



**RAPORT KWARTALNY
GRUPY KAPITAŁOWEJ
GAMING FACTORY S.A.**

za I kwartał 2021 roku

Warszawa, dnia 28 maja 2021 roku

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 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 2021 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	12
2.	Przyjęte zasady rachunkowości	12
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	12
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	13
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	13
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów	13
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	14
2.6.	Założenie kontynuacji działalności	14
3.	Segmenty operacyjne	14
4.	Informacje geograficzne	14
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym	15
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	15
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 kcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znaczących pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego.	15
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 okresowego, odrębnie dla każdej z osób	16
9.	Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	16
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 jest znacząca	16
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	16
12.	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	16
13.	W przypadku gdy kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe podlegało badaniu lub przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, raport kwartałny zawiera odpowiednio opinię o badanym kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym lub raport z jego przeglądu.	18
14.	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	18
15.	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	19
16.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	19
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	19
18.	Informacje o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu odpisów z tego tytułu	19

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 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	19
20. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw	19
21. Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego	19
22. Informacje o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	19
23. Informacje o istotnym zobowiązaniu z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych	19
24. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	20
25. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów	20
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)	20
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	20
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	20
29. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych	20
30. Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje	20
31. Instrumenty finansowe	20
31.1. Hierarchia wyceny wg wartości godziwej	21
31.2. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia	21
32. Informacja o transakcjach z jednostkami powiązаныmi	21
33. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	21
III. Wybrane dane objaśniające	22
1. Zapasy	22
2. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	22
3. Aktywa finansowe	22
IV. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe GAMING FACTORY S.A.	24
1. Wybrane dane finansowe	24
2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	25
3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	26
4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	27
5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	28
6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. IV raportu	29
7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	29
8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych	29
9. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego GAMING FACTORY S.A.	29

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 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 01.01.2021 do 31.03.2021	3 miesiące od 01.01.2020 do 31.03.2020	I kwartał od 01.01.2021 do 31.03.2021	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	265	590	58	134
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(263)	186	(58)	42
EBITDA	(262)	187	(57)	43
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	120	278	26	63
Zysk (strata) netto	49	249	11	57
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 899)	0	(415)	0
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(5 539)	(129)	(1 212)	(29)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	4 468	(1 533)	977	(349)
Przepływy pieniężne netto – razem	(2 971)	(1 661)	(650)	(378)
Liczba akcji	5 600 000	4 500 000	5 600 000	4 500 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,01	0,06	0,00	0,01
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	5,78	7,13	1,26	1,62
	Na dzień 31 marca 2021 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000	Na dzień 31 marca 2021 EUR'000	Na dzień 31 grudnia 2020 EUR'000
Aktywa / Pasywa razem	34 407	34 319	7 383	7 437
Aktywa trwałe	10 151	8 952	2 178	1 940
Aktywa obrotowe	24 256	25 367	5 205	5 497
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	31 909	31 613	6 847	6 850
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 021	2 222	434	481
Zobowiązania długoterminowe	1 311	1 262	281	274
Zobowiązania krótkoterminowe	711	959	152	208

Powyższe dane finansowe za okres 3 miesięcy 2021 i 2020 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 31 marca 2021 r. – 4,6603 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2020 r. – 4,6148 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego 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 2021 r. – 4,5721 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 31 marca 2020 r. – 4,3963 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 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 01.01.2021 do 31.03.2021 PLN`000	3 miesiące od 01.01.2020 do 31.03.2020 PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>		
Przychody	265	591
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	265	590
Pozostałe przychody	0	1
Koszty działalności operacyjnej	528	405
Zmiana stanu produktów	695	431
Amortyzacja	1	1
Zużycie materiałów i energii	-	567
Usługi obce	1 069	235
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	126	4
Pozostałe koszty według rodzaju	27	28
Pozostałe koszty operacyjne	-	-
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(263)	186
Przychody finansowe	613	112
Koszty finansowe	(324)	(1)
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	95	(19)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	120	278
Podatek dochodowy	(72)	(29)
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	49	249
<i>Działalność zaniechana</i>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej		-
Zysk (strata) netto	49	249
przypadający na jednostkę dominującą	56	200
przypadający na udziały niedające kontroli	(7)	49
Inne całkowite dochody	254	(318)
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	(78)	(392)
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	(15)	(75)
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	392	-
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	75	-
Całkowite dochody ogółem	303	(69)
Całkowite dochody ogółem	303	(69)
przypadające na jednostkę dominującą	310	(118)
przypadające na udziały niedające kontroli	(7)	49
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (zł)	0,01	0,06
Zwykły	0,01	0,06
Rozwodniony	0,01	0,06

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 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 2021 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000
Aktywa trwałe	10 151	8 952
Wartość firmy	89	89
Wartości niematerialne	520	-
Rzeczowe aktywa trwałe	22	12
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	5 938	5 733
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	3 582	3 118
Aktywa obrotowe	24 256	25 367
Zapasy	6 707	6 012
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	345	246
Należność z tytułu podatku dochodowego	-	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	7 204	18 466
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	10 000	644
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	24 256	25 367
Aktywa razem	34 407	34 319

PASywa	Na dzień 31 marca 2021 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000
Razem kapitał własny	32 386	32 097
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	31 909	31 613
Kapitał akcyjny	560	560
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	1 290	1 353
Zyski zatrzymane	11 824	11 464
- w tym zysk (strata) netto	56	5 925
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	477	484
Zobowiązanie długoterminowe	1 311	1 262
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	1 311	1 262
Zobowiązania krótkoterminowe	711	959
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	711	730
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	230
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	711	959
Zobowiązania razem	2 021	2 222
Pasywa razem	34 407	34 319

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2021 roku – 31 marca 2021 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	560	18 236	1 353	11 464	31 613	484	32 097
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2020 roku po korektach błędów lat poprzednich	560	18 236	1 353	11 464	31 613	484	32 097
Całkowite dochody:	-	-	-63	374	310	-7	303
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	56	56	-7	49
Inne całkowite dochody	-	-	-63	318	254	-	254
Emisja akcji	-	-	-	-14	-14	-	-14
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	-	-	-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	-63	359	296	-7	289
Stan na 31 marca 2021 roku	560	18 236	1 290	11 824	31 909	477	32 386

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

1 stycznia 2020 roku – 31 marca 2020 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał wynikający ze zmiany proporcji udziałów niebędących kontrolą	Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	Zyski zatrzymane	Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Kapitały przypadające udziałom niebędącym kontrolą	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	450	5 429	(60)	2 380	4 718	12 916	109	13 025
Całkowite dochody:	-	-	-	-	200	200	49	249
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	-	200	200	49	249
Transakcje z właścicielami:	-	-	-	(770)	(1 532)	(2 302)	(1)	(2 303)
Nabywanie 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)	-	(770)	-	(770)
Wypłata dywidendy przez jednostkę dominującą	-	-	-	-	(1 530)	(1 530)	-	(1 530)
Korekty błędów w spółkach zależnych	-	-	-	-	(2)	(2)	(1)	(3)
Podział wyniku roku ubiegłego	-	2 900	-	-	(2 900)	-	-	-
Stan na 31 marca 2020 roku	450	8 329	(60)	1 610	485	10 814	157	10 971

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 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 01.01.2021 do 31.03.2021	3 miesiące od 01.01.2020 do 31.03.2020
	PLN`000	PLN`000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	120	278
Korekty	(1 346)	(230)
Amortyzacja	1	1
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)		(102)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(608)	(10)
Zmiana stanu rezerw	(11)	-
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	-	(180)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	(95)	19
Zmiana stanu zapasów	(857)	(371)
Zmiana stanu należności	(102)	548
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	19	(136)
Inne korekty	308	-
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(1 226)	48
Podatek dochodowy zapłacony	(72)	(47)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 297)	0
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	3	-
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	718	10
Dywidendy i udziały w zyskach	-	101
Inne wydatki inwestycyjne (lokaty)	(10 000)	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(534)	(14)
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	(225)
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(150)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(9 964)	(129)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Splata kredytów bankowych i pożyczek zaciągniętych	-	(3)
Wypłata dywidendy	-	(1 530)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	(1 533)
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(11 261)	(1 661)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH	(11 261)	(1 661)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	18 466	2 365
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	7 204	704
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

II. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I kwartał 2021 roku

1. Informacje ogólne o Spółce dominującej

GAMING FACTORY S.A. (dalej także „Jednostka dominująca”, „Emitent”, „Spółka”) 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 2021 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,
Bartosz Krusik - Członek Rady Nadzorczej,
Kajetan Wojnicz - Członek Rady Nadzorczej,
Daniel Kostecki - Członek Rady Nadzorczej,
Tomasz Sobiecki - Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień publikacji niniejszego raportu skład organów Emitenta nie uległ zmianie.

Według stanu na dzień 31 marca 2021 roku struktura akcjonariatu Jednostki dominującej była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 596 460	28,51%	1 596 460	28,51%
Mateusz Pastewka	1 568 201	28,00%	1 568 201	28,00%
Pozostali	2 435 339	43,49%	2 435 339	43,49%
RAZEM:	5 600 000	100,00%	5 600 000	100,00%

Wartość kapitału zakładowego na dzień publikacji niniejszego raportu wynosi 560 000 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,
- 1 100 000 akcji serii E.

Powyższe akcje zostały dopuszczone i wprowadzone do obrotu giełdowego na rynku równoległym GPW, z tym że akcje serii E zostały wprowadzone do obrotu z dniem 18 stycznia 2021 roku, tj. po rejestracji w dniu 29 grudnia 2020 roku podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o emisje nowych akcji Emitenta.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 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 jednostki zależnej	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2021	31.12.2020
Silver Lynx Games sp. z o. o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	77,01%	77,01%
Vision Edge Entertainment sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	90,00%	90,00%

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 jednostki stowarzyszonej	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2021	31.12.2020
Asmodev S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,80%	22,80%
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	23,00%	45,00%
Black Rose Projects S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	27,55%	36,50%*
Ultimate Licensing Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	19,00%	-

*Grupa utraciła kontrolę nad Black Rose Projects S.A.. w 2020 roku, a spółka ta wykazywana jest na dzień 31 grudnia 2020 roku jako jednostka stowarzyszona

W okresie sprawozdawczym Emitent przystąpił do spółki Ultimate Licensing Sp. z o.o. obejmując 19% w jej kapitale zakładowym.

W dniu 5 marca 2021 roku doszło do podwyższenia kapitału zakładowego w spółce Black Rose Projects S.A. w związku z rejestracją podwyższenia jej kapitału zakładowego. Po rejestracji Emitent posiada 27,5% udziału w jej kapitale zakładowym.

W I kwartale 2021 roku nie miały miejsca inne zmiany w organizacji Grupy Emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności.

1.2. Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych

Emitent prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie produkcji i dystrybucji gier na komputery stacjonarne oraz konsole, w szczególności na PC oraz na konsole Nintendo Switch, PlayStation i Xbox. Produkty Emitenta są sprzedawane na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform, w szczególności STEAM oraz Nintendo eShop, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie. Spółka współpracuje z ponad dwudziestoma zespołami deweloperskimi. Na podstawie stosownych umów ramowych, Emitent współpracuje z wydawcą gier Ultimate Games S.A., który posiada odpowiednie doświadczenie i know-how.

Spółka produkuje gry we współpracy z zespołami deweloperskimi na podstawie umów o dzieło, na podstawie których zlecona jest produkcja gier komputerowych, a po jej skończeniu prawa do gier przenoszone są na Emitenta. Gaming Factory odpowiada za produkcję gier na platformę PC, natomiast gry na konsolę Nintendo Switch portowane są we współpracy ze spółką Black Rose Projects S.A. Silver Lynx Games Sp. z o.o. jest odpowiedzialny za przystosowanie gier na gry planszowe.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W ramach prowadzonej działalności Emitent stale pracuje nad opracowaniem nowych koncepcji gier, a także nad poszukiwaniem partnerów, których będzie wspierał w wydawaniu na różne platformy dystrybucyjne opracowanych przez nich gier oraz współfinansował produkcję poszczególnych gier.

Silver Lynx Games Sp. z o.o. to producent i wydawca gier planszowych. Założeniem Emitenta jest prowadzenie przez Silver Lynx Games Sp. z o.o. działalności wydawniczej gier w wersji planszowej, zarówno gier wydawanych przez Emitenta, jak również innych gier pozyskanych na podstawie niezależnych licencji z rynku oraz autorskich projektów.

Vision Edge Entertainment Sp. z o.o. to producent gier o wyższej jakości i wyższych budżetach niż pozostałe gry z portfolio Emitenta. Spółka pracuje nad projektami gier bardziej zaawansowanych technologicznie.

Black Rose Projects S.A. zajmuje się portowaniem gier komputerowych oraz mobilnych na konsole Nintendo Switch, Xbox One oraz PlayStation 4.

1.3. Wartość firmy

	31.03.2021	31.12.2020
Według kosztu	89	89
Skumulowana utrata wartości	-	-
RAZEM:	89	89

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 tysiący 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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki dominującej w dniu 28 maja 2021 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 2021 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

MSSF w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów oraz zmian do standardów, które według stanu na dzień 31 marca 2021 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- MSSF 14 „Odroczone salda z regulowanej działalności” (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub później) – Komisja Europejska postanowiła nie rozpoczynać procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji MSSF 14,
- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe” z późniejszymi zmianami do MSSF 17 (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później),
- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” – Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później),
- Zmiany do MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe” – przychody uzyskiwane przed przyjęciem składnika aktywów trwałych do użytkowania (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub później),
- Zmiany do MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe” – umowy rodzące obciążenia – koszt wypełnienia umowy (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub później),
- Zmiany do MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć” – zmiany odniesień do założeń koncepcyjnych wraz ze zmianami do MSSF 3 (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub później),
- Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdania finansowe” oraz MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach” – Sprzedaż lub wniesienie aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem oraz późniejsze zmiany (data wejścia w życie zmian została odroczone do momentu zakończenia prac badawczych nad metodą praw własności),
- Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe”, MSR 39 „Instrumenty finansowe: ujmowanie i wycena”, MSSF 7 „Instrumenty finansowe: ujawnianie informacji”, MSSF 4 „Umowy ubezpieczeniowe” oraz MSSF 16 „Leasing” -

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Reforma Referencyjnej Stopy Procentowej - Etap 2 (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2021 roku lub później),

- Zmiany do różnych standardów „Poprawki do MSSF (cykl 2018 - 2020)” – dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 1, MSSF 9, MSSF 16 oraz MSR 41) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa (zmiany do MSSF 1, MSSF 9 oraz MSR 41 obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub później. Zmiany do MSSF 16 dotyczą jedynie przykładu ilustrującego, a zatem nie podano daty jej wejścia w życie.).

Według szacunków Grupy wyżej wymienione nowe standardy oraz zmiany do istniejących standardów nie miałyby istotnego wpływu na sprawozdanie finansowe, jeżeli zostałyby zastosowane przez Grupę na dzień bilansowy.

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

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 31 marca 2021 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 2020 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 2020 roku do 31 marca 2020 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.

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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Produkty i usługi	01.01.2021-31.03.2021	01.01.2020-31.03.2020
Nintendo Switch	103	254
Steam	9	5
Usługi deweloperskie	109	331
Xbox	44	
Razem	265	590

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 2021 Spółki i 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 okresowego.

Wykaz akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 30 marca 2021 roku:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 594 460	28,47%	1 594 460	28,47%
Mateusz Pastewka	1 568 201	28,00%	1 568 201	28,00%

Wykaz akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 28 maja 2021 roku:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 596 460	28,51%	1 596 460	28,51%
Mateusz Pastewka	1 568 201	28,00%	1 568 201	28,00%

W dniu 21 stycznia 2020 roku Mateusz Adamkiewicz i Mateusz Pastewka oraz dwóch akcjonariuszy mniejszościowych zawarło umowy typu lock-up, stosownie do których zobowiązali się wobec Firmy Inwestycyjnej do ustanowienia blokady na posiadanych przez siebie akcjach Spółki w celu niezbywania, poczynawszy od dnia zawarcia umowy lockup do dnia przypadającego na dzień upływu terminu 1 roku od daty pierwszego notowania akcji na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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 okresowego, odrębnie dla każdej z osób

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 30 marca 2021 roku:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 594 460	28,51%	1 594 460	28,51%
Kajetan Wojnicz	10 000	0,18%	10 000	0,18%
Jarosław Antonik	6 000	0,11%	6 000	0,11%
Tomasz Sobiecki	380	0,00%	380	0,00%
Bartosz Krusik	200	0,00%	200	0,00%

Zgodnie z zawiadomieniem z dnia 26 kwietnia 2021 roku w dniu 22 kwietnia 2021 roku Mateusz Adamkiewicz nabył 2.000 akcji Spółki.

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień 28 maja 2021 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 596 460	28,51%	1 596 460	28,51%
Kajetan Wojnicz	10 000	0,18%	10 000	0,18%
Jarosław Antonik	6 000	0,11%	6 000	0,11%
Tomasz Sobiecki	380	0,00%	380	0,00%
Bartosz Krusik	200	0,00%	200	0,00%

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

W I kwartale 2021 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 jest znacząca

W I kwartale 2021 roku Emitent lub jednostki od niego zależne nie udzielały poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji, dla którego łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca.

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 2021 r. Emitent wskazuje następujące czynniki jako mogące mieć wpływ na spodziewane wyniki co najmniej kolejnego kwartału:

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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:

- opóźnienia w prowadzonych produkcjach,
- liczne nowe premiery gier oraz ich przyjęcie przez rynek,
- kontrakty z wydawcami na najważniejsze gry Spółki oraz spółek zależnych,
- budowanie zainteresowania kluczowymi grami Spółki,
- rozpoczęcie dystrybucji gier w wersji na konsolę PS4 i konsole nowej generacji,
- pozyskanie nowych zespołów deweloperskich.

Premiera Castle Flipper

W dniu 26 maja 2021 roku miała miejsce premiera gry Castle Flipper w wersji na PC. Gra spotkała się z dużym zainteresowaniem graczy dzięki dobrej promocji marketingowej. Zdaniem Emitenta powodzenie premiery wpłynie na zwrot poniesionych nakładów w krótkim okresie czasu.

Zaktualizowany harmonogram premier gier przewidzianych na lata kolejne okresy 2021 roku i rok 2022

Poniżej Spółka prezentuje harmonogram gier planowanych do produkcji i wydania. Dаты premier mają charakter orientacyjny, a konkretne daty wydania gier będą podawane do wiadomości publicznej, kiedy gra zostanie już ukończona.

1	Gallic Wars: Battle Simulator ((Xbox)	16 czerwca 2021
2	FoodTruck Arena	1H 2021
3	Farming Life	2H 2021
4	Lost Viking: Kingdom of Woman	2H 2021
5	WW2: Bunker Simulator	2H 2021
6	ZooKeeper	2H 2021
7	Woodzone	2H 2021
8	Bakery Simulator	2H 2021
9	City Eye	2H 2021
10	Ironsmith Medieval Simulator	2H 2021
11	Mercyful Flames	2H 2021
12	Sailor Simulator	2H 2021
13	Disturbing Forest	2H 2021
14	Anthology of fear	2H 2021
15	Fat[EX] Courier Simulator	2H 2021
16	Electrician Simulator	2021/2022
17	Chains of Fury	2021/2022
18	Human Farm	2021/2022
19	Knight Simulator	2021/2022
20	Big Battle: Defend the Wall	2021/2022
21	Pizza Simulator	2021/2022
22	Celebrity Life	2022
23	We Are Legion: Rome	2022

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

24	Dinos Reborn (VEE)	2022
25	Dreamhouse: The Game (VEE)	2022
26	Buried in Ice	2022

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

Komentarz do wyników I kwartału 2021 roku

Przychody netto w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 marca 2021 roku wyniosły 265 tys. PLN, wobec 590 tys. PLN w analogicznym okresie ubiegłego roku. Zysk netto w I kwartale 2021 roku wyniósł 49 tys. PLN wobec 249 tys. PLN w analogicznym okresie ubiegłego roku.

Zmniejszenie przychodów ze sprzedaży produktów i zmniejszenie zysku netto jest między innymi efektem zmiany metody konsolidacji wyników Black Rose Projects S.A. w związku z utratą kontroli w tej spółce na koniec 2020 roku. Czynnikiem wpływającym na zmniejszenie wyniku był również wzrost kosztów ogólnych, w tym usług obcych. Jest to efekt nakładów ponoszonych na marketing projektów.

W omawianym okresie miały miejsce dwie premiery stosunkowo niewielkich produkcji w wersji wczesnego dostępu: Sapper: Defuse The Bomb Simulator oraz Gunslingers & Zombies. Koszty poniesione na wyżej wymienione produkcje nie zostały dotychczas odrobione.

Premiery ważniejszych dla Grupy gier nastąpią w drugiej połowie roku ze względu na opóźnienia występujące u producentów gier, dla których Emitent pełni rolę wydawcy.

Przyjęcie polityki dywidendowej

W dniu 29 marca 2021 roku Zarząd Emitenta podjął uchwałę w sprawie przyjęcia "Polityki dywidendowej Gaming Factory S.A.", zgodnie z którą Zarząd zamierza przedkładać Zwyczajnemu Walnemu Zgromadzeniu propozycję wypłaty dywidendy w wysokości od 30% a 75% zysku netto wskazanego w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki.

Przy rekomendacji podziału zysku wypracowanego przez Spółkę i ustalaniu wartości dywidendy Zarząd uwzględnił będzie w szczególności następujące istotne czynniki:

- osiągnięty przez Spółkę w danym roku obrotowym poziom zysku netto;
- potrzeby inwestycyjne – w tym inwestycje w tworzenie nowych zespołów deweloperskich, pozyskiwanie praw do produkcji i szacowane koszty realizacji nowych projektów;
- poziom planowanych wpływów ze sprzedaży gier w bieżącym roku obrotowym;
- poziom planowanych potencjalnych inwestycji i kosztów tworzenia gier w bieżącym roku obrotowym;
- oraz, jeśli dotyczy, równowartość kwoty nieodpisanych kosztów prac rozwojowych, chyba że kwota kapitałów rezerwowych i zapasowych dostępnych do podziału i zysków z lat ubiegłych będzie co najmniej równa kwocie kosztów nieodpisanych.

Inne dokonania Emitenta i Grupy w okresie I kwartału 2021 roku

W pierwszym kwartale 2021 roku miały miejsce premiery dwóch gier Emitenta w wersji wczesnego dostępu na platformie Steam: Gunslingers & Zombies oraz Sapper: Defuse The Bomb Simulator. Pierwszy tytuł na dzień 27 maja br. miał średnią ocen na poziomie 66%, zaś druga gra na poziomie 50%. Emitent zamierza rozwinąć obydwa tytuły i wydać w pełnej wersji jeszcze w tym roku, a także wykonać porty tych gier na konsolę Nintendo Switch, a Sapper: Defuse The Bomb Simulator być może także na konsole Xbox i Sony. Premiery tytułów wypadły przeciętnie, natomiast niski koszt produkcji powinien pozwolić na odrobienie kosztów związanych z tymi projektami w średnim terminie. Ponadto w dniu 28 marca 2021 roku miała miejsce premiera gra Gallic Wars: Battle Simulator na Nintendo Switch. Wcześniej gra miała już swoją premierę na PC.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 3 lutego 2021 roku Emitent podpisał z firmą Liquid Engine Development umowę wydawniczą na produkcję i wydanie gry komputerowej pt.: "Buried In Ice" w wersji na PC oraz przeniesienie na Emitenta majątkowych praw autorskich. Budżet produkcyjny i marketingowy projektu został ustalony na kwotę ok. 400 tys. zł. Gra docelowo ma zostać wydana również w wersji na inne platformy, w tym na konsole SONY, Microsoft, Nintendo.

W dniu 26 lutego 2021 roku spółka zależna Vision Edge Entertainment Sp. z o.o. podpisała umowę na produkcję gry Dinos Reborn, która powinna trafić do sprzedaży na koniec 2022 roku. Jest to największy tytuł w dotychczasowej historii działalności Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A.

W dniu 4 marca 2021 roku Emitent podpisał umowę ze spółką VRAAR S.A. na produkcję minimum 6 gier w perspektywie dwóch lat za kwotę nie niższą niż 500 tys. zł. Umowa pozwoli na zaistnienie na rozwijającym się rynku rozszerzonej rzeczywistości z grami tworzonymi od podstaw z myślą o tej technologii.

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

Czynniki takie nie wystąpiły.

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 2021 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 2021 roku Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów.

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 2021 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 2021 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 2021 roku wyniosła 1 311 tys. zł.

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

W I kwartale 2021 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 2021 roku zobowiązania takie nie wystąpiły.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

24. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I kwartale 2021 roku nie występowały żadne sprawy sądowe.

25. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów

W I kwartale 2021 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 2021 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 2021 roku Grupa nie była stroną umów kredytów lub pożyczek.

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	31.03.2021	31.12.2020
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
Odpisy aktualizujące zapasy	-	-
Odpisy aktualizujące należności	-	-
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 311	1 262
Rezerwy na przyszłe zobowiązania	-	-

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

W I kwartale 2021 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

Zwyczajne Walne Zgromadzenie w dniu 5 maja 2021 roku podjęło uchwałę w sprawie wypłaty dywidendy na mocy której postanowiono przeznaczyć na wypłatę dywidendy dla akcjonariuszy Spółki kwotę 1.512.000,00 zł (słownie: jeden milion pięćset dwanaście tysięcy złotych i zero groszy), tj. 0,27 zł (słownie: dwadzieścia siedem groszy) na akcję licząc według liczby akcji Spółki (tj. 5.600.000) na dzień podjęcia uchwały. Jako dzień dywidendy określono dzień 14 maja 2021 roku. Zgodnie z decyzją Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia dywidenda została wypłacona w dniu 24 maja 2021 roku.

31. 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 2021 roku i 31 grudnia 2020 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

31.1. 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 2021 roku i 31 grudnia 2020 roku Jednostka posiadała instrumenty finansowe wycenione w wartości godziwej przez inne całkowite dochody, w postaci udziałów i akcji w spółkach.

Na dzień 31 marca 2020 roku spółka dokonała aktualizacji wyceny posiadanych akcji w spółce Drageus Games S.A., Art Games S.A. bazując na aktualnym na dzień 31 marca 2020 roku kursie akcji spółki, notowanej na rynku NewConnect. W wyniku aktualizacji wyceny na inne całkowite dochody odniesiono kwotę 63 tys. zł jako zmniejszenie wartości godziwej akcji z uwzględnieniem skutków podatku odroczonego od przeszacowania aktywów.

31.2. 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.

32. 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	Sprzedaż	Kupno
Mateusz Pastewka	-	-
Mateusz Adamkiewicz	-	-
Ultimate VR sp. z o.o.	-	120 000
Black Rose Project S.A.	15 000	-
Flash Investment Group sp. z o.o.(podmiot kontrolowany przez Mateusza Pastewkę)	219 000	44 000

33. 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 2021 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 2021	Na dzień 31 grudnia 2020
półprodukty i produkcja w toku	5 782	5 292
produkty gotowe	924	720
RAZEM	6 707	6 012

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	Stan na 1.01.2021	Zwiększenie w bieżącym okresie	Wynik finansowy na rzecz Grupy Kapitałowej	Odpis aktualizujący	Udział UG we wzroście AN na skutek zmian w KW	Wartość na dzień 31.03.2021
Asmodev S.A.	140		-9		299	430
West Wind sp. z o. o.	322			-322		0
Ultimate VR sp. z o. o.	307	-110	45		167	409
Black Rose Project S.A.	4 964		63			5 027
Ultimate Licensing sp. z o.o .	-	150	-4		-74	72
RAZEM	5 733		95	-322	392	5 938

3. Aktywa finansowe

Wyszczególnienie	Na dzień 31 marca 2021	Na dzień 31 grudnia 2020
Udziały i akcje	3 582	3 118
Udzielone pożyczki	-	-
RAZEM	3 582	3 118

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Specyfikacja udziałów i akcji na dzień 31 marca 2021 roku

Spółka	Ilość posiadanych udziałów/akcji	Udział w kapitale podstawowym	Wartość w cenie nabycia na dzień 31.03.2021	Wartość godziwa na dzień 31.03.2021	Kwota przeszacowania na dzień 31.03.2021
Art Games Studio S.A.	630 333	11,46%	639	1 380	741
Drageus Games S.A.	201 150	9,88%	394	738	345
Punch Punk S.A.	251 500	4,87%	437	943	506
87 Avenue Games sp. z o.o.	11	9,91%	240	240	-
Rejected Games sp. z o.o.	7	7,00%	280	280	-
RAZEM			1 990	3 582	1 592

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 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. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	3 miesiące od 01.01.2021 do 31.03.2021	3 miesiące od 01.01.2020 do 31.03.2020	I kwartał od 01.01.2021 do 31.03.2021	I kwartał od 01.01.2020 do 31.03.2020
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	265	501	58	114
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-186	78	-41	18
EBITDA	-185	78	-40	18
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	193	171	42	39
Zysk (strata) netto	121	152	27	35
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 132	(4 223)	-248	(961)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-14 414	4 380	-3 153	996
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	0	(1 415)	0	(322)
Przepływy pieniężne netto – razem	-15 546	(1 257)	-3 400	(286)
Liczba akcji	5 600 000	4 500 000	5 600 000	4 500 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,02	0,03	0,00	0,01
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	5,06	2,36	1,09	0,52
	Na dzień 31 marca 2021 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN`000	Na dzień 31 marca 2021 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2020 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	29 107	33 429	6 246	7 244
Aktywa trwałe	9 748	8 549	2 092	1 853
Aktywa obrotowe	19 358	24 880	4 154	5 391
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	28 335	27 973	6 080	6 062
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	772	5 456	166	1 182
Zobowiązania długoterminowe	377	329	81	71
Zobowiązania krótkoterminowe	395	5 127	85	1 111

Powyższe dane finansowe za okres 3 miesięcy 2021 i 2020 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 31 marca 2021 r. – 4,6603 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2020 r. – 4,6148 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego 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 2021 r. – 4,5721 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 31 marca 2020 r. – 4,3963 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	3 miesiące od 01.01.2021 do 31.03.2021 PLN`000	3 miesiące od 01.01.2020 do 31.03.2020 PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>		
Przychody	265	503
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	265	501
Pozostałe przychody	0	1
Koszty działalności operacyjnej	451	425
Zmiana stanu produktów	590	408
Amortyzacja	1	-
Zużycie materiałów i energii	0	686
Usługi obce	913	124
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	99	-
Pozostałe koszty według rodzaju	27	23
Inne koszty operacyjne	-	-
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(186)	78
Przychody finansowe	608	112
Koszty finansowe	324	
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	95	(19)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	193	171
Podatek dochodowy	72	19
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	121	152
<i>Działalność zaniechana</i>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej		-
Zysk (strata) netto	121	152
Inne całkowite dochody		
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	(78)	(392)
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	(15)	75
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	392	-
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	75	-
Całkowite dochody ogółem	376	(166)
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej -zł)	0,02	0,03
Zwykły	0,02	0,03
Rozwodniony	0,02	0,03

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	9 748	8 549
Wartości niematerialne	520	-
Rzeczowe aktywa trwałe	22	12
Inwestycje w jednostkach powiązanych	4 600	4 600
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	1 024	819
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	3 582	3 118
Aktywa obrotowe	19 358	24 880
Zapasy	6 310	5 720
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	312	237
Należności z tytułu podatku dochodowego	-	-
Inwestycje w jednostkach powiązanych	156	155
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	-	52
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2 580	18 126
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	-	589
Pozostałe aktywa	10 000	-
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	19 358	24 880
Aktywa razem	29 107	33 429

PASywa	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	28 335	27 973
Kapitał akcyjny	560	560
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	1 290	1 353
Zyski zatrzymane	8 249	7 825
- w tym zysk (strata) netto	121	2 034
Zobowiązanie długoterminowe	377	329
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	377	329
Zobowiązania krótkoterminowe	395	5 127
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	395	4 898
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		230
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	395	5 127
Zobowiązania razem	772	5 456
Pasywa razem	29 107	33 429

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2021 roku – 31 marca 2021 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	560	18 236	1 353	7 825	27 973
Korekta błędów lat poprzednich					
Stan na 1 stycznia 2020 roku po korektach błędów lat poprzednich	560	18 236	1 353	7 825	27 973
Całkowite dochody:	-	-	(63)	439	376
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	121	121
Inne całkowite dochody			(63)	318	254
Emisja akcji				(14)	(14)
Wypłata dywidendy	-	-	-		-
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)				-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(63)	425	361
Stan na 31 marca 2021 roku	560	18 236	1 290	8 249	28 335

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
Całkowite dochody:	-	-	-	152	152
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	152	152
Transakcje z właścicielami:	-	-	(318)	(1 530)	(1 530)
Wycena aktywów finansowych do wartości godziwej			(318)		(318)
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 530)	(1 530)
Podział wyniku roku ubiegłego	-	2 900		(2 900)	-
Stan na 31 marca 2020 roku	450	8 329	1 610	224	10 613

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2021 do 31.03.2021	I półrocze od 01.01.2020 do 31.03.2020
	PLN`000	PLN`000
PRZEPLÝWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	193	171
Korekty	(1 254)	(152)
Amortyzacja	1	0
Odsetki i udziały w zyskach -dywidendy)	(1)	(102)
Zysk -strata) z działalności inwestycyjnej	(608)	(10)
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	-	(40)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	(95)	19
Inne korekty	308	-
Zmiana stanu zapasów	(752)	(408)
Zmiana stanu należności	139	463
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(246)	(78)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(1 061)	16
Podatek dochodowy zapłacony	(72)	(28)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 132)	(13)
PRZEPLÝWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	3	-
Otrzymane dywidendy	-	101
Zbycie udziałów w jednostkach pozostałych	-	10
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	718	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(534)	(4)
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	-	-
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	(4 450)	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	(150)	(225)
Inne wydatki inwestycyjne (lokaty)	(10 000)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(14 414)	(118)
PRZEPLÝWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Wypłata dywidendy	-	(1 530)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	(1 530)
PRZEPLÝWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(15 546)	(1 661)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	(15 546)	(1 661)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	18 126	2 365
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU -F +/- D), W TYM	2 580	704
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. IV raportu

Podczas sporządzania skróconego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 31 marca 2021 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym sprawozdaniu finansowym.

7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2021 roku nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2021 roku nie dokonano istotnych zmian wielkości szacunkowych.

9. 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 2021 roku.

.....
Mateusz Adamkiewicz
Prezes Zarządu

.....
Łukasz Bajno
Wiceprezes Zarządu

Warszawa, dnia 28 maja 2021 roku.