

**SKRÓCONE ŚRÓDROCZNE  
SKONSOLIDOWANE  
SPRAWOZDANIE FINANSOWE  
GRUPY KAPITAŁOWEJ  
GAMING FACTORY S.A.**

**za I kwartał 2020 roku**

**sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami  
Sprawozdawczości Finansowej**

**Warszawa, dnia 3 sierpnia 2020 roku**

## Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### Spis treści

I.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe .....	4
1.	Wybrane dane finansowe .....	4
2.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów .....	5
3.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej .....	6
4.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym .....	7
5.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	9
II.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I kwartał 2020 roku .....	10
1.	Informacje ogólne o Spółce dominującej .....	10
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej .....	11
1.2.	Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej .....	11
1.3.	Wartość firmy .....	11
2.	Przyjęte zasady rachunkowości .....	12
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza .....	12
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego .....	12
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności .....	12
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów .....	12
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego .....	13
2.6.	Założenie kontynuacji działalności .....	13
3.	Segmenty operacyjne .....	13
4.	Informacje geograficzne .....	14
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym .....	14
6.	Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych .....	14
7.	Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znaczących pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego; .....	14
8.	Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób .....	14
9.	Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych .....	15
10.	Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji stanowi równowartość co najmniej 10 % kapitałów własnych emitenta .....	15
11.	Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta .....	15
12.	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału .....	15
13.	W przypadku gdy kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe podlegało badaniu lub przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, raport kwartalny zawiera odpowiednio opinię o badanym kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym lub raport z jego przeglądu. ....	16
14.	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących .....	16
15.	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe .....	16
16.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym .....	16
17.	Kwotę i rodzaj pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, wynik netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wartość lub częstotliwość .....	16
18.	Informacje o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu odpisów z tego tytułu .....	16

## Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

19. Informacje o odpisach aktualizujących z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych i prawnych lub innych aktywów oraz odwróceniu takich odpisów .....	17
20. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw .....	17
21. Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego .....	17
22. Informacje o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych .....	17
23. Informacje o istotnym zobowiązaniu z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych .....	17
24. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych .....	17
25. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów .....	17
26. Informacje na temat zmian sytuacji gospodarczej i warunków prowadzenia działalności, które mają istotny wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki, niezależnie od tego, czy te aktywa i zobowiązania są ujęte w wartości godziwej czy w skorygowanej cenie nabycia (koszcie zamortyzowanym) .....	17
27. Informacje o niespłaceniu kredytu lub pożyczki lub naruszeniu istotnych postanowień umowy kredytu lub pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego .....	17
28. Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych .....	17
29. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych .....	18
30. Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje .....	18
31. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny .....	18
32. Instrumenty finansowe .....	18
32.1. Hierarchia wyceny wg wartości godziwej .....	18
32.2. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia .....	19
33. Informacja o transakcjach z jednostkami powiązаныmi .....	19
34. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego .....	19
III. Wybrane dane objaśniające .....	20
1. Zapasy .....	20
2. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych .....	20
3. Aktywa finansowe .....	20
IV. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe GAMING FACTORY S.A. ....	22
1. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów .....	22
2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej .....	23
3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym .....	24
4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	25
5. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. IV raportu .....	26
6. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości .....	26
7. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych .....	26
8. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego GAMING FACTORY S.A. ....	26

**Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**I. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe**

**1. Wybrane dane finansowe**

WYBRANE DANE FINANSOWE	3 miesiące od 01.01.2020 do 31.03.2020	3 miesiące od 01.01.2019 do 31.03.2019	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020	I kwartał od 01.01.2019 do 31.03.2019
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	590	18	134	4
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	186	-237	42	-55
EBITDA	187	-237	43	-55
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	278	1 082	63	252
Zysk (strata) netto	249	869	57	202
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-	(593)	-	(138)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(129)	(137)	(29)	(32)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 533)	(1 415)	(349)	(329)
Przepływy pieniężne netto – razem	(1 661)	(2 145)	(378)	(499)
Liczba akcji	4 500 000	2 375 890	4 500 000	2 375 890
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,06	0,37	0,01	0,09
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR )	2,51	5,29	0,57	1,23
	Na dzień 31 marca 2020	Na dzień 31 grudnia 2019	Na dzień 31 marca 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Aktywa / Pasywa razem	12 018	13 901	2 640	3 264
Aktywa trwałe	6 174	6 572	1 356	1 543
Aktywa obrotowe	5 844	7 328	1 284	1 721
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	10 814	12 464	2 376	2 927
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 047	1 327	230	312
Zobowiązania długoterminowe	378	461	83	108
Zobowiązania krótkoterminowe	669	866	147	203

Powyższe dane finansowe za okres 3 miesięcy 2020 i 2019 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 31 marca 2020r. – 4,5523 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2019r. - 4,2585 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 31 marca 2020r. - 4,3963 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 31 marca 2019r. – 4,2978 PLN/EUR.

**Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów**

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	3 miesiące od 01.01.2020 do 31.03.2020 PLN`000	3 miesiące od 01.01.2019 do 31.03.2019 PLN`000
<b><i>Działalność kontynuowana</i></b>		
<b>Przychody</b>	<b>1 022</b>	<b>252</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	590	18
Zmiana stanu produktów	431	235
Pozostałe przychody	1	-
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>836</b>	<b>490</b>
Amortyzacja	1	1
Usługi obce	567	421
Wynagrodzenia	235	39
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	4	1
Pozostałe koszty	28	28
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>186</b>	<b>(237)</b>
Przychody finansowe	112	1 346
Koszty finansowe	1	-
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(19)	(26)
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>278</b>	<b>1 082</b>
Podatek dochodowy	29	213
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>249</b>	<b>869</b>
<b><i>Działalność zaniechana</i></b>		
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>249</b>	<b>869</b>
przypadający na jednostkę dominującą	200	869
przypadający na udziały niedające kontroli	49	-
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>-770</b>	<b>-</b>
Przeszacowanie akcji do wartości godziwej	-770	-
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>(521)</b>	<b>869</b>
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>(521)</b>	<b>869</b>
przypadające na jednostkę dominującą	(570)	869
przypadające na udziały niedające kontroli	49	-
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (zł)</b>	<b>0,06</b>	<b>0,19</b>
Zwykły	0,06	0,19
Rozwodniony	0,06	0,19

**Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej**

AKTYWA	Na dzień 31 marca 2020 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>6 174</b>	<b>6 572</b>
Wartość firmy	117	117
Rzeczowe aktywa trwałe	39	25
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	1 490	1 509
Aktywa finansowe	4 529	4 921
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>5 844</b>	<b>7 328</b>
Zapasy	3 994	3 623
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek stowarzyszonych	0	221
Należności z tytułu dostaw i usług	128	307
Należności pozostałe	14	162
Należności z tytułu podatku dochodowego	8	6
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	40	40
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	1 000	2 510
Pozostałe aktywa	659	459
<b>Aktywa razem</b>	<b>12 018</b>	<b>13 901</b>
PASYWA	Na dzień 31 marca 2020 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN'000
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>10 971</b>	<b>13 025</b>
<b>Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej</b>	<b>10 814</b>	<b>12 916</b>
Kapitał akcyjny	450	450
Kapitał zapasowy	8 329	5 429
Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów niedających kontroli	-60	-60
Kapitał z wyceny aktywów finansowych do wartości godziwej	1 610	2 380
Zyski zatrzymane	485	4 718
- w tym zysk (strata) netto	200	4 650
<b>Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli</b>	<b>157</b>	<b>109</b>
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>378</b>	<b>9</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	378	9
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>669</b>	<b>866</b>
Kredyty bankowe i pożyczki zaciągnięte	-	3
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	138	536
Zobowiązania pozostałe	511	70
Zobowiązania pozostałe wobec jednostek stowarzyszonych	-	225
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	-	33
Bierne rozliczenia międzyokresowe	20	
<b>Pasywa razem</b>	<b>12 018</b>	<b>13 901</b>

**Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym**

31 marca 2020 roku

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
<b>Stan na 1 stycznia 2020 roku</b>	<b>450</b>	<b>5 429</b>	<b>(60)</b>	<b>2 380</b>	<b>4 718</b>	<b>12 916</b>	<b>109</b>	
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	-	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>49</b>	
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	-	200	<b>200</b>	49	
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	-	-	<b>(770)</b>	<b>(1 532)</b>	<b>(2 302)</b>	<b>(1)</b>	
Nabycie akcji jednostki zależnej	-	-	-	-	-	-	-	
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	-	-	-	-	-	-	
Podwyższenie kapitału w jednostce zależnej	-	-	-	-	-	-	-	
Koszty emisji akcji w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-	
Wycena aktywów finansowych do wartości godziwej	-	-	-	(770)	-	<b>(770)</b>	-	
Wypłata dywidendy przez jednostkę dominującą	-	-	-	-	(1 530)	<b>(1 530)</b>	-	
Korekty błędów w spółkach zależnych	-	-	-	-	(2)	<b>(2)</b>	(1)	
Podział wyniku roku ubiegłego	-	<b>2 900</b>	-	-	<b>(2 900)</b>	-	-	
<b>Stan na 31 marca 2020 roku</b>	<b>450</b>	<b>8 329</b>	<b>(60)</b>	<b>1 610</b>	<b>485</b>	<b>10 814</b>	<b>157</b>	

**Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**31 marca 2019 roku**

<b>SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	<b>Kapitał podstawowy</b>	<b>Kapitał zapasowy</b>	<b>Zyski zatrzymane</b>	<b>Kapitał własny razem</b>
<b>Stan na 1 stycznia 2019 roku</b>	<b>450</b>	<b>4 216</b>	<b>2 766</b>	<b>7 431</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	<b>869</b>	<b>869</b>
Zysk/strata netto za rok obrotowy obrotowego	-	-	869	<b>869</b>
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	-	<b>(1 485)</b>	<b>(1 485)</b>
Nabycie akcji jednostki zależnej	-	-	-	-
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(1 485)	<b>(1 485)</b>
Korekta błędów	-	-	-	-
<b>Podział wyniku roku ubiegłego:</b>	-	<b>1 213</b>	<b>(1 213)</b>	-
<b>Stan na 31 marca 2019 roku</b>	<b>450</b>	<b>5 429</b>	<b>937</b>	<b>6 816</b>



**Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**5. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych**

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	3 miesiące od 01.01.2020 do 31.03.2020	3 miesiące od 01.01.2019 do 31.03.2019
	PLN`000	PLN`000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>		
<b>Zysk / strata brutto</b>	<b>278</b>	<b>1 082</b>
<b>Korekty</b>	<b>(272)</b>	<b>(1 328)</b>
Amortyzacja	1	
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	(102)	(1)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(10)	(1 344)
Zmiana stanu rezerw	-	-
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	(180)	(10)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	19	26
<b>Zmiana w kapitale obrotowym</b>	<b>41</b>	<b>(134)</b>
Zmiana stanu zapasów	(371)	(235)
Zmiana stanu należności	548	(11)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(136)	112
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>48</b>	<b>(380)</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(47)	(213)
Odsetki zapłacone	-	1
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>0</b>	<b>(593)</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>		
<b>Wpływy</b>	<b>111</b>	<b>2 290</b>
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	10	-
Zbycie udziałów w jednostkach pozostałych	-	2 160
Splata pożyczek od pozostałych jednostek	-	130
Otrzymane dywidendy	101	-
<b>Wydatki</b>	<b>239</b>	<b>2 428</b>
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	14	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	225	2 278
Udzielenie pożyczek	-	150
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(129)</b>	<b>(137)</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>		
<b>Wpływy</b>	<b>-</b>	<b>70</b>
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych dotyczących udziałów niedających kontroli		70
Kredyty bankowe i pożyczki zaciągnięte		
<b>Wydatki</b>	<b>1 533</b>	<b>1 485</b>
Wypłata dywidendy	1 530	1 485
Splata kredytów i pożyczek	3	-
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>(1 533)</b>	<b>(1 415)</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>(1 661)</b>	<b>(2 145)</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH</b>	<b>(1 661)</b>	<b>(2 145)</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>2 365</b>	<b>3 622</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM</b>	<b>704</b>	<b>1 478</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

## Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### II. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I kwartał 2020 roku

#### 1. Informacje ogólne o Spółce dominującej

GAMING FACTORY S.A. (dalej także „Jednostka dominująca”, „Emitent”) została zawiązana w dniu 13 listopada 2017 roku w Warszawie na czas nieokreślony.

Siedziba Jednostki dominującej mieści się w Warszawie, przy ulicy Powązkowskiej nr 15.

Jednostka dominująca została wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla miasta stołecznego Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000707300 w dniu 4 grudnia 2017 r.

Jednostka dominująca posiada numer 5272829488 oraz symbol REGON 368897485.

Jednostka dominująca działa na podstawie przepisów kodeksu spółek handlowych oraz w oparciu o statut Jednostki dominującej.

Na dzień 31 marca 2020 roku, skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej był następujący:

- Zarząd:
  - Mateusz Adamkiewicz - Prezes Zarządu,
  - Łukasz Bajno - Wiceprezes Zarządu.
- Rada Nadzorcza:
  - Jarosław Antonik - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
  - Grzegorz Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej,
  - Bartosz Krusik - Członek Rady Nadzorczej,
  - Marek Parzyński - Członek Rady Nadzorczej,
  - Kajetan Wojnicz - Członek Rady Nadzorczej.

Według stanu na dzień 31 marca 2020 roku struktura akcjonariatu Jednostki dominującej była następująca:

Akcjonariusz	Liczba posiadanych akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba posiadanych głosów	Udział w Walnym Zgromadzeniu
Mateusz Adamkiewicz	1 680 127	37,34%	1 680 127	37,34%
Mateusz Pastewka	1 659 868	36,89%	1 659 868	36,89%
Pozostali	1 160 005	25,77%	1 160 005	25,77%
<b>RAZEM</b>	<b>4 500 000</b>	<b>100,00%</b>	<b>4 500 000</b>	<b>100,00%</b>

Wartość kapitału zakładowego na dzień publikacji niniejszego raportu wynosi 450 000 zł. Kapitał akcyjny Emitenta 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 S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdania finansowe Grupy Emitenta obejmują Jednostkę dominującą oraz następujące jednostki zależne i stowarzyszone

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2020	31.12.2019
Black Rose Projects sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	50,50%	50,50%
Silver Lynx Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	77,01%	77,01%

Czas trwania działalności jednostek wchodzących w skład Grupy kapitałowej Emitenta jest nieograniczony. Sprawozdanie finansowe jednostek zależnych sporządzone zostało za ten sam okres sprawozdawczy co sprawozdanie finansowe Jednostki dominującej, przy zastosowaniu spójnych zasad rachunkowości.

Wszystkie spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

Jednostka dominująca 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	
			31.03.2020	31.12.2019
Art Games Studio S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	19,01%	20,61%
Asmodev S.A. (dawniej Blue Fox Games S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	25,16%	25,16%
West Wind sp. z o. o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	25,00%	25,00%
Ultimate VR sp. z o. o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	45,00%	45,00%

### 1.2. Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych

### 1.3. Wartość firmy

	31.03.2020	31.12.2019
Według kosztu	117	117
Skumulowana utrata wartości	-	-
<b>RAZEM:</b>	<b>117</b>	<b>117</b>

## Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 2. Przyjęte zasady rachunkowości

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) oraz MSSF zatwierdzonymi przez Unię Europejską („UE”), w tym przede wszystkim mających zastosowanie do sprawozdawczości śródrocznej (MSR 34).

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie zawiera wszystkich informacji, które ujawniane są w rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF.

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek zależnych jest rok kalendarzowy.

#### 2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym 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. Jednostka 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.

Liczby w sprawozdaniu finansowym zostały zaokrąglone do tysięcy PLN. Niektóre liczby wykazane sumarycznie w niniejszym sprawozdaniu mogą nie stanowić dokładnych sum arytmetycznych wartości wchodzących w ich skład z uwagi na prezentację sprawozdania w tysiącach PLN i stosowane zaokrąglenia.

#### 2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki dominującej w dniu 3 sierpnia 2020 roku.

#### 2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, iż skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej Gaming Factory S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 31 marca 2020 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w szczególności w zgodności z MSR 34 „Śródroczne sprawozdania finansowe” przyjętymi przez Unię Europejską, opublikowanymi i obowiązującymi w czasie przygotowywania kwartalnego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

Podczas sporządzania skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym.

#### 2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Zasady (polityki) rachunkowości zastosowane do sporządzenia śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za rok, który rozpoczął się 1 stycznia 2019 roku.

## Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zatwierdzając niniejsze skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe Spółka nie zastosowała następujących standardów, zmian standardów i interpretacji, które nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE:

- Zmiany do MSSF 9 Instrumenty finansowe, MSR 39 Instrumenty finansowe: ujmowanie i wycena i MSSF 7 Instrumenty finansowe: ujawnianie informacji Reforma wskaźników stóp procentowych - obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 r.,
- Zmiany do MSSF 3 Połączenia jednostek gospodarczych - obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 r.,
- Zmiany w odwołaniach do Założeń Koncepcyjnych MSSF – obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 r.,
- MSSF 14 Odroczone salda z regulowanej działalności - obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 r. lub po tej dacie. Komisja Europejska postanowiła nie rozpoczynać procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji standardu,
- MSSF 17 Umowy ubezpieczeniowe - obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2021 r.

Spółka jest w trakcie analizy szacunków, jak istotny wpływ na sprawozdanie finansowe Spółki będą miały wymienione wyżej standardy i zmiany do standardów.

### 2.5. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 31 marca 2020 roku i obejmuje okres 3 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2019 roku.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2019 roku do 31 marca 2019 roku.

### 2.6. Założenie kontynuacji działalności

Skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Grupę.

### 3. Segmenty operacyjne

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 oraz Mac.

Działalność ta została zaprezentowana w skróconym śródrocznym 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 osiągniętych 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.

## Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 4. Informacje geograficzne

Jednostka sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Nintendo E-shop, Microsoft Store. Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych.

W związku z powyższym, mając na uwadze postanowienia MSSF 8, Spółka odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne.

### 5. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym

Produkty i usługi	01.01.2020-31.03.2020	01.01.2019-31.03.2019
Nintendo Switch	254	10
Steam	5	7
Usługi deweloperskie	331	-
<b>Razem</b>	<b>590</b>	<b>17</b>

### 6. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych

Jednostka dominująca nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2020 Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY.

### 7. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego;

Akcjonariusz	Liczba posiadanych akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba posiadanych głosów	Udział w Walnym Zgromadzeniu
Mateusz Adamkiewicz	1 588 460	35,30%	1 588 460	35,30%
Mateusz Pastewka	1 568 201	34,85%	1 568 201	34,85%
Pozostali	1 343 339	29,85%	1 343 339	29,85%
<b>RAZEM</b>	<b>4 500 000</b>	<b>100,00%</b>	<b>4 500 000</b>	<b>100,00%</b>

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

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień 3 sierpnia 2020 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji/opcji	Wartość nominalna w zł	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
--------------	--------------------	------------------------	------------------------------	---------------------------------

**Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Mateusz Adamkiewicz	<b>1 588 460</b>	158 846	35,30%	35,30%
---------------------	------------------	---------	--------	--------

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień 31 marca 2020 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji/opcji	Wartość nominalna w zł	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
<b>Mateusz Adamkiewicz</b>	<b>1 680 127</b>	<b>37,34%</b>	<b>1 680 127</b>	<b>37,34%</b>

▪ **Kajetan Wojnicz**

Na Datę 31 marca 2020 i 3 sierpnia 2020 roku 10.000 (dziesięć tysięcy) Akcji, o wartości nominalnej 0,10 PLN (dziesięć groszy) każda, o łącznej wartości 1.000,00 PLN (tysiąc złotych) jest w posiadaniu Kajetana Wojnicza – Członka Rady Nadzorczej;

▪ **Jarosław Antonik**

Na Datę 31 marca 2020 i 3 sierpnia 2020 roku 6.000 (sześć tysięcy) Akcji, o wartości nominalnej 0,10 PLN (dziesięć groszy) każda, o łącznej wartości 600,00 PLN (sześćset złotych) jest w posiadaniu Jarosława Antonika – Członka Rady Nadzorczej.

▪ **Bartosz Krusik** na datę 3 sierpnia 2020 roku posiada 200 (dwieście) Akcji, o wartości nominalnej 0,10 PLN (dziesięć groszy) każda, o łącznej wartości 600,00 PLN (sześćset złotych)

**9. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych**

W I kwartale 2020 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

**10. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji stanowi równowartość co najmniej 10 % kapitałów własnych emitenta**

W I kwartale 2020 roku Emitent lub jednostka od niego zależna nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji o wartości co najmniej 10% kapitałów własnych Emitenta.

**11. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta**

Nie wystąpiły.

**12. Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału**

W perspektywie kolejnych kwartałów 2020 r. Emitent pragnie wskazać następujące czynniki jako mogące mieć wpływ na spodziewane wyniki:

**Czynniki zewnętrzne:**

- Znaczna zmienność kursu Dolara Amerykańskiego, w której to walucie Grupa osiąga znaczącą część przychodów ze sprzedaży,
- Rosnąca liczba konkurencyjnych gier w podobnym gatunku
- Wzrost zainteresowania grami podczas pandemii koronawirusa

**Czynniki wewnętrzne:**

- Liczne nowe premiery gier oraz ich przyjęcie przez rynek,
- przedstawianie nowych preprodukcji nadchodzących gier i badanie zainteresowania nimi,
- Kontrakty z wydawcami na najważniejsze gry Spółki oraz spółek zależnych,
- Budowanie zainteresowania kluczowymi grami Spółki
- Rozpoczęcie dystrybucji gier w wersji na konsole Xbox i PS4.

**13. W przypadku gdy kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe podlegało badaniu lub przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, raport kwartalny zawiera odpowiednio opinię o badanym kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym lub raport z jego przeglądu.**

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie podlegało przeglądowi przez biegłego rewidenta.

**14. Zwięźły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących**

14 stycznia 2020 roku miała miejsce premiera gry Bug Academy w wersji na PC.

30 marca 2020 roku miała miejsce premiera gry Pangeon w wersji na PC

Styczeń – marzec 2020 przygotowanie Spółki do wejścia na GPW, postępowanie prospektowe przed KNF

**15. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe**

W omawianym okresie sprawozdawczym nietypowym zdarzeniem, niezależnym od Emitenta a mającym wpływ na wyniki działalności gospodarczej miały skutki ogłoszonego stanu pandemii koronawirusa.

Przeprowadzona przez Spółkę analiza wskazuje, że pandemia koronawirusa (choroby COVID-19) nie wpłynęła negatywnie na sprzedaż produktów Spółki, a tym samym na sytuację finansową i wyniki finansowe Emitenta oraz Grupy. Z uwagi na fakt, że Emitent prowadzi sprzedaż produktów za pomocą platform dystrybucji cyfrowej, wszelkie restrykcje dotyczące prowadzenia sprzedaży w sklepach stacjonarnych, czy przemieszczania się, nie wpłynęły na spadek sprzedaży prowadzonej przez Emitenta w głównych kanałach dystrybucyjnych. Emitent wskazuje, że styczeń i luty były rekordowymi miesiącami pod względem liczby logowań na platformie Steam, a kluczową rolę w tym zakresie mieli gracze z Chin, którzy w ówczesnym czasie mierzyli się z restrykcyjnymi przepisami ograniczającymi przemieszczanie się. Zdaniem Spółki, stosowanie się do zaleceń władz publicznych może wpłynąć pozytywnie na sprzedaż produktów Emitenta jako mieszczących się w kategorii rozrywki dostępnej cyfrowo (zdalnie). W Spółce wprowadzono również system pracy zdalnej obejmujący wszystkich pracowników i współpracowników Emitenta. Specyfika działalności Emitenta pozwala na wprowadzenie takiego systemu pracy bez znaczącego wpływu na jej efektywność. Emitent zapewnia ciągłość pracy wszystkich systemów informatycznych, a założone przed pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) terminy realizacji projektów nie są zagrożone.

Spółka nie identyfikuje możliwego wpływu koronawirusa (choroby COVID-19) na inne obszary funkcjonowania Emitenta. Jednocześnie Emitent wskazuje, że Spółka stale monitoruje sytuację związaną z pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) i analizuje jej wpływ na działalność Emitenta oraz Grupy.

**16. Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym**

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

**17. Kwotę i rodzaj pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, wynik netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wartość lub częstotliwość**

W I kwartale 2020 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

**18. Informacje o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu odpisów z tego tytułu**

W I kwartale 2020 roku Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów.



## Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 19. Informacje o odpisach aktualizujących z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych i prawnych lub innych aktywów oraz odwróceniu takich odpisów

W I kwartale 2020 roku Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych i prawnych lub innych aktywów.

### 20. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw

W I kwartale 2020 roku Grupa nie tworzyła rezerw.

### 21. Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego

Grupa utworzyła rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego od kwoty przeszacowania wartości aktywów finansowych do wartości godziwej, której wartość na dzień 31 marca 2020 roku wyniosła 378 tys. zł.

### 22. Informacje o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I kwartale 2020 roku Grupa nie dokonywała istotnych transakcji nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

### 23. Informacje o istotnym zobowiązaniu z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych

W I kwartale 2020 roku zobowiązania takie nie wystąpiły.

### 24. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I kwartale 2020 roku nie występowały żadne sprawy sądowe.

### 25. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów

W I kwartale 2020 roku Grupa nie dokonywała korekty błędów poprzednich okresów.

### 26. Informacje na temat zmian sytuacji gospodarczej i warunków prowadzenia działalności, które mają istotny wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki, niezależnie od tego, czy te aktywa i zobowiązania są ujęte w wartości godziwej czy w skorygowanej cenie nabycia (koszcie zamortyzowanym)

W I kwartale 2020 roku nie wystąpiły istotne zmiany w sytuacji gospodarczej wpływające na prowadzoną przez Grupę działalność.

### 27. Informacje o niespłaceniu kredytu lub pożyczki lub naruszeniu istotnych postanowień umowy kredytu lub pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego

W I kwartale 2020 roku Grupa nie była stroną umów kredytów lub pożyczek, za wyjątkiem pożyczek przekazanych na rzecz spółek zależnych. W żadnej z pożyczek nie doszło do naruszenia postanowień umownych.

### 28. Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych

Wartości szacunkowe	31.03.2020	31.12.2019
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
Odpisy aktualizujące zapasy	-	-
Odpisy aktualizujące należności	-	-
Rezerwa na udział w zyskach deweloperów	-	-
Wartość godziwa kontraktów forward	-	-
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	378	-
Rezerwy na przyszłe zobowiązania	-	-

## 29. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych

W I kwartale 2020 roku spółki Grupy Kapitałowej nie emitowały, nie dokonywały wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

## 30. Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje

27 lutego 2020 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Gaming Factory S.A. Uchwałą numer 7 zdecydowało o wypłacie dywidendy w wysokości 1 530 000 zł, co oznaczało wypłatę 0,34 zł na akcję. Dzień wypłaty dywidendy został ustalony na 2 marca 2020 roku. Pozostała część zysku tj. 2 904 146,19 zł została przeznaczona na kapitał zapasowy.

## 31. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny

W omawianym okresie sprawozdawczym nietypowym zdarzeniem, niezależnym od Emitenta a mającym wpływ na wyniki działalności gospodarczej miały skutki ogłoszonego stanu pandemii koronawirusa.

Przeprowadzona przez Spółkę analiza wskazuje, że pandemia koronawirusa (choroby COVID-19) nie wpłynęła negatywnie na sprzedaż produktów Spółki, a tym samym na sytuację finansową i wyniki finansowe Emitenta oraz Grupy. Z uwagi na fakt, że Emitent prowadzi sprzedaż produktów za pomocą platform dystrybucji cyfrowej, wszelkie restrykcje dotyczące prowadzenia sprzedaży w sklepach stacjonarnych, czy przemieszczania się, nie wpłynęły na spadek sprzedaży prowadzonej przez Emitenta w głównych kanałach dystrybucyjnych. Emitent wskazuje, że styczeń i luty były rekordowymi miesiącami pod względem liczby logowań na platformie Steam, a kluczową rolę w tym zakresie mieli gracze z Chin, którzy w ówczesnym czasie mierzyli się z restrykcyjnymi przepisami ograniczającymi przemieszczanie się. Zdaniem Spółki, stosowanie się do zaleceń władz publicznych może wpłynąć pozytywnie na sprzedaż produktów Emitenta jako mieszczących się w kategorii rozrywki dostępnej cyfrowo (zdalnie). W Spółce wprowadzono również system pracy zdalnej obejmujący wszystkich pracowników i współpracowników Emitenta. Specyfika działalności Emitenta pozwala na wprowadzenie takiego systemu pracy bez znaczącego wpływu na jej efektywność. Emitent zapewnia ciągłość wszystkich systemów informatycznych, a założone przed pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) terminy realizacji projektów nie są zagrożone.

Spółka nie identyfikuje możliwego wpływu koronawirusa (choroby COVID-19) na inne obszary funkcjonowania Emitenta. Jednocześnie Emitent wskazuje, że Spółka stale monitoruje sytuację związaną z pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) i analizuje jej wpływ na działalność Emitenta oraz Grupy.

## 32. Instrumenty finansowe

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Grupa, 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.

Zasadą stosowaną przez Grupę obecnie i przez cały okres objęty sprawozdaniem jest nieprowadzenie obrotu instrumentami finansowymi.

Grupa nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa posiadała na dzień 31 marca 2020 roku i 31 grudnia 2019 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.

### 32.1. Hierarchia wyceny wg wartości godziwej

Jednostka dominująca dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

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

Na dzień 31 marca 2020 roku i 31 grudnia 2019 roku Jednostka posiadała instrumenty finansowe wycenione w wartości godziwej przez inne całkowite dochody, w postaci udziałów i akcji w spółkach.

## Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Na dzień 31 marca 2020 roku spółka dokonała aktualizacji wyceny posiadanych akcji w spółce Drageus Games S.A. bazując na aktualnym na dzień 31 marca 2020 roku kursie akcji spółki, notowanej na GPW w Warszawie. W wyniku aktualizacji wyceny na inne całkowite dochody odniesiono kwotę 770 tys. zł jako zmniejszenie wartości godziwej akcji z uwzględnieniem skutków podatku odroczonego od przeszacowania aktywów.

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

Wartość godziwa udziałów i akcji ustalana jest w oparciu o wycenę akcji na rynku NewConnect lub GPW w Warszawie lub w oparciu o transakcje dokonywane na udziałach/akcjach posiadanych przez Grupę z podmiotami niepowiązanymi, w przypadku braku aktywnego rynku.

### 33. Informacja o transakcjach z jednostkami powiązanymi

Transakcje między Emitentem a jego jednostkami zależnymi będącymi stronami powiązanymi z Emitentem zostały wyeliminowane w trakcie konsolidacji. Szczegółowe informacje o transakcjach między Grupą a pozostałymi stronami powiązanymi przedstawiono poniżej.

Podmiot powiązany	Nabycie udziałów/akcji	Wydatki związane z tworzeniem gier	Wynagrodzenie z tytułu dystrybucji gier
Mateusz Pastewka	-	-	-
Mateusz Adamkiewicz	-	-	-
Black Rose Project sp. z o.o.	-	148	-
Ultimate VR S.A.	-	15	-

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

Nie wystąpiły.

## Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### III. Wybrane dane objaśniające

#### 1. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 31 marca 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
półprodukty i produkcja w toku	3 599	3 428
produkty gotowe	394	195
<b>RAZEM</b>	<b>3 994</b>	<b>3 623</b>

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.

Ze względu na charakterystykę zapasów w Grupie, nie dokonywano odpisów aktualizujących w prezentowanych okresach. Zdaniem Zarządu Jednostki dominującej wszystkie nakłady poniesione na wytworzenie gier, wykazywane w ramach produkcji w toku oraz produktów gotowych zostaną pokryte przychodami z ich sprzedaży.

#### 2. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Spółka	Pierwotna inwestycja	Udział w kapitale	Wynik finansowy przypadający na Grupę za lata poprzednie	Wynik finansowy przypadający na Grupę za I kwartał 2020	Wartość udziałów wyceniona metodą praw własności
Art Games Studio S.A.	644	19,01%	73	-11	706
Blue Fox Games S.A.	165	25,16%	-	6	170
West Wind sp. z o. o.	403	25,00%	-	-11	392
Ultimate VR sp. z o. o.	225	45,00%	-	-3	222
<b>RAZEM</b>	<b>1 437</b>	<b>-</b>	<b>73</b>	<b>-19</b>	<b>1 490</b>

#### 3. Aktywa finansowe

Wyszczególnienie	Na dzień 31 marca 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
Udziały i akcje	4 529	4 921
Udzielone pożyczki	-	-
<b>RAZEM</b>	<b>4 529</b>	<b>4 921</b>

#### 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 31.003.2020	Wartość godziwa na dzień 31.03.2020	Kwota przeszacowania na dzień 31.03.2020
Red Dev Studio S.A.	9 512	0,17%	3	3	-
Drageus Games S.A.	201 150	9,88%	394	815	421
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

**Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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	-
<b>RAZEM</b>	-	-	<b>2 541</b>	<b>4 529</b>	<b>1 988</b>

W wyniku spadku wartości godziwej akcji Drageus Games S.A. (z kwoty 6 zł za akcję do 4,05 zł za akcję) wykazano kwotę 392 tys. zł jako strata z przeszacowania aktywów finansowych do wartości godziwej w innych całkowitych dochodach.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**IV. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe GAMING FACTORY S.A.**

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

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	3 miesiące od 01.01.2020 do 31.03.2020 PLN`000	3 miesiące od 01.01.2019 do 31.03.2019 PLN`000
<b><i>Działalność kontynuowana</i></b>		
<b>Przychody</b>	<b>911</b>	<b>252</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	501	18
Zmiana stanu produktów	408	235
Pozostałe przychody	1	-
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>833</b>	<b>490</b>
Amortyzacja	0	1
Usługi obce	686	421
Wynagrodzenia	124	39
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	-	1
Pozostałe koszty	23	28
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>78</b>	<b>(237)</b>
Przychody finansowe	112	1 346
Koszty finansowe	-	-
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(19)	(26)
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>171</b>	<b>1 082</b>
Podatek dochodowy	19	213
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>152</b>	<b>869</b>
<b><i>Działalność zaniechana</i></b>		
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>152</b>	<b>869</b>
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>(318)</b>	<b>-</b>
Przeszacowanie akcji do wartości godziwej	-392	-
Podatek odroczone od przeszacowania do wartości godziwej	75	-
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>(166)</b>	<b>869</b>
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej -zł)</b>	<b>0,03</b>	<b>0,19</b>
Zwykły	0,03	0,19
Rozwodniony	0,03	0,19

**Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej**

AKTYWA	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2020	31 grudnia 2019
	PLN'000	PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>6 192</b>	<b>6 600</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	4	-
Inwestycje w jednostkach powiązanych	170	170
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	1 490	1 509
Aktywa finansowe	4 529	4 921
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>5 213</b>	<b>6 888</b>
Zapasy	3 651	3 303
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek stowarzyszonych	-	221
Należności z tytułu dostaw i usług	-	196
Należności pozostałe	7	154
Należności z tytułu podatku dochodowego	2	-
Inwestycje w jednostkach powiązanych	153	151
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	40	40
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	704	2 365
Pozostałe aktywa	657	457
<b>Aktywa razem</b>	<b>11 405</b>	<b>13 488</b>

PASYWA	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2020	31 grudnia 2019
	PLN'000	PLN'000
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>10 613</b>	<b>12 308</b>
Kapitał akcyjny	450	450
Kapitał zapasowy	8 329	5 429
Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	1 610	1 928
Zyski zatrzymane	224	4 502
- w tym zysk (strata) netto	152	4 434
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>378</b>	<b>461</b>
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	378	461
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>415</b>	<b>718</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	133	473
Zobowiązania pozostałe	282	2
Zobowiązania pozostałe wobec jednostek stowarzyszonych	-	225
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	-	18
Bierne rozliczenia międzyokresowe	-	-
<b>Pasywa razem</b>	<b>11 405</b>	<b>13 488</b>

**Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym**

1 stycznia 2020 roku – 31 marca 2020 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	450	5 429	1 928	4 502	12 308
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	-	152	152
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	152	152
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	-	(318)	(1 530)	(1 530)
Wycena aktywów finansowych do wartości godziwej	-	-	(318)	-	(318)
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 530)	(1 530)
<b>Podział wyniku roku ubiegłego</b>	-	2 900	-	(2 900)	-
<b>Stan na 31 marca 2020 roku</b>	<b>450</b>	<b>8 329</b>	<b>1 610</b>	<b>224</b>	<b>10 613</b>

31 marca 2019 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	450	4 216	2 766	7 431
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	869	869
Zysk/strata netto za rok obrotowy obrotowego	-	-	869	869
<b>Transakcje z właścicielami:</b>	-	-	(1 485)	(1 485)
Nabycie akcji jednostki zależnej	-	-	-	-
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	(1 485)	(1 485)
Korekta błędów	-	-	-	-
<b>Podział wyniku roku ubiegłego:</b>	-	1 213	(1 213)	-
<b>Stan na 31 marca 2019 roku</b>	<b>450</b>	<b>5 429</b>	<b>937</b>	<b>6 816</b>



**Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych**

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2020 do 31.03.2020	I półrocze od 01.01.2019 do 31.03.2019
	PLN '000	PLN '000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>		
<b>Zysk / strata brutto</b>	<b>171</b>	<b>1 082</b>
<b>Korekty</b>	<b>(152)</b>	<b>(1 328)</b>
Amortyzacja	0	
Odsetki i udziały w zyskach -dywidendy)	(102)	(1)
Zysk -strata) z działalności inwestycyjnej	(10)	(1 344)
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	(40)	(10)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	19	26
<b>Zmiana w kapitale obrotowym</b>	<b>(23)</b>	<b>(134)</b>
Zmiana stanu zapasów	(408)	(235)
Zmiana stanu należności	463	(11)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(78)	112
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>16</b>	<b>(380)</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(28)	(213)
Odsetki zapłacone	-	1
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>(13)</b>	<b>(593)</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>		
<b>Wpływy</b>	<b>111</b>	<b>2 290</b>
Otrzymane dywidendy	101	-
Zbycie udziałów w jednostkach pozostałych	10	2 160
Splata pożyczek od pozostałych jednostek	-	130
<b>Wydatki</b>	<b>229</b>	<b>2 428</b>
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	4	-
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	-	150
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	-	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	225	2 278
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(118)</b>	<b>(137)</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>		
<b>Wpływy</b>	<b>-</b>	<b>70</b>
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych dotyczących udziałów niedających kontroli	-	70
<b>Wydatki</b>	<b>1 530</b>	<b>1 485</b>
Wypłata dywidendy	1 530	1 485
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>(1 530)</b>	<b>(1 415)</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>(1 661)</b>	<b>(2 145)</b>
<b>BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM</b>	<b>(1 661)</b>	<b>(2 145)</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>2 365</b>	<b>3 622</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU -F +/- D), W TYM</b>	<b>704</b>	<b>1 478</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

## **Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2020 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### **5. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. IV raportu**

Podczas sporządzania skróconego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 31 marca 2020 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym sprawozdaniu finansowym.

### **6. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości**

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2020 roku nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

### **7. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych**

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2020 roku nie dokonano istotnych zmian wielkości szacunkowych.

### **8. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego GAMING FACTORY S.A.**

Zdaniem Zarządu Emitenta wszystkie istotne informacje objaśniające dotyczące Emitenta zostały przedstawione w części IV raportu oraz w wybranych informacjach objaśniających i informacji dodatkowej do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I kwartał 2020 roku.

.....  
**Mateusz Adamkiewicz**  
Prezes Zarządu

.....  
**Łukasz Bajno**  
Wiceprezes Zarządu

Warszawa, dnia 3 sierpnia 2020 roku.