

**SPRAWOZDANIE  
Z DZIAŁALNOŚCI  
GRUPY KAPITAŁOWEJ  
GAMING FACTORY S.A.**

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

**Warszawa, dnia 27 lutego 2020 roku**

## Spis treści

I.	Podstawowe informacje .....	4
II.	Sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej .....	6
1.	Charakterystyka struktury aktywów i pasywów skonsolidowanego bilansu, w tym z punktu widzenia płynności grupy kapitałowej;.....	6
2.	Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe grupy kapitałowej w roku obrotowym lub których wpływ jest możliwy w następnych latach.....	6
	Grupa znacząco zwiększyła przychody operacyjne, które wyniosły 1 178 tys. złotych. Spółka spodziewa się znaczącego przyrostu przychodów operacyjnych w kolejnych latach.....	6
3.	Struktura głównych lokat kapitałowych lub głównych inwestycji kapitałowych dokonanych w ramach grupy kapitałowej w danym roku obrotowym. ....	6
4.	Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju grupy kapitałowej; .....	6
5.	Opis istotnych pozycji pozabilansowych w ujęciu podmiotowym, przedmiotowym i wartościowym .....	6
6.	Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocenę uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i opis zagrożeń Grupy .....	7
7.	Informacje o zdarzeniach istotnie wpływających na działalność Grupy, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.....	7
8.	Informacje o przewidywanym rozwoju Grupy .....	7
9.	Informacje o ważniejszych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju .....	7
10.	Informacje o aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej Grupy .....	7
11.	Informacje o udziałach własnych, w tym: .....	7
12.	Informacje o posiadanych przez Grupę oddziałach (zakładach) .....	8
13.	Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:.....	8
14.	Podstawowe wielkości ekonomiczno-finansowe, ujawnione w rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym, 8	
15.	Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu Grupa jest na nie narażona.....	8
16.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym oraz udziałem poszczególnych produktów, towarów i usług (jeżeli są istotne) albo ich grup w sprzedaży ogółem, a także zmianach w tym zakresie w danym roku obrotowym; .....	9
17.	Rynki zbytu .....	9
18.	Zawarte umowy znaczące dla działalności Grupy, w tym umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami (wspólnikami), umowy ubezpieczenia, współpracy lub kooperacji; .....	10
	W dniu 25 kwietnia 2019 roku Spółka zawarła z Ultimate Games S.A. Umowę Ramową 2 w celu nawiązania współpracy w zakresie produkcji i wydania gier komputerowych na wszystkie platformy, w szczególności PC oraz Nintendo Switch. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycji kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania; .....	10
20.	Zaciągnięte i wypowiedziane w danym roku obrotowym umowy dotyczące kredytów i pożyczek,.....	12
21.	Udzielone w danym roku obrotowym pożyczki, ze szczególnym uwzględnieniem pożyczek udzielonych podmiotom powiązanim .....	12
22.	Udzielone i otrzymane w danym roku obrotowym poręczenia i gwarancje, ze szczególnym uwzględnieniem poręczeń i gwarancji udzielonych podmiotom powiązanim; .....	12
23.	W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym raportem - opis wykorzystania przez Spółka wpływów z emisji do chwili sporządzenia sprawozdania z działalności; .....	12
24.	Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami wyników na dany rok; .....	12
25.	Ocena, wraz z jej uzasadnieniem, dotycząca zarządzania zasobami finansowymi, ze szczególnym uwzględnieniem zdolności wywiązywania się z zaciągniętych zobowiązań, oraz określenie ewentualnych zagrożeń i działań, jakie Spółka podjęła lub zamierza podjąć w celu przeciwdziałania tym zagrożeniom; .....	12
26.	Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych, w tym inwestycji kapitałowych, w porównaniu do wielkości posiadanych środków, z uwzględnieniem możliwych zmian w strukturze finansowania tej działalności; .....	12
27.	Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności za rok obrotowy .....	13

**Sprawozdanie z działalności GRUPY KAPITAŁOWEJ GAMING FACTORY S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2019 r.

28. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki oraz opis perspektyw rozwoju działalności Grupy co najmniej do końca roku obrotowego następującego po roku obrotowym, za który sporządzono skonsolidowane sprawozdanie finansowe .....	13
29. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Grupą.....	13
30. Umowy zawarte z osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia Spółkaa przez przejęcie; .....	13
31. Wynagrodzenia, nagrody lub korzyści, w tym wynikających z programów motywacyjnych lub premiowych opartych na kapitale, w tym programów opartych na obligacjach z prawem pierwszeństwa, zamiennych, warrantach subskrypcyjnych (w pieniądzu, naturze lub jakiegokolwiek innej formie), wypłaconych, należnych lub potencjalnie należnych, odrębnie dla każdej z osób zarządzających, nadzorujących albo członków organów administrujących .....	13
Grupa nie posiadała żadnych programów motywacyjnych. ....	13
32. Zobowiązania wynikające z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu; .....	13
33. Łączna liczba i wartość nominalna wszystkich akcji (udziałów) oraz akcji i udziałów odpowiednio w podmiotach powiązanych, będących w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących (dla każdej osoby oddzielnie) jednostką dominującą;.....	13
34. Znane jednostce dominującej umowy (w tym również zawartych po dniu bilansowym), w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy .....	14
35. System kontroli programów akcji pracowniczych;.....	14
36. Informacje dotyczące biegłego rewidenta:.....	14

## **I. Podstawowe informacje**

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 zatwierdzenia sprawozdania finansowego 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.

**Sprawozdanie z działalności GRUPY KAPITAŁOWEJ GAMING FACTORY S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2019 r.

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

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

Wartość kapitału zakładowego na dzień publikacji niniejszego skonsolidowanego sprawozdania finansowego 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.

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 obejmują 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%
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 niniejszych historycznych informacji finansowych, 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.

## **II. Sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej**

### **1. Charakterystyka struktury aktywów i pasywów skonsolidowanego bilansu, w tym z punktu widzenia płynności grupy kapitałowej;**

Podstawową pozycją aktywów Grupy były aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody, które w kwocie 4 921 tys. zł stanowiły, aż 35,4% aktywów ogółem. W ramach aktywów finansowych Grupa prezentowała udziały i akcje w innych podmiotach, w których nie posiada zaangażowania przekraczającego 20% kapitału podstawowego.

Istotnymi aktywami Grupy są ponadto zapasy w postaci produktów gotowych (zakończonych gier komputerowych) oraz produkcja w toku (w postaci gier w trakcie wytwarzania), które w łącznej kwocie 3 623 tys. zł stanowią 26% aktywów ogółem. Wzrost wartości zapasów w stosunku do roku poprzedniego wynika z większej ilości gier wytwarzanych przez Grupę (wzrost liczby zespołów deweloperskich oraz spółek zależnych odpowiedzialnych za produkcję gier) oraz faktu, iż Grupa powstała w roku 2019.

Głównym źródłem finansowania Grupy są jej kapitały własne, które w kwocie 13 025 tys. zł stanowiły 93,7% pasywów ogółem. Grupa finansuje swoją działalność przede wszystkim z własnych środków oraz pożyczek udzielanych przez jednostkę dominującą, które zostały wyłączone w procesie konsolidacji.

### **2. Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe grupy kapitałowej w roku obrotowym lub których wpływ jest możliwy w następnych latach.**

Grupa znacząco zwiększyła przychody operacyjne, które wyniosły 1 178 tys. złotych. Spółka spodziewa się znaczącego przyrostu przychodów operacyjnych w kolejnych latach.

W 2019 roku znaczącą część zysku została wypracowana dzięki przychodom finansowym ze zbycia aktywów, które przekroczyły 5,483 mln PLN.

### **3. Struktura głównych lokat kapitałowych lub głównych inwestycji kapitałowych dokonanych w ramach grupy kapitałowej w danym roku obrotowym.**

Zmiany w strukturze Grupy kapitałowej opisane zostały w nocie 1.4 do skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

### **4. Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju grupy kapitałowej;**

Celem Grupy jest zrównoważony rozwój oparty o wydawanie znaczącej ilości gier nisko i średnio-budżetowych w wersjach na PC i konsole. Spółka dominująca zamierza wydawać około 10 produkcji własnych rocznie, a także portować 20-30 gier na konsole rocznie we współpracy ze spółką zależną Black Rose Projects.

Grupa zamierza produkować gry o zróżnicowanej tematyce, skierowane do szerokiego grona graczy. W produkcji znajdują się między innymi symulatory, horrory, builder-y, FPS-y czy gry typu tycoon. Na obecnym etapie rozwoju Grupa chce zbudować swoją pozycję na rynku gamingowym i zdobyć bazę wiernych odbiorców swoich produkcji. Spółka zakłada, że wśród produkowanych gier, znajdą się tytuły, które okażą się znaczącym sukcesem sprzedażowym, co pozwoli na rozwój danych licencji.

Celem Grupy jest systematyczne zwiększanie jakości produkowanych tytułów i produkcja 2-3 gier o budżecie wyższym niż dla pozostałych projektów. Naszą misją pozostanie jednak wspieranie niewielkich i niezależnych zespołów deweloperskich, dlatego systematycznie rozwijamy własny dział wydawniczy.

### **5. Opis istotnych pozycji pozabilansowych w ujęciu podmiotowym, przedmiotowym i wartościowym**

Grupa kapitałowa nie posiada żadnych aktywów ani zobowiązań pozabilansowych lub takich które nie zostały wykazane w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym.

**6. Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocenę uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i opis zagrożeń Grupy**

Grupa Kapitałowa skupiła się w 2019 roku na rozwoju produkcji własnych i działu wydawniczego, czego efektem było podpisanie umów na produkcję ponad 20 nowych tytułów PC. 2019 rok przyniósł także skokowy wzrost przychodów operacyjnych, które przekroczyły 966 tys. złotych (rok wcześniej nieco ponad 21 tys. złotych).

Zysk netto na koniec roku wyniósł ponad 4,43 mln złotych, co oznacza wzrost o ponad 64% r/r.

Współpraca między Gaming Factory S.A. a Black Rose Projects sp z o.o. zaowocowała premierami ponad 30 tytułów w wersji na konsolę Nintendo Switch.

Pozycja finansowa Grupy na dzień 31 grudnia 2019 roku była bardzo silna i stabilna.

**7. Informacje o zdarzeniach istotnie wpływających na działalność Grupy, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**

2. Znaczący wzrost przychodów operacyjnych.
3. Wzrost zysku r/r o ponad 60 procent.
4. Wydanie wspólnie z Black Rose Projects ponad 30 gier w wersji na Nintendo Switch.
5. Podpisanie umów na współfinansowanie/produkcję/wydawnictwo ponad 20 gier w wersji na PC – znaczący wzrost wartości produktów tworzonych przez Grupę.
6. Zacieśnienie współpracy wydawniczej z Ultimate Games.
7. Stworzenie własnego konta wydawniczego na Steam i budowa własnego działu wydawniczego, który pozwoli na pozyskiwanie nowych zespołów deweloperskich w przyszłości.
8. Udana kampania na portalu kickstarter.com przeprowadzona przez Silver Lynx Games sp. z o.o. dla gry Hard West: The Board Game.

**1. Informacje o przewidywanym rozwoju Grupy**

Grupa planuje stałe, dynamiczne rozszerzanie o nowe zespoły wewnętrzne, a także nie wyklucza związania kolejnych spółek zależnych.

Planowane są dodatkowo inwestycje w technologię Virtual Reality, zwiększanie ilości wydawanych gier na konsolę Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One oraz gry planszowe które mają duży związek z grami komputerowymi.

**2. Informacje o ważniejszych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju**

Grupa nie prowadziła prac badawczo-rozwojowych w okresie objętym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym.

**3. Informacje o aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej Grupy**

Aktualna sytuacja finansowa Grupy jest bardzo stabilna i zapewnia możliwość stałego rozwoju. Spółka nie identyfikuje znaczących ryzyk, mogących wpływać niekorzystnie na sytuację finansową.

**4. Informacje o udziałach własnych, w tym:**

- a) przyczynie nabycia udziałów własnych dokonanego w roku obrotowym,
- b) liczbie i wartości nominalnej nabytych oraz zbytych w roku obrotowym udziałów, a w przypadku braku wartości nominalnej - ich wartości księgowej, jak też części kapitału podstawowego, którą te udziały reprezentują,
- c) w przypadku nabycia lub zbycia odpłatnego - równowartości tych udziałów,
- d) liczbie i wartości nominalnej wszystkich udziałów nabytych i zatrzymanych, a w razie braku wartości nominalnej - wartości księgowej, jak również części kapitału podstawowego, którą te udziały reprezentują"

Grupa kapitałowa nie nabywała udziałów/akcji własnych w okresie objętym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym.

#### **5. Informacje o posiadanych przez Grupę oddziałach (zakładach)**

Grupa nie posiada oddziałów.

#### **6. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:**

a) ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest Grupa,

b) przyjętych przez Grupę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń"

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 Spółka posiadała na dzień 31 grudnia 2018 roku i 31 grudnia 2017 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.

#### **7. Podstawowe wielkości ekonomiczno-finansowe, ujawnione w rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym,**

Poniżej przedstawiono podstawowe wielkości ekonomiczno-finansowe Grupy kapitałowej za rok 2019 i 2018

#### **8. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu Grupa jest na nie narażona**

##### **Ryzyko finansowe**

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta Grupa należą pożyczki, środki pieniężne i lokaty krótkoterminowe oraz udziały i akcje w innych podmiotach. 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, ryzyko zmiany wartości godziwej 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

##### **Ryzyko walutowe**

**Sprawozdanie z działalności GRUPY KAPITAŁOWEJ GAMING FACTORY S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2019 r.

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 Grupa realizuje poza terenem Polski. Natomiast istotne zakupy realizowane są na terenie kraju. W związku z powyższym Grupa narażona jest na istotne ryzyko kursowe, nie stosuje jednak rachunkowości zabezpieczeń.

#### **Ryzyko kredytowe**

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

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

W Spółce nie występują istotne koncentracje ryzyka kredytowego.

#### **Ryzyko związane z płynnością**

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

**9. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym oraz udziałem poszczególnych produktów, towarów i usług (jeżeli są istotne) albo ich grup w sprzedaży ogółem, a także zmianach w tym zakresie w danym roku obrotowym;**

	<b>od 01.01.2019 do 31.12.2019</b>	<b>od 01.01.2018 do 31.12.2018</b>
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
<b>RAZEM:</b>	<b>1 178</b>	<b>21</b>

#### **17. Rynki zbytu**

Grupa sprzedaje gry na całym Świecie za pośrednictwem platform internetowych. Podstawowym rynkiem zbytu jest platforma STEAM oraz Nintendo eShop. W 2020 roku Grupa rozszerzy rynki zbytu o platformy PlayStation Store i Xbox Games Store.

Istotni klienci zostali przedstawieni w nocie 6.1.3. do skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

**18. Zawarte umowy znaczące dla działalności Grupy, w tym umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami (wspólnikami), umowy ubezpieczenia, współpracy lub kooperacji;**

W dniu 25 kwietnia 2019 roku Spółka zawarła z Ultimate Games S.A. Umowę Ramową 2 w celu nawiązania współpracy w zakresie produkcji i wydania gier komputerowych na wszystkie platformy, w szczególności PC oraz Nintendo Switch. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycji kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania;

W dniu 28 listopada 2019 roku Spółka zawarła z Ultimate Games S.A. aneks nr 1 do Umowy Ramowej 2 („Aneks”).

Zgodnie z Aneksem zmianie uległa wysokość wynagrodzenia prowizyjnego, należnego Ultimate Games S.A. z tytułu świadczenia usług wydawniczych w odniesieniu do gier komputerowych wskazanych w załączniku nr 1 do Aneksu, tj.: WoodZone Simulator (PC, Nintendo), Bakery Simulator (PC), Bouncy Bob 2 (PC, Nintendo), Commander 85 (PC, wszystkie konsole), Castle Flipper (PC), Electrician Simulator (PC), ZooKeeper (PC), Cooking Championship (PC), Farming Life (PC, Switch), Fat[EX] Courier Simulator (PC), City Eye (PC), Sailor Simulator (PC), Pangeon (PC, Nintendo, Xbox), Disturbing Forest Sapper (PC), Oil rush (PC), Coal Mining (PC), Anthology of Fear, Disturbing Forest. Wysokość wynagrodzenia ustalono jako określonym procent wszystkich przychodów Spółki uzyskanych z tytułu komercjalizacji jego gier przez Ultimate Games S.A.

Dodatkowo Umowa Ramowa 2 dookreśla zasady współpracy pomiędzy Spółką a Ultimate Games S.A. wynikające z Umowy Ramowej 1.

Umowa cesji praw do gier komputerowych zawarta w dniu 28 listopada 2019 roku pomiędzy Spółką a Ultimate Games S.A.

Spółka zawarła w dniu 28 listopada 2019 roku z Ultimate Games S.A. („Cedent”) umowę cesji praw do gier komputerowych, na podstawie której Spółka nabyła od Cedenta za kwotę 400.000,00 PLN (czteryście tysięcy złotych), wszelkie prawa i obowiązki wynikające z umów na preprodukcję 9 gier tj. Knight Simulator, Roman Legionary, Gunslayers and Zombies, Siege Machine Builder, Big Battle and Defence Simulator, Hero: Food Rescue, Lost Viking, Shadows 3 oraz Narco Tycoon, z czego najważniejsze to gry o tematyce bitewnej tj. Knight Simulator, Roman Legionary, Big Battle and Defence Simulator oraz Siege Machine Builder. Ponadto, Cedent zobowiązał się do dokonania transferu gier, w tym przeniesienia ich z konta Cedenta na platformie Steam, w terminie 7 dni, od dnia podpisania umowy cesji, zgodnie z wytycznymi Spółki.

Umowa o dzieło z przeniesieniem majątkowych praw autorskich zawarta w dniu 11 lipca 2019 roku pomiędzy Spółką a Live Motion Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie

W dniu 11 lipca 2019 roku Spółka zawarła z Live Motion Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie („Twórca”) umowę o dzieło z przeniesieniem majątkowych praw autorskich. Na podstawie umowy Twórca zobowiązał się wykonać grę na platformę PC o tytule „Sapper – Defuse The Bomb Simulator”. Na podstawie umowy Twórca zobowiązał się także do przeniesienia autorskich praw majątkowych do gry „Sapper – Defuse The Bomb Simulator”, w tym wszystkich praw autorskich do rozporządzania grą i wykorzystywania gry „Sapper – Defuse The Bomb Simulator” zarówno w całości, jak i w odniesieniu do jej poszczególnych etapów, na wszystkich polach eksploatacji, w szczególności tych wymienionych w umowie. Ponadto Twórca zobowiązał się do wykonania gry „Sapper – Defuse The Bomb Simulator” zgodnie z harmonogramem oraz wytycznymi i rekomendacjami Spółki.

Umowa o dzieło z przeniesieniem majątkowych praw autorskich zawarta w dniu 30 lipca 2019 roku pomiędzy Spółką a Live Motion Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie

Spółka zawarła w dniu 30 lipca 2019 roku z Live Motion Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie („Twórca”) umowę o dzieło z przeniesieniem majątkowych praw autorskich. Na podstawie umowy Twórca zobowiązał się wykonać grę na platformę PC o tytule „Gunslayers & Zombies”. Na podstawie umowy Twórca zobowiązał się także do przeniesienia autorskich praw majątkowych do gry „Gunslayers & Zombies”, w tym wszystkich praw autorskich do rozporządzania grą i wykorzystywania gry „Gunslayers & Zombies” zarówno w całości, jak i w odniesieniu do jej poszczególnych etapów, na wszystkich polach eksploatacji, w szczególności tych wymienionych w przedmiotowej umowie. Ponadto, Twórca zobowiązał się do wykonania gry „Gunslayers & Zombies” zgodnie z harmonogramem oraz wytycznymi i rekomendacjami Spółki.

Strony ustanowiły wynagrodzenie ryczałtowe netto na rzecz Twórcy. Wynagrodzenie zostanie wypłacone w częściach, na podstawie poprawnie wystawionych faktur VAT, zgodnie z terminami płatności, określonymi w harmonogramie stanowiącym załącznik do przedmiotowej umowy.

Twórca przysługuje ponadto dodatkowe wynagrodzenie w wysokości określonego procentu z zysku netto (przychodu uzyskanego z dystrybucji gry, pomniejszonego lub niepomniejszonego, w zależności od oceny uzyskanej na platformie

**Sprawozdanie z działalności GRUPY KAPITAŁOWEJ GAMING FACTORY S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2019 r.

Steam, o koszty jego uzyskania) z tytułu sprzedaży i dystrybucji gry „Gunslingers & Zombies” na platformie Steam lub jakiegokolwiek innej platformie, na której Spółka postanowi wydać grę.

Umowa na produkcję i wydanie gry Electrician Simulator zawarta w dniu 4 lipca 2019 roku pomiędzy Spółką a 3 (trzy) osobami fizycznymi

W dniu 4 lipca 2019 roku Spółka zawarł z 3 (trzema) osobami fizycznymi (łącznie „Twórcy”, każdy osobno „Twórca”) umowę na produkcję i wydanie gry „Electrician Simulator”, w związku z zawartymi przez nich osobno w dniu 31 stycznia 2019 roku umów o dzieło i przekazanie majątkowych praw autorskich, których przedmiotem było wspólne wykonanie materiałów promujących grę komputerową w wersji na PC pod roboczym tytułem „Electrician Simulator”. Na podstawie umowy na produkcję i wydanie gry Twórcy zobowiązali się wykonać grę na platformę PC o roboczym tytule „Electrician Simulator”, a także stworzyć do niej scenariusz oraz koncepcję gameplay, jak również wykonać materiały promocyjne niezbędne do przeprowadzenia kampanii marketingowej. Na podstawie umowy Twórcy zobowiązali się także do przeniesienia pełni autorskich praw majątkowych do gry „Electrician Simulator”, w tym wszystkich praw autorskich do wykorzystywania gry „Electrician Simulator” na wszystkich polach eksploatacji, w szczególności tych wymienionych w przedmiotowej umowie. Ponadto Twórcy zobowiązali się do wykonania gry „Electrician Simulator” zgodnie z umową, harmonogramem oraz wytycznymi i rekomendacjami Spółka.

Strony ustanowiły wynagrodzenie ryczałtowe na rzecz Twórców zryczałtowane wynagrodzenie netto. Wynagrodzenie ryczałtowe będzie płatne co miesiąc na podstawie faktury VAT, w ratach, których kwoty wynikać będą z harmonogramu, w terminie oznaczonym na fakturze VAT lub rachunkach.

Twórcom przysługuje ponadto dodatkowe wynagrodzenie prowizyjne, w zależności od oceny uzyskanej przez grę na platformie Steam, w wysokości określonego procentu zysku netto osiągniętego z dystrybucji gry „Electrician Simulator” za pośrednictwem każdej z platform sprzedażowych, liczonych od kwoty zysku stanowiącej nadwyżkę nad wszelkimi kosztami dotyczącymi realizacji gry, przy czym dla każdego z Twórców określono indywidualną stawkę wynagrodzenia prowizyjnego.

Umowa została zawarta na czas nieokreślony, przy czym wykonanie gry powinno nastąpić do 31 stycznia 2020 roku, a jej premiera w I kwartale 2020 roku.

Umowa dystrybucji zawarta w dniu 7 października 2019 roku pomiędzy Spółką a Valve Corporation

W dniu 7 października 2019 roku Spółka zawarł z Valve Corporation z siedzibą w Waszyngtonie („Valve”) umowę dystrybucji gier i aplikacji komputerowych na platformie Steam („Umowa Dystrybucji”).

Spółka zawarł w dniu 21 października 2019 roku z Chubb European Group SE Spółka Europejska Oddział w Polsce z siedzibą w Warszawie, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000233686, umowę ubezpieczenia szkód powstałych w następstwie roszczeń z tytułu odpowiedzialności członków organów Spółki („Umowa Ubezpieczenia”).

Łączna suma ubezpieczenia wynikająca z Umowy Ubezpieczenia wynosi 5.000.000,00 PLN (pięć milionów złotych). Obejmuje ona szkody, wynikające z wszelkich roszczeń i postępowań urzędowych wniesionych przeciwko wszystkim członkom organów Spółki objętych Umową Ubezpieczenia w ramach określonego w Umowie Ubezpieczenia zakresu ubezpieczenia, obejmującego m.in. kwoty odszkodowania, odsetki oraz kwoty objęte ugodą, w tym koszty obsługi prawnej strony powodowej, koszty obrony, pomocy i porady prawnej, poręczenia majątkowego, zaskarżenia, a także te związane z public relations. Ponadto, na podstawie Umowy Ubezpieczenia w określonych przypadkach możliwe jest także pokrycie szkód powstałych w następstwie roszczeń z tytułu odpowiedzialności członków organów Spółka w kwocie przewyższającej 5.000.000,00 PLN (pięć milionów złotych), w limicie nadwyżkowym wynoszącym 1.000.000,00 PLN (jeden milion złotych).

Ochrona ubezpieczeniowa na podstawie Umowy Ubezpieczenia nie przysługuje w jurysdykcji Stanów Zjednoczonych Ameryki.

Umowa Ubezpieczenia została zawarta na czas określony, obejmujący okres od dnia 22 października 2019 roku do dnia 21 października 2020 roku.

**19. Transakcje zawarte przez jednostkę dominującą lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązаныmi na innych warunkach niż rynkowe**

Wszystkie transakcje w ramach Grupy Kapitałowej zawierane są na zasadach rynkowych.

**Sprawozdanie z działalności GRUPY KAPITAŁOWEJ GAMING FACTORY S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2019 r.

**20. Zaciągnięte i wypowiedziane w danym roku obrotowym umowy dotyczące kredytów i pożyczek,**

Grupa była stroną jednej umowy pożyczki otrzymanej od osoby fizycznej na kwotę 3 tys. zł.

**21. Udzielone w danym roku obrotowym pożyczki, ze szczególnym uwzględnieniem pożyczek udzielonych podmiotom powiązanym**

Jednostka dominująca udzieliła następujących pożyczek:

Pożyczkobiorca	Kwota udzielonej pożyczki	Saldo na dzień 31.12.2019	Saldo na dzień 31.12.2018
SILVER LYNX GAMES SP. Z O.O.	150	151	-
Live Motion Games Sp. z o.o.	40	-	-
Art Games Studio S.A.	40	40	-
POLYSLASH	200	-	150
Atomic Jelly	110	-	110
HAJE SP.Z O.O.	65	-	-
DUALITY	80	-	-

Pożyczka na rzecz Silver Lynx Games sp. z o.o. została wyłączona w procesie konsolidacji.

**22. Udzielone i otrzymane w danym roku obrotowym poręczenia i gwarancje, ze szczególnym uwzględnieniem poręczeń i gwarancji udzielonych podmiotom powiązanym;**

Grupa kapitałowa nie udzielała gwarancji i poręczeń w okresie objętym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym.

**23. W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym raportem - opis wykorzystania przez Spółkaa wpływów z emisji do chwili sporządzenia sprawozdania z działalności;**

Grupa nie otrzymała środków pochodzących z emisji papierów wartościowych.

**24. Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami wyników na dany rok;**

Grupa Kapitałowa nie publikowała prognoz finansowych.

**25. Ocena, wraz z jej uzasadnieniem, dotycząca zarządzania zasobami finansowymi, ze szczególnym uwzględnieniem zdolności wywiązywania się z zaciągniętych zobowiązań, oraz określenie ewentualnych zagrożeń i działań, jakie Spółka podjęła lub zamierza podjąć w celu przeciwdziałania tym zagrożeniom;**

Sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej jest bardzo silna. Grupa finansuje swoją działalność z wykorzystaniem przede wszystkim kapitałów własnych oraz posiada istotne zasoby środków pieniężnych. Jedyne zobowiązania o charakterze finansowy dotyczą pożyczek w kwocie 3 tys. zł zaciągniętych przez spółki zależne. Nie występują żadne zagrożenia dla zdolności wywiązywania się Grupy Kapitałowej z jej zobowiązań.

**26. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych, w tym inwestycji kapitałowych, w porównaniu do wielkości posiadanych środków, z uwzględnieniem możliwych zmian w strukturze finansowania tej działalności;**

Grupa posiada znaczące zasoby finansowe w postaci środków pieniężnych zgromadzonych na rachunkach bankowych. W związku z powyższym Grupa posiada wystarczające środki finansowe dla realizacji przyjętych zamierzeń inwestycyjnych dotyczących inwestycji w nowe spółki zależne oraz nowe zespoły deweloperskie.

**27. Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności za rok obrotowy**

Nie wystąpiły zdarzenia o charakterze nietypowym, który wpływałyby w istotny sposób na działalność Grupy w roku obrotowym.

**28. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki oraz opis perspektyw rozwoju działalności Grupy co najmniej do końca roku obrotowego następującego po roku obrotowym, za który sporządzono skonsolidowane sprawozdanie finansowe**

Z zewnętrznych czynników trzeba wymienić sprzyjający trend przechodzenia klientów z kanałów dystrybucji fizycznej do dystrybucji online – dzięki czemu Grupa może w dużej mierze bezpośrednio sprzedawać swoje produkty na świecie wykorzystując takie platformy jak Steam, Nintendo eShop, PlayStation Store czy Xbox Games Store. Dzięki temu spółka ma łatwy dostęp do globalnego rynku i setek milionów konsumentów. Istotny wpływ na działalność grupy może mieć rosnąca konkurencja na rynku gier.

Z wewnętrznych czynników, jako najważniejsze Grupa uznaje pozyskanie nowych zespołów, oraz planowane premiery gier Grupy. Dużą większą wagę Grupa będzie przywiązywała do badań nad grami, aby o potencjale nowego produktu dowiadywać się we wczesnej fazie ich powstawania.

**29. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Grupą**

Poza zmianami w zakresie zwiększenia liczby spółek zależnych zasady zarządzania Grupą Kapitałową nie uległy zmianie.

**30. Umowy zawarte z osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia Spółkaa przez przejęcie;**

Grupa Kapitałowa nie zawierała takich umów.

**31. Wynagrodzenia, nagrody lub korzyści, w tym wynikających z programów motywacyjnych lub premiovych opartych na kapitale, w tym programów opartych na obligacjach z prawem pierwszeństwa, zamiennych, warrantach subskrypcyjnych (w pieniądzu, naturze lub jakiegokolwiek innej formie), wypłaconych, należnych lub potencjalnie należnych, odrębnie dla każdej z osób zarządzających, nadzorujących albo członków organów administrujących**

Grupa nie posiadała żadnych programów motywacyjnych.

**32. Zobowiązania wynikające z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu;**

Grupa nie posiada takich zobowiązań.

**33. Łączna liczba i wartość nominalna wszystkich akcji (udziałów) oraz akcji i udziałów odpowiednio w podmiotach powiązanych, będących w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących (dla każdej osoby oddzielnie) jednostką dominującą;**

**Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej, posiadający akcje Jednostki dominującej**

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%

**Sprawozdanie z działalności GRUPY KAPITAŁOWEJ GAMING FACTORY S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2019 r.

**Członkowie Zarządu spółek zależnych i Rady Nadzorczej jednostki dominującej, posiadający udziały/akcje spółek zależnych**

Akcjonariusz/Udziałowiec	Funkcja	Liczba akcji/udziałów	Udział w kapitale podstawowym	Spółka zależna, w której posiadają udziały
Łukasz Bajno	Wiceprezes Zarządu	495	24,975%	Black Rose Projects sp. z o.o.

**34. Znane jednostce dominującej umowy (w tym również zawartych po dniu bilansowym), w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy**

Jednostka dominująca nie posiada wiedzy na temat takich umów.

**35. System kontroli programów akcji pracowniczych;**

Grupa nie stosowała programu akcji pracowniczych.

**36. Informacje dotyczące biegłego rewidenta:**

- a) dacie zawarcia przez jednostkę dominującą umowy, z podmiotem uprawnionym do badania sprawozdań finansowych, o dokonanie badania lub przeglądu sprawozdania finansowego lub skonsolidowanego sprawozdania finansowego oraz okresie, na jaki została zawarta ta umowa,
- b) wynagrodzeniu podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych, wypłaconym lub należnym za rok obrotowy odrębnie za:
  - a. badanie rocznego sprawozdania finansowego,
  - b. inne usługi poświadczające, w tym przegląd sprawozdania finansowego,
  - c. usługi doradztwa podatkowego,
  - d. pozostałe usługi,
- c) informacje określone w lit. b należy podać także dla poprzedniego roku obrotowego,

Umowa zawarta została w dniu 16 grudnia 2019 roku na podstawie uchwały Rady Nadzorczej z dnia 4 kwietnia 2019 roku powołującej 4AUDYT sp. z o.o. do przeprowadzenia badania za rok 2019, 2020 i 2021. Wynagrodzenie za badanie sprawozdania jednostkowego wynosi 5 000 zł, za badanie skonsolidowanego sprawozdania finansowego 3 000 zł.

Wynagrodzenie 4Audyt sp. z o.o. za badanie jednostkowego sprawozdania finansowego za 2018 rok wyniosło 3000 netto.

.....

<b>Łukasz Bajno</b>	<b>Mateusz Adamkiewicz</b>
Wiceprezes Zarządu	Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 27 lutego 2020 r.