Skonsolidowany raport za I półrocze 2022 roku Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A.

zawierający skrócone śródroczne jednostkowe i skonsolidowane sprawozdanie finansowe spółki Gaming Factory S.A. oraz Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A. za okres 6 miesięcy, zakończony 30 czerwca 2022 roku oraz Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A.

Warszawa, dnia 28 września 2022 roku

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 10
II. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I półrocze 2022 roku 11
1. Informacje ogólne o Spółce dominującej 11
1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej 12
1.2. Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej 12
1.3. Wartość firmy 12
2. Przyjęte zasady rachunkowości 13
2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza 13
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 14
2.5. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego 15
2.6. Założenie kontynuacji działalności 15
3. Segmenty operacyjne 15
4. Informacje geograficzne 15
5. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym 15
6. Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym 16
7. Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość 16
8. 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 16
9. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych 16
10. Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje 16
11. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny 16
12. Instrumenty finansowe 16
12.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej 17
12.2. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia 17
13. Informacja o odpisie aktualizującym wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu takiego odpisu 17
14. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu 17
15. Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji 17
16. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych 17
17. Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych 17
18. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów 17
19. Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego 18
20. Informacja o transakcjach z jednostkami powiązanymi 18
21. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego 18
22. Informacja o rozliczeniach z tytułu spraw sądowych 18
23. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki. 18

III. Wybrane dane objaśniające 19
1. Zapasy 19
2. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych 19
3. Aktywa finansowe 19
IV. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe GAMING FACTORY S.A. 21
1. Wybrane dane finansowe 21
2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów 22
3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej 23
4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym 24
5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych 26
6. Przyjęte zasady rachunkowości 27
7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości 27
8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych 27
9. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego GAMING FACTORY S.A. 27
10. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności 27
11. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego 27
V. Sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. 31
1. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Grupy Emitenta w okresie sprawozdawczym, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących 31
2. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe 32
3. Charakterystyka Emitenta i jego Grupy oraz wskazanie skutków zmian w strukturze Grupy, w tym w wyniku połączenia jednostek gospodarczych, przejęcia lub sprzedaży jednostek grupy kapitałowej emitenta, inwestycji długoterminowych, podziału, restrukturyzacji i zaniechania działalności 32
4. 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 34
5. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego 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 34
6. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób 34
7. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. 35
8. 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 35
9. 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. 35
10. Informacje o zawarciu przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe, wraz ze wskazaniem ich wartości, przy czym informacje dotyczące poszczególnych transakcji mogą być zgrupowane według rodzaju, z wyjątkiem przypadku, gdy informacje na temat poszczególnych transakcji są niezbędne do zrozumienia ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy Emitenta 35
11. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego i jego Grupę wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału 35
12. Przewidywany rozwój Grupy, w tym opis podstawowych ryzyk i zagrożeń związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego 36
13. Zasady sporządzania półrocznego skróconego jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego 36
14. Oświadczenia Zarządu 36

I. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022 PLN`000	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021 PLN`000	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022 EUR`000	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021 EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	648	826	140	182
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(703)	(472)	(151)	(104)
EBITDA*	(638)	(443)	(137)	(97)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(778)	(36)	(168)	(8)
Zysk (strata) netto	(758)	(90)	(163)	(20)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 881)	(2 831)	(405)	(623)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(917)	(72)	(197)	(16)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	(1 512)	-	(333)
Przepływy pieniężne netto – razem	(2 797)	(4 415)	(602)	(971)
Liczba akcji	5 627 700	5 600 000	5 627 700	5 600 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	(0,13)	(0,02)	(0,03)	(0,00)
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	5,32	5,36	1,15	1,18
	Na dzień 30 czerwca 2022 PLN`000	**Na dzień 31 grudnia 2021 PLN`000**	**Na dzień 30 czerwca 2022 EUR`000**	**Na dzień 31 grudnia 2021 EUR`000**
Aktywa / Pasywa razem	31 784	32 424	6 790	7 050
Aktywa trwałe	8 377	8 076	1 790	1 756
Aktywa obrotowe	23 407	24 349	5 001	5 294
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	29 465	30 177	6 295	6 561
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 865	1 783	398	388
Zobowiązania długoterminowe	1 027	1 029	219	224
Zobowiązania krótkoterminowe	838	754	179	164

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:
- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2022 r. – 4,6806PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz skróconego skonsolidowanego 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 30 czerwca 2022 r. – 4,6427 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2021 r. – 4,5472 PLN/EUR.

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

2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022 PLN`000	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021 PLN`000	II kwartał od 01.04.2022 do 30.06.2022 PLN`000	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021 PLN`000
Działalność kontynuowana				
Przychody	**648**	**826**	**412**	**561**
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	648	826	412	561
Pozostałe przychody	-	-	-	-
Koszty działalności operacyjnej	**1 351**	**1 298**	**973**	**770**
Zmiana stanu produktów	1 318	1 659	401	964
Amortyzacja	65	29	33	28
Zużycie materiałów i energii	14	-	5	-
Usługi obce	2 058	2 614	989	1 545
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	341	309	159	183
Pozostałe koszty według rodzaju	42	4	39	(23)
Pozostałe koszty operacyjne	149	-	149	-
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	**(703)**	**(472)**	**(561)**	**(209)**
Przychody finansowe	32	610	25	(3)
Koszty finansowe	50	305	50	(20)
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(57)	131	(77)	36
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	**(778)**	**(36)**	**(664)**	**(156)**
Podatek dochodowy	(20)	54	(20)	(17)
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	**(758)**	**(90)**	**(643)**	**(139)**
Działalność zaniechana	-	-	-	
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	**(758)**	**(90)**	**(643)**	**(139)**
przypadający na jednostkę dominującą	(747)	(76)	(638)	(132)
przypadający na udziały niedające kontroli	(11)	(14)	(6)	(7)
Inne całkowite dochody	**35**	**(278)**	**(124)**	**(532)**
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	(22)	(735)	(110)	(657)
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	(4)	(140)	(21)	(125)
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	65	392	(44)	-
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	12	75	(8)	-
Całkowite dochody ogółem	**(723)**	**(368)**	**(768)**	**(671)**
Całkowite dochody ogółem	**(723)**	**(368)**	**(756)**	**(671)**
przypadające na jednostkę dominującą	(712)	(353)	(762)	(663)
przypadające na udziały niedające kontroli	(11)	(14)	(6)	(7)
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (zł)				
Zwykły	(0,13)	(0,01)	(0,11)	(0,02)
Rozwodniony	(0,13)	(0,01)	(0,11)	(0,02)

3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień 30 czerwca 2022 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2021 PLN'000
Aktywa trwałe	**8 377**	**8 076**	**9 422**
Wartość firmy	89	89	89
Wartości niematerialne	413	467	523
Rzeczowe aktywa trwałe	67	61	21
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	6 292	6 284	6 071
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	1 103	1 175	2 719
Udzielone pożyczki	403	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	9	-	-
Aktywa obrotowe	**23 407**	**24 348**	**22 584**
Zapasy	10 532	9 361	7 626
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	733	563	842
Należność z tytułu podatku dochodowego	61	61	66
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	11 564	14 361	14 051
Udzielone pożyczki	517	2	-
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	**23 407**	**24 348**	**22 584**
Aktywa razem	**31 784**	**32 424**	**32 006**

PASYWA	Na dzień 30 czerwca 2022 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2021 PLN'000
Razem kapitał własny	**29 918**	**30 641**	**30 036**
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	**29 465**	**30 177**	**29 566**
Kapitał akcyjny	563	563	560
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	18 236	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	600	618	758
Zyski zatrzymane	10 066	10 760	10 013
- w tym zysk (strata) netto	(747)	(349)	(76)
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	**454**	**464**	**470**
Zobowiązania długoterminowe	**1 027**	**1 029**	**1 186**
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	1 027	1 029	1 186
Zobowiązania krótkoterminowe	**838**	**754**	**784**
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	838	754	784
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	-	-
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	**838**	**754**	**784**
Zobowiązania razem	**1 865**	**1 783**	**1 970**
Pasywa razem	**31 784**	**32 424**	**32 006**

4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2022 roku - 30 czerwca 2022 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 2022 roku	**563**	**18 236**	**618**	**10 761**	**30 177**	**464**	**30 641**
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	**563**	**18 236**	**618**	**10 761**	**30 177**	**464**	**30 641**
Całkowite dochody:	**-**	**-**	**(17)**	**(695)**	**(712)**	**(11)**	**(723)**
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(747)	(747)	(11)	(758)
Inne całkowite dochody	-	-	(17)	53	35	-	35
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	-	-	-	-
Wycena programu motywacyjnego	-	-	-	-	-	-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	**-**	**-**	**(17)**	**(695)**	**(712)**	**(11)**	**(723)**
Stan na 30 czerwca 2022 roku	**563**	**18 236**	**600**	**10 066**	**29 465**	**454**	**29 918**

1 stycznia 2021 roku - 31 grudnia 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 2021 roku	**560**	**18 236**	**1 353**	**11 464**	**31 613**	**484**	**32 097**
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	(167)	**(167)**	**-**	**(167)**
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	**560**	**18 236**	**1 353**	**11 297**	**31 446**	**484**	**31 930**
Całkowite dochody:	-	-	(1 328)	35	**(1 293)**	**(20)**	**(1 313)**
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(349)	**(349)**	**(20)**	**(369)**
Inne całkowite dochody	-	-	(1 328)	384	**(944)**	**-**	**(944)**
Emisja akcji	3	-	-	-	**3**	**-**	**3**
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 512)	**(1 512)**	**-**	**(1 512)**
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	**-**	**-**	**-**
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	940	**940**	**-**	**940**
Wycena programu motywacyjnego	-	-	593	-	**593**	**-**	**593**
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	**3**	**-**	**(735)**	**(537)**	**(1 269)**	**(20)**	**(1 289)**
Stan na 31 grudnia 2021 roku	**563**	**18 236**	**618**	**10 760**	**30 177**	**464**	**30 641**

1 stycznia 2021 roku - 30 czerwca 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 2021 roku	**560**	**18 236**	**1 353**	**11 464**	**31 613**	**484**	**32 097**
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	(167)	**(167)**	**-**	**(167)**
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	**560**	**18 236**	**1 353**	**11 297**	**31 446**	**484**	**31 930**
Całkowite dochody:	**-**	**-**	**(595)**	**242**	**(353)**	**(14)**	**(368)**
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(76)	**-76**	**(14)**	**(90)**
Inne całkowite dochody	-	-	(595)	318	**-278**	**-**	**(278)**
Emisja akcji	-	-	-	(14)	**-14**	**-**	**(14)**
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 512)	**-1 512**	**-**	**(1 512)**
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	**-**	**-**	**-**
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	**-**	**-**	**-**
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	-	**-**	**-**	**-**
Wycena programu motywacyjnego	-	-	-	-	**-**	**-**	**-**
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	**-**	**-**	**(595)**	**(1 284)**	**(1 879)**	**(14)**	**(1 894)**
Stan na 30 czerwca 2021 roku	**560**	**18 236**	**758**	**10 013**	**29 566**	**470**	**30 036**

5. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	II kwartał od 01.04.2022 do 30.06.2022	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	**(778)**	**(36)**	**(664)**	**(156)**
Korekty	**(1 102)**	**(2 558)**	**(258)**	**(1 212)**
Amortyzacja	65	29	33	28
Przychody z tytułu odsetek	(23)	2	(20)	2
Koszty z tytułu odsetek	5	-	3	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	(608)	-	-
Zmiana stanu rezerw	-	-	-	11
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	57	(131)	77	(36)
Inne korekty	50	303	50	(5)
Zmiana stanu zapasów	(1 170)	(1 776)	(253)	(919)
Zmiana stanu należności	(171)	(596)	(167)	(494)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	85	219	18	200
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	**(1 881)**	**(2 593)**	**(922)**	**(1 368)**
Podatek dochodowy zapłacony	-	(238)	-	(166)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	**(1 881)**	**(2 831)**	**(922)**	**(1 534)**
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	3	-	-
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	-	718	-	-
Inne wpływy inwestycyjne	-	-	-	10 000
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(17)	(564)	(12)	(30)
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	(900)	-	(900)	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	-	(228)	-	(78)
Inne wydatki inwestycyjne	-	-	5 150	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	**(917)**	**(72)**	**4 238**	**9 892**
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	**-**	**(1 512)**	**-**	**(1 512)**
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	**(2 797)**	**(4 415)**	**3 316**	**6 846**
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	**(2 797)**	**(4 415)**	**-**	**6 846**
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	**14 361**	**18 466**	**8 248**	**7 204**
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	**11 564**	**14 051**	**11 564**	**14 051**
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

II. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I półrocze 2022 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 NIP: 5272829488 oraz symbol REGON 368897485.

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

Na dzień 30 czerwca 2022 roku, skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej był następujący:

- **Zarząd:**

  Mateusz Adamkiewicz - Prezes 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.

Według stanu na dzień 30 czerwca 2022 roku struktura akcjonariatu Jednostki dominującej była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 621 460	28,81%	1 621 460	28,81%
Mateusz Pastewka	1 568 201	27,87%	1 568 201	27,87%
Pozostali	2 438 039	43,32%	2 438 039	43,32%
RAZEM:	**5 627 700**	**100,00%**	**5 627 700**	**100,00%**

Na dzień zatwierdzenia niniejszego raportu do publikacji struktura akcjonariatu Jednostki dominującej była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 621 460	28,81%	1 621 460	28,81%
Mateusz Pastewka	1 568 201	27,87%	1 568 201	27,87%
Pozostali	2 438 039	43,32%	2 438 039	43,32%
RAZEM:	**5 627 700**	**100,00%**	**5 627 700**	**100,00%**

Wartość kapitału zakładowego na dzień publikacji niniejszego raportu wynosi 562 770 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 5 627 700 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,

27 700 akcji serii F.

Akcje serii A – E znajdują się w obrocie giełdowym, Akcje serii F zostały wprowadzone do obrotu giełdowego na Rynku Głównym GPW w dniu 14 marca 2022 roku.

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	
			30.06.2022	31.12.2021
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, za wyjątkiem spółek utworzonych w 2021 roku, które nie prowadziły swojej działalności za okres pełnych 6 miesięcy.

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	
			30.06.2022	31.12.2021
Asmodev S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,80%	22,80%
West Wind Games sp. z o. o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,77%	25,00%
Ultimate VR sp. z o. o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	21,70%	21,70%
Black Rose Projects S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	25,44%	25,44%
Ultimate Licensing sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	19,00%	19,00%

1.2. Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej

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

Podstawowym miejscem prowadzenia działalności jest Polska.

1.3. Wartość firmy

	30.06.2022	31.12.2021
Według kosztu	89	89
Skumulowana utrata wartości	-	-
RAZEM:	**89**	**89**

Wartość firmy Silver Lynx Games sp. z o.o.

	Dzień objęcia kontroli
Cena nabycia	100
Wartość aktywów netto przypadających jednostce dominującej	11
Udział w aktywach netto spółki zależnej na moment objęcia kontroli	77,01%
Wartość firmy	**89**

W przypadku pozostałych jednostek zależnych i stowarzyszonych wartość firmy nie powstała w związku z faktem, iż spółki te zostały założone przez Gaming Factory S.A.

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 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 28 września 2022 roku.

2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, iż skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2022 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 śródroczne 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 śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym

z wyjątkiem zasad rozliczania kosztów wytworzenia gier. Począwszy od 1 stycznia 2022 roku Grupa przyjęła zasadę, iż w przypadku wyrobów gotowych przyjmuje się założenie, iż każda gra powinna zwrócić koszty jej produkcji w terminie 36 miesięcy od jej produkcji. Odpisów dokonuje się comiesięcznie w równej wysokości z zachowaniem zasady ostrożności.

2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Zasady (polityki) rachunkowości zastosowane do sporządzenia śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy za rok, który rozpoczął się 1 stycznia 2021 roku, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2022 roku:

- Zmiany do:
  - MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć"
  - MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe"
  - MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe"
  - Roczne zmiany do standardów 2018-2020

zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub po tej dacie.

Nowe lub zmienione standardy MSSF/MSR oraz interpretacje KIMSF, które zostały już wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów i zostały zatwierdzone przez UE, ale nie weszły jeszcze w życie:

- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe", zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku;

- Zmiany do MSR 1 oraz do Praktyczne Rozwiązania 2 do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej – „Ujawnienia w zakresie polityki rachunkowości", zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,

- Zmiany do MSR 8 „Polityka rachunkowości. Zmiany w szacunkach i błędach rachunkowych: definicja szacunków rachunkowych", zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;

- Zmiany do MSR 12 Podatek dochodowy „Aktywa i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego wynikające z pojedynczej transakcji", niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;

- Zmiany do MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe: wstępne zastosowanie MSSF 17 oraz MSSF 9 – informacje porównawcze", zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;

MSSF/MSR 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, zmian do standardów oraz nowej interpretacji, które według stanu na dzień 30 czerwca 2022 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych – klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe", niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,

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 30 czerwca 2022 roku i obejmuje okres 6 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z sytuacji finansowej, skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku oraz dane finansowe na dzień 30 czerwca 2021 roku.

Dla danych prezentowanych w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z całkowitych dochodów, oraz w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2021 roku do 30 czerwca 2021 roku.

2.6. Założenie kontynuacji działalności

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności 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 konsole Nintendo, Sony i Microsoft,
- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na komputery typu PC.

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,
- decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiąganych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,
- Zarząd Jednostki dominującej z uwagi na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Grupy, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.

4. Informacje geograficzne

Spółka sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Nintendo Switch, Xbox Store, PS Store z konta własnego lub za pośrednictwem Spółki Ultimate Games S.A., która wydaje gry w imieniu Spółki na konsolach. 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

Produkty i usługi	01.01.2022-30.06.2022	01.01.2021-30.06.2021
Nintendo Switch	205	207
Steam	354	306
Usługi deweloperskie	60	213
Xbox	24	100
PS	5	0
Razem	**648**	**826**

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

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

7. Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość

W I półroczu 2022 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

8. 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	30.06.2022	31.12.2021
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	9	-
Odpisy aktualizujące zapasy	-	-
Odpisy aktualizujące należności	-	-
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 027	1 029
Rezerwy na przyszłe zobowiązania	-	-

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

W I półroczu 2022 roku spółki Grupy Kapitałowej nie emitowały, nie dokonywały wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

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

W roku 2022 Jednostka dominująca i jej spółki zależne nie wypłacały dywidendy.

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

Po dniu 30 czerwca 2022 roku miały miejsce następujące zdarzenia:

18 sierpnia	premiera gry Zookeeper w wersji PC
12 września	podpisanie umowy ze Switch to Blockchain Studio sp. z o.o. – wejście w segment gier NFT
21 września	premiera gry Electrician Simulator w wersji na PC

12. Instrumenty finansowe

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Grupa, należą aktywa finansowe, takie jak należności z tytułu dostaw i usług, udzielone pożyczki, 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 30 czerwca 2022 roku i 31 grudnia 2021 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.

12.1. Hierarchia wyceny według 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 30 czerwca 2022 roku i 31 grudnia 2021 roku Jednostka posiadała aktywa finansowe wycenione w wartości godziwej przez inne całkowite dochody w postaci akcji w innych podmiotach. Wartość godziwa ustalona została w oparciu o ceny notowane, ponieważ wszystkie podmioty podlegające wycenie notowane są na rynku NewConnect.

Na dzień 30 czerwca 2022 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.

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

W okresie objętym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym nie miały miejsca zmiany sposobu ustalania wartości godziwej aktywów finansowych.

13. Informacja o odpisie aktualizującym wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu takiego odpisu

W okresie objętym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupa dokonała odpisów aktualizujących wartość zapasów w kwocie 148 tys. zł. Odpisy dotyczyły następujących tytułów: Bug Academy – wartość odpisu 66 tys. zł, Otherwordly – wartość odpisu 7 tys. zł, Bouncy Bob PC – wartość odpisu 31 tys. zł oraz Pangeon PC – wartość odpisu 44 tys. zł.

14. Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu

W okresie objętym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym dokonano odpisu aktualizującego aktywów finansowych stanowiących akcje w innych podmiotach. Wartość odpisu na dzień 30 czerwca 2022 r. wyniosła 50 tys. zł. Grupa nie dokonywała innych odpisów aktualizujących wartość aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów.

15. Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji

Nie dotyczy Grupy.

16. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2022 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

17. Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2022 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

18. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem korekty błędów nie wystąpiły.

19. Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego

Grupa na dzień 30 czerwca 2022 roku nie była stroną żadnych umów kredytowych lub pożyczkowych, w przypadku których doszłoby do naruszenia postanowień umownych.

Grupa nie posiadała zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek na dzień 30 czerwca 2022 roku.

20. 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.

		SPRZEDAŻ					
	Spółka	**Gaming Factory S.A.**	**Asmodev S.A.**	**Black Rose Project S.A.**	**West Wind Games sp. z o.o.**	**Silver Lynx Games sp. z o.o.**	**Ultimate VR sp. z o.o.**
ZAKUP	**Gaming Factory S.A.**	X	109	140	-	-	30
	Asmodev S.A.	-	X		-	-	-
	Black Rose Project S.A.	-	-	X	-	-	117
	West Wind Games sp. z o.o.	-	-	-	X	-	-
	Silver Lynx Games sp. z o.o.	-	-	-	-	X	-
	Ultimate VR sp. z o.o.	-	-	4	-	-	X

Wynagrodzenie brutto wypłacone Członkom Zarządu	18 tys. zł
Wynagrodzenie brutto wypłacone Członkom Rady Nadzorczej	40 tys. zł

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

Nie wystąpiły.

22. Informacja o rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

Nie wystąpiły

23. Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.

Nie wystąpiły.

III. Wybrane dane objaśniające

1. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2022	Na dzień 31 grudnia 2021
półprodukty i produkcja w toku	8 695	7 789
produkty gotowe	1 837	1 573
RAZEM	**10 532**	**9 362**

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.

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, za wyjątkiem tytułów które zostały objęte odpisem aktualizującym wartość zapasów w kwocie 148 tys. zł

2. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Spółka	Stan na 1.01.2022	Zwiększenie w bieżącym okresie	Wynik za 2 kwartały	Udział w kapitale na 30.06.2022	Aktywa netto spółki na 30.06.2022	Wynik finansowy na rzecz Grupy Kapitałowej	Odpis	Udział GF we wzroście aktywów netto na skutek zmian w kapitale własnym	Wartość na dzień 30.06.2022
Asmodev S.A.	387	-	-90	22,80%	1 608	-20	-	-	367
West Wind Games sp. z o. o.	243	-	-86	22,77%	1 322	-20	-	77	301
Ultimate VR sp. z o. o.	303	-	-125	21,70%	1 273	-27	-	-	276
Black Rose Project S.A.	5 290	-	74	25,44%	4 623	19	-	-13	5 297
Ultimate Licensing sp. z o.o .	60	-	-47	19,00%	270	-9	-	-	51
RAZEM	**6 284**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-57**	**-**	**65**	**6 292**

3. Aktywa finansowe

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2022	Na dzień 31 grudnia 2021
Udziały i akcje	1 103	1 175
Udzielone pożyczki	920	-
RAZEM	**2 023**	**1 175**

4. Specyfikacja udziałów i akcji na dzień 30 czerwca 2022 roku

Spółka	Ilość posiadanych udziałów/akcji	Udział w kapitale podstawowym	Wartość w cenie nabycia na dzień 30 czerwca 2022	Wartość godziwa na dzień 30 czerwca 2022	Kwota przeszacowania na dzień 30 czerwca 2022
Drageus Games S.A.	201 150	9,88%	394	402	9
Punch Punk S.A.	251 500	4,52%	231	181	-50
87 Avenue Games sp. z o.o.	11	9,91%	240	240	-
Rejected Games sp. z o. o.	7	7,00%	280	280	-
RAZEM	**-**	**-**	**1 144**	**1 103**	**-41**

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

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022 PLN`000	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021 PLN`000	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022 EUR`000	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021 EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	648	826	140	182
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(598)	(333)	(129)	(73)
EBITDA*	(533)	(304)	(115)	(67)
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	(660)	102	(142)	22
Zysk (strata) netto	(660)	47	(142)	10
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 256)	(1 996)	(270)	(439)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(713)	(4 522)	(153)	(994)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	(1 512)	-	(333)
Przepływy pieniężne netto – razem	(1 968)	(8 029)	(424)	(1 766)
Liczba akcji	5 627 700	5 600 000	5 627 700	5 600 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	(0,12)	0,01	(0,03)	0,00
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	4,63	4,77	0,99	1,04
	Na dzień 30 czerwca 2022 PLN`000	**Na dzień 31 grudnia 2021 PLN`000**	**Na dzień 30 czerwca 2022 EUR`000**	**Na dzień 31 grudnia 2021 EUR`000**
Aktywa / Pasywa razem	26 681	27 228	5 700	5 920
Aktywa trwałe	7 971	7 673	1 703	1 668
Aktywa obrotowe	18 711	19 555	3 998	4 252
Kapitał własny	26 077	26 702	5 571	5 806
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	604	526	129	114
Zobowiązania długoterminowe	93	96	20	21
Zobowiązania krótkoterminowe	511	430	109	94

Powyższe dane finansowe za okres 6 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:
- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2022 r. – 4,6806PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz skróconego śródrocznego jednostkowego 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 30 czerwca 2022 r. – 4,6427PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2021 r. – 4,5472PLN/EUR.

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

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022 PLN`000	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021 PLN`000	II kwartał od 01.04.2022 do 30.06.2022 PLN`000	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021 PLN`000
Działalność kontynuowana				
Przychody	**648**	**826**	**412**	**561**
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	648	826	412	561
Pozostałe przychody	-	-	-	-
Koszty działalności operacyjnej	**1 246**	**1 159**	**913**	**708**
Zmiana stanu produktów	895	1 185	247	595
Amortyzacja	65	29	33	28
Zużycie materiałów i energii	14	-	5	-
Usługi obce	1 614	2 067	818	1 154
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	257	244	117	144
Pozostałe koszty według rodzaju	42	4	39	(24)
Inne koszty operacyjne	149	-	148	-
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	**(598)**	**(333)**	**(502)**	**(147)**
Przychody finansowe	24	609	18	1
Koszty finansowe	50	305	50	(20)
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(57)	131	(77)	36
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	**(680)**	**102**	**(610)**	**(91)**
Podatek dochodowy	(20)	54	(20)	(17)
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	**(660)**	**47**	**(590)**	**(74)**
Działalność zaniechana				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	**-**	**-**	**-**	**-**
Zysk (strata) netto	**(660)**	**47**	**(590)**	**(74)**
Inne całkowite dochody	**35**	**(278)**	**(124)**	**(532)**
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	(22)	(735)	(110)	(657)
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	(4)	(140)	(21)	(125)
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	65	392	(44)	-
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	12	75	(8)	-
Całkowite dochody ogółem	**(625)**	**(230)**	**(715)**	**(606)**
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej -zł)				
Zwykły	(0,12)	0,01	(0,1)	(0,01)
Rozwodniony	(0,12)	0,01	(0,1)	(0,01)

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień 30 czerwca 2022 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2021 PLN'000
Aktywa trwałe	**7 971**	**7 673**	**9 020**
Wartości niematerialne	413	468	523
Rzeczowe aktywa trwałe	63	61	21
Inwestycje w jednostkach powiązanych	4 600	4 600	4 600
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	1 378	1 370	1 157
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	1 103	1 175	2 719
Udzielone pożyczki	403	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	9	-	-
Aktywa obrotowe	**18 711**	**19 555**	**17 755**
Zapasy	8 235	7 488	6 860
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	395	331	575
Należności z tytułu podatku dochodowego	61	61	66
Inwestycje w jednostkach powiązanych	164	159	157
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	9 548	11 516	10 097
Udzielone pożyczki	308	-	-
Pozostałe aktywa	-	-	-
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	**18 711**	**19 555**	**17 755**
Aktywa razem	**26 681**	**27 228**	**26 775**

PASYWA	Na dzień 30 czerwca 2022 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2021 PLN'000
Razem kapitał własny	**26 077**	**26 702**	**26 050**
Kapitał akcyjny	563	563	560
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	18 236	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	600	618	758
Zyski zatrzymane	6 679	7 286	6 496
- w tym zysk (strata) netto	(660)	(184)	47
Zobowiązania długoterminowe	**93**	**96**	**252**
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	93	96	252
Zobowiązania krótkoterminowe	**511**	**430**	**473**
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	511	430	473
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	-	-
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	**511**	**430**	**473**
Zobowiązania razem	**604**	**526**	**725**
Pasywa razem	**26 681**	**27 228**	**26 775**

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2022 roku - 30 czerwca 2022 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	**563**	**18 236**	**618**	**7 286**	**26 702**
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	**-**
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	**563**	**18 236**	**618**	**7 286**	**26 702**
Całkowite dochody:	-	-	(17)	(607)	**(625)**
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(660)	**(660)**
Inne całkowite dochody	-	-	(17)	53	**35**
Emisja akcji	-	-	-	-	**-**
Wycena programu motywacyjnego	-	-	-	-	**-**
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	**-**
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	**-**	**-**	**(17)**	**(607)**	**(625)**
Stan na 30 czerwca 2022 roku	**563**	**18 236**	**600**	**6 679**	**26 077**

1 stycznia 2021 roku - 31 grudnia 2021 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	**560**	**18 236**	**1 353**	**7 825**	**27 973**
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	(167)	**(167)**
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	**560**	**18 236**	**1 353**	**7 657**	**27 806**
Całkowite dochody:	**-**	**-**	**(1 328)**	**200**	**(1 128)**
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(184)	**(184)**
Inne całkowite dochody	-	-	(1 328)	384	**(944)**
Emisja akcji	3	-	-	(14)	**(11)**
Wycena programu motywacyjnego	-	-	593	-	**593**
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 512)	**(1 512)**
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	955	**955**
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	**3**	**-**	**(735)**	**(371)**	**(1 104)**
Stan na 31 grudnia 2021 roku	**563**	**18 236**	**618**	**7 286**	**26 702**

1 stycznia 2021 roku - 30 czerwca 2021 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	**560**	**18 236**	**1 353**	**7 825**	**27 973**
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	(167)	**(167)**
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	**560**	**18 236**	**1 353**	**7 657**	**27 806**
Całkowite dochody:	**-**	**-**	**(595)**	**365**	**(230)**
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	47	**47**
Inne całkowite dochody	-	-	(595)	318	**(278)**
Emisja akcji	-	-	-	(14)	**(14)**
Wycena programu motywacyjnego	-	-	-	-	**-**
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 512)	**(1 512)**
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	**-**	**-**	**(595)**	**(1 161)**	**(1 757)**
Stan na 30 czerwca 2021 roku	**560**	**18 236**	**758**	**6 496**	**26 050**

5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2022 do 30.06.2022	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	II kwartał od 01.04.2022 do 30.06.2022	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	**(680)**	**102**	**(610)**	**(91)**
Korekty	**(576)**	**(1 859)**	**(62)**	**(606)**
Amortyzacja	65	29	33	28
Przychody z tytułu odsetek	(17)	-	(13)	1
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	(608)	-	-
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	57	(131)	77	(36)
Inne korekty	50	303	50	(5)
Zmiana stanu rezerw	-	-	-	11
Zmiana stanu zapasów	(747)	(1 302)	(98)	(550)
Zmiana stanu należności	(64)	(276)	(130)	(416)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	80	125	19	360
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	**(1 256)**	**(1 758)**	**(673)**	**(697)**
Podatek dochodowy zapłacony	-	(238)	-	(166)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	**(1 256)**	**(1 996)**	**(673)**	**(863)**
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	3	-	-
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	-	718	-	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	-	-	-
Dywidendy i udziały w zyskach	-	-	-	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(13)	(564)	(8)	(30)
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	-	(4 528)	-	(78)
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	(150)	-	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	-	-	-	-
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	(700)	-	(700)	-
Inne wydatki inwestycyjne (lokaty)	-	-	5 150	10 000
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	**(713)**	**(4 522)**	**4 442**	**9 892**
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
Wypłata dywidendy	-	(1 512)	-	(1 512)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	**-**	**(1 512)**	**-**	**(1 512)**
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	**(1 968)**	**(8 029)**	**3 770**	**7 517**
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	**(1 968)**	**(8 029)**	**3 770**	**7 517**
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	**11 516**	**18 126**	**5 778**	**2 580**
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	**9 548**	**10 097**	**9 548**	**10 097**
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

6. Przyjęte zasady rachunkowości

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym sprawozdaniu finansowym.

7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

Począwszy od 1 stycznia 2022 roku Grupa przyjęła zasadę, iż w przypadku wyrobów gotowych przyjmuje się założenie, iż każda gra powinna zwrócić koszty jej produkcji w terminie 36 miesięcy od jej produkcji. Odpisów dokonuje się comiesięcznie w równej wysokości z zachowaniem zasady ostrożności.

8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 r. 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 półrocze 2022 roku.

10. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Spółki oświadcza, iż śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Gaming Factory S.A., jak i dane porównywalne, zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2022 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Gaming Factory S.A. odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Spółki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane śródroczne skrócone jednostkowe 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 śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w sprawozdaniu finansowym za rok 2021 i należy te dane czytać łącznie, za wyjątkiem zmian, które weszły w życie pomiędzy datami sporządzenia poszczególnych sprawozdań.

11. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

Ryzyko wpływu COVID-19
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.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie zatrudnia osób w rozumieniu prawa pracy, współpracuje z 7 osobami na umowy cywilnoprawne, a łącznie nad produktami Spółki pracuje kilkadziesiąt osób. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki. Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i dystrybucję kilkudziesięciu gier rocznie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Spółki. Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji". Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko walutowe

Mając na uwadze, iż Spółka ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowanie większość przychodów osiąganych ze sprzedaży gier jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walut. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów USD/PLN oraz EUR/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Wahania walut mogą zmniejszać wartość należności Spółki lub zwiększać jej wartość zobowiązań, powodując powstanie różnic kursowych obciążających wynik finansowy Spółki. Spółka posiada procedury monitorowania kursów walut, mające na celu umożliwienie modyfikacji cen produktów w sytuacji, gdy zmiana kursu waluty jest na tyle duża, że marża uzyskiwana na przedmiotowych produktach nie osiąga oczekiwanego zakresu. Ponadto Spółka nie stosuje instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko walutowe. Nie ma pewności, że stosowane w Spółce metody ograniczania istniejącego ryzyka walutowego poprzez stosowanie wybranych instrumentów okażą się w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka ma wpływ na działalność prowadzoną przez Spółkę.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Dystrybucja gier odbywa się przez kluczowych odbiorców, tj. Valve Corporation, Nintendo Europe GmbH, którzy są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Ewentualna rezygnacja któregoś z wymienionych odbiorców z oferowania gier Spółki, może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Ponadto umowy o dystrybucję dotyczą określonych produktów Spółki, których specyfikacja jest elementem umowy. Istnieje ryzyko nieprzyjęcia przez kontrahenta produktu Spółki do dystrybucji, co może ograniczyć wynik finansowy Spółki realizowany na sprzedaż danego produktu. Z uzależnieniem od kluczowych odbiorców związane jest także ryzyko niewywiązywania się lub nienależytego wywiązania się z warunków umów, co może skutkować utratą kluczowych klientów lub nałożeniem na Spółkę kar umownych za brak realizacji lub nieterminową realizację umów. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów Spółki duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier Spółki. Jednocześnie Spółka nie ma wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gry Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu. W dotychczasowej działalności Spółki zdarzały się sytuacje, kiedy operatorzy Google Play nie promowali produktów Spółki, mimo wprowadzania ciekawych i dopracowanych produkcji, co nie wpłynęło na sytuacje finansową oraz wyniki Spółki. Spółka nie wyklucza jednak, że opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji w przyszłości. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Spółka planuje również dystrybucję gier na terenie Polski, Europy Zachodniej oraz Azji w wersji pudełkowej przy użyciu wydawców zewnętrznych. W sytuacji, gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania rynku przez Spółkę i szybkiego dostosowanie się do wprowadzenia rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii. Opisane wyżej ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się niską przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Spółki nie będą się wpisywać. Podobnie nowy produkt Spółki, stworzony z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów, może nie zostać dobrze przyjęty ze względu na nagłą zmianę trendów. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gusta konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki oraz przyczynić się do zmniejszenia wartości Akcji. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla działalności Spółki stanowią ogólnoświatowe kampanie promujące walkę z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem popytu na produkty oferowane przez Spółkę. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę.

Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Spółki oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Spółki. Spółka nie jest

stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Spółki. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie na działalność Emitenta i rynki międzynarodowe w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności Spółki.

V. Sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A.

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

Komentarz do wyników za I półrocze 2022 roku

W I półroczu 2022 roku strata netto wyniosła 758 tys. zł. wobec straty 90 tys. w I półroczu ubiegłego roku. Strata jest spowodowana wzrostem kosztów prowadzenia działalności, przede wszystkim w zakresie promocji gier oraz w związku ze wzrostem zatrudnienia w Grupie, mającym na celu poprawę jakości produkowanych gier. Na stratę miał również wpływ odpis wartości projektów, których premiera miała miejsce 2 lata temu i do dziś nie zwróciły kosztów produkcji. Odpis ten wyniósł 148 tys. zł. W maju br. miała miejsce premiera gry Bakery Simulator i w związku z polityką rozliczeniową w raporcie półrocznym jest uwzględniona jedynie płatność majowa, a kolejne płatności będą uwzględnione już w raporcie rocznym.

Premiery gier

W omawianym okresie miały miejsce następujące premiery:

- Pangeon w wersji na PS4 (w dniu 7 stycznia br., gra wcześniej była wydana na PC, Xbox, NS),
- Ironsmith Medieval Simulator w wersji na PC (w dniu 9 marca br.) Ze względu na słabe oceny gra rozeszła się w nakładzie łącznie nie przekraczającym kilku tysięcy kopii. Planowane jest dodatkowo wypuszczenie wersji konsolowych, w przypadku których Emitent nie będzie ponosił dodatkowych kosztów, zachowując udział w przychodzie.
- Bakery Simulator w wersji na PC (w dniu 3 maja br.), która dotychczas rozeszła się w nakładzie przekraczającym 22 000 kopii.

Inne wydarzenia I półrocza 2022 roku oraz do dnia publikacji raportu

11 kwietnia br. Emitent podpisał porozumienie z Titanite Games sp. z o.o. dotyczące gry Roman Legionary. W ramach porozumienia Emitent przeniósł na Titanite wszelkie prawa do Gry za co Spółka otrzyma wynagrodzenia w wysokości 600.000,00 zł netto, płatne do dnia 31 grudnia 2024 roku. Powyższa kwota pokryje poniesione dotychczas przez Spółkę koszty związane z realizacją powyższego projektu.

12 sierpnia br. miała miejsce premiera gry City Eye stworzonej we współpracy z Ultimate Games S.A., gdzie Emitent był jej współwydawcą.

18 sierpnia br. miała miejsce premiera gry ZooKeeper, dla której Emitent pełnił rolę wydawcy, a producentem była Pyramid Games S.A. Dotychczas gra sprzedała się w ponad 1000 kopii, tytuł zostanie wydany również w wersji Nintendo Switch.

12 września br. Emitent podpisał umowę o współpracy ze Switch to Blockchain Studio sp. z o.o., której celem będzie komercjalizacja projektów Emitenta, a także tworzenie od podstaw gier na platformy blockchain. Pierwszy projekt w ramach ww. współpracy - gra "Bug Academy" - pojawi się na platformie moonie.io na przełomie września i października. Gry oparte o technologie blockchain/NFT będą stanowiły dla Emitenta nowy segment biznesowy, a efekty nawiązanej współpracy mogą mieć istotny wpływ na sytuację finansową Emitenta w perspektywie kolejnych lat.

Realizacja harmonogramu premier gier

Zaktualizowany harmonogram premier gier przewidzianych na lata kolejne okresy 2022 roku i rok 2023 - daty premier mają charakter orientacyjny, a konkretne daty wydania gier będą podawane do wiadomości publicznej, kiedy gra zostanie już ukończona.

1	Jousting VR	2022
2	Lesson Learned	2023
3	Mercyful Flames	2023
4	Chains of Fury	2023
5	Disturbing Forest	2023

6	Anthology of fear	2023
7	Celebrity Life	2023
8	Sailor Simulator	2023
9	Lost Viking: Kingdom of Woman	2023
10	Knights & Outlaws	2023
11	Booze Master	2023
12	Siege of Irdor	2023
13	Buried in Ice	2024
14	Human Farm	2023
15	Woodzone	2023/2024
16	Pizza Simulator	2023/2024
17	Fat[EX] Courier Simulator	2024
18	Dinos Reborn (VEE)	2024
19	Dreamhouse: The Game (VEE)	2024

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

W I półroczu 2022 roku nie miały miejsca czynniki i zdarzenia, w tym o nietypowym charakterze, które miałyby istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Gaming Factory.

3. Charakterystyka Emitenta i jego Grupy oraz wskazanie skutków zmian w strukturze Grupy, w tym w wyniku połączenia jednostek gospodarczych, przejęcia lub sprzedaży jednostek grupy kapitałowej emitenta, inwestycji długoterminowych, podziału, restrukturyzacji i zaniechania działalności

Podstawowe informacje o Emitencie i jego Grupie

Grupa Kapitałowa prowadzi działalność pod nazwą Grupa Gaming Factory (dalej „Grupa", „Grupa Kapitałowa"). Spółką dominującą jest spółka Gaming Factory S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej zwana: „Emitent" „Spółka", „Gaming Factory").

Poniżej przedstawiono podstawowe informacje dotyczące Spółki dominującej:

Siedziba:	Warszawa
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Adres:	Warszawa 01-797, ul. Powązkowska 15
E-mail:	kontakt@gamingfactory.pl
Adres strony internetowej	www.gamingfactory.pl

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 licznymi zespołami deweloperskimi. Na podstawie stosownych umów ramowych, Emitent współpracuje z wydawcą gier Ultimate Games S.A., który posiada odpowiednie doświadczenie i know-how.

Na 30 czerwca 2022 roku Grupę tworzy Emitent wraz z dwoma podmiotami zależnymi od Spółki, tj.: Vision Edge Entertainment sp. z o.o. i Silver Lynx Games sp. z o.o.

Spółki zależne

Vision Edge Entertainment sp. z o.o. i Silver Lynx Games sp. z o.o.

Zmiany w strukturze Grupy

W I półroczu 2022 roku nie miały miejsca żadne zmiany w Grupie.

Charakterystyka działalności

Działalność Spółki oparta jest o:

▪ produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na komputery typu PC oraz konsole Nintendo Switch, Xbox, PlayStation.

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. Każda koncepcja gry podlega weryfikacji pod względem potencjalnej opłacalności, dokonywanej na podstawie przeprowadzonej analizy rynku oraz przy założeniu, że gra jest niskobudżetowa, niewymagająca wysokich nakładów finansowych. W przypadku, gdy Emitent uzna, że dany pomysł ma realne szanse na rynkowy sukces, Zarząd podejmuje decyzję o rozpoczęciu produkcji danego tytułu. Przy wydawaniu gier partnerów tj. innych wydawnictw i zespołów deweloperskich, Emitent bierze pod uwagę atrakcyjność poszczególnych gier na dotychczas wydanych platformach oraz potencjał jaki mogą one osiągnąć po wydaniu na kolejną platformę, natomiast w przypadku nowych gier brany jest pod uwagę projekt oraz to czy wpisuje się on w trendy i nisze rynkowe. Pierwszym etapem procesu produkcji gier jest dobór odpowiedniego zespołu deweloperskiego. Każda gra jest różna pod względem tematyki, modelu rozgrywki i potencjalnego odbiorcy, dlatego też zlecenie produkcji zespołowi deweloperskiemu, dysponującemu odpowiednimi dla danego projektu umiejętnościami i doświadczeniem, ma kluczowe znaczenie dla jakości finalnego produktu. Wybrany zespół deweloperski odpowiada za skonstruowanie dokumentu projektowego (ang. Game Design Document). Dokument ten zawiera usystematyzowaną, syntetyczną specyfikację produkowanej gry i jest wykorzystywany w całym procesie realizacji projektu. Opracowany dokument jest podstawą do oszacowania budżetu koniecznego do wyprodukowania gry oraz przygotowania harmonogramu prac. Po przygotowaniu harmonogramu prac, zespół deweloperski przystępuje do prac programistycznych. W produkcji gier wykorzystywane są m.in. technologie (silniki), Unity, Unreal Engine oraz silniki autorskie. W pierwszej kolejności w trakcie produkcji powstaje mechanika rozgrywki. Po opracowaniu podstawowych funkcjonalności zespół przygotowuje pierwsze prototypy. W toku produkcji do gry dodawana jest dalsza zawartość – nowe funkcje, animacje oraz wprowadzane są assety graficzne. Po opracowaniu wstępnej wersji oprawy graficznej gry przygotowywany jest tzw. Vertical Slice, czyli w pełni grywalny, niewielki fragment gry w finalnym wyglądzie. Pierwsza w pełni funkcjonalna wersja gry to wersja alpha. Gra w tej fazie jest testowana wewnętrznie. Po poprawkach związanych z wykrytymi w tej fazie błędami, gra osiąga wersję beta, co oznacza, że zawiera wszystkie zaplanowane funkcjonalności. W tej fazie gra jest intensywnie testowana przez betatesterów, którzy na bieżąco raportują zespołowi deweloperskiemu wykryte usterki i sugerują możliwe usprawnienia. Po wprowadzeniu następujących po betatestach poprawek programistycznych i graficznych we wszystkich elementach gry powstaje wersja finalna, tzw. master. Gra w wersji master jest ostatecznie testowana przez wybranych graczy. Po pozytywnym przejściu testów zatwierdzana jest wersja gold master. W tej wersji gra trafia do dystrybucji. Emitent jest współproducentem gier, ponieważ każdy z etapów powstawania gier jest szczegółowo odbierany i poprawiany przez zespół testerski Spółki. Każda z gier powstaje we ścisłej współpracy ze Spółką, nawet jeśli jest ona tylko wydawcą gry.

Emitent jest współwydawcą części produkowanych gier razem ze spółką Ultimate Games S.A. Współpraca obejmuje działalność o charakterze marketingowo - wydawniczym, w tym promocji i marketingu gier, reklamowania, rozpowszechniania oraz komercjalizacji gier na obszarze całego świata. Ponadto podmiot ten wspiera Emitenta jeszcze na etapie produkcji gier poprzez ocenę jakości gier, przeprowadzając ich testy jakościowe.

Grupa finansuje oraz jest wydawcą dla kilkudziesięciu gier głównie na podstawie umów współpracy z zespołami deweloperskimi.

W przypadku gier, dla których Emitent nie jest wydawcą, pobierane jest przez niego wynagrodzenie za udzielenie licencji (dla gier własnych) lub za pozyskanie licencji (dla gier pozyskanych od podmiotów trzecich). Wysokość tego wynagrodzenia ma charakter prowizyjny i wynosi średnio około 60% od przychodu netto. Wynagrodzenie jest różne dla poszczególnych gier w zależności od przyjętych kryteriów i zakresu współpracy przy danej grze. W przypadku gier, dla których Emitent jest wydawcą

przy pomocy własnego konta na platformie Steam, pobierane jest przez niego wynagrodzenie prowizyjne wynoszące około 80% - 90% od przychodu netto, natomiast pozostała część w przypadku odrobienia przez grę całości poniesionych kosztów związanych z ich produkcją i wydaniem, stanowi wynagrodzenie zespołu deweloperskiego.

Grupa prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie, w tym:

- Steam;
- Nintendo eShop;
- PlayStation Store;
- Microsoft Store.

4. 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

Zarząd Spółki nie podawał do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2022 dla Spółki i Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A.

5. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego 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

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 27 maja 2022 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 621 460	28,81%	1 621 460	28,81%
Mateusz Pastewka	1 568 201	27,87%	1 568 201	27,87%

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu półrocznego, tj. 28 września 2022 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 621 460	28,81%	1 621 460	28,81%
Mateusz Pastewka	1 568 201	27,87%	1 568 201	27,87%

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

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 27 maja 2022 r.

Zarząd/ Rada Nadzorcza	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 621 460	28,81%	1 621 460	28,81%
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%

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu półrocznego, tj. 28 września 2022 r.

Zarząd/ Rada Nadzorcza	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 621 460	28,81%	1 621 460	28,81%
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%

7. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

W I półroczu 2022 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

8. 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 półroczu 2022 roku Emitent lub jednostki od niego zależne nie udzieliły poręczenia kredytu lub pożyczki oraz nie udzieliły gwarancji łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, dla którego łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca.

9. 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

Zdaniem Zarządu Emitenta wszystkie istotne informacje objaśniające dotyczące Emitenta i jego Grupy zostały przedstawione w powyższych punktach Sprawozdania z działalności Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. oraz w wybranych informacjach objaśniających i informacji dodatkowej do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I półrocze 2022 roku.

10. Informacje o zawarciu przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe, wraz ze wskazaniem ich wartości, przy czym informacje dotyczące poszczególnych transakcji mogą być zgrupowane według rodzaju, z wyjątkiem przypadku, gdy informacje na temat poszczególnych transakcji są niezbędne do zrozumienia ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy Emitenta

Spółki wchodzące w skład Grupy dokonują transakcji z podmiotami powiązanymi wyłącznie na warunkach rynkowych. Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi zostały szczegółowo opisane w Informacjach dodatkowych do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I półrocze 2022 roku.

11. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego i jego Grupę wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

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,

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,
- pozyskanie nowych zespołów deweloperskich i pracowników rozwój własnego zespołu deweloperskiego

12. Przewidywany rozwój Grupy, w tym opis podstawowych ryzyk i zagrożeń związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

Druga połowa 2022 roku będzie istotna dla Emitenta ze względu na wpływ kolejnych faktur za sprzedaż Bakery Simulator (w okresie sprawozdawczym uwzględniona tylko jedną płatność ze Steam za sprzedaż majową),

Kluczowym czynnikiem, który wpłynie na wyniki Emitenta w drugim półroczu br. jest premiera Electrician Simulator, która okazała się sukcesem. Dotychczas sprzedało się 27 tys. kopii, co w zdecydowanej większości pokryło wszelkie koszty produkcji i marketingu, które wyniosły do momentu premiery około 800 tys. zł.

Szczegółowy opis ryzyk i zagrożeń został opisany w pkt 11 Skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego GAMING FACTORY S.A.

13. Zasady sporządzania półrocznego skróconego jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego

Skrócone śródroczne skonsolidowane oraz jednostkowe sprawozdanie finansowe Emitenta oraz Grupy Gaming Factory S.A. za okres I półrocza 2022 roku sporządzono w oparciu o Międzynarodowe Standardy Sprawozdawczości Finansowej oraz związane z nimi interpretacje ogłoszone w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej. Sprawozdania finansowe zostały sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości.
Na dzień sporządzenia sprawozdań finansowych nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Grupę i Emitenta. Zasady sporządzenia skróconego śródrocznego jednostkowego oraz skonsolidowanego sprawozdania finansowego zostały omówione w części finansowej raportu.

14. Oświadczenia Zarządu

Członkowie Zarządu GAMING FACTORY S.A. oświadczają, iż zgodnie z ich najlepszą wiedzą:
■ półroczne skrócone jednostkowe i skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2022 roku Gaming Factory S.A. i Grupy Kapitałowej Gaming Factory i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości, oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta i Grupy Kapitałowej oraz ich wynik finansowy.
■ Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY w I półroczu 2022 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju, osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

Signature Not Verified
Dokument podpisany przez
Mateusz Adamkiewicz
Data: 2022.09.28 15:48:16
CEST

Mateusz Adamkiewicz
Prezes Zarządu

Signature Not Verified
Dokument podpisany przez
Agnieszka Jaroniec
Data: 2022.09.28 16:15:02 CEST

Warszawa, dnia 28 września 2022 r.