	100 000	3,13%	120	120
Circus sp. z o.o.	187	2,34%	180	180
ECC Games S.A.	50 000	0,249%	50	50
RAZEM:	-	-	1 884	1 884

Spółka wycenia posiadane aktywa finansowe zgodnie z MSSF 9 w wartości godziwej przez inne całkowite dochody. Model biznesowy Spółki odnośnie aktywów finansowych zakłada utrzymywanie ich w celu zarówno otrzymywania przepływów pieniężnych, jak i sprzedaży składników aktywów finansowych.

Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych na dzień 31 grudnia 2019 roku odbyła się na podstawie transakcji kapitałowych w Spółkach portfelowych (kupno/sprzedaż/nowa emisja) zawartych z niezależnymi podmiotami. Zdaniem Zarządu Spółki, bieżące transakcje na znaczących pakietach udziałów/akcji w spółkach portfelowych (transakcje dotyczące pakietów powyżej 5% udziału w kapitale podstawowym) w najlepszy sposób odzwierciedlają wartość godziwą posiadanych aktywów finansowych.

Na dzień 31 grudnia 2018 roku Zarząd Spółki przyjął, iż wartość godziwa posiadanych udziałów i akcji, odpowiadała ich cenie nabycia, ze względu na fakt, iż wszystkie akcje zostały nabyte w 2018 roku i nie miały miejsca inne transakcje z niezależnymi podmiotami w oparciu o ceny odbiegające istotnie od ceny ich nabycia przez Spółkę.

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Specyfikacja udzielonych pożyczek

Pożyczkodawca	Data umowy	Kwota pożyczki	Oprocentowanie	Termin spłaty	Stan na dzień 31.12.2019	Stan na dzień 31.12.2018
MM Fund sp. z o.o.	15.12.2017	85	WIBOR 3M + 2%	31.01.2018	-	-
Polyslash sp. z o.o.	29.11.2018	150	WIBOR 3M + 2%	31.03.2019	-	151
Atomic Jelly sp. z o.o.	17.12.2018	110	WIBOR 3M + 2%	30.03.2019	-	110
RAZEM:	-	-	-	-	-	261

11. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019		Na dzień 31 grudnia 2018	
Półprodukty i produkcja w toku		3 187		589
Produkty gotowe		116		-
RAZEM		3 303		589

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

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

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

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

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

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów, ponieważ zdaniem Zarządu, wartość netto możliwa do uzyskania była wyższa od kosztów wytworzenia gier. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie klientów Spółki poszczególnymi tytułami, Zarząd spodziewa się, iż koszty wytworzenia gier zostaną w całości pokryte przychodami z ich sprzedaży.

12. Należności

Specyfikacja należności krótkoterminowych

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019		Na dzień 31 grudnia 2018	
	Jednostki stowarzyszone	Jednostki niepowiązane	Jednostki stowarzyszone	Jednostki niepowiązane
	Z tytułu dostaw i usług	221	196	-
Z tytułu podatków, dotacji i ceł	-	149	-	192
Z tytułu podatku dochodowego	-	-	-	-
Dochodzone na drodze sądowej	-	-	-	-

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zaliczki na dostawy	-	-	-	-
Inne	-	5	-	70
RAZEM:	221	350	-	262

Spółka nie dokonała odpisu należności przeterminowanych w 2019 roku.

13. Inwestycje w jednostkach powiązanych

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
Udzielone pożyczki	151	-
RAZEM:	151	-

Spółka udzieliła w roku 2019 pożyczkę w kwocie 150 tys. zł na rzecz Silver Lynx Games sp. z o.o. Wartość odsetek naliczonych na dzień bilansowy wyniosła 1 tys. zł. Termin spłaty pożyczki przypada na rok 2020.

14. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

W ramach pozycji Spółka wykazywała pożyczkę w kwocie 40 tys. zł udzieloną na rzecz spółki stowarzyszonej Art Games Studio S.A. Termin spłaty pożyczki przypada na 2020 rok.

15. Pozostałe aktywa

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
Pożyczki udzielone pozostałym jednostkom	2	-
Koszty związane z emisją akcji	444	-
Koszty przyszłych okresów	13	1
RAZEM	457	1
krótkoterminowe	457	1
długoterminowe	-	-

16. Struktura kapitału akcyjnego

Struktura kapitału akcyjnego dzień 31 grudnia 2019 roku

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 680 127	37,34%	1 680 127	37,34%
Mateusz Pastewka	1 659 868	36,89%	1 659 868	36,89%
Mateusz Zawadzki	224 997	5,00%	224 997	5,00%
Barbow Enterprises Limited	224 997	5,00%	224 997	5,00%
Pozostali	710 009	15,78%	710 009	15,78%
RAZEM:	4 500 000	100%	4 500 000	100%

Wartość nominalna akcji wszystkich emisji wynosi 450 tys. zł.

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej, posiadający akcje Spółki

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 680 127	37,34%	1 680 127	37,34%
Kajetan Wojnicz	10 000	0,22%	10 000	0,22%
Jarosław Antonik	6 000	0,13%	6 000	0,13%

17. Zysk na akcję

Zysk podstawowy przypadający na jedną akcję oblicza się poprzez podzielenie zysku za rok przypadającego na zwykłych akcjonariuszy jednostki dominującej przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji zwykłych występujących w ciągu roku.

Zysk rozwodniony przypadający na jedną akcję oblicza się poprzez podzielenie zysku za rok przypadającego na zwykłych akcjonariuszy spółki dominującej przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji zwykłych występujących w ciągu roku powiększoną o średnią ważoną liczbę akcji zwykłych, które byłyby wyemitowane przy zamianie wszystkich rozwodniających potencjalnych akcji zwykłych na akcje zwykłe.

Poniżej przedstawione zostały dane dotyczące zysku oraz akcji, które posłużyły do wyliczenia podstawowego i rozwodnionego zysku na jedną akcję

Zysk na akcję	W okresie od 01.01.2019 do 31.12.2019	W okresie od 01.01.2018 do 31.12.2018
Średnia liczba akcji zwykłych w okresie	4 500 000,00	2 375 890
Zysk netto na akcję w złotych	0,99	1,16
Rozwodniony zysk na akcję	W okresie od 01.01.2019 do 31.12.2019	W okresie od 01.01.2018 do 31.12.2018
Średnia liczba akcji zwykłych w okresie	4 500 000,00	2 375 890
Zdarzenia wpływające na zmianę podstawy wyliczenia zysku na akcję:	-	-
konsolidacja akcji	-	-
emisja akcji	-	-
Zysk netto	4 434	2 766
Rozwodniony zysk na akcję w złotych	0,99	1,16

18. Kapitał z wyceny aktywów finansowych do wartości godziwej

W pozycji tej Spółka kapitałowa wykazuje kwotę przeszacowania aktywów finansowych do wartości godziwej przez inne całkowite dochody. Informacje na temat kwot przeszacowań dla poszczególnych aktywów finansowych przedstawione zostały w notcie 10.

19. Dywidendy wypłacone i zaproponowane do wypłaty

W 2018 roku Gaming Factory S.A. wypłaciła 100 tys. zł dywidendy.

W 2019 roku Gaming Factory S.A. wypłaciła 1 485 tys. zł dywidendy.

20. Zobowiązania krótkoterminowe

Wszystkie zobowiązania z tytułu dostaw i usług w Jednostce były nieprzeterminowane i dotyczyły bieżącej działalności Spółki.

Pozostałe zobowiązania

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
Zobowiązania publicznoprawne, w tym	20	59

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego od osób prawnych	18	56
Zobowiązania pozostałe, w tym	-	-
Wynagrodzenia należne	-	-
Inne	-	-
Razem	20	59

21. Struktura rzeczowa przychodów ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży	Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019	Za okres od 01.01.2018 do 31.12.2018
Przychody ze sprzedaży produktów	967	21
RAZEM	967	21

22. Koszty działalności operacyjnej

Koszty działalności operacyjnej	Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019	Za okres od 01.01.2018 do 31.12.2018
Amortyzacja	-	4
Zużycie materiałów i energii	6	9
Usługi obce	3 911	1 264
Podatki i opłaty	28	25
Wynagrodzenia	192	157
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	3	9
Pozostałe koszty rodzajowe	164	133
Koszty rodzajowe razem:	4 305	1 606
Zmiana stanu produktów	3 268	589
Koszty obciążające wynik okresu	1 036	1 017

Znaczący wzrost kosztów wynagrodzeń i usług obcych w bieżącym okresie, w stosunku do roku poprzedniego, wynikał z faktu tworzenia nowych zespołów deweloperskich i dotyczy przede wszystkim kosztów tworzenia gier komputerowych.

23. Przychody i koszty finansowe

Przychody finansowe

Przychody finansowe	Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019	Za okres od 01.01.2018 do 31.12.2018
Odsetki	5	6
Zysk ze zbycia aktywów finansowych	5 484	4 165
Pozostałe	1	-
RAZEM:	5 590	4 171

24. Podatek dochodowy bieżący i odroczony

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019	Za okres od 01.01.2018 do 31.12.2018
Podatek bieżący	981	-
Podatek odroczony	9	-
RAZEM:	990	477

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

25. Wynagrodzenie kluczowego personelu

Wyszczególnienie	W okresie od 01.01.2019 do 31.12.2019	W okresie od 01.01.2018 do 31.12.2018
Zarząd		
Mateusz Adamkiewicz	60	67
Łukasz Bajno	2	-
RAZEM:	62	67

W latach 2018-2019 nie wystąpiły świadczenia po okresie zatrudnienia, pozostałe świadczenia długoterminowe, płatności na bazie akcji własnych ani świadczenia z tytułu rozwiązania stosunku pracy.

W latach 2018-2019 Rada Nadzorcza nie pobierała wynagrodzenia.

26. Zarządzanie kapitałem

Wymogi kapitałowe dotyczące Spółki

Głównym celem zarządzania kapitałem Spółki jest utrzymanie dobrego ratingu kredytowego i bezpiecznych wskaźników kapitałowych, które wspierałyby działalność operacyjną Spółki i zwiększały wartość dla jej akcjonariuszy.

Spółka zarządza strukturą kapitałową i w wyniku zmian warunków ekonomicznych wprowadza do niej zmiany. W celu utrzymania lub skorygowania struktury kapitałowej, Spółka może zmienić wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy, zwrócić kapitał akcjonariuszom lub wyemitować nowe akcje. W roku zakończonym dnia 31 grudnia 2018 roku nie wprowadzono żadnych zmian do celów, zasad i procesów obowiązujących w tym obszarze.

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
Oprocentowane kredyty i pożyczki	-	-
Zobowiązania leasingowe	-	-
Zobowiązania handlowe i pozostałe zobowiązania	718	127
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2 365	3 622
Zadłużenie netto	-1 647	-3 496
Kapitał własny	12 761	7 431
Kapitał i zadłużenie netto	14 408	10 927

27. Zobowiązania i aktywa warunkowe

Jednostka nie posiada zobowiązań i aktywów warunkowych na dzień bilansowy.

28. Nieujęte zobowiązania wynikające z zawartych umów

W okresie objętym jednostkowym sprawozdaniem finansowych nie wystąpiły nieujęte zobowiązania wynikające z jakichkolwiek umów.

29. Informacja o wypłaconych dywidendach, w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje oraz kwocie dywidend zaproponowanych lub uchwalonych do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego do publikacji, ale nie ujętych jako przekazane posiadaczom akcji w trakcie okresu.

W 2018 roku Gaming Factory S.A. wypłaciła 100 tys. zł dywidendy.

W 2019 roku Gaming Factory S.A. wypłaciła 1 485 tys. zł dywidendy.

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

30. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu sprawozdawczego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym.

13.01.2020 r. Podpisanie umowy na produkcję pełnej wersji gry FoodBall na PC i Nintendo Switch z Cat Astrophe Games sp. z o.o.

31. Instrumenty finansowe

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

Spółka nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Spółka posiadała na dzień 31 grudnia 2019 roku i 31 grudnia 2018 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

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

	Wartość bilansowa		Wartość godziwa	
	31.12.2019	31.12.2018	31.12.2019	31.12.2018
Aktywa finansowe				
Należności z tytułu dostaw i usług	418	-	418	-
Należności pozostałe	154	262	154	262
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2 365	3 622	2 365	3 622
Pożyczki udzielone	191	-	191	-
Udziały w spółkach zależnych	170	-	170	-
Udziały w spółkach stowarzyszonych	1 509	939	1 509	939
Udziały w pozostałych jednostkach	4 921	2 145	4 921	2 145
Zobowiązania finansowe				
Kredyty bankowe i pożyczki zaciągnięte	-	-	-	-
Inne zobowiązania finansowe (leasing, faktoring)	-	-	-	-
Instrumenty pochodne	-	-	-	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	473	68	473	68
Zobowiązania pozostałe	227	3	227	3
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	18	56	18	56

31.1. Ryzyka związane z instrumentami finansowymi

Ryzyko finansowe

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta Grupa należą pożyczki, środki pieniężne i lokaty krótkoterminowe. Głównym celem tych instrumentów finansowych jest zapewnienie środków finansowych na działalność Spółki. Spółka posiada też inne instrumenty finansowe, takie jak należności i zobowiązania z tytułu dostaw i usług, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Główne rodzaje ryzyka wynikającego z instrumentów finansowych Spółki obejmują ryzyko stopy procentowej, ryzyko związane z płynnością, ryzyko walutowe oraz ryzyko kredytowe. Zarząd Spółki weryfikuje i uzgadnia zasady zarządzania każdym z tych rodzajów ryzyka – zasady te zostały w skrócie omówione poniżej.

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Ryzyko stopy procentowej

Oprocentowanie instrumentów finansowych o zmiennym oprocentowaniu jest aktualizowane w okresach poniżej jednego roku.

Spółka na bieżąco monitoruje sytuację związaną z decyzjami Rady Polityki Pieniężnej, mającymi bezpośredni wpływ na rynek stóp procentowych w kraju.

Ze względu na bardzo niski poziom występowania instrumentów finansowych obarczonych ryzykiem stopy procentowej nie przeprowadzono analizy wrażliwości w tym zakresie

Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe to ryzyko, że wartość godziwa przyszłych przepływów pieniężnych z instrumentów finansowych zmieni się z powodu zmian kursów walutowych. Ekspozycja Spółki na to ryzyko związana jest głównie z działalnością operacyjną (kiedy przychody lub koszty Spółki wyrażone są w innej walucie niż waluta funkcjonalna).

Większość sprzedaży Spółka realizuje poza terenem Polski. Natomiast istotne zakupy realizowane są na terenie kraju. W związku z powyższym Spółka narażona jest na istotne ryzyko kursowe.

Ryzyko kredytowe

Spółka zawiera transakcje wyłącznie z renomowanymi firmami o dobrej zdolności kredytowej. Ponadto, dzięki bieżącemu monitorowaniu stanów należności, narażenie Spółki na ryzyko nieściągalnych należności jest nieznaczne.

W odniesieniu do innych aktywów finansowych Spółki, takich jak środki pieniężne i ich ekwiwalenty, ryzyko kredytowe powstaje w wyniku niemożności dokonania zapłaty przez drugą stronę umowy, a maksymalna ekspozycja na to ryzyko równa jest wartości bilansowej tych instrumentów.

W Spółce nie występują istotne koncentracje ryzyka kredytowego.

Ryzyko związane z płynnością

Kierownictwo Spółki monitoruje ryzyko braku funduszy jednak ze względu na bardzo silną pozycję finansową Spółki ryzyko to jest minimalne.

32. Ustalenie wartości godziwej

Spółka dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

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

Na dzień 31 grudnia 2019 roku i 31 grudnia 2018 roku Spółka nie posiadała instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej.

33. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym jednostkowym sprawozdaniem korekty błędów nie wystąpiły.

34. Informacja o transakcjach z jednostkami powiązanymi

W okresie objętych sprawozdaniem finansowym Spółka zidentyfikowała następujące jednostki powiązane, z którymi zawierała transakcje:

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Nazwa jednostki	Sposób powiązania	Powiązanie na 31 grudnia 2019	Powiązanie na 31 grudnia 2018
MM Fund	Podmiot kontrolowany przez Mateusza Adamkiewicza (akcjonariusz oraz członek Zarządu) oraz Mateusza Pastewkę (akcjonariusz)	TAK	TAK
Mateusz Adamkiewicz Business Analytics	Podmiot kontrolowany przez Mateusza Adamkiewicza (akcjonariusz oraz członek Zarządu)	TAK	TAK
Lux Finanse	Podmiot kontrolowany przez Mateusza Pastewkę (akcjonariusz)	TAK	TAK
GSB Legal Kancelaria Radcy Prawnego	Podmiot kontrolowany przez Mateusza Zawadzkiego (akcjonariusz)	NIE	TAK
Art Games Studio S.A.	Spółka stowarzyszona	TAK	TAK
Asmodev S.A.	Spółka stowarzyszona	TAK	NIE
Silver Lynx sp. z o.o.	Spółka zależna	TAK	NIE
Black Rose Projects sp. z o.o.	Spółka zależna	TAK	NIE
West Wind sp. z o.o.	Spółka stowarzyszona	TAK	NIE
Ultimate VR sp. z o.o.	Spółka stowarzyszona	TAK	NIE

Transakcje w roku 2018

Spółka poniosła koszt w kwocie 30 000 zł netto na rzecz Mateusz Adamkiewicz Business Analytics w związku z kosztami emisji akcji serii D.

Spółka poniosła koszty prawne w związku z zawieraniem transakcji kupna i sprzedaży udziałów/akcji na rzecz spółki GSB Legal Kancelaria Radcy Prawnego, tj. podmiotu kontrolowanego przez Pana Mateusza Zawadzkiego. Łączna wartość kosztów z tego tytułu wyniosła 156 tys. zł.

Spółka świadczyła usługi doradcze w zakresie produkcji gier w kwocie 13 tys. zł na rzecz Lux Finanse sp. z o.o., tj. podmiotu kontrolowanego przez Pana Mateusza Pastewkę.

Spółka poniosła koszty związane z pośrednictwem w zakresie pozyskania inwestorów w związku z emisją akcji w kwocie 674 tys. zł na rzecz Flash Investment sp. z o.o., tj. podmiotu kontrolowanego przez Pana Mateusza Pastewkę.

Spółka odkupiła prawa do gier Oil Rush oraz Ironsmith Medieval Simulator za kwotę 70 tys. zł od MM Fund sp. z o.o., tj. podmiotu kontrolowanego przez Pana Mateusza Adamkiewicza i Pana Mateusza Pastewkę.

Spółka sprzedała na rzecz Art Games Studio S.A. usługi związane z dystrybucją gier komputerowych o wartości 8 tys. zł.

Transakcje w roku 2019

Spółka nabyła od Black Rose Projects sp. z o.o. usługi deweloperskie w kwocie 242 tys. zł.

Spółka przekazała na rzecz Silver Lynx Games sp. z o.o. pożyczkę w kwocie 150 tys. zł. Wartość naliczonych odsetek na dzień 31 grudnia 2019 roku wyniosła 1 tys. zł.

Spółka nabyła usługi deweloperskie od spółki Art Games Studio S.A. w kwocie 29 tys. zł oraz dokonała sprzedaży usług związanych z promocją gier na kwotę 264 tys. zł. Spółka dominująca udzieliła ponadto pożyczki na rzecz Art Games Studio S.A. w kwocie 40 tys. zł.

Spółka nabyła udziały w Asmodev S.A. od MM Fund za łączną kwotę 168 tys. zł.

Spółka sprzedała na rzecz West Wind sp. z o.o. grę z prawami majątkowymi za łączną kwotę 245 tys. zł.

Spółka świadczyła usługi deweloperskie na rzecz Ultimate VR w łącznej kwocie 180 tys. zł.

Spółka świadczyła usługi doradcze na rzecz Lux Finanse w łącznej kwocie 129 tys. zł. Spółka nabyła ponadto usługi doradcze od Lux Finanse na łączną kwotę 663 tys. zł.

Spółka nabyła moduły gier od MM Fund za łączną kwotę 70 tys. zł

35. Nieujęte zobowiązania z tytułu zawartych umów

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym nie wystąpiły nieujęte zobowiązania z tytułu zawartych umów.

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

36. Zastosowanie MSSF po raz pierwszy

Niniejsze sprawozdanie finansowe jest pierwszym rocznym sprawozdaniem finansowym Jednostki sporządzonym zgodnie z MSSF, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską. Zasady rachunkowości opisane w Nocie 3 zostały zastosowane do sporządzenia sprawozdania finansowego za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2019 r., danych porównywalnych przedstawionych w sprawozdaniu za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 r.

W wyniku zastosowania MSSF wprowadzono następujące korekty, które wywarły wpływ na wynik finansowy oraz kapitały własne Spółki za rok 2018 oraz na dzień 31 grudnia 2018 roku

	Sprawozdanie wg PSR 31.12.2018	Korekty	Sprawozdanie wg MSSF 31.12.2018
Aktywa trwałe	871	68	939
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	871	68	939
Aktywa obrotowe	6 619	-	6 619
Zapasy	257	-	257
Należności pozostałe	262	-	262
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3 622	-	3 622
Aktywa finansowe	2 145	-	2 145
Pozostałe aktywa	333	-	333
Aktywa razem	7 490	68	7 558

	Sprawozdanie wg PSR 31.12.2018	Korekty	Sprawozdanie wg MSSF 31.12.2018
Razem kapitał własny	7 364	68	7 431
Kapitał podstawowy	450	-	450
Kapitał zapasowy	4 216	-	4 216
Zyski zatrzymane	2 698	68	2 766
- w tym zysk (strata) netto	2 698	68	2 766
Zobowiązanie długoterminowe	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	127	-	127
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	68	-	68
Zobowiązania pozostałe	3	-	3
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	56	-	56
Pasywa razem	7 490	68	7 558

	Sprawozdanie wg PSR 31.12.2018	Korekty	Sprawozdanie wg MSSF 31.12.2018
<u>Działalność kontynuowana</u>			
Przychody	278	-	278
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	21	-	21
Zmiana stanu produktów	257	-	257
Koszty działalności operacyjnej	1 274	-	1 274
Amortyzacja	4	-	4
Usługi obce	932	-	932
Wynagrodzenia	157	-	157
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	9	-	9
Pozostałe koszty	172	-	172
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(996)	-	(996)
Przychody finansowe	4 171	-	4 171
Koszty finansowe	-	-	-

Gaming Factory S.A.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Udział w zyskach (stratach) jednostek stowarzyszonych	-	68	68
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	3 175	68	3 243
Podatek dochodowy	477	-	477
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	2 698	68	2 766
<u>Działalność zaniechana</u>			
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-
Zysk (strata) netto	2 698	68	2 766
<hr/>			
Inne całkowite dochody	-	-	-
Całkowite dochody ogółem	2 698	68	2 766
<hr/>			
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)	1,14	0,02	1,16
Zwykły	1,14	0,02	1,16
Rozwodniony	1,14	0,02	1,16

Ponadto Spółka dokonała wyceny aktywów finansowych do wartości godziwej przez inne całkowite dochody, co spowodowało wzrost wartości aktywów finansowych oraz kapitału własnego i innych całkowitych dochodów o kwotę 2 380 tys. zł w roku 2019.

Jednostka dostosowała zakres ujawnień i format elementów sprawozdania finansowego określonych w MSSF.

.....
Łukasz Bajno
Wiceprezes Zarządu

.....
Mateusz Adamkiewicz
Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 27 lutego 2020 r.