



GAMING
FACTORY

**SKONSOLIDOWANY
RAPORT PÓŁROCZNY
GRUPY KAPITAŁOWEJ
GAMING FACTORY S.A.**

- skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A. za 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2024 r. sporządzone według Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej,
- skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Gaming Factory S.A. za 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2024 r. sporządzone według Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej,
- półroczne sprawozdanie Zarządu z działalności Emitenta i Grupy kapitałowej.

Warszawa, dnia 26 września 2024 roku

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Spis treści

I. Wybrane skonsolidowane dane finansowe	5
II. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	6
1. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	6
2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	7
3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym.....	8
4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	10
III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A. za I półrocze 2024 roku.....	11
1. Informacje ogólne o Emitencie.....	11
2. Informacje o Grupie kapitałowej.....	11
2.1. Jednostki zależne.....	11
2.2. Jednostki stowarzyszone.....	11
3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności.....	12
4. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.....	12
5. Przyjęte zasady rachunkowości.....	12
6. Wpływ zmian standardów MSSF na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	12
7. Segmenty operacyjne	13
7.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych.....	13
7.2. Informacje dotyczące obszarów geograficznych	14
7.3. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym	14
8. Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	14
9. 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	14
10. 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.....	14
11. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych	15
12. Informacja o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje.....	15
13. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny, które mogą w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Grupy	15
14. Instrumenty finansowe.....	16
14.1. Aktywa finansowe	16
14.2. Zobowiązania finansowe.....	17
14.3. Hierarchia wartości godziwej instrumentów finansowych.....	17
15. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia.....	18
16. Informacja dotycząca zmiany klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów	18
17. Informacje o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu odpisów z tego tytułu.....	18
18. Informacje o odpisach aktualizujących z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych i prawnych lub innych aktywów oraz odwróceniu takich odpisów.....	18
19. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw.....	18
20. Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego	19
21. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	19
22. Informacje o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.....	19
23. Informacje o istotnym zobowiązaniu z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych.....	19
24. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	19
25. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi w I półroczu 2024 roku	20
25.1. Transakcje z osobami powiązаныmi Grupy kapitałowej Gaming Factory S.A.....	20
25.2. Transakcje w Grupie Kapitałowej Gaming Factory S.A.....	21
25.3. Transakcje Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A. z jednostkami stowarzyszonyimi.....	21

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

26.	Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe.....	21
27.	Informacje na temat zmian sytuacji gospodarczej i warunków prowadzenia działalności, które mają istotny wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Grupy	21
28.	Informacje o niespłaceniu kredytu lub pożyczki lub naruszeniu istotnych postanowień umowy kredytu lub pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego.....	21
29.	Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	21
30.	Wpływ zmian w składzie Grupy w trakcie okresu śródrocznego, w tym połączeń jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, restrukturyzacji, a także zaniechania działalności.....	21
31.	Wybrane informacje objaśniające	22
31.1.	Zapasy.....	22
31.2.	Środki pieniężne i ich ekwiwalenty.....	23
31.3.	Aktywa finansowe wyceniane metodą praw własności	23
IV.	Wybrane jednostkowe dane finansowe	24
V.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe	25
1.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	25
2.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	26
3.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym.....	27
4.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	29
VI.	Pozostałe informacje do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego.....	30
1.	Podstawa sporządzenia skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego	30
2.	Zasady przyjęte przy sporządzeniu skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego.....	30
3.	Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	30
4.	Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych	30
5.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	30
VII.	Półroczne sprawozdanie Zarządu z działalności Emitenta i Grupy kapitałowej	32
1.	Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego	32
2.	Opis zmian organizacji Grupy kapitałowej Emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji	34
3.	Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie okresowym w stosunku do wyników prognozowanych	35
4.	Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu okresowego 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	35
5.	Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta na dzień przekazania raportu okresowego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób	35
6.	Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.....	36
7.	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.....	36
8.	Informacje o zawarciu przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe, wraz ze wskazaniem ich wartości.....	36
9.	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału.....	36
10.	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Grupy w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	36
11.	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	36

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

12.	Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny Grupy i jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta i Grupę	37
VIII.	Oświadczenie Zarządu	37

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Wybrane skonsolidowane dane finansowe

Wyszczególnienie	od 01.01.2024	od 01.01.2023	od 01.01.2023	od 01.01.2024	od 01.01.2023	od 01.01.2023
	do 30.06.2024	do 30.06.2023	do 30.06.2023	do 30.06.2024	do 30.06.2023	do 30.06.2023
	PLN`000	OPUBLIKOWANE PLN`000	SKORYGOWANE PLN`000	EUR`000	OPUBLIKOWANE EUR`000	SKORYGOWANE PLN`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 738	1 423	1 423	403	309	309
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(832)	(213)	(213)	(193)	(46)	(46)
EBITDA*	(754)	(142)	(142)	(175)	(31)	(31)
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	(733)	(436)	(196)	(170)	(95)	(42)
Zysk (strata) netto	(753)	(373)	(178)	(175)	(81)	(39)
- przypadający na Jednostkę dominującą	(744)	(360)	(165)	(173)	(78)	(36)
- przypadający na udziały niedające kontroli	(9)	(13)	(13)	(2)	(3)	(3)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 785)	(2 083)	(2 083)	(414)	(451)	(451)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	855	30	30	198	6	6
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(605)	-	-	(140)	-	-
Przepływy pieniężne netto – razem	(1 534)	(2 053)	(2 053)	(356)	(445)	(445)
Średnioważona liczba akcji w okresie	6 043 085	5 627 700	5 627 700	6 043 085	5 627 700	5 627 700
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą przypadający akcjonariuszom Jednostki dominującej (w zł/EUR)	(0,12)	(0,07)	(0,03)	(0,03)	(0,01)	(0,01)

*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	26 854	25 498	6 226	5 864
Aktywa trwałe	3 557	4 048	825	931
Aktywa obrotowe	23 297	21 450	5 402	4 933
Kapitały przypadające akcjonariuszom Jednostki dominującej	21 989	23 275	5 098	5 353
Zobowiązania razem	4 571	1 905	1 060	438
Zobowiązania długoterminowe	1 084	1 084	251	249
Zobowiązania krótkoterminowe	3 486	821	808	189
Liczba akcji na dzień bilansowy	6 077 700	5 627 700	6 043 085	5 627 700
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR)	3,67	4,19	0,85	0,93

Powyższe dane finansowe zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2024 r. – 4,3130 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2023 r. – 4,3480 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz skróconego śródrocznego 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 2024 r. – 4,3109 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 r. – 4,6130 PLN/EUR.

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

1. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I półrocze od 01.01.2024 do 30.06.2024 PLN`000	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 OPUBLIKOWANE PLN`000	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 SKORYGOWANE PLN`000
Działalność kontynuowana			
Przychody			
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 738	1 423	1 423
Pozostałe przychody	-	1	1
Koszty działalności operacyjnej			
Zmiana stanu produktów	3 661	3 187	3 187
Amortyzacja	78	71	71
Zużycie materiałów i energii	56	23	23
Usługi obce	4 003	3 655	3 655
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	1 959	903	903
Pozostałe koszty według rodzaju	122	39	39
Pozostałe koszty operacyjne	13	133	133
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(832)	(213)	(213)
Przychody finansowe	497	190	190
Koszty finansowe	205	321	81
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(57)	(91)	(91)
Wynik na utracie kontroli	(136)	-	-
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(733)	(436)	(196)
Podatek dochodowy	21	(63)	(18)
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(753)	(373)	(178)
Działalność zaniechana			
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-
Zysk (strata) netto	(753)	(373)	(178)
- przypisany Jednostce dominującej	(744)	(360)	(165)
- przypisany udziałom niedającym kontroli	(9)	(13)	(13)
Inne całkowite dochody	65	(2)	(197)
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	-	-	(240)
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	-	-	(45)
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	81	(3)	(3)
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	15	(1)	(1)
Całkowite dochody ogółem, przypadające na:	(688)	(375)	(375)
- Jednostkę dominującą	(679)	(362)	(362)
- udziały niedające kontroli	(9)	(13)	(13)

Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający akcjonariuszom Jednostki dominującej (zł)

Podstawowy, w tym:	(0,12)	(0,07)	(0,03)
- z działalności kontynuowanej	(0,12)	(0,07)	(0,03)
- z działalności zaniechanej	-	-	-
Rozwodniony, w tym:	(0,12)	(0,07)	(0,03)
- z działalności kontynuowanej	(0,12)	(0,07)	(0,03)
- z działalności zaniechanej	-	-	-

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.
Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2023
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	3 557	4 048	4 746
Wartość firmy	-	89	89
Wartości niematerialne	193	248	303
Rzeczowe aktywa trwałe	70	94	90
Aktywa finansowe wyceniane metodą praw własności	1 935	2 223	3 014
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	607	607	560
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	752	787	690
Aktywa obrotowe	23 297	21 450	19 489
Zapasy	14 980	11 589	10 427
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	1 699	1 454	812
Należność z tytułu podatku dochodowego	-	-	47
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	5 981	7 516	7 975
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	280	543	131
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	357	348	95
Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	23 297	21 450	19 489
Aktywa razem	26 854	25 498	24 235

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	31 grudnia 2023	30 czerwca 2023	30 czerwca 2023
	PLN'000	OPUBLIKOWANE PLN'000	SKORYGOWANE PLN'000	OPUBLIKOWANE PLN'000	SKORYGOWANE PLN'000
Razem kapitał własny	22 283	23 593	23 593	22 501	22 501
Kapitały przypadające akcjonariuszom Jednostki dominującej	21 989	23 275	23 275	22 080	22 080
Kapitał akcyjny	608	563	563	563	563
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	22 171	18 236	18 236	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	1 017	5 824	5 539	1 038	757
Zyski zatrzymane	(1 807)	(1 348)	(1 063)	2 243	2 524
- w tym zysk (strata) netto	(744)	(3 951)	(3 752)	(360)	(165)
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	294	318	318	421	421
Zobowiązania długoterminowe	1 084	1 084	1 084	993	993
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	1 084	1 084	1 084	993	993
Zobowiązania krótkoterminowe	3 486	821	821	741	741
Kredyty bankowe i pożyczki	2	-	-	-	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	3 484	821	821	741	741
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	-	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	3 486	821	821	741	741
Zobowiązania razem	4 571	1 905	1 905	1 734	1 734
Pasywa razem	26 854	25 498	25 498	24 235	24 235

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

Na dzień 30 czerwca 2024 r.

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 2024 roku	563	18 236	5 824	(1 348)	23 275	318	23 593
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	(285)	285	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2024 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 236	5 539	(1 063)	23 275	318	23 593
Całkowite dochody:	-	-	(65)	(744)	(679)	(9)	(688)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(744)	(744)	(9)	(753)
Inne całkowite dochody	-	-	(65)	-	(65)	-	(65)
Emisja akcji	45	3 936	(4 588)	-	(607)	-	(607)
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	(14)	(14)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	45	3 936	(4 522)	(744)	(1 286)	(23)	(1 309)
Stan na 30 czerwca 2024 roku	608	22 171	1 017	(1 807)	21 989	294	22 283

Na dzień 31 grudnia 2023 r. - OPUBLIKOWANE

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 2023 roku	563	18 236	1 040	2 603	22 422	434	22 876
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 236	1 040	2 603	22 442	434	22 876
Całkowite dochody:	-	-	196	(3 951)	(3 755)	(116)	(3 871)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(3 951)	(3 951)	(116)	(4 067)
Inne całkowite dochody	-	-	196	-	196	-	196
Emisja akcji	-	-	4 588	-	4 588	-	4 588
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	4 784	(3 951)	833	(116)	717
Stan na 31 grudnia 2023 roku	563	18 236	5 824	(1 348)	23 275	318	23 593

Na dzień 31 grudnia 2023 r. - SKORYGOWANE

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 2023 roku	563	18 236	1 040	2 603	22 422	434	22 876
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	(87)	87	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 236	953	2 690	22 442	434	22 876

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Całkowite dochody:	-	-	(2)	(3 752)	(3 755)	(116)	(3 871)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(3 752)	(3 752)	(116)	(3 869)
Inne całkowite dochody	-	-	(2)	-	(2)	-	(2)
Emisja akcji	-	-	4 588	-	4 588	-	4 588
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	4 586	(3 752)	833	(116)	717
Stan na 31 grudnia 2023 roku	563	18 236	5 539	(1 063)	23 275	318	23 593

Na dzień 30 czerwca 2023 r. - OPUBLIKOWANE

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 2023 roku	563	18 236	1 040	2 603	22 442	434	22 876
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 236	1 040	2 603	22 442	434	22 876
Całkowite dochody:	-	-	(2)	(360)	(362)	(13)	(375)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(360)	(360)	(13)	(373)
Inne całkowite dochody	-	-	(2)	-	(2)	-	(2)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(2)	(360)	(362)	(13)	(375)
Stan na 30 czerwca 2023 roku	563	18 236	1 038	2 243	22 080	421	22 501

Na dzień 30 czerwca 2023 r. - SKORYGOWANE

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 2023 roku	563	18 236	1 040	2 603	22 442	434	22 876
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	(87)	87	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 236	953	2 690	22 442	434	22 876
Całkowite dochody:	-	-	(197)	(165)	(362)	(13)	(375)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(165)	(165)	(13)	(178)
Inne całkowite dochody	-	-	(197)	-	(197)	-	(197)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(197)	(165)	(362)	(13)	(375)
Stan na 30 czerwca 2023 roku	563	18 236	757	2 524	22 080	421	22 501

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2024 do 30.06.2024	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 OPUBLIKOWANE	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 SKORYGOWANE
	PLN`000	PLN`000	PLN`000
	PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	(733)	(436)	(196)
Korekty	(1 050)	(1 647)	(1 887)
Amortyzacja	78	71	71
Przychody z tytułu odsetek	(13)	(9)	(9)
(Zyski) straty ze sprzedaży udziałów i akcji nie powodującej utraty kontroli	(174)	70	70
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	57	91	91
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	-	240	-
Wynik na utracie kontroli w spółce zależnej	136	-	-
Odpisy aktualizujące wartość aktywów	(67)	-	-
Zmiana stanu zapasów	(3 661)	(3 074)	(3 074)
Zmiana stanu należności	(310)	127	127
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	2 902	11	11
Inne korekty	2	826	826
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(1 783)	(2 083)	(2 083)
Podatek dochodowy zapłacony	(2)	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 785)	(2 083)	(2 083)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ			
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	617	-	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	259	316	316
Splata pożyczek udzielonych stronom powiązanym	-	200	200
Splata pożyczek udzielonych pozostałym stronom	2	-	-
Odsetki otrzymane	-	6	6
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	(280)	(280)
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	(33)	(33)
Udzielenie pożyczek stronom powiązanym	-	(180)	(180)
Inne wpływy (wydatki) inwestycyjne	(23)	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	855	30	30
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ			
Splata kredytów bankowych i pożyczek	2	-	-
Inne wpływy (wydatki) finansowe	(607)	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(605)	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM bez zmian z tytułu różnic kursowych	(1 534)	(2 053)	(2 053)
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(1 534)	(2 053)	(2 053)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	7 516	10 028	10 028
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM	5 981	7 975	7 975
- o ograniczonej możliwości dysponowania	9	-	-

III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A. za I półrocze 2024 roku

1. Informacje ogólne o Emitencie

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, XIV 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 i działa na podstawie przepisów Kodeksu spółek handlowych oraz w oparciu o statut Jednostki dominującej.

Na dzień 30 czerwca 2024 roku skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej był następujący:

- **Zarząd:**
 - Mateusz Adamkiewicz – Prezes Zarządu,
 - Marcin Przymus – Wiceprezes Zarządu,
- **Rada Nadzorcza:**
 - Tomasz Pasiut – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
 - Bartosz Krusik – Członek Rady Nadzorczej,
 - Elżbieta Paliga – Członek Rady Nadzorczej,
 - Daniel Kostecki – Członek Rady Nadzorczej,
 - Jolanta Golicka – Członek Rady Nadzorczej.

Tomasz Pasiut oraz Elżbieta Paliga zostali powołani na swoje stanowiska 27 czerwca 2024 r. przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy.

W dniu 19 czerwca 2024 roku Jarosław Antonik zrezygnował z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej.

W dniu 25 czerwca 2024 roku Kajetan Wojnicz zrezygnował z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej.

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

2. Informacje o Grupie kapitałowej

2.1. Jednostki zależne

Na dzień 30 czerwca 2024 roku Jednostka dominująca tworzyła grupę kapitałową (dalej: „Grupa”; „Grupa Emitenta”; „Grupa kapitałowa”) z poniższymi jednostkami zależnymi:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2024	31.12.2023
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. Wszystkie spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

2.2. Jednostki stowarzyszone

Grupa wywiera znaczący wpływ na poniższe jednostki stowarzyszone, które w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniane są metodą praw własności.

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2024	31.12.2023
Ultimate VR S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,08%	21,70%
Black Rose Projects S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	25,44%	25,44%

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W bieżącym okresie śródrocznym dokonano sprzedaży wszystkich udziałów Ultimate Licensing sp. z o.o. oraz wszystkich akcji Asmodev S.A., w związku z czym na dzień 30 czerwca 2024 r. nie stanowią one jednostek stowarzyszonych.

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 2024 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 skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

4. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 czerwca 2024 roku i obejmuje okres pierwszych 6 miesięcy 2024 roku.

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 2023 roku oraz 30 czerwca 2023 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 2023 roku do 30 czerwca 2023 roku.

5. Przyjęte zasady rachunkowości

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym (za wyjątkiem zmian MSSF omówionych poniżej) i należy te dane czytać łącznie (patrz punkt III. 3.4. skonsolidowanego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r., opublikowanego 25 kwietnia 2024 r. Dla omówionych pozycji skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego z sytuacji finansowej w punkcie III.31. „Wybrane informacje objaśniające” przedstawiono szczegółowe zasady rachunkowości.

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek zależnych jest rok kalendarzowy.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie zawiera wszystkich informacji, których ujawnienie wymagane jest w rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF.

Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocie informacji dodatkowej wskazano inaczej).

Niektóre liczby wykazane sumarycznie w niniejszym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym mogą nie stanowić dokładnych sum arytmetycznych wartości wchodzących w ich skład z uwagi na prezentację sprawozdania w tysiącach PLN i stosowane zaokrąglenia.

6. Wpływ zmian standardów MSSF na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

Nowe lub zmienione regulacje MSSF/MSR oraz interpretacje KIMSF

Sporządzając skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r. Grupa stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2023, 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 2024 roku:

- Zmiany do MSSF 16 „Leasing – zobowiązanie z tytułu leasingu przy sprzedaży i leasingu zwrotnym”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie,

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- Zmiany do MSR 7 „*Rachunek przepływów pieniężnych*” oraz MSSF 7 „*Instrumenty finansowe. Ujawnienia: ustalenia dotyczące finansowania dostawców*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 1 „*Prezentacja sprawozdań finansowych*”
 - Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe i długoterminowe;
 - Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe i długoterminowe – odroczenie daty wejścia w życie;
 - Zobowiązania długoterminowe z zobowiązaniami;zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie.

Zmiany nie mają istotnego wpływu na stosowane przez Grupę zasady (politykę) rachunkowości w odniesieniu do działalności Grupy lub jej wyników finansowych.

Standardy i interpretacje oczekujące na zatwierdzenie przez Unię Europejską

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych standardów, zmian standardów i interpretacji, które na dzień publikacji niniejszego raportu nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w Unii Europejskiej (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- Zmiany do MSR 21 „*Skutki zmian kursów wymiany walut obcych – brak możliwości wymiany*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2025 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 9 oraz MSSF 7 „*Instrumenty finansowe: zmiany w klasyfikacji i wyceny instrumentów finansowych*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,
- Roczne poprawki do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej (wersja 11), zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,
- MSSF 18 „*Prezentacja i ujawnianie informacji w sprawozdaniach finansowych*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie,
- MSSF 19 „*Jednostki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnienia*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie.

Zarząd Jednostki dominującej jest w trakcie analizy powyższych zmian i oceny ich wpływu na skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy.

7. Segmenty operacyjne

7.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych

W oparciu o definicję zawartą w MSSF 8, działalność Grupy oparta jest o:

- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na konsole Nintendo, Sony i Microsoft,
- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na komputery typu PC.

Działalność ta została zaprezentowana w niniejszym 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,

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,
- w związku z brakiem wydzielonych segmentów, tj. brakiem dostępności odrębnych informacji finansowych dla poszczególnych typów gier, decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiągniętych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,
- Zarząd Jednostki dominującej z uwagi na specyfikę dystrybucji, podejmuje decyzję o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Grupy, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.

7.2. Informacje dotyczące obszarów geograficznych

Grupa 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 Ultimate Games S.A. Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych. W związku z powyższym, mając na uwadze postanowienia par. 33 MSSF 8 Grupa odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne.

7.3. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym

Wyszczególnienie	Przychód w okresie od 01.01.2024 do 30.06.2024	Udział %	Przychód w okresie od 01.01.2023 do 30.06.2023	Udział %
Sprzedaż gier na Nintendo Switch	215	12,3%	206	14,5%
Sprzedaż gier na Xbox	373	21,5%	128	9,0%
Sprzedaż gier na platformie Steam	640	36,8%	824	57,9%
Sprzedaż gier na PlayStation	442	25,4%	73	5,1%
Usługi deweloperskie	1	0,1%	193	13,5%
Pozostałe	67	3,9%	-	-
Razem:	1 738	100,0%	1 423	100,0%

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

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

9. 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 bieżącym okresie sprawozdawczym doszło do istotnego wzrostu zobowiązań w pozycji „Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe” (w stosunku do danych na dzień 31 grudnia 2023 r.). Wzrost jest wynikiem ujęcia środków finansowych pozyskanych w ramach umowy zawartej z 4Divinity z grupy GCI Asia na wydanie gry Japanese Drift Master w wersji PC. Środki zostały zawieszono do rozliczenia w przyszłości (od momentu wydania gry) i będą wpływać dodatnio na wartość osiągniętych przychodów.

W I półroczu 2024 r. w ramach pozycji „Inne wpływy (wydatki) finansowe” przepływów pieniężnych z działalności finansowej ujęto istotną wartość przepływów pieniężnych w wysokości 607 tys. zł dotyczących kosztów nowej emisji akcji.

W bieżącym okresie śródrocznym nie wystąpiły inne pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

10. 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

W I półroczu 2024 r. dokonano zmian wielkości szacunkowych zgodnie z poniższym zestawieniem:

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2023	Zmniejszenie	Zwiększenie	Na dzień 30 czerwca 2024
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	788	(36)	-	752
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 084	-	-	1 084
Wycena do wartości godziwej inwestycji w pozostałych jednostkach	1 150	(263)	-	887
Odpisy aktualizujące wartość aktywów finansowych wycenianych metodą praw własności	3 141	(2)	-	3 139
Odpis wartości pożyczek	-	-	35	35
Pozostałe rezerwy	16	(16)	-	-

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

W prezentowanym okresie śródrocznym spółki Grupy kapitałowej nie dokonywały wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

15 stycznia 2024 r. doszło do rejestracji w Krajowym Rejestrze Sądowym podwyższenia kapitału akcyjnego z emisji 450 000 akcji serii G, która miała miejsce w 2023 r. W wyniku rejestracji nowej emisji kapitał akcyjny wynosi 607 770,00 zł i dzieli się na 6 077 700 akcji, w pełni opłaconych, o wartości 0,10 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,
- 450 000 akcji serii G.

12. Informacja o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje.

W I półroczu 2023 r. nie dokonano oraz nie deklarowano wypłaty dywidendy.

13. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny, które mogą w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Grupy

W czerwcu 2024 roku Emitent zawarł umowę, w wyniku której nabył 870 685 sztuk akcji Demolish Games S.A., które na dzień 30 czerwca 2024 r. stanowiły 37,86% udziału w danej spółce. Zgodnie z umową przeniesienie własności i praw z akcji nastąpiło z chwilą wpisu w Rejestrze Akcjonariuszy, które miało miejsce po zakończeniu bieżącego okresu śródrocznego, w związku z czym na dzień 30 czerwca 2024 r. spółka nie stanowiła jeszcze jednostki stowarzyszonej.

W czerwcu 2024 roku Vision Edge Entertainment sp. z o.o. (jednostka zależna) zawarła umowy, w wyniku których dokonała sprzedaży 974 000 sztuk akcji Ultimate VR S.A. (jednostka stowarzyszona), które na dzień 30 czerwca 2024 r. stanowiły 18,38% udziału w danej spółce. Zgodnie z umowami przeniesienie własności i praw z akcji nastąpiło z chwilą wpisu w Rejestrze Akcjonariuszy, które miało miejsce po zakończeniu bieżącego okresu śródrocznego, w związku z czym na dzień 30 czerwca 2024 r. spółka stanowi nadal jednostkę stowarzyszoną.

8 sierpnia 2024 roku miała miejsce premiera gry JDM: Rise of the Scorpion, prologu do gry JDM: Japanese Drift Master. Prolog został dotychczas pobrany niemal 400 tys. razy, średnia ocen to: 73%. Przychody ze sprzedaży gry w sposób znaczący wpłyną na przyszłe wyniki finansowe Grupy.

Nie wystąpiły inne istotne znaczenia po zakończeniu danego okresu śródrocznego.

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

14. Instrumenty finansowe

14.1. Aktywa finansowe

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2024 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
Aktywa trwałe	607	-	-	607
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	607	-	-	607
Aktywa obrotowe	280	-	8 037	8 317
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	1 699	1 699
Udzielone pożyczki	-	-	357	357
Udziały i akcje	280	-	-	280
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	5 981	5 981
Razem:	887	-	8 037	8 924

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2023 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
Aktywa trwałe	607	-	-	607
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	607	-	-	607
Aktywa obrotowe	543	-	9 318	9 861
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	1 454	1 454
Udzielone pożyczki	-	-	349	349
Udziały i akcje	543	-	-	543
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	7 516	7 516
Razem:	1 150	-	9 318	10 468

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2023 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
Aktywa trwałe	560	-	-	560
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	560	-	-	560
Aktywa obrotowe	131	-	8 883	9 014
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	812	812
Udzielone pożyczki	-	-	95	95
Udziały i akcje	131	-	-	131
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	7 975	7 975
Razem:	691	-	8 883	9 574

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

14.2. Zobowiązania finansowe

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2024 roku			Razem
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	
Zobowiązania krótkoterminowe	-	-	3 486	3 486
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	3 484	3 484
Kredyty i pożyczki	-	-	2	2
Razem:	-	-	3 486	3 486

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2023 roku			Razem
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	
Zobowiązania krótkoterminowe	-	-	821	821
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	821	821
Razem:	-	-	821	821

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2023 roku			Razem
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	
Zobowiązania krótkoterminowe	-	-	741	741
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	741	741
Razem:	-	-	741	741

14.3. Hierarchia wartości godziwej instrumentów finansowych

Klasy instrumentów finansowych	Na dzień 30 czerwca 2024 roku			Wartość bilansowa
	Wartość godziwa			
	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	
Akcje/udziały nienotowane	-	280	607	887
Razem:	-	280	607	887

Klasy instrumentów finansowych	Na dzień 31 grudnia 2023 roku			Wartość bilansowa
	Wartość godziwa			
	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	
Akcje notowane	63	-	-	63
Akcje/udziały nienotowane	-	887	200	1 087
Razem:	63	887	200	1 150

Klasy instrumentów finansowych	Na dzień 30 czerwca 2023 roku			Wartość bilansowa
	Wartość godziwa			
	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	
Akcje notowane	131	-	-	131
Akcje/udziały nienotowane	-	280	280	560
Razem:	131	280	280	691

Poziom 1

Akcje notowane

- na dzień 30 czerwca 2024 r. – nie dotyczy
- na dzień 31 grudnia 2023 r. – akcje Drageus Games S.A. wyceniono w oparciu o notowania New Connect;
- na dzień 30 czerwca 2023 r. – akcje Drageus Games S.A. wyceniono w oparciu o notowania New Connect, akcje Punch Punk S.A. wyceniono na poziomie 0 zł w związku z zawieszonymi notowaniami na New Connect;

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Poziom 2

Udziały i akcje nienotowane

- na dzień 30 czerwca 2024 r. – wycena udziałów Rejected Games sp. z o.o. oparta o cenę sprzedaży ujętą w umowie warunkowej sprzedaży
- na dzień 31 grudnia 2023 r. – wycena udziałów Rejected Games sp. z o.o. oparta o cenę sprzedaży ujętą w umowie warunkowej sprzedaży oraz wycena akcji Spirit Games Studio S.A. w oparciu o ostatnią cenę emisji akcji;
- na dzień 30 czerwca 2023 r. – wycena udziałów Rejected Games sp. z o.o. oparta o cenę sprzedaży ujętą w umowie warunkowej sprzedaży;

Poziom 3

Udziały i akcje nienotowane

- na dzień 30 czerwca 2024 r. – od dnia nabycia udziałów w Spirit Games Studio S.A. nie dochodziło do podwyższenia kapitału w danej spółce oraz nie występowały istotne transakcje na udziałach danej spółki, co stanowiło podstawę do ustalenia wartości godziwej posiadanych przez Emitenta udziałów na poziomie ceny nabycia/ostatniej emisji.
- na dzień 31 grudnia 2023 r. – od dnia nabycia akcji Pentacle S.A. nie dochodziło do podwyższenia kapitału oraz nie występowały istotne transakcje na akcjach danej spółki, co stanowiło podstawę do ustalenia wartości godziwej posiadanych przez Emitenta akcji na poziomie ceny nabycia;
- na dzień 30 czerwca 2023 r. – od dnia nabycia udziałów w Glob Games Studio S.A. oraz Pentacle S.A. nie dochodziło do podwyższenia kapitału w danej spółce oraz nie występowały istotne transakcje na udziałach danej spółki, co stanowiło podstawę do ustalenia wartości godziwej posiadanych przez Emitenta udziałów na poziomie ceny nabycia. Udziały w 87 th Avenue Games sp. z o.o. wyceniono na poziomie 0 zł (odpis aktualizujący udziały na dzień 30 czerwca 2023 r.)

Grupa nie ujawnia wartości godziwej instrumentów finansowych wycenianych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w zamortyzowanym koszcie, ponieważ korzysta ze zwolnienia wynikającego z MSSF 7.29, który wskazuje, że „ujawnianie informacji o wartości godziwej nie jest wymagane, gdy wartość bilansowa jest zasadniczo zbliżona do wartości godziwej, np. w przypadku instrumentów finansowych takich jak krótkoterminowe należności i zobowiązania z tytułu dostaw i usług”.

W bieżącym okresie sprawozdawczym Grupa nie dokonała przesunięć między poszczególnymi poziomami hierarchii wartości godziwej instrumentów finansowych.

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

W I półroczu 2024 roku nie miały miejsca zmiany metod ustalania wartości godziwej.

16. Informacja dotycząca zmiany klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów

W I półroczu 2024 roku Grupa nie dokonywała zmiany klasyfikacji aktywów finansowych.

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

W I półroczu 2024 roku Grupa nie dokonywała oraz nie odwracała odpisów aktualizujących wartość zapasów.

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

W bieżącym okresie śródrocznym Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących i nie odwracała odpisów aktualizujących z tytułu utraty wartości aktywów finansowych.

19. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw

W I półroczu 2024 roku nie wystąpiły istotne zmiany stanu rezerw.

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

20. Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego

W I półroczu 2024 roku nie miały miejsca istotne zmiany aktywów i rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego (patrz punkt III.10. niniejszego raportu).

21. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I półroczu 2024 roku Grupa nie dokonywała istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych.

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

W I półroczu 2024 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

Na dzień 30 czerwca 2024 r. nie występują istotne zobowiązania z tytułu zakupu rzeczowych aktywów trwałych.

24. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym dokonano korekty błędów poprzednich okresów w związku z nieprawidłowym odniesieniem w wynik finansowy wpływu wyceny do wartości godziwej aktywów finansowych. Zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości Grupy wycena aktywów finansowych do wartości godziwej odniesiona powinna zostać w inne całkowite dochody.

Korekta dotycząca bilansu otwarcia najwcześniejszego z prezentowanych okresów, tj. 30 czerwca 2023 r. wynosi 86 tys. zł i na dzień 1 stycznia 2023 r. prezentowałyby się następująco:

- wzrost wartości o 86 tys. zł w pozycji „Zyski zatrzymane”,
- zmniejszenie wartości o 86 tys. zł w pozycji „Pozostałe kapitały rezerwowe.

Korekta nie miała wpływu na wartość kapitału własnego.

Poniżej przedstawiono wpływ korekt na poszczególne pozycje skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej za rok 2023, skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej na dzień 30.06.2023 r., skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów za I półrocze 2023 r., oraz skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych za I półrocze 2023 r., które stanowią dane porównawcze skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za I półrocze 2024 r.

- skorygowanie opublikowanego skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej na dzień 31 grudnia 2023 r.

PASYWA	Na dzień 31 grudnia 2023 OPUBLIKOWANE PLN'000	Korekta PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2023 SKORYGOWANE PLN'000
Pozostałe kapitały rezerwowe	5 824	(285)	5 539
Zyski zatrzymane	(1 347)	285	(1 063)
- w tym zysk (strata) netto	(3 951)	198	(3 753)

Korekta lat ubiegłych nie miała wpływu na wartości aktywów prezentowanych w skonsolidowanym sprawozdaniu z sytuacji finansowej na dzień 31 grudnia 2023 r. Analogiczne zmiany dotyczące kapitału własnego odniesione zostały do poszczególnych pozycji opublikowanego skonsolidowanego sprawozdania ze zmian w kapitale własnym.

- skorygowanie opublikowanego skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z sytuacji finansowej na dzień 30 czerwca 2023 r.

PASYWA	Na dzień 30 czerwca 2023 OPUBLIKOWANE PLN'000	Korekta PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2023 SKORYGOWANE PLN'000
Pozostałe kapitały rezerwowe	1 038	(281)	757
Zyski zatrzymane	2 243	281	2 524
- w tym zysk (strata) netto	(360)	195	(165)

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Korekta lat ubiegłych nie miała wpływu na wartości aktywów prezentowanych w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z sytuacji finansowej na dzień 30 czerwca 2023 r. Analogiczne zmiany dotyczące kapitału własnego odniesione zostały do poszczególnych pozycji opublikowanego skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania ze zmian w kapitale własnym na dzień 30 czerwca 2023 r.

- skorygowanie opublikowanego skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów za I półrocze 2023 r.

SKRÓCONE ŚRÓDROCZNE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 OPUBLIKOWANE PLN'000	Korekta PLN'000	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 SKORYGOWANE PLN'000
Koszty finansowe	321	(240)	81
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(436)	240	(196)
Podatek dochodowy	(63)	45	(18)
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(373)	195	(178)
Zysk (strata) netto	(373)	195	(178)
- przypisany Jednostce dominującej	(360)	195	(165)
Inne całkowite dochody	(2)	(195)	(197)
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	-	(240)	(240)
Podatek odroczonej od wyceny do wartości godziwej	-	(45)	(45)

- skorygowanie wyniku netto na jedną akcję przypadającego na akcjonariuszy Jednostki dominującej opublikowanego w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za I półrocze 2023 r.

ZYSK (STRATA) NETTO NA JEDNĄ AKCJĘ PRZYPADAJĄCY AKCJONARIUSZOM JEDNOSTKI DOMINUJĄCEJ	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 OPUBLIKOWANE PLN	Korekta PLN	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 SKORYGOWANE PLN
Podstawowy, w tym:	(0,07)	0,04	(0,03)
- z działalności kontynuowanej	(0,07)	0,04	(0,03)
Rozwodniony, w tym:	(0,07)	0,04	(0,03)
- z działalności kontynuowanej	(0,07)	0,04	(0,03)

- skorygowanie opublikowanego skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych za I półrocze 2023 r.

SKRÓCONE ŚRÓDROCZNE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPIWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 OPUBLIKOWANE PLN'000	Korekta PLN'000	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 SKORYGOWANE PLN'000
PRZEPIWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ			
Zysk / strata brutto	(436)	240	(196)
Korekty	(1 647)	(240)	(1 887)
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	240	(240)	-

25. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi w I półroczu 2024 roku

25.1. Transakcje z osobami powiązаныmi Grupy kapitałowej Gaming Factory S.A.

Nie wystąpiły.

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

25.2. Transakcje w Grupie Kapitałowej Gaming Factory S.A.

Sprzedający	Nabywca	Wartość transakcji	Typ operacji
Vision Edge Entertainment sp. z o.o.	Gaming Factory S.A.	90	Grafiki JDM

25.3. Transakcje Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A. z jednostkami stowarzyszonymi

Sprzedający	Nabywca	Wartość transakcji	Typ operacji
Asmodev S.A.*	Gaming Factory S.A.	57	Produkcja gier zgodnie z umową
Black Rose Projects S.A.	Gaming Factory S.A.	43	Portowanie gier
Ultimate VR S.A.	Gaming Factory S.A.	185	Produkcja gier zgodnie z umową
Razem:		285	

* transakcje do momentu sprzedaży udziałów w jednostce stowarzyszonej Asmodev S.A.

26. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe

W I półroczu 2024 roku nie występowały transakcje z podmiotami powiązаныmi na warunkach innych niż rynkowe.

27. Informacje na temat zmian sytuacji gospodarczej i warunków prowadzenia działalności, które mają istotny wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Grupy

W I półroczu 2024 roku nie wystąpiły.

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

W I półroczu 2024 roku nie wystąpiły zdarzenia dotyczące niespłacenia kredytu, pożyczki lub naruszenia postanowień umowy pożyczki.

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

W I półroczu 2024 roku nie wystąpiły.

30. Wpływ zmian w składzie Grupy w trakcie okresu śródrocznego, w tym połączeń jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, restrukturyzacji, a także zaniechania działalności

W I półroczu 2024 roku Grupa utraciła kontrolę w spółce Silver Lynx Games sp. z o.o.

• wynik na utracie kontroli

Moment utraty kontroli	27.06.2024
Cena sprzedaży*	-
Wartość godziwa pozostałej kwoty inwestycji	-
Aktywa netto na dzień zbycia (-)	61
Wartość firmy na dzień zbycia (-)	89
Udział mniejszości na dzień zbycia	14
Wynik na utracie kontroli	136

*cena sprzedaży na poziomie 100,00 zł

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- przepływy pieniężne powstałe w wyniku utraty kontroli w spółce zależnej

Nazwa jednostki	Całkowita otrzymana zapłata	Część zapłaty składająca się ze środków pieniężnych i ekwiwalentów	Utracone środki pieniężne i ekwiwalenty	Wartość netto przepływów z tytułu transakcji
Silver Lynx Games sp. z o.o.	-	-	(23)	(23)
Razem:	-	-	(23)	(23)

- wybrane dane jednostki zależnej na moment utraty kontroli

Wyszczególnienie	Środki pieniężne	Aktywa trwałe	Aktywa obrotowe	Zobowiązania długoterminowe	Zobowiązania krótkoterminowe
Silver Lynx Games sp. z o.o.	353	-	2 104	-	62

31. Wybrane informacje objaśniające

31.1. Zapasy

Zapasy stanowią najistotniejszą pozycję majątku Grupy kapitałowej (na dzień 30 czerwca 2024 r. udział w sumie bilansowej stanowił 55,7%).

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2024	Na dzień 31 grudnia 2023	Na dzień 30 czerwca 2023
Półprodukty i produkcja w toku	13 067	10 156	13 121
Produkty gotowe	1 913	1 433	1 444
Towary	-	-	600
Razem wartość brutto zapasów:	14 980	11 589	15 166
<i>Odpisy z tytułu utraty wartości</i>	-	-	4 738
Razem wartość netto zapasów:	14 980	11 589	10 427

Zasady rachunkowości:

Wartość początkowa (koszt) zapasów obejmuje wszystkie koszty (nabycia, wytworzenia i inne) poniesione w związku z doprowadzeniem zapasów do ich aktualnego miejsca i stanu. Cena nabycia zapasów obejmuje cenę zakupu powiększoną o cła importowe i inne podatki (niemożliwe do późniejszego odzyskania od władz podatkowych), koszty transportu, załadunku, wyładunku i inne koszty bezpośrednio związane z pozyskaniem zapasów, pomniejszaną o opusty, rabaty i inne podobne zmniejszenia. Zapasy wycenia się w wartości początkowej (cenie nabycia lub koszcie wytworzenia) lub w cenie sprzedaży netto w zależności od tego, która z nich jest niższa. Cena sprzedaży netto odpowiada oszacowanej cenie sprzedaży pomniejszonej o wszelkie koszty konieczne do zakończenia produkcji oraz koszty doprowadzenia zapasów do sprzedaży lub znalezienia nabywcy. W odniesieniu do zapasów koszt ustala się stosując metodę „pierwsze weszło, pierwsze wyszło” (FIFO). Produkcja w toku obejmuje tworzenie gier. Wycena w księgach oparta jest o koszt wytworzenia, który obejmuje koszty pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem oraz uzasadnioną część kosztów pośrednio związanych z danym projektem. W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu następuje przeksięgowanie nakładów z Produkcji w toku na Produkty gotowe. W przypadku produkcji w toku Grupa szacuje zainteresowanie wytwarzanym tytułem poprzez zbieranie zapisów na wishlistach, aktywności na portalach społecznościowych oraz szeroko zakrojonym działaniom marketingowym. Powyższe działania pozwalają ocenić, czy wartość netto możliwa do uzyskania jest wyższa od poniesionych kosztów produkcji. 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.

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

31.2. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty

Środki pieniężne i ich ekwiwalenty stanowią drugą co do wielkości pozycję majątku Grupy kapitałowej (na dzień 30 czerwca 2024 r. udział w sumie bilansowej stanowił 22,3%).

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2024	Na dzień 31 grudnia 2023	Na dzień 30 czerwca 2023
Środki pieniężne na rachunkach bankowych	2 469	7 516	1 458
Rachunki bieżące VAT (split payment)	9	-	-
Lokaty bankowe (do 3 miesięcy)	3 504	-	6 517
Razem środki pieniężne i ich ekwiwalenty brutto	5 981	7 516	7 975
<i>Odpis na oczekiwane straty kredytowe</i>	-	-	-
Razem środki pieniężne i ich ekwiwalenty netto	5 981	7 516	7 975
<i>- w tym środki o ograniczonej możliwości dysponowania</i>	9	-	-

Zasady rachunkowości:

„Środki pieniężne i ich ekwiwalenty” zaliczają się do kategorii aktywów finansowych wycenianych wg zamortyzowanego kosztu. Obejmują one depozyty bankowe płatne na żądanie, inne krótkoterminowe inwestycje z pierwotnym terminem wymagalności do 3 miesięcy (licząc od dnia ich założenia), o dużej płynności, łatwo wymieniane na określone kwoty środków pieniężnych oraz nienarażone na istotną zmianę wartości godziwej. Środki pieniężne zgromadzone na rachunkach VAT Grupa klasyfikuje jako ekwiwalenty oraz środki o ograniczonej możliwości dysponowania, z uwagi na występujące ograniczenia regulacyjne w zakresie regulowania bieżących zobowiązań za pomocą środków zgromadzonych na tych rachunkach, jak również zasilania nimi pozostałych rachunków bieżących (konieczne złożenie odpowiedniego wniosku do Urzędu Skarbowego).

31.3. Aktywa finansowe wyceniane metodą praw własności

Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności stanowią trzecią co do wielkości pozycję majątku Grupy (na dzień 30 czerwca 2024 r. udział w sumie bilansowej stanowił 7,2 %).

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2024	Na dzień 31 grudnia 2023	Na dzień 30 czerwca 2023
Asmodev S.A.	-	251	279
West Wind Games S.A.	-	-	282
Ultimate VR S.A.	162	51	293
Black Rose Projects S.A.	1 773	1 921	2 150
Ultimate Licensing sp. z o.o.	-	-	9
Razem	1 935	2 223	3 014

Zasady rachunkowości:

Jednostki stowarzyszone to wszystkie jednostki, na które Grupa wywiera znaczący wpływ, ale nie sprawuje nad nimi kontroli, co wiąże się zazwyczaj z udziałem w wysokości od 20% do 50% praw głosu. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wykazuje się metodą praw własności i w początkowym ujęciu ujmuje się je według ceny nabycia. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych obejmują wartość firmy ustaloną w momencie przejęcia. Udział Jednostki dominującej w zyskach lub stratach jej jednostek stowarzyszonych po dacie przejęcia ujmuje się w rachunku zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów. Skumulowane zmiany po dacie nabycia korygują wartość bilansową inwestycji. Jeżeli udział Grupy w stratach jednostki stowarzyszonej jest równy lub wyższy niż jej udział w tej jednostce stowarzyszonej, włącznie z innymi niezabezpieczonymi należnościami, wówczas Grupa nie ujmuje dalszych strat, chyba że zaciągnęła zobowiązania lub dokonała płatności w imieniu jednostki stowarzyszonej. Niezrealizowane straty z transakcji pomiędzy Grupą, a jej jednostkami stowarzyszonymi są wyłączone do wysokości udziału Grupy w tych jednostkach stowarzyszonych.

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

IV. Wybrane jednostkowe dane finansowe

Wyszczególnienie	od 01.01.2024	od 01.01.2023	od 01.01.2023	od 01.01.2024	od 01.01.2023	od 01.01.2023
	do 30.06.2024	do 30.06.2023	do 30.06.2023	do 30.06.2024	do 30.06.2023	do 30.06.2023
	PLN`000	OPUBLIKOWANE PLN`000	SKORYGOWANE PLN`000	EUR`000	OPUBLIKOWANE EUR`000	SKORYGOWANE EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 738	1 393	1 393	403	302	302
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(779)	(95)	(95)	(181)	(21)	(21)
EBITDA*	(701)	(24)	(24)	(163)	(5)	(5)
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	(551)	(288)	(48)	(128)	(62)	(10)
Zysk (strata) netto	(581)	(233)	(38)	(135)	(50)	(8)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 784)	(1 929)	(1 929)	(414)	(418)	(418)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	1 003	3	3	233	1	1
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(605)	-	-	(140)	-	-
Przepływy pieniężne netto – razem	(1 385)	(1 926)	(1 926)	(321)	(418)	(418)
Średnioważona liczba akcji w okresie	6 043 085	5 627 700	5 627 700	6 043 085	5 627 700	5 627 700
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	(0,10)	(0,04)	(0,01)	(0,02)	(0,01)	(0,0)

*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	26 012	24 265	6 031	5 581
Aktywa trwałe	5 599	6 062	1 298	1 394
Aktywa obrotowe	20 413	18 204	4 723	4 187
Kapitał własny	22 347	23 470	5 181	5 398
Zobowiązania razem	3 665	795	850	183
Zobowiązania długoterminowe	300	300	69	69
Zobowiązania krótkoterminowe	3 366	496	780	114
Liczba akcji na dzień bilansowy	6 077 700	5 627 700	6 077 700	5 627 700
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR)	3,68	4,17	0,85	0,96

Powyższe dane finansowe zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2024 r. – 4,3130 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2023 r. – 4,3480 PLN/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 2024 r. – 4,3109 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 r. – 4,6130 PLN/EUR.

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

V. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe

1. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I półrocze od 01.01.2024 do 30.06.2024	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 OPUBLIKOWANE	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 SKORYGOWANE
	PLN`000	PLN`000	PLN`000
Działalność kontynuowana			
Przychody			
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 738	1 393	1 393
Pozostałe przychody	-	1	1
Koszty działalności operacyjnej			
Zmiana stanu produktów	3 661	3 147	3 147
Amortyzacja	78	71	71
Zużycie materiałów i energii	56	23	23
Usługi obce	4 021	3 516	3 516
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	1 888	856	856
Pozostałe koszty według rodzaju	122	38	38
Inne koszty operacyjne	13	132	132
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(779)	(95)	(95)
Przychody finansowe	488	173	173
Koszty finansowe	152	317	77
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(108)	(49)	(49)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(551)	(288)	(48)
Podatek dochodowy	30	(55)	(10)
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(581)	(233)	(38)
Działalność zaniechana			
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-
Zysk (strata) netto	(581)	(233)	(38)
Inne całkowite dochody, w tym:			
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	-	-	(240)
Podatek odroczonej od wyceny do wartości godziwej	-	-	(45)
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	81	-	-
Podatek odroczonej od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	15	-	-
Całkowite dochody ogółem	(516)	(233)	(233)
Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)			
Podstawowy, w tym:	(0,10)	(0,04)	(0,01)
- z działalności kontynuowanej	(0,10)	(0,04)	(0,01)
- z działalności zaniechanej	-	-	-
Rozwodniony, w tym:	(0,10)	(0,04)	(0,01)
- z działalności kontynuowanej	(0,10)	(0,04)	(0,01)
- z działalności zaniechanej	-	-	-

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.
Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień 30 czerwca 2024 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2023 PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2023 PLN'000
Aktywa trwałe	5 599	6 062	7 102
Wartości niematerialne	193	248	303
Rzeczowe aktywa trwałe	70	94	90
Inwestycje w jednostkach zależnych	3 644	3 644	4 178
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wyceniane metodą praw własności	866	1 205	1 885
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	607	607	560
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	218	264	86
Aktywa obrotowe	20 413	18 204	15 243
Zapasy	13 567	9 906	7 612
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	1 546	1 210	595
Należność z tytułu podatku dochodowego	-	-	47
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	4 663	6 048	6 586
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	280	543	131
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	357	497	271
Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	20 413	18 204	15 243
Aktywa trwałe	26 012	24 265	22 344

PASywa	Na dzień 30 czerwca 2024 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2023 OPUBLIKOWANE PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2023 SKORYGOWANE PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2023 OPUBLIKOWANE PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2023 SKORYGOWANE PLN'000
Razem kapitał własny	22 347	23 470	23 470	21 721	21 721
Kapitał akcyjny	608	563	563	563	563
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	22 171	18 236	18 236	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	1 651	6 458	6 173	1 672	1 391
Zyski zatrzymane	(2 083)	(1 787)	(1 502)	1 251	1 532
- w tym zysk (strata) netto	(581)	(3 271)	(3 072)	(233)	(38)
Zobowiązania długoterminowe	300	300	300	208	208
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	300	300	300	208	208
Zobowiązania krótkoterminowe	3 365	496	496	415	415
Kredyty bankowe i pożyczki zaciągnięte	2	-	-	-	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	3 363	496	496	415	415
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	-	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	3 365	496	496	415	415
Zobowiązania razem	3 365	795	795	623	623
Pasywa razem	26 012	24 265	24 265	22 344	22 344

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

Na dzień 30 czerwca 2024 r.

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 2024 roku	563	18 246	6 458	(1 787)	23 470
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	(285)	285	-
Stan na 1 stycznia 2024 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 246	6 173	(1 502)	23 470
Całkowite dochody:	-	-	65	(581)	(516)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(581)	(581)
Inne całkowite dochody	-	-	65	-	65
Emisja akcji	45	3 936	(4 588)	-	(607)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	45	3 936	(4 522)	(581)	(1 123)
Stan na 30 czerwca 2024 roku	608	22 171	1 651	(2 083)	22 347

Na dzień 31 grudnia 2023 r. - OPUBLIKOWANE

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 2023 roku	563	18 246	1 672	1 484	21 954
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 246	1 672	1 484	21 954
Całkowite dochody:	-	-	198	(3 271)	(3 072)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(3 271)	(3 271)
Inne całkowite dochody	-	-	198	-	198
Emisja akcji	-	-	4 588	-	4 588
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	4 786	(3 271)	1 516
Stan na 31 grudnia 2023 roku	563	18 246	6 458	(1 787)	23 470

Na dzień 31 grudnia 2023 r. - SKORYGOWANE

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 2023 roku	563	18 246	1 672	1 484	21 954
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	(87)	87	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 246	1 586	1 570	21 954
Całkowite dochody:	-	-	-	(3 072)	(3 072)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(3 072)	(3 072)
Inne całkowite dochody	-	-	-	-	-

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Emisja akcji	-	-	4 588	-	4 588
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	4 588	(3 072)	1 516
Stan na 31 grudnia 2023 roku	563	18 246	6 173	(1 502)	23 470

Na dzień 30 czerwca 2023 r. - OPUBLIKOWANE

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 2023 roku	563	18 236	1 672	1 484	21 954
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 236	1 672	1 484	21 954
Całkowite dochody:	-	-	-	(233)	(233)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	-	-
Inne całkowite dochody	-	-	-	(233)	(233)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	-	(233)	(233)
Stan na 30 czerwca 2023 roku	563	18 236	1 672	1 251	21 721

Na dzień 30 czerwca 2023 r. - SKORYGOWANE

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 2023 roku	563	18 236	1 672	1 484	21 954
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	(87)	87	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 236	1 586	1 570	21 954
Całkowite dochody:	-	-	(195)	(38)	(233)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(38)	(38)
Inne całkowite dochody	-	-	(195)	-	(195)
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(195)	(38)	(233)
Stan na 30 czerwca 2023 roku	563	18 236	1 391	1 532	21 721

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2024 do 30.06.2024	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 OPUBLIKOWANE	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 SKORYGOWANE
	PLN '000	PLN '000	PLN '000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ			
Zysk / strata brutto	(551)	(288)	(48)
Korekty	(1 231)	(1 641)	(1 882)
Amortyzacja	78	71	71
Przychody z tytułu odsetek	(14)	(14)	(14)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	108	49	49
(Zyski) straty ze sprzedaży udziałów i akcji	(174)	70	70
Odpisy aktualizujące wartość aktywów	(101)	-	-
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	-	240	-
Zmiana stanu zapasów	(3 661)	(3 033)	(3 033)
Zmiana stanu należności	(336)	118	118
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	2 868	32	32
Inne korekty	2	826	826
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(1 782)	(1 929)	(1 929)
Podatek dochodowy zapłacony	(2)	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 784)	(1 929)	(1 929)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ			
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	592	-	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	259	316	316
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	(33)	(33)
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	(280)	(280)
Splata pożyczek udzielonych stronom pozostałym	152	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	1 003	3	3
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ			
Zaciągnięte kredyty bankowe	2	-	-
Inne wpływy (wydatki) finansowe	(607)	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(605)	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM bez zmian z tytułu różnic kursowych	(1 385)	(1 926)	(1 926)
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(1 385)	(1 926)	(1 926)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	6 048	8 512	8 512
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM	4 663	6 586	6 586
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-

VI. Pozostałe informacje do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego

1. Podstawa sporządzenia skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego

Zarząd Spółki oświadcza, iż skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Gaming Factory S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2024 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Spółki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane skrócone śródroczne 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 skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego.

2. Zasady przyjęte przy sporządzeniu skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym jednostkowym sprawozdaniu finansowym (za wyjątkiem zmian MSSF, które weszły w życie pomiędzy datami sporządzenia poszczególnych jednostkowych sprawozdań) i należy te dane czytać łącznie.

3. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W I półroczu 2024 r. nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

4. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W I półroczu 2024 r. dokonano zmian wielkości szacunkowych zgodnie z poniższym zestawieniem:

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2023	Zmniejszenie	Zwiększenie	Na dzień 30 czerwca 2024
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	264	(45)	-	218
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	300	-	-	300
Wycena do wartości godziwej inwestycji w pozostałych jednostkach	1 150	(263)	-	887
Odpisy aktualizujące wartość udziałów i akcji jednostek stowarzyszonych	2	(2)	-	-
Odpisy aktualizujące wartości udziałów i akcji jednostek zależnych	956	(100)	-	856
Odpisy aktualizujące wartość pożyczek udzielonych	34	-	1	35
Pozostałe rezerwy	16	(16)	-	-

5. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniem finansowym dokonano korekty błędu poprzednich okresów w związku z nieprawidłowym odniesieniem w wynik finansowy wpływu wyceny do wartości godziwej aktywów finansowych. Zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości Grupy wycena aktywów finansowych do wartości godziwej odniesiona powinna zostać w inne całkowite dochody.

Korekta dotycząca bilansu otwarcia najwcześniejszego z prezentowanych okresów, tj. 30 czerwca 2023 r. wynosi 86 tys. zł i na dzień 1 stycznia 2023 r. prezentowałaby się następująco:

- wzrost wartości o 86 tys. zł w pozycji „Zyski zatrzymane”,
- zmniejszenie wartości o 86 tys. zł w pozycji „Pozostałe kapitały rezerwowe”.

Korekta nie miała wpływu na wartość kapitału własnego.

Poniżej przedstawiono wpływ korekt na poszczególne pozycje jednostkowego sprawozdania z sytuacji finansowej za rok 2023, skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z sytuacji finansowej na dzień 30.06.2023 r., skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów za I półrocze 2023 r., oraz skróconego śródrocznego

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych za I półrocze 2023 r., które stanowią dane porównawcze skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego za I półrocze 2024 r.

- skorygowanie opublikowanego jednostkowego sprawozdania z sytuacji finansowej na dzień 31 grudnia 2023 r.

PASywa	Na dzień 31 grudnia 2023 OPUBLIKOWANE PLN'000	Korekta PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2023 SKORYGOWANE PLN'000
Pozostałe kapitały rezerwowe	6 458	(285)	6 173
Zyski zatrzymane	(1 787)	285	(1 502)
- w tym zysk (strata) netto	(3 271)	198	(3 072)

Korekta lat ubiegłych nie miała wpływu na wartości aktywów prezentowanych w jednostkowym sprawozdaniu z sytuacji finansowej na dzień 31 grudnia 2023 r.

Analogiczne zmiany dotyczące kapitału własnego odniesione zostały do poszczególnych pozycji opublikowanego jednostkowego sprawozdania ze zmian w kapitale własnym na dzień 31 grudnia 2023 r.

- skorygowanie opublikowanego jednostkowego sprawozdania z sytuacji finansowej na dzień 30 czerwca 2023 r.

PASywa	Na dzień 30 czerwca 2023 OPUBLIKOWANE PLN'000	Korekta PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2023 SKORYGOWANE PLN'000
Pozostałe kapitały rezerwowe	1 672	(281)	1 391
Zyski zatrzymane	1 251	281	1 532
- w tym zysk (strata) netto	(233)	195	(38)

Korekta lat ubiegłych nie miała wpływu na wartości aktywów prezentowanych w skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniu z sytuacji finansowej na dzień 30 czerwca 2023 r.

Analogiczne zmiany dotyczące kapitału własnego odniesione zostały do poszczególnych pozycji opublikowanego skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania ze zmian w kapitale własnym na dzień 30 czerwca 2023 r.

- skorygowanie opublikowanego skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów za I półrocze 2023 r.

SKRÓCONE ŚRÓDROCZNE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 OPUBLIKOWANE PLN'000	Korekta PLN'000	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 SKORYGOWANE PLN'000
Koszty finansowe	317	(240)	77
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(288)	240	(48)
Podatek dochodowy	(55)	45	(10)
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(233)	195	(38)
Zysk (strata) netto	(233)	195	(38)
Inne całkowite dochody	-	(195)	(195)
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	-	(240)	(240)
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	-	(45)	(45)

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- skorygowanie wyniku netto na jedną akcję opublikowanego w skróconym śródrocznym jednostkowym sprawozdaniu finansowym za I półrocze 2023 r.

ZYSK (STRATA) NETTO NA JEDNĄ AKCJĘ	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 OPUBLIKOWANE PLN	Korekta PLN	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 SKORYGOWANE PLN
Podstawowy, w tym:	(0,04)	0,03	(0,01)
- z działalności kontynuowanej	(0,04)	0,03	(0,01)
Rozwodniony, w tym:	(0,04)	0,03	(0,01)
- z działalności kontynuowanej	(0,04)	0,03	(0,01)

- skorygowanie opublikowanego skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych za I półrocze 2023 r.

SKRÓCONE ŚRÓDROCZNE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 OPUBLIKOWANE PLN'000	Korekta PLN'000	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 SKORYGOWANE PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ			
Zysk / strata brutto	(288)	240	(48)
Korekty	(1 641)	(240)	(1 882)
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	240	(240)	-

VII. Półroczne sprawozdanie Zarządu z działalności Emitenta i Grupy kapitałowej

1. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Grupy duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Grupy. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Jednostka dominująca nie zatrudnia osób w rozumieniu prawa pracy, współpracuje z ponad 50 osobami na umowy cywilnoprawne, a przy projektach zewnętrznych pracuje dodatkowo kilkanaście osób. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Grupę 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 Grupy. Grupa 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. Grupa wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Grupy ze względu na czynniki, których Grupa 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 Emitenta. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Grupy. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Grupa zakłada produkcję i dystrybucję kilku gier rocznie (produkcje nowe plus porty na konsole).

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Emitenta 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 Grupy 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

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Grupy.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Emitent, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Emitenta, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upubliczniętych przez Emitenta. 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 Grupę 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 Grupa ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowanie większość przychodów osiągniętych 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 Emitenta lub zwiększać jej wartość zobowiązań, powodując powstanie różnic kursowych obciążających wynik finansowy Grupy. Emitent 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 Grupa nie stosuje instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko walutowe. Nie ma pewności, że stosowane w Grupie 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 Emitenta oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka ma wpływ na działalność prowadzoną przez Grupę.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

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

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów Grupy duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier Emitenta. Jednocześnie Grupa nie ma wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gry Grupy, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Emitenta wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Grupę.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Grupy duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania rynku przez Emitenta i szybkiego dostosowanie się do wprowadzenia rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii. Opisane wyżej ryzyko

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy oraz cenę akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Grupę.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się niską przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Grupy nie będą się wpisywać. Podobnie nowy produkt Emitenta, 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 Grupy, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gusta konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy oraz przyczynić się do zmniejszenia wartości Akcji. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Grupy oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Grupę.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla działalności Grupy stanowią ogólnoswiatowe 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 Grupę. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Emitenta oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Grupę.

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 Grupy oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Grupy. Jednostka dominująca nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, w tym nie współpracuje z wykonawcami pochodzącymi z Ukrainy lub Rosji, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Grupy. Jednostka dominująca przeanalizowała również ewentualne ryzyka związane z potencjalnymi atakami hakerskimi i uznała, że sektor gamingowy, w szczególności Jednostka dominująca i jej Grupa, nie jest bezpośrednio narażony na potencjalne ataki hakerskie związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy 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 Jednostki dominującej i jej Grupy.

2. Opis zmian organizacji Grupy kapitałowej Emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji

W I półroczu 2024 roku Grupa utraciła kontrolę w Silver Lynx Games sp. z o.o. w związku ze sprzedażą całości udziałów posiadanych w danej spółce.

Zmiany w strukturze udziałów w jednostkach zależnych przedstawiono w poniższej tabeli:

Nazwa	% udziałów w kapitale		Zmiana
	30.06.2024	31.12.2023	
Silver Lynx Games sp. z o. o.	0,00%	77,01%	-77,01 p.p.
Vision Edge Entertainment sp. z o.o.	90,00%	90,00%	-

Na dzień 30 czerwca 2024 r. konsolidacji podlega Vision Edge Entertainment sp. z o.o.

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Jednostka dominująca nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2024 Spółki ani Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A.

4. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu okresowego 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 niniejszego raportu, tj. na dzień 26 września 2024 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz*	1 621 460	26,68%	1 621 460	26,68%
Mateusz Pastewka**	848 963	13,97%	848 963	13,97%
Agio Smart Money Fundusz Inwestycyjny	814 025	13,39%	814 025	13,39%
Pozostali (poniżej 5%)	2 793 252	45,96%	2 793 252	45,96%
Razem:	6 077 700	100,00%	6 077 700	100,00%

*wraz z Adamkiewicz Investments Fundacja Rodzinna

** wraz z Flash Fundacja Rodzinna

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 29 maja 2024 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz*	1 621 460	26,68%	1 621 460	26,68%
Mateusz Pastewka**	1 138 963	18,74%	1 138 963	18,74%
Agio Smart Money Fundusz Inwestycyjny***	814 025	13,39%	814 025	13,39%
Pozostali (poniżej 5%)	2 503 252	41,19%	2 503 252	41,19%
Razem:	6 077 700	100,00%	6 077 700	100,00%

*wraz z Adamkiewicz Investments Fundacja Rodzinna

** wraz z Flash Fundacja Rodzinna

***zgodnie z zawiadomieniem, które Spółka otrzymała 2 września br.

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

Ilość akcji posiadanych przez Członków i Rady Nadzorczej Jednostki dominującej na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 26 września 2024 r.:

Zarząd/ Rada Nadzorcza	Liczba akcji	Łączna wartość nominalna w zł
Mateusz Adamkiewicz*	1 621 460	162 146,00
Marcin Przymus	7 972	797,20
Bartosz Krusik	200	20,00

*wraz z Adamkiewicz Investments Fundacja Rodzinna

Ilość akcji posiadanych przez Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 29 maja 2024 r.:

Zarząd/ Rada Nadzorcza	Liczba akcji	Łączna wartość nominalna w zł
Mateusz Adamkiewicz*	1 621 460	162 146,00
Kajetan Wojnicz	10 000	1 000,00
Marcin Przymus	7 972	797,20
Jarosław Antonik	6 000	600,00
Bartosz Krusik	200	20,00

*wraz z Adamkiewicz Investments Fundacja Rodzinna

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

W I półroczu 2024 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

7. 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 2024 roku Emitent lub jednostka od niego zależna nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

8. 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

W I półroczu 2024 roku Emitent oraz jednostki od niego zależne nie zawierały transakcji z podmiotami powiązanymi na warunkach innych niż rynkowe.

9. Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego 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 podobnych gatunkach,
- rosnące koszty pracownicze, przekładające się na budżety gier,
- rosnące koszty marketingu dla gier.

Czynniki wewnętrzne:

- opóźnienia w prowadzonych produkcjach,
- liczne nowe premiery gier oraz ich przyjęcie przez rynek,
- budowanie zainteresowania kluczowymi grami Spółki,
- pozyskanie nowych zespołów deweloperskich oraz pracowników,
- rotacja zespołów deweloperskich.

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

Podpisanie umowy wydawniczej z 4Divinity Pte. Ltd. Umowa wydawnicza dotyczy gry Japanese Master w wersji PC. Wedle ustalonych warunków Emitentowi będzie przysługiwało wynagrodzenie w wysokości 1 308 000 USD, płatne w 4 ratach do momentu wydania gry. Dodatkowo 4Divinity Pte. Ltd. zainwestuje 654 000 USD w marketing produkcji. Planowana data wydania gry to IV kwartał 2024 roku. Zgodnie z harmonogramem umowy Spółka otrzymała do momentu publikacji niniejszego raportu dwie płatności od Współwydawcy i ocenia pozytywnie współpracę z 4Divinity Pte. Ltd.

W I kwartale 2024 roku Sąd dokonał rejestracji zmiany Statutu Gaming Factory S.A., a także zarejestrowano emisję akcji serii G. Akcje zostały dopuszczone do obrotu giełdowego z dniem 19 lutego 2024 roku.

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

Nie wystąpiły czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe.

Grupa Kapitałowa Gaming Factory S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Poza informacjami opisanymi w niniejszym Sprawozdaniu, nie występują inne informacje istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, oceny wyniku finansowego oraz możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta i Grupę kapitałową.

VIII. Oświadczenie Zarządu

Oświadczamy, że wedle naszej najlepszej wiedzy skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe, skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne zostały sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Emitenta i Grupy kapitałowej. Oświadczamy ponadto, że półroczne sprawozdanie z działalności Emitenta i Grupy kapitałowej zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Emitenta i Grupy kapitałowej, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

Za Zarząd:

Mateusz Adamkiewicz

Prezes Zarządu

Jednostki dominującej

Marcin Przymus

Wiceprezes Zarządu

Jednostki dominującej