



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

za I kwartał 2022 roku

Warszawa, dnia 27 maja 2022 roku

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Spis treści

I.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	4
1.	Wybrane dane finansowe	4
2.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
3.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej	6
4.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
5.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	9
II.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I kwartał 2022 roku	10
1.	Informacje ogólne o Spółce dominującej	10
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej	11
1.2.	Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej	11
1.3.	Wartość firmy	12
2.	Przyjęte zasady rachunkowości	12
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	12
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	13
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	13
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów	13
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	14
2.6.	Założenie kontynuacji działalności	14
3.	Segmenty operacyjne	14
4.	Informacje geograficzne	14
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym	14
6.	Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych	15
7.	Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty kcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znaczących pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego.	15
8.	Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób	15
9.	Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	16
10.	Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca	16
11.	Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta	16
12.	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	16
13.	W przypadku gdy kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe podlegało badaniu lub przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, raport kwartalny zawiera odpowiednio opinię o badanym kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym lub raport z jego przeglądu.	18
14.	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	18
15.	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	18
16.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	18
17.	Kwotę i rodzaj pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, wynik netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wartość lub częstotliwość	18
18.	Informacje o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu odpisów z tego tytułu	18

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

I. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2022 do 31.03.2022	od 01.01.2021 do 31.03.2021	od 01.01.2022 do 31.03.2022	od 01.01.2021 do 31.03.2021
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	236	265	52	59
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(142)	(263)	(31)	(59)
EBITDA	(109)	(262)	(24)	(59)
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	(115)	120	(25)	27
Zysk (strata) netto	(115)	49	(25)	11
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(958)	(1 297)	(209)	(290)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(5 155)	(9 964)	(1 126)	(2 227)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto – razem	(6 113)	(11 261)	(1 336)	(2 517)
Liczba akcji	5 600 000	5 600 000	5 600 000	5 600 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	5 600 000	5 600 000	5 602 663	5 600 000
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	(0,02)	0,01	(0,00)	0,00
	Na dzień 31 marca 2022 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN`000	Na dzień 31 marca 2022 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2021 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	32 574	32 424	7 082	7 026
Aktywa trwałe	8 266	8 076	1 797	1 750
Aktywa obrotowe	24 308	24 349	5 285	5 276
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	30 227	30 177	6 572	6 539
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 888	1 783	410	386
Zobowiązania długoterminowe	1 067	1 029	232	223
Zobowiązania krótkoterminowe	821	754	178	163

Powyższe dane finansowe za okres 3 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 31 marca 2022 r. – 4,6525 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 31 marca 2022 r. – 4,6472 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 31 marca 2021 r. – 4,5721 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	od 01.01.2022 do 31.03.2022	od 01.01.2021 do 31.03.2021
	PLN`000	PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>		
Przychody	236	265
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	236	265
Pozostałe przychody	0	0
Koszty działalności operacyjnej	378	528
Zmiana stanu produktów	917	695
Amortyzacja	32	1
Zużycie materiałów i energii	9	0
Usługi obce	1 068	1 069
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	182	126
Pozostałe koszty według rodzaju	3	27
Pozostałe koszty operacyjne	0	0
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(142)	(263)
Przychody finansowe	7	613
Koszty finansowe	0	324
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	20	95
Zysk (strata) przed opodatkowaniem		-
Podatek dochodowy	(115)	120
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	-	72
<i>Działalność zaniechana</i>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej		
Zysk (strata) netto	-	-
przypadający na jednostkę dominującą	(115)	49
przypadający na udziały niedające kontroli	(110)	56
Inne całkowite dochody	(5)	(7)
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	160	254
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	89	(78)
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	17	(15)
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	109	392
Całkowite dochody ogółem	21	75
Całkowite dochody ogółem	45	303
przypadające na jednostkę dominującą	50	310
przypadające na udziały niedające kontroli	(5)	(7)
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (zł)		
Zwykły	(0,02)	0,01
Rozwodniony	(0,02)	0,01

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień 31 marca 2022 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN'000
Aktywa trwałe	8 266	8 076
Wartość firmy	89	89
Wartości niematerialne	441	468
Rzeczowe aktywa trwałe	61	61
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	6 413	6 284
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	1 263	1 175
Aktywa obrotowe	24 308	24 349
Zapasy	10 279	9 362
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	567	563
Należność z tytułu podatku dochodowego	61	61
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	8 248	14 361
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	5 153	2
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	24 308	24 349
Aktywa razem	32 574	32 424

PASywa	Na dzień 31 marca 2022 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN'000
Razem kapitał własny	30 686	30 641
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	30 227	30 177
Kapitał akcyjny	563	563
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	689	618
Zyski zatrzymane	10 739	10 761
- w tym zysk (strata) netto	-110	-349
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	460	464
Zobowiązanie długoterminowe	1 067	1 029
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	1 067	1 029
Zobowiązania krótkoterminowe	821	754
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	821	754
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	-
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	821	754
Zobowiązania razem	1 888	1 783
Pasywa razem	32 574	32 424

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2022 roku – 31 marca 2022 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom nieudającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	563	18 236	618	10 761	30 177	464	30 641
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 236	618	10 761	30 177	464	30 641
Całkowite dochody:	-	-	72	(22)	50	(5)	45
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(110)	(110)	(5)	(115)
Inne całkowite dochody	-	-	72	88	160	-	160
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Wycena programu motywacyjnego	-	-	-	-	-	-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	72	(22)	50	(5)	45
Stan na 31 marca 2022 roku	563	18 236	689	10 739	30 227	460	30 686

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

1 stycznia 2021 roku – 31 grudnia 2021 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niebędącym kontrolą	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	560	18 236	1 353	11 464	31 613	484	32 097
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	(167)	(167)	-	(167)
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	560	18 236	1 353	11 297	31 446	484	31 930
Całkowite dochody:	-	-	(1 328)	35	(1 293)	(20)	(1 313)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(349)	(349)	(20)	(369)
Inne całkowite dochody	-	-	(1 328)	384	(944)	-	(944)
Emisja akcji	3	-	-	-	3	-	3
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 512)	(1 512)	-	(1 512)
Wycena programu motywacyjnego	-	-	593	-	593	-	593
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	940	940	-	940
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	3	-	(735)	(536)	(1 269)	(20)	(1 289)
Stan na 31 marca 2021 roku	563	18 236	618	10 761	30 177	464	30 641

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

5. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2022	od 01.01.2021
	do 31.03.2022	do 31.03.2021
	PLN`000	PLN`000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	(115)	120
Korekty	(844)	(1 346)
Amortyzacja	32	1
Przychody z tytułu odsetek	(4)	-
Koszty z tytułu odsetek	2	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	(608)
Zmiana stanu rezerw	-	(11)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	(20)	(95)
Inne korekty	-	308
Zmiana stanu zapasów	(917)	(857)
Zmiana stanu należności	(4)	(102)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	67	19
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(958)	(1 226)
Podatek dochodowy zapłacony		(72)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(958)	(1 297)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	3
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	-	718
Inne wpływy inwestycyjne	-	(10 000)
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(5)	(534)
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	-	(150)
Inne wydatki inwestycyjne	(5 150)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	(5 155)	(9 964)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(6 113)	(11 261)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH	-	-
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	14 361	18 466
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	8 248	7 204
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I kwartał 2022 roku

1. Informacje ogólne o Spółce dominującej

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

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

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

Jednostka dominująca posiada numer 5272829488 oraz symbol REGON 368897485.

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

Na dzień 31 marca 2022 roku, skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej był następujący:

▪ **Zarząd:**

Mateusz Adamkiewicz - Prezes Zarządu

▪ **Rada Nadzorcza:**

Jarosław Antonik - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
Bartosz Krusik - Członek Rady Nadzorczej,
Kajetan Wojnicz - Członek Rady Nadzorczej,
Daniel Kostecki - Członek Rady Nadzorczej,
Tomasz Sobiecki - Członek Rady Nadzorczej.

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

Według stanu na dzień 31 marca 2022 roku struktura akcjonariatu Jednostki dominującej była następująca:

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

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

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

Wartość kapitału zakładowego na dzień publikacji niniejszego raportu wynosi 562 770 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 5 627 700 akcji o wartości 0,1 zł każda, następujących serii:

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

1 000 000 akcji serii A,
3 000 000 akcji serii B,
400 000 akcji serii C,
100 000 akcji serii D,
1 100 000 akcji serii E,
27 700 akcji serii F.

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

1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

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

Nazwa jednostki zależnej	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2022	31.12.2021
Silver Lynx Games sp. z o. o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	77,01%	77,01%
Vision Edge Entertainment sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	90,00%	90,00%

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

Wszystkie spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

Jednostka dominująca wywiera ponadto znaczący wpływ na następujące jednostki stowarzyszone, które w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniane są metodą praw własności:

Nazwa jednostki stowarzyszonej	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.03.2022	31.12.2021
Asmodev S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,80%	22,80%
West Wind sp. z o. o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	25,00%	25,00%
Ultimate VR S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	21,70%	21,70%
Black Rose Projects S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	25,44%	25,44%
Ultimate Licensing Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	19,00%	19,00%

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

1.2. Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej

Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Silver Lynx Games sp. z o.o. prowadzi działalność wydawniczo-produkcyjną gier planszowych. Spółka przeprowadziła dwie udane zbiórki crowdfundingowe na portalu kickstarter.com – dla Hard West i Down to Hell, dostarczenie finalnych produktów jest zaplanowane na 2022 rok. Założeniem spółki jest pozyskiwanie zewnętrznych licencji dla gier planszowych a także przystosowanie gier Gaming Factory do produkcji planszowych.

Vision Edge Entertainment Sp. z o.o. to producent gier o wyższej jakości i wyższych budżetach niż pozostałe gry z portfolio Emitenta. Spółka pracuje nad projektami gier bardziej zaawansowanych technologicznie. Aktualnie w portfolio wydawcy znajdują się Dinos Reborn, Siege of Irdor, Dreamhouse: The Game oraz jeden niezapowiedziany produkt.

1.3. Wartość firmy

	31.03.2022	31.12.2021
Według kosztu	89	89
Skumulowana utrata wartości	-	-
RAZEM:	89	89

2. Przyjęte zasady rachunkowości

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

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

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek zależnych jest rok kalendarzowy.

2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Grupa prowadzi działalność („waluta funkcjonalna”). Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocie informacji dodatkowej wskazano inaczej). Polski nowy złoty (PLN) jest walutą funkcjonalną i walutą prezentacji Grupy. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność Grupa i jednostki wchodzące w jej skład, jest decyzją subiektywną. Jednostka dominująca monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Jednostki dominującej i jej jednostek podporządkowanych.

Transakcje w walutach obcych wykazuje się w księgach w wartości nominalnej, przeliczonej na złote polskie według kursu średniego NBP. W momencie realizacji różnice kursowe od należności i zobowiązań wykazywane są jako pozostałe przychody finansowe lub pozostałe koszty finansowe i w rachunku zysków i strat ujmowane są wynikowo.

Poszczególne pozycje aktywów i pasywów na koniec okresu sprawozdawczego, wyrażone w walutach innych niż polski złoty, wycenia się po kursie średnim NBP z ostatniego dnia okresu sprawozdawczego. Różnice kursowe wynikające z przeliczenia zagranicznych środków pieniężnych na koniec okresu sprawozdawczego uznaje się za przychody i koszty finansowe.

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki dominującej w dniu 26 maja 2022 roku.

2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, iż skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej Gaming Factory S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 31 marca 2022 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

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

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

2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Sporządzając skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za 3 miesiące 2022 roku Grupa stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2021, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2022 roku:

- Zmiany do MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć” – aktualizacja referencji do Założeń Konceptyjnych;
- Zmiany do MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe” – przychody z produktów wyprodukowanych w okresie przygotowywania rzeczowych aktywów trwałych do rozpoczęcia funkcjonowania;
- Zmiany do MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe” – wyjaśnienia nt. kosztów ujmowanych w analizie, czy umowa jest kontraktem rodzącym obciążenia;
- Roczny program poprawek 2018-2020 - poprawki zawierają wyjaśnienia oraz doprecyzowują wytyczne standardów w zakresie ujmowania oraz wyceny: MSSF 1 „Zastosowanie Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej po raz pierwszy”, MSSF 9 „Instrumenty finansowe”, MSR 41 „Rolnictwo” oraz do przykładów ilustrujących do MSSF 16 „Leasing”;
- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe” oraz zmiany do MSSF 17 (do stosowania po 1 stycznia 2023).

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

- Zmiany do MSR 1 oraz do Praktyczne Oświadczenia 2 do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej – „Ujawnienia w zakresie polityki rachunkowości”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 8 „Polityka rachunkowości. Zmiany w szacunkach i błędach rachunkowych: definicja szacunków rachunkowych”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 12 Podatek dochodowy „Aktywa i rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego wynikające z pojedynczej transakcji”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 31 marca 2022 roku i obejmuje okres 3 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2021 roku.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2021 roku do 31 marca 2021 roku.

2.6. Założenie kontynuacji działalności

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

3. Segmenty operacyjne

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

- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na platformy mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android,
- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na komputery typu PC oraz Mac.

Działalność ta została zaprezentowana w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym w ramach jednego segmentu operacyjnego, ponieważ:

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Grupę kapitałową,
- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,
- w związku z brakiem wydzielonych segmentów, tj. brakiem dostępności odrębnych informacji finansowych dla poszczególnych typów gier, decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiąganych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,
- Zarząd Jednostki dominującej z uwagi na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Grupy, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.

4. Informacje geograficzne

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

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

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

Produkty i usługi	01.01.2022-31.03.2022	01.01.2021-31.03.2021
Nintendo Switch	115	103
Steam	83	9
Usługi deweloperskie	30	109
Xbox	8	44
Razem	236	265

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Jednostka dominująca nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2022 Spółki i Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY.

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

Wykaz akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 29 kwietnia 2022 roku:

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

Wykaz akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 27 maja 2022 roku:

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

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

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 29 kwietnia 2022 roku:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 621 460	28,81%	1 621 460	28,81%
Kajetan Wojnicz	10 000	0,18%	10 000	0,18%
Jarosław Antonik	6 000	0,11%	6 000	0,11%
Tomasz Sobiecki	380	0,00%	380	0,00%
Bartosz Krusik	200	0,00%	200	0,00%

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 27 maja 2022 r.:

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 621 460	28,81%	1 621 460	28,81%
Kajetan Wojnicz	10 000	0,18%	10 000	0,18%
Jarosław Antonik	6 000	0,11%	6 000	0,11%
Tomasz Sobiecki	380	0,00%	380	0,00%
Bartosz Krusik	200	0,00%	200	0,00%

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

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

10. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca

W I kwartale 2022 roku Emitent lub jednostki od niego zależne nie udzielały poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji, dla którego łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca.

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

Nie wystąpiły. Po okresie sprawozdawczym Emitent rozwiązał za porozumieniem stron umowę produkcyjną dla gry We Are Legion: Rome z Titanite Games sp. z o.o.. W ramach porozumienia Gaming Factory S.A. otrzyma 600 tys. zł. płatne do 31 grudnia 2024 roku. 3 maja 2022 roku nastąpiła premiera gry Bakery Simulator w wersji na PC. Dotychczas gra sprzedała się w nakładzie blisko 10 tys. kopii, co pozwoli na zwrot około połowy kosztów produkcji i marketingu tego tytułu.

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

W perspektywie kolejnych kwartałów 2022 r. Emitent wskazuje następujące czynniki jako mogące mieć wpływ na spodziewane wyniki 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.

Zaktualizowany harmonogram premier gier przewidzianych na lata kolejne okresy 2022 roku

Harmonogram premier*

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Lp.	Gra	Planowana data wydania
1	Jousting VR	2022
2	ZooKeeper	2022
3	City Eye	2022
4	Electrician Simulator	2022
5	Woodzone	2022/2023
6	Mercyful Flames	2022/2023
7	Chains of Fury	2022/2023
8	Disturbing Forest	2022/2023
9	Anthology of fear	2022/2023
10	Lost Viking: Kingdom of Woman	2023
11	Lesson Learned	2023
12	Booze Master	2023
13	Knights & Outlaws	2023
14	Fat[EX] Courier Simulator	2023
15	Sailor Simulator	2023
16	Siege of Irdor (VEE)	2023
17	Human Farm	2023
18	Buried in Ice	2023
19	Pizza Simulator	2023
20	Celebrity Life	2023
21	Dinos Reborn (VEE)	2023
22	Dreamhouse: The Game (VEE)	2024

*Daty premier mają charakter orientacyjny, a konkretne daty wydania gier będą podawane do wiadomości publicznej, kiedy gra zostanie już ukończona.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

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

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

Komentarz do wyników za I kwartał 2022 roku

Strata netto w pierwszym kwartale br. wyniosła 115 tys. zł wobec zysku netto 49 tys. zł netto w roku 2021. Strata netto jest spowodowana rosnącymi nakładami na marketing i brakiem istotnych premier w I kwartale 2022 roku.

Premiery gier

W pierwszym kwartale 2022 roku miały miejsce premiery gry: Pangeon w wersji na PS4 (w dniu 7 stycznia 2022 roku, gra wcześniej była wydana na PC, Xbox, NS) oraz Ironsmith Medieval Simulator w wersji na PC (w dniu 9 marca 2022 roku). Ze względu na przesunięcia płatności platform sprzedażowych przychody z tych produkcji nie zostały odnotowane w I kwartale br., ale nie będą one stanowiły istotnego źródła przychodu w kolejnych kwartałach ze względu na niską sprzedaż.

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

Czynniki takie nie wystąpiły.

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

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

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

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

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

W I kwartale 2022 roku Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów.

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

W I kwartale 2022 roku Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych i prawnych lub innych aktywów.

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

W I kwartale 2022 roku Grupa nie tworzyła rezerw.

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

W I kwartale 2022 roku Grupa utworzyła rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego od kwoty przeszacowania wartości aktywów finansowych do wartości godziwej oraz od udziału we wroście aktywów netto spółek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

W I kwartale 2022 roku Grupa nie dokonywała istotnych transakcji nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W I kwartale 2022 roku zobowiązania takie nie wystąpiły.

24. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I kwartale 2022 roku nie występowały żadne sprawy sądowe.

25. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów

W I kwartale 2022 roku Grupa nie dokonywała korekty błędów poprzednich okresów.

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

W I kwartale 2022 roku nie wystąpiły istotne zmiany w sytuacji gospodarczej wpływające na prowadzoną przez Grupę działalność.

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

W I kwartale 2022 roku Grupa nie była stroną umów kredytów lub pożyczek.

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

Wartości szacunkowe	31.03.2022	31.12.2021
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
Odpisy aktualizujące zapasy	-	-
Odpisy aktualizujące należności	-	-
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 067	1 029
Rezerwy na przyszłe zobowiązania	-	-

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

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

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

W I kwartale 2022 roku Jednostka dominująca nie podejmowała decyzji o podziale wyniku za rok 2021.

31. Instrumenty finansowe

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Grupa, należą aktywa finansowe, takie jak należności z tytułu dostaw i usług, środki pieniężne i depozyty krótkoterminowe, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Grupa nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa posiadała na dzień 31.03.2022 roku i 31 grudnia 2021 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

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

31.1. Hierarchia wyceny wg wartości godziwej

Jednostka dominująca dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

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

Na dzień 31 marca 2022 roku i 31 grudnia 2021 roku Jednostka posiadała instrumenty finansowe wycenione w wartości godziwej przez inne całkowite dochody, w postaci akcji w spółkach notowanych na rynku Newconnect.

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

Wartość godziwa akcji posiadanych przez Grupę ustalana jest w oparciu o wycenę akcji na rynku NewConnect.

32. Informacja o transakcjach z jednostkami powiązаныmi

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

		Sprzedaż							
		Gaming Factory S.A.	Asmodev S.A.	Black Rose Project	West Wind	Silver Lynx Games Sp. z o.o.	Ultimate VR	Vision Edge Entertainment Sp. z o.o.	Ultimate Licensing Sp. z o.o.
Zakup	Gaming Factory S.A.		41	70			30		
	Asmodev S.A.								
	Black Rose Project S.A.						97		
	WestWindGames Sp. z o.o.								
	Silver Lynx Games Sp. z o.o.								
	Ultimate VR S.A.								
	Vision Edge Entertainment Sp. z o.o.								
	Ultimate Licensing Sp. z o.o.								

		Zobowiązanie							
		Gaming Factory S.A.	Asmodev S.A.	Black Rose Project	West Wind	Silver Lynx Games Sp. z o.o.	Ultimate VR	Vision Edge Entertainment Sp. z o.o.	Ultimate Licensing Sp. z o.o.
Należność	Gaming Factory S.A.								
	Asmodev S.A.								

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Black Rose Project S.A.								
WestWindGames Sp. z o.o.								
Silver Lynx Games Sp. z o.o.								
Ultimate VR S.A.			5					
Vision Edge Entertainment Sp. z o.o.								
Ultimate Licensing Sp. z o.o.								

Podmiot powiązany	Sprzedaż	Kupno
Mateusz Pastewka	0	0
Mateusz Adamkiewicz	0	0
Flash Investment Group sp. z o.o.(podmiot kontrolowany przez Mateusza Pastewkę)	0	0

Wynagrodzenie brutto członków Zarządu Jednostki dominującej wyniosło 20,1 tys. zł.
Wynagrodzenie brutto członków Rady Nadzorczej Jednostki dominującej wyniosło 0 tys. zł.

Jednostka dominująca wykazywała ponadto pożyczkę w kwocie 160 tys. zł udzieloną na rzecz spółki zależnej Silver Lynx Games sp. z o.o.

Wszystkie transakcje z podmiotami powiązanymi odbywały się na warunkach rynkowych.

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

Nie wystąpiły.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

III. Wybrane dane objaśniające

1. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 31.03.2022	Na dzień 31 grudnia 2021
półprodukty i produkcja w toku	8 739	7 789
produkty gotowe	1 540	1 573
RAZEM	10 279	9 362

Produkcja w toku obejmuje koszty związane z tworzeniem gier, które na dzień bilansowy nie zostały zakończone i wprowadzone do sprzedaży. Wycena w księgach oparta jest według kosztu wytworzenia, który obejmuje koszty pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem oraz uzasadnioną część kosztów pośrednio związanych z danym projektem. W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu, następuje przesięgowanie nakładów z Produkcji w toku na Produkty gotowe.

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

2. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Spółka	Stan na 01.01.2022	Zwiększenie w bieżącym okresie	Wynik finansowy na rzecz Grupy Kapitałowej	Odpis aktualizujący	Udział UG we wzroście AN na skutek zmian w KW	Wartość na dzień 31.03.2022
Asmodev S.A.	387	-	(12)	-	-	425
West Wind sp. z o. o.	243	-	(4)	-	108	93
Ultimate VR S.A.	303	-	(17)	-	1	318
Black Rose Project S.A.	5 290	-	58	-	-	5 174
Ultimate Licensing sp. z o.o .	60	-	(4)	-	-	64
RAZEM	6 284	-	20	-	109	6 074

3. Długoterminowe aktywa finansowe

Wyszczególnienie	Na dzień 31 marca 2022	Na dzień 31 grudnia 2021
Udziały i akcje	1 263	1 175
Udzielone pożyczki	-	-
RAZEM	1 263	1 175

Specyfikacja udziałów i akcji na dzień 31 marca 2022

Spółka	Ilość posiadanych udziałów/akcji	Udział w kapitale podstawowym	Wartość w cenie nabycia na dzień 31.03.2022	Wartość godziwa na dzień 31.03.2022	Kwota przeszacowania na dzień 31.03.2022
Drageus Games S.A.	201 150	9,88%	394	503	109
Punch Punk S.A.	251 500	4,52%	231	240	10
87 Avenue Games sp. z o.o.	11	9,91%	240	240	-
Rejected Games sp. z o. o.	7	7,00%	280	280	-
	-	-	1 144	1 263	119

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2022 do 31.03.2022	od 01.01.2021 do 31.03.2021	od 01.01.2022 do 31.03.2022	od 01.01.2021 do 31.03.2021
	PLN '000	PLN '000	EUR '000	EUR '000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	236	265	52	59
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(96)	(186)	(21)	(42)
EBITDA	(64)	(185)	(14)	(41)
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	(70)	193	(15)	43
Zysk (strata) netto	(70)	121	(15)	27
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(583)	(1 132)	(127)	(253)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(5 155)	(14 414)	(1 126)	(3 222)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto – razem	(5 738)	(15 546)	(1 254)	(3 475)
Liczba akcji	5 600 000	5 600 000	5 600 000	5 600 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	- 0,01	0,02	- 0,00	0,00
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	4,78	4,77	1,04	1,07
	Na dzień 31 marca 2022 PLN '000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN '000	Na dzień 31 marca 2022 EUR '000	Na dzień 31 grudnia 2021 EUR '000
Aktywa / Pasywa razem	27 417	27 228	5 961	5 900
Aktywa trwałe	7 863	7 673	1 710	1 663
Aktywa obrotowe	19 553	19 555	4 251	4 237
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	26 792	26 702	5 825	5 786
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	625	526	136	114
Zobowiązania długoterminowe	133	96	29	21
Zobowiązania krótkoterminowe	491	430	107	93

Powyższe dane finansowe za okres 3 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 31 marca 2022 r. – 4,6525 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 31 marca 2022 r. – 4,6472 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 31 marca 2021 r. – 4,5721 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	od 01.01.2022 do 31.03.2022	od 01.01.2021 do 31.03.2021
	PLN`000	PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>		
Przychody	236	265
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	236	265
Pozostałe przychody	0	0
Koszty działalności operacyjnej	332	451
Zmiana stanu produktów	648	590
Amortyzacja	32	1
Zużycie materiałów i energii	9	0
Usługi obce	797	913
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	139	99
Pozostałe koszty według rodzaju	3	27
Inne koszty operacyjne	0	0
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(96)	(186)
Przychody finansowe	6	608
Koszty finansowe	-	324
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	20	95
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(70)	193
Podatek dochodowy		72
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(70)	121
<i>Działalność zaniechana</i>		
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-
Zysk (strata) netto	(70)	121
Inne całkowite dochody		
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	89	(78)
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	17	(15)
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	109	392
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	21	75
Całkowite dochody ogółem	90	376
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej -zł)		
Zwykły	(0,01)	0,02
Rozwodniony	(0,01)	0,02

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2022	31 grudnia 2021
	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	7 863	7 673
Wartości niematerialne	441	468
Rzeczowe aktywa trwałe	61	61
Inwestycje w jednostkach powiązanych	4 600	4 600
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	1 499	1 370
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	1 263	1 175
Aktywa obrotowe	19 553	19 555
Zapasy	8 136	7 488
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	266	331
Należności z tytułu podatku dochodowego	61	61
Inwestycje w jednostkach powiązanych	161	159
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	5 778	11 516
Pozostałe aktywa	5 151	0
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	19 553	19 555
Aktywa razem	27 417	27 228

PASywa	Na dzień	Na dzień
	31 marca 2022	31 grudnia 2021
	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	26 792	26 702
Kapitał akcyjny	563	563
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	689	618
Zyski zatrzymane	7 304	7 286
- w tym zysk (strata) netto	-70	-184
Zobowiązanie długoterminowe	133	96
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	133	96
Zobowiązania krótkoterminowe	491	430
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	491	430
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	-
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	491	430
Zobowiązania razem	625	526
Pasywa razem	27 417	27 228

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2022 roku – 31.03.2022 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	563	18 236	618	7 286	26 702
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 236	618	7 286	26 702
Całkowite dochody:	-	-	72	18	90
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(70)	(70)
Inne całkowite dochody	-	-	72	88	160
Emisja akcji	-	-	-	-	-
Wycena programu motywacyjnego	-	-	-	-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	72	18	90
Stan na 31 marca 2022 roku	563	18 236	689	7 304	26 792

1 stycznia 2021 roku – 31.03.2021 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	560	18 236	1 353	7 825	27 973
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	560	18 236	1 353	7 825	27 973
Całkowite dochody:	-	-	(63)	439	376
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	121	121
Inne całkowite dochody	-	-	(63)	318	254
Emisja akcji	-	-	-	(14)	(14)
Wycena programu motywacyjnego	-	-	-	-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(63)	425	361
Stan na 31 marca 2021 roku	560	18 236	1 290	8 249	28 335

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	od 01.01.2022 do 31.03.2022	od 01.01.2021 do 31.03.2021
	PLN'000	PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	(70)	193
Korekty	(513)	(1 254)
Amortyzacja	32	1
Przychody z tytułu odsetek	(4)	(1)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	(608)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	(20)	(95)
Inne korekty	-	308
Zmiana stanu rezerw	-	(11)
Zmiana stanu zapasów	(648)	(752)
Zmiana stanu należności	65	139
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	61	(235)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(583)	(1 061)
Podatek dochodowy zapłacony	-	(72)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(583)	(1 132)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	3
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	-	718
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(5)	(534)
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	-	(4 450)
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	(150)
Inne wydatki inwestycyjne (lokaty)	(5 150)	(10 000)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	(5 155)	(14 414)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(5 738)	(15 546)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	11 516	18 126
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU -F +/- D), W TYM	5 778	2 580
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. IV raportu

Podczas sporządzania skróconego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 31 marca 2022 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym sprawozdaniu finansowym.

7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2022 roku nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W okresie od 1 stycznia do 31 marca 2022 roku nie dokonano istotnych zmian wielkości szacunkowych.

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

Zdaniem Zarządu Emitenta wszystkie istotne informacje objaśniające dotyczące Emitenta zostały przedstawione w części IV raportu oraz w wybranych informacjach objaśniających i informacji dodatkowej do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I kwartał 2022 roku.

.....
Mateusz Adamkiewicz
Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 27 maja 2022 roku.