

**SKONSOLIDOWANE
SPRAWOZDANIE FINANSOWE
GRUPY KAPITAŁOWEJ
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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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.	Skonsolidowane sprawozdanie finansowe	4
1.	Wybrane dane finansowe	4
2.	Skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
3.	Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej	6
4.	Skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
5.	Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	8
II.	Dodatkowe noty i objaśnienia do skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.	9
1.	Informacje ogólne o Grupie	9
1.1.	Informacje o jednostce dominującej	9
1.2.	Informacje o Grupie Kapitałowej	10
1.3.	Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej	11
1.4.	Zmiany w strukturze Grupy w roku 2019	11
2.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	11
3.	Kursy bilansowe przyjęte do wyceny	12
4.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	12
5.	Format oraz ogólne zasady sporządzenia sprawozdania finansowego	12
5.1.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	12
5.2.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego skonsolidowanego sprawozdania finansowego	13
5.3.	Założenie kontynuacji działalności	13
5.4.	Oświadczenie o zgodności	13
5.5.	Nowe standardy i interpretacje obowiązujące na dzień bilansowy	13
5.6.	Stosowane zasady rachunkowości	16
5.6.1.	Zmiany zasad rachunkowości	16
5.6.2.	Wartości niematerialne	16
5.6.3.	Wartość firmy	16
5.6.4.	Środki trwałe	17
5.6.5.	Środki trwałe w budowie	17
5.6.6.	Zapasy	17
5.6.7.	Inwestycje w jednostki stowarzyszone	18
5.6.8.	Aktywa finansowe	18
5.6.9.	Utrata wartości	19
5.6.10.	Transakcje w walucie obcej	19
5.6.11.	Kapitał własny	20
5.6.12.	Rezerwy	20
5.6.13.	Kredyty bankowe i pożyczki otrzymane	20
5.6.14.	Odroczony podatek dochodowy	20
5.6.15.	Uznawanie przychodów	20
5.6.16.	Koszty	21
5.6.17.	Koszty świadczeń pracowniczych	21
5.6.18.	Aktywa (lub grupy aktywów do zbycia) przeznaczone do sprzedaży	21
5.6.19.	Zobowiązania i aktywa warunkowe	21
5.6.20.	Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach	22
5.6.21.	Zasady konsolidacji	23
5.6.22.	Zmiany udziałów właścicielskich Grupy w jednostkach zależnych	24
6.	Segmenty operacyjne	24
6.1.	Informacja dotycząca segmentów operacyjnych, obszarów geograficznych oraz istotnych klientów	24
6.1.1.	Informacje dotyczące segmentów operacyjnych	24
6.1.2.	Informacje geograficzne	24
6.1.3.	Informacje dotyczące produktów i usług	25
6.1.4.	Istotni klienci	25
7.	Wartość firmy	25

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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.	Aktywa trwałe.....	26
9.	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych.....	27
10.	Aktywa finansowe.....	27
	Specyfikacja udziałów i akcji na dzień 31 grudnia 2018 roku	28
11.	Zapasy	28
12.	Należności.....	29
13.	Krótkoterminowe inwestycje w jednostki stowarzyszone.....	29
14.	Pozostałe aktywa	29
15.	Struktura kapitału akcyjnego	30
16.	Zysk na akcję i rozwodniony zysk na akcję.....	30
17.	Dywidendy wypłacone i zaproponowane do wypłaty	30
18.	Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów niedających kontroli.....	31
19.	Kapitał z wyceny aktywów finansowych do wartości godziwej	31
20.	Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli.....	31
21.	Rezerwa na odroczony podatek dochodowy	31
22.	Pożyczki zaciągnięte.....	31
23.	Zobowiązania krótkoterminowe.....	31
24.	Struktura rzeczowa przychodów ze sprzedaży	32
25.	Koszty działalności operacyjnej.....	32
26.	Przychody i koszty finansowe	32
27.	Podatek dochodowy bieżący i odroczony	33
28.	Wynagrodzenie kluczowego personelu jednostki dominującej	33
29.	Zarządzanie kapitałem	33
30.	Zobowiązania i aktywa warunkowe	33
31.	Nieujęte zobowiązania wynikające z zawartych umów	34
32.	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.	34
33.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu sprawozdawczego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym.	34
34.	Instrumenty finansowe	34
34.1.	Ryzyka związane z instrumentami finansowymi	34
	Ryzyko finansowe.....	34
35.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów.....	35
36.	Informacja o transakcjach z jednostkami powiązanymi.....	35

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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. Skonsolidowane sprawozdanie finansowe

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2019	od 01.01.2018	od 01.01.2019	od 01.01.2018
	do 31.12.2019	do 31.12.2018	do 31.12.2019	do 31.12.2018
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	1 178	21	274	5
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	121	-996	28	-233
EBITDA*	131	-992	31	-232
Zysk (strata) brutto	5 694	3 243	1 324	760
Zysk (strata) netto	4 689	2 766	1 090	648
przypadający na jednostkę dominującą	4 650	2 766	1 081	648
przypadający na udziały niedające kontroli	39	0	9	0
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(4 455)	(2 141)	(1 036)	(502)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	4 596	1 345	1 068	315
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 254)	4 347	(291)	1 019
Przepływy pieniężne netto – razem	(1 113)	3 551	(259)	832
Aktywa / Pasywa razem	13 901	7 558	3 264	1 758
Aktywa trwałe	6 572	3 084	1 543	717
Aktywa obrotowe	7 328	4 474	1 721	1 041
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom jednostki dominującej	12 916	7 431	3 033	1 728
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	875	127	206	29
Zobowiązania długoterminowe	9	-	2	0
Zobowiązania krótkoterminowe	866	127	203	29
Liczba akcji**	4 500 000	2 375 890	4 500 000	2 375 890
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	1,04	1,16	0,24	0,27
Wartość księgową na jedną akcję (w zł/EUR)	2,37	3,13	0,55	0,73

*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację

**liczba akcji za rok 2018 ustalona została jako średnioważona liczba akcji obowiązująca w okresie (do dnia 7 sierpnia 2018 roku istniało 1 000 000 akcji, a do dnia 24 października 2018 roku istniało 4 440 000 akcji. Liczba akcji na dzień 31 grudnia 2018 roku wynosiła 4 500 000).

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	4,2585
Kurs na dzień 31.12.2018	4,300
Średni kurs za 2019	4,3018
Średni kurs za 2018	4,2669

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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. Skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	od 01.01.2019 do 31.12.2019	od 01.01.2018 do 31.12.2018
	PLN`000	PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>		
Przychody	4 663	610
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 178	21
Zmiana stanu produktów	3 473	589
Pozostałe przychody	12	
Koszty działalności operacyjnej	4 542	1 606
Amortyzacja	10	4
Usługi obce	3 809	1 264
Wynagrodzenia	494	157
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	15	9
Pozostałe koszty	213	172
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	121	(996)
Przychody finansowe	5 570	4 171
Koszty finansowe	2	
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	4	68
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	5 694	3 243
Podatek dochodowy	1 005	477
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	4 689	2 766
<i>Działalność zaniechana</i>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
Zysk (strata) netto	4 689	2 766
przypadający na jednostkę dominującą	4 650	2 766
przypadający na udziały niedające kontroli	39	-
Inne całkowite dochody	2 380	-
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	2 380	-
Całkowite dochody ogółem	7 069	2 766
Całkowite dochody ogółem	7 069	2 766
przypadające na jednostkę dominującą	7 030	2 766
przypadające na udziały niedające kontroli	39	-
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (zł)	1,04	1,16
Zwykły	1,04	1,16
Rozwodniony	1,04	1,16

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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. Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Nota	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2018 PLN'000
Aktywa trwałe		6 572	3 084
Wartość firmy		117	
Rzeczowe aktywa trwałe		25	
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych		1 509	939
Aktywa finansowe		4 921	2 145
Aktywa obrotowe		7 328	4 474
Zapasy		3 623	589
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek stowarzyszonych		221	
Należności z tytułu dostaw i usług od pozostałych jednostek		307	
Należności pozostałe		162	262
Należność z tytułu podatku dochodowego		6	
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych		40	
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty		2 510	3 622
Pozostałe aktywa		459	1
Aktywa razem		13 901	7 558

PASywa	Nota	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2018 PLN'000
Razem kapitał własny		13 025	7 431
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej		12 916	7 431
Kapitał akcyjny		450	450
Kapitał zapasowy		5 429	4 216
Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów niedających kontroli		-60	-
Kapitał z wyceny do wartości godziwej aktywów finansowych		2 380	-
Zyski zatrzymane		4 718	2 766
- w tym zysk (strata) netto		4 650	2 766
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli		109	-
Zobowiązania długoterminowe		9	-
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego		9	-
Zobowiązania krótkoterminowe		866	127
Pożyczki zaciągnięte		3	
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług		536	68
Zobowiązania pozostałe		70	3
Zobowiązania wobec jednostek stowarzyszonych		225	-
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		33	56
Pasywa razem		13 901	7 558

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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. Skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał wynikający ze zmiany proporcji udziałów niedających kontroli	Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	Zyski zatrzymane	Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Kapitały przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	450	4 216	-	-	2 766	7 431	-	7 431
Całkowite dochody:	-	-	-	-	4 650	4 650	39	4 689
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	-	4 650	4 650	39	4 689
Transakcje z właścicielami:	-	-	(60)	2 380	(1 485)	835	70	905
Nabycie akcji jednostki zależnej	-	-	(60)	-	-	(60)	70	10
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	-	-	-	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-	-
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	-	-	-	-
Wycena aktywów finansowych do wartości godziwej	-	-	-	2 380	-	2 380	-	2 380
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	(1 485)	(1 485)	-	(1 485)
Korekta błędów w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	1 213	-	-	(1 213)	-	-	-
Stan na 31 grudnia 2019 roku	450	5 429	(60)	2 380	4 718	12 916	109	13 025

Za okres od 01.01.2018 do 31.12.2018

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał wynikający ze zmiany proporcji udziałów niedających kontroli	Zyski zatrzymane	Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Kapitały przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2018 roku	100	-	-	149	249	-	249
Całkowite dochody:	-	-	-	2 766	2 766	-	2 766
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	2 766	2 766	-	2 766
Transakcje z właścicielami:	350	4 167	-	(100)	4 417	-	4 417
Nabycie akcji jednostki zależnej	-	-	-	-	-	-	-
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	4 167	-	-	4 167	-	4 167
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	350	-	-	-	350	-	350
Koszty emisji akcji	-	-	-	-	-	-	-
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-	-	-
Korekta błędów w spółkach zależnych	-	-	-	(100)	(100)	-	(100)
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	49	-	(49)	-	-	-
Stan na 31 grudnia 2018 roku	450	4 216	-	2 766	7 431	-	7 431

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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. Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

SKONSOLIDOWANE 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	5 694	3 243
Korekty	(6 195)	(4 230)
Amortyzacja	10	4
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	3	
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(5 564)	(4 165)
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów	(640)	(1)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	(4)	(68)
Zmiana w kapitale obrotowym	(2 952)	(680)
Zmiana stanu zapasów	(2 998)	(589)
Zmiana stanu należności	(401)	(189)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	447	98
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(3 453)	(1 667)
Podatek dochodowy zapłacony	(1 005)	(477)
Odsetki zapłacone	3	3
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(4 455)	(2 141)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Wpływy	8 413	5 261
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	2 056	1 968
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	5 862	3 208
Splata pożyczek udzielonych pozostałym jednostkom	495	85
Wydatki	3 817	3 916
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	36	4
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	425	2 673
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	516	978
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	2 841	260
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	4 596	1 345
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Wpływy	278	4 447
Podwyższenie kapitału jednostki dominującej	278	4 447
Wydatki	1 532	100
Wypłata dywidendy	1 485	100
Splata kredytów bankowych i pożyczek zaciągniętych	47	
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 254)	4 347
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(1 113)	3 551
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	(1 113)	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	2 510	3 622
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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 skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.

1. Informacje ogólne o Grupie

1.1. Informacje o jednostce dominującej

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 skonsolidowanego sprawozdania finansowego h do publikacji 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 skonsolidowanego 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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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 dominującej 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.

1.2. 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 skonsolidowanego 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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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.

1.3. Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej

Podstawowa działalność spółek wchodzących w skład Grupy Kapitałowej obejmuje działalność wydawniczą w zakresie gier komputerowych.

1.4. Zmiany w strukturze Grupy w roku 2019

W dniu 26 lutego 2019 roku Spółka nabyła 4 000 udziałów w spółce Black Rose Project sp. z o.o., a następnie w dniu 4 czerwca 2019 roku nabyła dalsze 1 900 udziałów, w wyniku czego posiadała 95,5% w kapitale podstawowym Spółki i objęła nad nią kontrolę. W dniu 26 lipca 2019 roku Spółka zbyła 900 udziałów w wyniku czego jej udział w kapitale podstawowym Black Rose Project sp. z o.o. spadł do poziomu 50,5%.

W dniu 27 sierpnia 2019 roku Spółka nabyła 335 udziałów w spółce Silver Lynx Games sp. z o.o. za kwotę 100 tys. zł, stanowiących 77,01% udziałów w kapitale podstawowym spółki.

W roku 2019 Spółka zbyła 210 000 akcji Art Games Studio S.A. stanowiących 4,2% kapitału podstawowego spółki.

W roku 2019 Spółka nabyła 567 500 akcji stanowiących 12,89% w kapitale podstawowym Asmodev S.A. (dawniej Blue Fox Games S.A.) oraz zbyła 1 424 488 akcji stanowiących 32,37% kapitału podstawowego tej spółki.

W roku 2019 Spółka nabyła 140 udziałów w West Wind sp. z o.o. stanowiących 25% kapitału zakładowego tej Spółki.

W roku 2019 Spółka objęła 4 500 udziałów w Ultimate VR sp. z o.o., stanowiących 45% kapitału podstawowego tej Spółki.

2. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w sprawozdaniach finansowych wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Grupa 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 Grupy. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność Grupa i jednostki wchodzące w jej skład, jest decyzją subiektywną, co zostało opisane w nocie 5.6.20 Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach. Spółka dominująca monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Jednostki dominującej i jej jednostek podporządkowanych.

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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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. Kursy bilansowe przyjęte do wyceny

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

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

4. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

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

5. Format oraz ogólne zasady sporządzenia sprawozdania finansowego

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

5.1. 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 Komisję 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, przy czym niniejsze skonsolidowane sprawozdanie finansowe jest pierwszym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym, ponieważ Grupa Kapitałowa powstała w roku 2019, a dane za rok 2018 dotyczą Spółki dominującej.

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

Spółka Dominująca oraz jej jednostki zależne prowadziły księgi rachunkowe za okresy objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym zgodnie z polityką (zasadami) rachunkowości określonymi przez Ustawę z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości („Ustawa”) z późniejszymi zmianami i wydanymi na jej podstawie przepisami („polskie standardy rachunkowości”). Skonsolidowane sprawozdanie finansowe zawiera przekształcenia wprowadzone w celu doprowadzenia sprawozdania finansowego Spółki Dominującej oraz jej jednostek zależnych prowadzących księgi według krajowych zasad rachunkowości do zgodności z przyjętą polityką rachunkowości według Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską („MSSF”) dla Grupy Kapitałowej.

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe składa się z:

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

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

5.2. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego skonsolidowanego sprawozdania finansowego

Skonsolidowane 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, które dotyczą jednostki dominującej Gaming Factory S.A., ponieważ Grupa kapitałowa powstała w roku 2019.

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, które dotyczą jednostki dominującej Gaming Factory S.A., ponieważ Grupa kapitałowa powstała w roku 2019.

Dane porównywalne były zweryfikowane przez biegłego rewidenta.

5.3. Założenie kontynuacji działalności

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Grupę. Wartość kapitałów własnych w kwocie 13 025 tys. zł stanowiła 93,7% pasywów Grupy, a wynik finansowy za bieżący okresy wyniósł 4 689 tys. zł. Grupa posiada ponadto środki pieniężne w kwocie 2 510 tys. zł, które w całości pokrywają zobowiązania Grupy.

5.4. Oświadczenie o zgodności

Niniejsze skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) oraz MSSF zatwierdzonymi przez Unię Europejską („UE”) i jest pierwszym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupy sporządzanym zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej, które zostały zatwierdzone przez Unię Europejską.

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.

5.5. Nowe standardy i interpretacje obowiązujące na dzień bilansowy

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

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, różniąc 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 skonsolidowanego sprawozdania finansowego do publikacji MSSF 16 nie wywiera wpływu na skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy. Grupa jest stroną 2 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 Grupa nie wymagała przekształcenia w myśl postanowień MSSF 16, ze względu na brak możliwości określenia okresu leasingu i zastosowanie standardu nie wymagało od Grupy 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 skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy, 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,

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

Zastosowanie zmian do MSSF 9 Instrumenty finansowe nie wywierało żadnego wpływu na skonsolidowane 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 skonsolidowane 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 skonsolidowane 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”
 - 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 skonsolidowane 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:

Grupa 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 Grupy, zastosowanie powyższych zmian do standardów, nie będzie wywierało wpływu na sprawozdanie finansowe Grupy.

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,

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

- Zmiany do MSSF 3 „*Połącznie 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 Jednostki dominującej jest w trakcie analizy powyższych zmian i oceny ich wpływu na skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy.

5.6. Stosowane zasady rachunkowości

5.6.1. Zmiany zasad rachunkowości

W prezentowanych okresach Grupa nie zmieniała zasad rachunkowości.

5.6.2. Wartości niematerialne

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

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

Wartości niematerialne występujące w Grupie oraz stawki amortyzacji:

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

5.6.3. Wartość firmy

Wartość firmy stanowi nadwyżkę kosztu połączenia jednostek gospodarczych (zwanego także ceną nabycia lub ceną przejęcia) nad udziałem Spółki w wartości godziwej netto możliwych do zidentyfikowania na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych jednostki przejmowanej.

Połączenia Spółki z innymi jednostkami gospodarczymi są rozliczane metodą nabycia, według której następuje alokowanie kosztu połączenia, ustalanego według wartości godziwej zapłaty poczynionej za przejęcie kontroli nad przejmowaną jednostką gospodarczą lub jej częścią (przedsięwzięciem) na zidentyfikowane aktywa, zobowiązania i zobowiązania warunkowe przejmowanej jednostki. Powstała z alokacji kosztu przejęcia różnica o wartości dodatniej jest uznawana za wartość firmy. Ujemna różnica pomiędzy kosztem przejęcia i udziałem Spółki w wartości godziwej netto zidentyfikowanych na dzień przejęcia aktywów, zobowiązań i zobowiązań warunkowych przejmowanej jednostki jest uznawana za przychód i jest wykazywana niezwłocznie w Rachunku zysków i strat. Powstały w ten sposób przychód jest zaliczany do Pozostałych przychodów operacyjnych i tu wykazywany w odrębnej pozycji.

Wartość firmy powstaje zarówno w przypadku przejęcia jednostki gospodarczej w wyniku połączenia zarejestrowanego w rejestrze sądowym, jak również w przypadku przejęcia udziałów kapitałowych w jednostkach zależnych. W pierwszym przypadku wartość firmy jest ujmowana zasadniczo w księgach rachunkowych i jest wykazywana w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki. W drugim przypadku jest ujmowana na poziomie dokumentacji konsolidacyjnej i podlega wykazaniu w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy Kapitałowej.

Wartość firmy ustala się także w przypadku przejęcia udziałów we wspólnie kontrolowanej jednostce lub w jednostce stowarzyszonej. W przypadku obejmowania udziałów metodą praw własności (dotyczy to zarówno wspólnie kontrolowanych jednostek, jak i jednostek stowarzyszonych) zasady wyceny wartości firmy są takie same, jak w przypadku jednostek zależnych, z tym że metoda praw własności nie pozwala na wykazywanie w bilansie nabytej wartości firmy.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

Wartość firmy podlega corocznemu testowi na utratę wartości.

5.6.4. 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.

5.6.5. 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.

5.6.6. 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, pomniejszając 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).

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 Grupa 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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

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, Grupa dokonuje wcześniejszego odpisu poniesionych kosztów.

5.6.7. Inwestycje w jednostki stowarzyszone

Jednostki stowarzyszone to wszystkie jednostki, na które Jednostka dominująca 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 w jednostkach stowarzyszonych obejmują wartość firmy ustalona w momencie przejścia. Udział Jednostki dominującej w zyskach lub stratach jej jednostek stowarzyszonych po dacie przejścia ujmuje się w rachunku zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów. Skumulowane zmiany po dacie nabycia korygują wartość bilansowa inwestycji. Jeżeli udział Jednostki dominującej w stratach jednostki stowarzyszonej jest równy lub wyższy niż jej udział w tej jednostce stowarzyszonej, włącznie z innymi niezabezpieczonymi należnościami, wówczas Jednostka dominująca nie ujmuje dalszych strat, chyba że zaciągnęła zobowiązania lub dokonała płatności w imieniu jednostki stowarzyszonej. Niezrealizowane straty z transakcji pomiędzy Jednostką dominującą a jej jednostkami stowarzyszonymi są wyłączone do wysokości udziału Jednostki dominującej w tych jednostkach stowarzyszonych

5.6.8. Aktywa finansowe

Grupa 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 instrumentem kapitałowym, 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.

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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

Instrumenty finansowe zabezpieczające

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

5.6.9. Utrata wartości

W przypadku zaistnienia zewnętrznych lub wewnętrznych przesłanek, które wskazują, że istnieje ryzyko braku możliwości odzyskania wartości ustalonej na koniec okresu sprawozdawczego składnika aktywów, przeprowadza się testy sprawdzające pod kątem ewentualnej utraty wartości. Testy sprawdzające są przeprowadzane raz w roku także w odniesieniu do wartości niematerialnych o nieokreślonym okresie używania oraz w stosunku do wartości firmy niezależnie od zaistnienia przesłanek.

Stratę z tytułu utraty wartości ujmuje się w wysokości kwoty, o jaką wartość bilansowa danego składnika aktywów (lub ośrodka wypracowującego środki pieniężne) przewyższa jego wartość odzyskiwalną. Wartość odzyskiwana to wyższa z dwóch kwot: wartości godziwej pomniejszonej o koszty sprzedaży i wartości użytkowej. Odpis z tytułu utraty wartości ujmuje się w ciężar zysków i strat.

Niefinansowe aktywa trwałe, dla których w okresach wcześniejszych dokonano odpisu z tytułu utraty wartości testuje się na każdy dzień sprawozdawczy pod kątem wystąpienia przesłanek wskazujących na możliwość odwrócenia wcześniej dokonanego odpisu.

Dla potrzeb analizy pod kątem utraty wartości aktywa grupuje się na najniższym poziomie, na jakim generują przepływy pieniężne niezależnie od innych aktywów (ośrodki wypracowujące środki pieniężne). Dla celów przeprowadzenia testów na utratę wartości ośrodek wypracowujący środki pieniężne ustala się każdorazowo. Na najwyższym poziomie w Grupie ośrodkiem odpowiedzialności jest Grupa, z kolei ośrodki odpowiedzialności na najniższym poziomie w Grupie są wybrane aktywa w ramach Grupy.

Utrata wartości aktywów finansowych

Na koniec każdego okresu sprawozdawczego dokonuje się oceny, czy występują obiektywne dowody na to, że składnik aktywów finansowych lub grupa aktywów finansowych utraciły wartość. Do istotnych obiektywnych przesłanek (dowodów) zalicza się przede wszystkim: poważne problemy finansowe dłużnika, wstąpienie na drogę sądową przeciwko dłużnikowi, zanik aktywnego rynku dla danego instrumentu finansowego, wystąpienie istotnej niekorzystnej zmiany w środowisku ekonomicznym, prawnym lub rynkowym wystawcy instrumentu finansowego, utrzymywanie się spadku wartości godziwej instrumentu finansowego poniżej poziomu zamortyzowanego kosztu.

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.

5.6.10. Transakcje w walucie obcej

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

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, z wyjątkiem różnic kursowych stanowiących koszty finansowania zewnętrznego, które dotyczących aktywów w budowie przeznaczonych do przyszłego wykorzystania operacyjnego, które włącza się do tych aktywów i traktuje, jako korekty kosztów odsetkowych.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

5.6.11. Kapitał własny

Kapitał podstawowy jest ujmowany w wysokości określonej w statucie Jednostki dominującej 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.

5.6.12. Rezerwy

Rezerwy ujmowane są wówczas, gdy na Grupie ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wypływu środków tożsamyh ze stratami ekonomicznymi, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania.

5.6.13. 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. Grupa 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.

5.6.14. Odroczonego 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 odroczone 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.

5.6.15. 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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

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 Grupa 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

Przychody z tytułu odsetek ujmuje się proporcjonalnie do upływu czasu metodą efektywnej stopy procentowej. Gdy należność traci na wartości, Grupa 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 Grupy 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.

5.6.16. Koszty

Grupa sporządza skonsolidowane 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.

5.6.17. 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.

5.6.18. 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.

5.6.19. 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 Grupy; lub

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

- 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 Grupy.

5.6.20. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach

Sporządzenie skonsolidowanego sprawozdania finansowego wymaga dokonania przez Zarząd Jednostki Dominującej 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 dominującej w procesie stosowania zasad rachunkowości jednostki i mające największy wpływ na wartości ujęte w sprawozdaniu finansowym.

Określenie waluty funkcjonalnej

Oceny takiej dokonał Zarząd Jednostki Dominującej 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 Grupy 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 ustalane dla globalnego gracza. Oznacza to, że ceny sprzedaży gier Grupy 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 Dominującej 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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

Grupa nie posiada żadnych kredytów, pożyczek ani wyemitowanych obligacji (za wyjątkiem spółki zależnej, która posiada pożyczki od jej akcjonariuszy), 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 dominującej ocenił, że walutą funkcjonalną Grupy jest polski złoty. Walutą sprawozdawczą Grupy Kapitałowej 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

Model utraty wartości bazuje na kalkulacji strat oczekiwanych, który wymaga przyjęcia określonych założeń i szacunków odnośnie warunków przyszłych. Tworząc model utraty wartości Grupa bazuje na najlepszych dostępnych szacunkach oraz wartościach historycznych.

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 dominująca 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 Grupy.

5.6.21. Zasady konsolidacji

W skład skonsolidowanego sprawozdania finansowego wchodzi sprawozdania finansowe Jednostki dominującej i jednostki kontrolowanej przez Jednostkę dominującą – jednostki zależnej. Kontrola jest osiągnięta w przypadku gdy Spółka ma zdolność kierowania polityką finansową i operacyjną jednostki dla osiągnięcia korzyści ekonomicznych z jej działalności.

Konsolidacja spółki zależnej rozpoczyna się w momencie uzyskania nad nią kontroli przez Jednostkę dominującą, a kończy się z chwilą utraty tej kontroli. Dochody i koszty jednostki zależnej nabytej lub zbytej w ciągu roku ujmuje się w skonsolidowanym sprawozdaniu z zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów w okresie od daty przejścia przez Spółkę Dominującą kontroli do daty utraty kontroli nad tą jednostką zależną.

Całkowite dochody jednostki zależnej są przypisywane do właścicieli Jednostki Dominującej oraz do udziałów niedających kontroli nawet jeśli skutkiem tego przypisania będzie ujemne saldo udziałów niedających kontroli.

W razie konieczności wprowadzane są korekty do sprawozdań finansowych jednostki zależnej dostosowujące jej politykę rachunkowości do polityki Grupy.

Wszystkie transakcje dokonane wewnątrz Grupy, wzajemne salda oraz przychody i koszty operacji dokonanych między jednostkami Grupy zostały w konsolidacji w pełni wyłączone.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

5.6.22. Zmiany udziałów właścicielskich Grupy w jednostkach zależnych

Zmiany udziałów Grupy w jednostkach zależnych nieskutkujące utratą kontroli rozlicza się jako transakcje kapitałowe. Wartość bilansowa udziałów zapewniających Grupie kontrolę oraz udziałów niedających kontroli podlega korekcie w celu odzwierciedlenia zmian we względnych udziałach w jednostkach zależnych. Wszelkie różnice pomiędzy kwotą korekty udziałów niedających kontroli a wartością godziwą kwoty zapłaconej lub otrzymanej odnosi się bezpośrednio na kapitał własny i przypisuje właścicielom Jednostki Dominującej.

W momencie utraty przez Grupę kontroli nad jednostką zależną oblicza się zysk lub stratę - jako różnicę między (i) sumą wartości godziwej otrzymanej zapłaty oraz wartości godziwej zachowanych udziałów oraz (ii) wartością bilansową aktywów (z uwzględnieniem wartości firmy) i zobowiązań jednostki zależnej - oraz ujmuje się w wyniku. W przypadku, gdy aktywa jednostki zależnej są wyceniane w kwocie przeszacowanej lub wartości godziwej i wynikający z tego skumulowany zysk lub strata jest ujmowany w pozostałych całkowitych dochodach i odnosi się do kapitału, wartości uprzednio ujęte w pozostałych całkowitych dochodach i skumulowane w kapitale własnym rozlicza się w taki sposób, jak gdyby Grupa bezpośrednio zbyła odpowiednie składniki aktywów (tj. przenosi się na wynik lub bezpośrednio do zysków zatrzymanych, zgodnie z zasadami odpowiedniego MSSF). Wartość godziwą inwestycji utrzymanej w byłej jednostce zależnej na dzień utraty kontroli uznaje się za wartość godziwą w momencie początkowego ujęcia, rozliczaną następnie zgodnie z MSSF 9 lub za koszt w momencie początkowego ujęcia inwestycji w jednostce stowarzyszonej lub jednostce współkontrolowanej.

6. Segmenty operacyjne

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

6.1.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych

W oparciu o definicję zawartą w MSSF 8, działalność Grupy 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 skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym w ramach jednego segmentu operacyjnego, ponieważ:

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

6.1.2. 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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

6.1.3. 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 gry	279	
Usługi doradcze	-	13
RAZEM:	1 178	21

6.1.4. Istotni klienci

W okresie od 01.01.2019 do 31.12.2019		
kontrahent	sprzedaż	udział
Ultimate Games S.A.	491	41,68%
West Wind S.A.	245	20,80%
PlayWay Inc.	192	16,33%
Ultimate VR	180	15,28%
Art Games Studio S.A.	29	2,44%
Pyramid Games S.A.	22	1,87%
Pozostali	6	0,54%
Razem przychody	1 178	100%
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%

7. Wartość firmy

	Na dzień 31 grudnia 2017	Na dzień 31 grudnia 2018
Według kosztu	117	-
Skumulowana utrata wartości	-	-
RAZEM:	117	-

Wartość firmy powstała w wyniku objęcia kontroli nad spółkami Black Rose Projekct sp. z o.o. oraz Silver Lynx Games sp. z o.o.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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 spółki zależnej	Data objęcia kontroli	Cena nabycia	Aktywa netto przypadające JD	Wartość firmy
Black Rose Projekct sp. z o.o.	30.06.2019	151	123	28
Silver Lynx Games sp. z o.o.	30.08.2019	100	11	89

Jednostka dominująca przeprowadziła coroczny test na utratę wartości przez wartość firmy i nie stwierdziła przesłanek wskazujących na konieczność dokonania odpisów aktualizujących wartość firmy.

8. Aktywa trwałe

RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
Środki trwałe	25	-
grunty (w tym prawo użytkowania wieczystego gruntu)	-	-
budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	-	-
urządzenia techniczne i maszyny	11	-
środki transportu	-	-
inne środki trwałe	15	-
Środki trwałe w budowie	-	-
Zaliczki na środki trwałe w budowie	-	-
RAZEM:	25	-
- w tym o ograniczonej możliwości dysponowania (stanowiące zastaw lub zabezpieczenie zobowiązań)	-	-

Aktywa trwałe przeznaczone do zbycia

Grupa nie posiada aktywów trwałych przeznaczonych do zbycia.

Zmiana wartości środków trwałych

ZMIANA WARTOŚCI ŚRODKÓW TRWAŁYCH	Urządzenia techniczne	Inne środki trwałe	RAZEM
wartość brutto środków trwałych na początek okresu	-	-	-
zwiększenia (z tytułu)	20	16	36
- nabycie	20	16	36
zmniejszenia (z tytułu)	-	-	-
- sprzedaż	-	-	-
wartość brutto środków trwałych na koniec okresu	20	16	36
skumulowana amortyzacja (umorzenie) na początek okresu	-	-	-
amortyzacja za okres	9	1	10
skumulowana amortyzacja (umorzenie) na koniec okresu	9	1	10
odpisy z tytułu trwałej utraty wartości na początek okresu	-	-	-
zwiększenie	-	-	-
zmniejszenie	-	-	-
odpisy z tytułu trwałej utraty wartości na koniec okresu	-	-	-
wartość netto środków trwałych na koniec okresu	11	15	25

Struktura własnościowa rzeczowych aktywów trwałych- na dzień 31 grudnia 2019 r.

RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE (STRUKTURA WŁASNOŚCIOWA)	grunty (w tym prawo użytkowania wieczystego gruntu)	budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	urządzenia techniczne i maszyny	środki transportu	inne środki trwałe	RAZEM
własne	-	-	11	-	15	25

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

używane na podstawie umowy
najmu,
dzierżawy lub innej umowy,
w tym umowy leasingu

RAZEM:	-	-	11	-	15	25
---------------	---	---	----	---	----	----

9. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Wykaz jednostek stowarzyszonych na dzień 31 grudnia 2019 roku

Spółka	Pierwotna inwestycja	Data nabycia	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
Udzielone pożyczki		-
RAZEM		4 921

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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 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

Grupa wycenia posiadane aktywa finansowe zgodnie z MSSF 9 w wartości godziwej przez inne całkowite dochody. Model biznesowy Grupy odnośnie aktywów finansowych zakłada utrzymywanie ich w celu zarówno otrzymywania przepływów pieniężnych wynikających z umowy, 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 Jednostki Dominującej 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 Grupę.

11. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
półprodukty i produkcja w toku	3 428	589
produkty gotowe	195	-
RAZEM	3 623	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 Grupa 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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

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, Grupa dokonuje wcześniejszego odpisu poniesionych kosztów.

W okresie objętym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów, ponieważ zdaniem Zarządu jednostki dominującej, wartość netto możliwa do uzyskania była wyższa od kosztów wytworzenia gier. W oparciu o plany sprzedażowe oraz zainteresowanie klientów Grupy poszczególnymi tytułami, Zarząd jednostki dominującej 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	307	-
z tytułu podatków, dotacji i ceł	-	155	-	192
z tytułu podatku dochodowego	-	6	-	-
inne	-	7	-	70
RAZEM:	221	475	-	262

Specyfikacja pozostałych należności

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019		Na dzień 31 grudnia 2018	
	Należne wpłaty na kapitał			-
Kaucje			-	-
Pozostałe			7	-
RAZEM			7	70

Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość należności ze względu na brak występowania należności przeterminowanych.

13. Krótkoterminowe inwestycje w jednostki stowarzyszone

W ramach krótkoterminowych inwestycji w jednostki stowarzyszone Grupa wykazuje pożyczkę udzieloną na rzecz Art Games Studio S.A. w kwocie 40 tys. zł. Pożyczka została udzielona do dnia 31 marca 2020 r. Oprocentowanie pożyczki wynosi WIBOR 3m + 2 p.p.

14. 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		15		1
RAZEM		459		1
krótkoterminowe		459		1
długoterminowe		-		-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

15. Struktura kapitału akcyjnego

Struktura kapitału akcyjnego Jednostki Dominującej na 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.

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%

16. Zysk na akcję i rozwodniony 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 przypadający na jednostkę dominującą	1,04	1,16
Zysk netto przypadający na jednostkę dominującą na akcję w złotych	1,04	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 przypadający na jednostkę dominującą	4 650	2 766
Rozwodniony zysk na akcję w złotych	1,04	1,16

17. Dywidendy wypłacone i zaproponowane do wypłaty

W 2018 roku Gaming Factory S.A. wypłaciła 100 000,00 PLN dywidendy.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

W 2019 roku Gaming Factory S.A. wypłaciła 1 485 000,00 PLN dywidendy.

Spółki zależne nie wypłacały dywidend.

18. Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów niedających kontroli

W pozycji tej Grupa kapitałowa wykazuje wartość zyskanych lub utraconych aktywów netto w wyniku transakcji prowadzących do zmiany udziału jednostki dominującej w spółkach zależnych, które nie prowadzą do utraty kontroli (nabywanie lub sprzedaż udziałów/akcji spółek zależnych oraz podwyższenia kapitału podstawowego spółek zależnych prowadzących do zmian w strukturze kapitału podstawowego).

19. Kapitał z wyceny aktywów finansowych do wartości godziwej

W pozycji tej Grupa 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 nocie 10.

20. Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli

Spółka zależna	Udział w kapitale na 31.12.2019	Wartość aktywów netto na 31.12.2019	Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli na 31.12.2019
Black Rose Projects sp. z o.o.	50,50%	135	67
Silver Lynx Games sp. z o.o.	77,01%	183	42
Razem	-	-	109

21. Rezerwa na odroczony podatek dochodowy

Grupa utworzyła rezerwę na odroczony podatek dochodowy w kwocie 9 tys. zł od kwoty rezerwy na przychody dotyczące roku 2019, zafakturowane w roku 2020 w kwocie 100 tys. zł. Spółka stosowała w roku 2019 stawkę podatku dochodowego od osób prawnych w wysokości 9%.

22. Pożyczki zaciągnięte

W ramach krótkoterminowych pożyczek Grupa prezentowała pożyczkę w kwocie 3 tys. zł zaciągniętą przez Lynx Games sp. z o.o. od osoby fizycznej.

23. Zobowiązania krótkoterminowe

Wszystkie zobowiązania z tytułu dostaw i usług w Grupie były nieprzeterminowane i dotyczyły bieżącej działalności Grupy.

Pozostałe zobowiązania

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
Zobowiązania publicznoprawne, w tym	63	59
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego od osób prawnych	33	56
Zobowiązania pozostałe, w tym	70	-
Należne wynagrodzenia z tytułu umów o dzieło	41	-
Razem	103	59

W ramach krótkoterminowych zobowiązań wobec jednostek stowarzyszonych Grupa wykazywała zobowiązanie w kwocie 225 tys. zł wobec Ultimate VR sp. z o.o. z tytułu objęcia udziałów w emisji udziałów przez spółkę stowarzyszoną.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

24. 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	372	13
przychody ze sprzedaży usług	805	8
pozostałe przychody operacyjne	12	-
RAZEM	1 190	21

25. 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	10	4
Zużycie materiałów i energii	17	9
Usługi obce	3 587	1 264
Podatki i opłaty	30	25
Wynagrodzenia	494	157
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	15	9
Pozostałe koszty rodzajowe	166	133
Koszty rodzajowe razem:	4 320	1 606
Zmiana stanu produktów	3 251	589
Koszty obciążające wynik okresu	1 068	1 017

26. 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
Inne, w tym:	-	-
nadwyżka dodatnich różnic kursowych	-	-
Zysk ze zbycia aktywów finansowych	5 564	4 165
Pozostałe	-	-
RAZEM:	5 570	4 171

Koszty finansowe

Koszty finansowe	Za okres od 01.01.2019 do 31.12.2019	Za okres od 01.01.2018 do 31.12.2018
Odsetki	-	-
Inne, w tym:	-	-
nadwyżka ujemnych różnic kursowych	-	-
pozostałe koszty finansowe	1	-
RAZEM:	1	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

27. 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	996	477
Podatek odroczony	9	-
RAZEM:	1 005	477

Struktura rezerwy na odroczony podatek dochodowy

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 grudnia 2018
Rezerwa przychodowa	9	-
RAZEM:	9	-

28. Wynagrodzenie kluczowego personelu jednostki dominującej

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.

29. 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 oraz 31 grudnia 2019 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	3	-
Zobowiązania leasingowe	-	-
Zobowiązania handlowe i pozostałe zobowiązania	864	127
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2 510	3 622
Zadłużenie netto	-1 644	-3 496
Kapitał własny	10 646	7 431
Kapitał i zadłużenie netto	12 289	10 927

30. Zobowiązania i aktywa warunkowe

Grupa nie posiada zobowiązań i aktywów warunkowych na dzień bilansowy.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

31. Nieujęte zobowiązania wynikające z zawartych umów

W okresie objętym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym nie wystąpiły nieujęte zobowiązania wynikające z jakichkolwiek umów.

32. 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 100 000,00 PLN dywidendy.

W 2019 roku Gaming Factory S.A. wypłaciła 1 485 000,00 PLN dywidendy.

Spółki zależne nie wypłacały dywidend

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

Do dnia publikacji skonsolidowanego sprawozdania finansowego nie miały miejsca istotne zdarzenia po zakończeniu okresu sprawozdawczego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym.

34. 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.

Grupa nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa 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.

34.1. 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 Grupy. Grupa 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 Grupy obejmują ryzyko stopy procentowej, ryzyko związane z płynnością, ryzyko walutowe oraz ryzyko kredytowe. Zarząd Jednostki Dominującej weryfikuje i uzgadnia zasady zarządzania każdym z tych rodzajów ryzyka – zasady te zostały w skrócie omówione poniżej.

Ryzyko stopy procentowej

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

Grupa 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 przeprowadzano analizy wrażliwości w tym zakresie

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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 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 Grupa narażona jest na istotne ryzyko kursowe.

Ryzyko kredytowe

Grupa 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 Grupy, 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 Grupie nie występują istotne koncentracje ryzyka kredytowego.

Ryzyko związane z płynnością

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

35. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym skonsolidowanym sprawozdaniem korekty błędów nie wystąpiły.

36. Informacja o transakcjach z jednostkami powiązаныmi

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

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)	TAK	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

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

Grupa poniosła koszty prawne w związku z zawieraniem transakcjami 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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skonsolidowane 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)

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

Grupa 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.

Grupa 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.

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

Transakcje w roku 2019

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

Spółka dominująca 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 dominująca 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.

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

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

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

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

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

.....
Łukasz Bajno **Mateusz Adamkiewicz**
Wiceprezes Zarządu Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 27 lutego 2020 r.