



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

za III kwartał 2021 roku

Warszawa, dnia 26 listopada 2021 roku

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

Spis treści

I.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	4
1.	Wybrane dane finansowe	4
2.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	5
3.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej	6
4.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	7
5.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	9
II.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I kwartał 2021 roku	10
1.	Informacje ogólne o Spółce dominującej	10
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej	11
1.2.	Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej	11
1.3.	Wartość firmy	12
2.	Przyjęte zasady rachunkowości	12
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	12
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	13
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności	13
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów	13
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	14
2.6.	Założenie kontynuacji działalności	14
3.	Segmenty operacyjne	14
4.	Informacje geograficzne	15
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym	15
6.	Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych	15
7.	Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty kcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znaczących pakietów akcji emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego.	15
8.	Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób	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 kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe podlegało badaniu lub przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, raport kwartałny zawiera odpowiednio opinię o badanym kwartalnym skróconym sprawozdaniu finansowym lub raport z jego przeglądu.	17
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	19
17.	Kwotę i rodzaj pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, wynik netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wartość lub częstotliwość	19
18.	Informacje o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu odpisów z tego tytułu	19

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

I. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	9 miesięcy od 01.01.2021 do 30.09.2021	9 miesięcy od 01.01.2020 do 30.09.2020	9 miesięcy od 01.01.2021 do 30.09.2021	9 miesięcy od 01.01.2020 do 30.09.2020
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	1 097	1 953	241	440
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(521)	894	(114)	201
EBITDA	(462)	900	(101)	203
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	754	885	165	199
Zysk (strata) netto	577	809	127	182
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(3 903)	(2 755)	(856)	(620)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	2 483	4 569	545	1 029
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 512)	(1 468)	(332)	(330)
Przepływy pieniężne netto – razem	(2 932)	347	(643)	78
Liczba akcji	5 600 000	4 500 000	5 600 000	4 500 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,10	0,18	0,02	0,04
Wartość księgową na jedną akcję (w zł /EUR)	5,55	7,63	1,22	1,72
	Na dzień 30 września 2021 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000	Na dzień 30 września 2021 EUR'000	Na dzień 31 grudnia 2020 EUR'000
Aktywa / Pasywa razem	32 806	34 319	7 081	7 437
Aktywa trwałe	8 133	8 952	1 755	1 940
Aktywa obrotowe	24 673	25 367	5 326	5 497
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	30 605	31 613	6 606	6 850
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 734	2 222	374	481
Zobowiązania długoterminowe	1 048	1 262	226	274
Zobowiązania krótkoterminowe	686	959	148	208

Powyższe dane finansowe za okres 9 miesięcy 2021 i 2020 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 września 2021 r. – 4,6329 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2020 r. – 4,6148 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 30 września 2021 r. – 4,5585 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 września 2020 r. – 4,4420 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	9 miesięcy	9 miesięcy	III kwartał	III kwartał
	od 01.01.2021 do 30.09.2021	od 01.01.2020 do 30.09.2020	od 01.07.2021 do 30.09.2021	od 01.07.2020 do 30.09.2020
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Działalność kontynuowana				
Przychody	1 097	1 954	271	871
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 097	1 953	271	871
Pozostałe przychody	-	1	-	-
Koszty działalności operacyjnej	1 618	1 060	321	513
Zmiana stanu produktów	2 660	1 613	1 001	583
Amortyzacja	59	6	29	2
Zużycie materiałów i energii	5	32	5	14
Usługi obce	3 720	1 841	1 106	792
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	481	767	172	284
Pozostałe koszty według rodzaju	13	28	9	3
Pozostałe koszty operacyjne	-	-	-	0
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(521)	894	(49)	358
Przychody finansowe	1 370	102	760	1
Koszty finansowe	305	65	-	50
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	209	(47)	79	(8)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	754	885	789	302
Podatek dochodowy	176	75	122	32
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	577	809	668	269
Działalność zaniechana				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej		-		-
Zysk (strata) netto	577	809	668	269
przypadający na jednostkę dominującą	595	474	671	81
przypadający na udziały niedające kontroli	(18)	336	(3)	188
Inne całkowite dochody	(864)	(136)	(587)	(1 153)
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	(1 384)	(168)	(650)	(1 423)
Podatek odroczone od wyceny do wartości godziwej	(263)	(32)	(123)	270
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	317	-	(75)	-
Podatek odroczone od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	60	-	(14)	-
Całkowite dochody ogółem	(287)	673	81	(883)
Całkowite dochody ogółem	(287)	673	81	(883)
przypadające na jednostkę dominującą	(269)	337	84	(1 072)
przypadające na udziały niedające kontroli	(18)	336	(3)	188
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (zł)				
Zwykły	0,11	0,11	0,12	0,02
Rozwodniony	0,11	0,11	0,12	0,02

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień 30 września 2021 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000
Aktywa trwałe	8 133	8 952
Wartość firmy	89	89
Wartości niematerialne	496	-
Rzeczowe aktywa trwałe	44	12
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	6 074	5 733
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	1 430	3 118
Aktywa obrotowe	24 673	25 367
Zapasy	8 627	6 012
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	504	246
Należność z tytułu podatku dochodowego	-	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	15 534	18 466
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	9	644
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	24 673	25 367
Aktywa razem	32 806	34 319

PASywa	Na dzień 30 września 2021 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000
Razem kapitał własny	31 072	32 097
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	30 605	31 613
Kapitał akcyjny	560	560
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	232	1 353
Zyski zatrzymane	11 578	11 464
- w tym zysk (strata) netto	595	5 925
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	466	484
Zobowiązanie długoterminowe	1 048	1 262
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	1 048	1 262
Zobowiązania krótkoterminowe	686	960
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	658	730
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	28	230
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	686	960
Zobowiązania razem	1 734	2 222
Pasywa razem	32 806	34 319

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2021 roku – 30 września 2021 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	560	18 236	1 353	11 464	31 613	484	32 097
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	(167)	(167)	-	(167)
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	560	18 236	1 353	11 297	31 446	484	31 930
Całkowite dochody:	-	-	(1 121)	852	(269)	(18)	(287)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	595	595	(18)	577
Inne całkowite dochody	-	-	(1 121)	257	(864)	-	(864)
Emisja akcji	-	-	-	(14)	(14)	-	(14)
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 512)	(1 512)	-	(1 512)
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	955	955	-	955
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(1 121)	281	(841)	(18)	(858)
Stan na 30 września 2021 roku	560	18 236	232	11 578	30 605	466	31 072

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

1 stycznia 2020 roku 30 września 2020 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy	Kapitał wynikający ze zmiany proporcji udziałów nieudających kontrol	Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	Niezarejestrowa ny kapitał	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom nieudającym kontrol	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	450	5 429	(60)	1 928	-	4 718	12 916	109	13 025
Całkowite dochody:	-	-	-	-	-	474	474	336	809
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	-	-	474	474	336	809
Transakcje z właścicielami:	-	-	-	(136)	17 050	25	16 939	64	10 609
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-	65	65
Emisja akcji przez Jednostkę dominującą	-	-	-	-	17 050	-	17 050	-	17 050
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	-	-	1 557	1 557	-	1 557
Wycena aktywów finansowych do wartości godziwej	-	-	-	(136)	-	-	(136)	-	(136)
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-	(1 530)	(1 530)	-	(1 530)
Korekty błędów w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	(2)	(2)	(1)	(3)
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	2 900	-	-	-	(2 900)	-	-	-
Stan na 30 września 2020 roku	450	8 329	(60)	1 791	17 050	2 316	29 878	509	30 387

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

5. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	9 miesięcy	9 miesięcy	III kwartał	III kwartał
	od	od	od	od
	01.01.2021 do 30.09.2021	01.01.2020 do 30.09.2020	01.07.2021 do 30.09.2021	01.07.2020 do 30.09.2020
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	754	885	789	302
Korekty	(4 016)	(474)	(1 458)	(1 448)
Amortyzacja	59	6	29	2
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	3	(2)	2
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		62	-	101
Zmiana stanu rezerw	(1 369)	-	(762)	47
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	(214)	(590)	(214)	-
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	(209)	47	(79)	8
Zmiana stanu zapasów	303	(1 775)	-	-
Zmiana stanu należności	(2 777)	(381)	(1 001)	(805)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(298)	(388)	298	(538)
Inne korekty	490	3	271	(265)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(3 262)	(2 130)	(669)	(1 146)
Podatek dochodowy zapłacony	(641)	(624)	(403)	(469)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(3 903)	(2 755)	(1 072)	(1 615)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	3	-	-	-
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	718	4 739	-	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	2 579	4 739	2 579	3 303
Dywidendy i udziały w zyskach		-	-	-
Inne wpływy inwestycyjne		110	-	(101)
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych		39	-	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	(588)	-	(24)	(25)
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(228)	240	-	(15)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	2 483	4 569	2 555	3 163
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
Spłata kredytów bankowych i pożyczek zaciągniętych	-	3	-	-
Wypłata dywidendy	(1 512)	1 530	-	-
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	-	65	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 512)	(1 468)	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(2 932)	347	1 483	1 548
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH	(2 932)	347	1 483	1 548
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	18 466	2 545	14 051	1 344
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	15 534	2 892	15 534	2 892
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2021 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 III kwartał 2021 roku

1. Informacje ogólne o Spółce dominującej

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

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

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

Jednostka dominująca posiada numer NIP 5272829488 oraz symbol REGON 368897485.

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

Na dzień 30 września 2021 roku, skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej był następujący:

▪ Zarząd:

Mateusz Adamkiewicz - Prezes Zarządu,
Łukasz Bajno - Wiceprezes Zarządu.

▪ Rada Nadzorcza:

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

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

Według stanu na dzień 30 września 2021 roku struktura akcjonariatu Jednostki dominującej była następująca:

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

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	1 596 460	28,51%	1 596 460	28,51%
Mateusz Pastewka	1 568 201	28,00%	1 568 201	28,00%
Pozostali	2 435 339	43,49%	2 435 339	43,49%
RAZEM:	5 600 000	100,00%	5 600 000	100,00%

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

Wartość kapitału zakładowego na dzień publikacji niniejszego raportu wynosi 560 000 zł. Kapitał akcyjny Emitenta dzielił się na 5 600 000 akcji o wartości 0,1 zł każda, następujących serii:

- 1 000 000 akcji serii A,
- 3 000 000 akcji serii B,
- 400 000 akcji serii C,
- 100 000 akcji serii D,
- 1 100 000 akcji serii E.

Powyższe akcje zostały dopuszczone i wprowadzone do obrotu giełdowego na rynku równoległym GPW.

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	
			30.09.2021	31.12.2020
Silver Lynx Games sp. z o. o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	77,01%	77,01%
Vision Edge Entertainment sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	90,00%	90,00%

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

Wszystkie spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

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

Nazwa jednostki stowarzyszonej	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2021	31.12.2020
Asmodev S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,80%	22,80%
West Wind sp. z o. o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	25,00%	25,00%
Ultimate VR sp. z o. o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	23,00%	45,00%
Black Rose Projects S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	27,55%	36,50%
Ultimate Licensing Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	19,00%	-

W okresie 3 kwartału 2021 roku nie zaszły zmiany 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.

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 III kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

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

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

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

1.3. Wartość firmy

	30.09.2021	31.12.2020
Według kosztu	89	89
Skumulowana utrata wartości	-	-
RAZEM:	89	89

2. Przyjęte zasady rachunkowości

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

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

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek zależnych jest rok kalendarzowy.

2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

Pozycje zawarte w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wycenia się w walucie podstawowego środowiska gospodarczego, w którym Grupa prowadzi działalność („waluta funkcjonalna”). Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocy 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 III kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki dominującej w dniu 26 listopada 2021 roku.

2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, iż skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej Gaming Factory S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 września 2021 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

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

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

2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Sporządzając skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za 9 miesięcy 2021 roku Grupa stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2020, 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 2021 roku:

- Zmiany do MSSF 9, MSR 39 i MSSF 7, MSSF 4 oraz MSSF 16 „*Reforma IBOR – faza II*”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się od 1 stycznia 2021 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 4 „*Umowy ubezpieczeniowe – odroczenie MSSF 9*”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2021 roku lub po tej dacie,
- Propozycja zmian do MSSF 16 „*Leasing- zmiany wynikające z umów leasingu w związku z COVID-19*”, zatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 kwietnia 2021 roku lub po tej dacie.

W ocenie Zarządu Jednostki dominującej wdrożenie nowych standardów, nie ma istotnego wpływu na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za 9 miesięcy 2021 roku na dzień jego sporządzenia.

Grupa nie skorzystała z możliwości wcześniejszego zastosowania standardów i zmian do standardów zatwierdzonych przez Unię Europejską, które można zastosować dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2021 roku:

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

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

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 2020 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

- Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych – klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 1 oraz do Praktyczne Rozwiązania 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”, niezatwierdzony w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”, niezatwierdzony w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie.

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

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

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 września 2021 roku i obejmuje okres 9 miesięcy.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2020 roku.

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów, sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2020 roku do 30 września 2020 roku.

2.6. Założenie kontynuacji działalności

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

3. Segmenty operacyjne

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

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

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

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Grupę kapitałową,
- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,
- w związku z brakiem wydzielonych segmentów, tj. brakiem dostępności odrębnych informacji finansowych dla poszczególnych typów gier, decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiąganych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

- 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 Jednostki dominującej

Produkty i usługi	01.01.2021-30.09.2021	01.01.2020-30.09.2020
Nintendo Switch	304 599,41	521 821,57
Steam	504 869,14	23 995,97
Usługi deweloperskie	744 305,93	346 000,00
Xbox	128 292,98	
Razem	1 682 067,46	891 817,54

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

Jednostka dominująca nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2021 Spółki i Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY.

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

Wykaz akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 24 września 2021 roku oraz na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 26 listopada 201 roku:

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

W dniu 22 lipca 2021 roku Pan Mateusz Adamkiewicz podpisał aneks z Trigon Dom Maklerski S.A. - firmą inwestycyjną, przedłużający trwanie umowy o ograniczeniu rozporządzania akcjami spółki Gaming Factory SA zawartej 20.01.2020 roku [lock up], co oznacza, że zobowiązał się wobec firmy inwestycyjnej do ustanowienia blokady w celu niezbywania posiadanych przez siebie 1.588.460 akcji Spółki do dnia przypadającego na dzień upływu terminu 2 lat od daty pierwszego notowania Akcji na GPW, czyli do 23.07.2022 r.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

W dniu 23 lipca 2021 roku Pan Mateusz Pastewka podpisał w dniu 23 lipca 2021 r. aneks z Trigon Dom Maklerski S.A. - firmą inwestycyjną przedłużający trwanie umowy o ograniczeniu rozporządzania akcjami spółki Gaming Factory SA zawartej 20.01.2020 roku [lock up], co oznacza, że zobowiązał się wobec Firmy Inwestycyjnej do ustanowienia blokady, w celu niezbywania posiadanych przez siebie 1 568 201 akcji Spółki do dnia przypadającego na dzień upływu terminu 2 lat od daty pierwszego notowania Akcji na GPW, czyli do 23.07.2022r.

W dniu 12 października 2021 roku Pan Mateusz Adamkiewicz objął 21 000 akcji F Spółki w ramach realizacji Programu Motywacyjnego za rok 2020. Na dzień publikacji niniejszego raportu zmiana związana z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki o akcje zwykłe na okaziciela serii F jest przedmiotem rejestracji w Krajowym Rejestrze Sądowym.

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 24 września 2021 roku na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. 26 listopada 2021 r.:

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

W dniu 12 października 2021 roku Pan Mateusz Adamkiewicz objął 21 000 akcji F Spółki w ramach realizacji Programu Motywacyjnego za rok 2020. Na dzień publikacji niniejszego raportu zmiana związana z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki o akcje zwykłe na okaziciela serii F jest przedmiotem rejestracji w Krajowym Rejestrze Sądowym.

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 III kwartale 2021 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

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

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

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

Nie wystąpiły.

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

W perspektywie kolejnych kwartałów 2021 roku Emitent wskazuje następujące czynniki jako mogące mieć wpływ na spodziewane wyniki co najmniej kolejnego kwartału:

Czynniki zewnętrzne:

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

- znaczna zmienność kursu dolara amerykańskiego, w której to walucie Grupa osiąga znaczącą część przychodów ze sprzedaży,
- rosnąca liczba konkurencyjnych gier w podobnym gatunku,
- wzrost zainteresowania grami podczas pandemii koronawirusa.

Czynniki wewnętrzne:

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

Zaktualizowany harmonogram premier gier przewidzianych na rok 2022

Poniżej Spółka prezentuje harmonogram gier planowanych do produkcji i wydania. Dаты premier mają charakter orientacyjny, a konkretne daty wydania gier będą podawane do wiadomości publicznej, kiedy gra zostanie już ukończona. Emitent pełni w prowadzonych projektach rolę wydawcy lub współwydawcy, zatem jest zależny od terminowego dostarczenia finalnej gry przez jej producenta.

Bakery Simulator*	1Q 2022
Ironsmith Medieval Simulator	1H 2022
ZooKeeper	1H 2022
Woodzone	1H 2022
Jousting VR	1H 2022
City Eye	1H 2022
Mercyful Flames	1H 2022
Electrician Simulator	1H 2022
Lost Viking: Kingdom of Woman	2022
Lesson Learned	2022
Disturbing Forest	2022
Anthology of fear	2022
Fat[EX] Courier Simulator	2022
Sailor Simulator	2022
Chains of Fury	2022
Knights & Outlaws	2022
Booze Master	2022
Siege of Irdor	2022
Human Farm	2022
Buried in Ice	2022
Dreamhouse: The Game (VEE)	2022/2023
Celebrity Life	2022/2023
Pizza Simulator	2022/2023
We Are Legion: Rome	2022/2023
Dinos Reborn (VEE)	2022/2023

*Z uwagi na brak możliwości znalezienia korzystnego terminu premiery oraz chęci dopracowania gry Bakery Simulator, Emitent wraz z producentem Live Motion Games S.A. oraz współwydawcą Ultimate Games S.A. podjęli wspólną decyzję o przesunięciu premiery gry na I kwartał 2022 roku.

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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

Zysk netto w III kwartale 2021 roku wyniósł 668 tys. zł. Wobec 269 tys. zł w analogicznym kwartale ubiegłego roku, natomiast po 9 miesiącach 2021 roku zysk netto wynosi 577 tys. zł wobec 809 tys. zł w 2020 roku. Spadek zysku netto wynika ze znaczącego poszerzenia zespołu własnego Emitenta, działalności na większą skalę oraz z ponoszonych kosztów marketingowych. Zdaniem Zarządu Emitenta poczynione inwestycje powinny przynieść korzyści finansowe w kolejnych kwartałach, gdy zostaną zaprezentowane kolejne produkcje.

Premiery gier

2 lipca br. premierę w wersji Nintendo Switch oraz PC miała gra Foodtruck Arena. Projekt nie spotkał się z zainteresowaniem graczy i dotychczas sprzedał się w ilości nieprzekraczającej 1000 kopii.

1 września br. premierę miała gra WW2: Bunker Simulator, dla której Emitent pełni rolę współwydawcy. Gra dotychczas sprzedała się w liczbie około 4000 kopii.

18 października br. premierę na PC miała gra Farming Life. Gaming Factory S.A. wraz z Ultimate Games S.A. jest jej współwydawcą, gra sprzedała się dotychczas w liczbie około 3000 kopii.

Po otrzymaniu finalnych, zaktualizowanych wersji Castle Flipper oraz Farming Life, Emitent rozpocznie portowanie wyżej wymienionych gier na konsole Nintendo Switch w przypadku Farming Life, a w przypadku Castle Flipper na konsole NS, PS4 oraz Xbox. W ocenie Zarządu Emitenta te działania pozwolą na znaczący wzrost zysku z licencji Castle Flipper, zaś w przypadku Farming Life gra powinna liczyć na większe zainteresowanie na konsoli NS niż w wersji PC ze względu na inny profil gracza.

Realizacja Programu Motywacyjnego za rok 2020

W dniu 23 września 2021 roku, zgodnie z § 6a ust. 1 lit. f ppkt. iv Statutu Spółki w związku z uchwałą nr 8 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z 15 października 2020 r. w sprawie zmiany Statutu Spółki polegającej na upoważnieniu Zarządu do podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego z możliwością wyłączenia w całości lub w części prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz zgodnie z §4 ust. 2 pkt. 1 i 2 Regulaminu Programu Motywacyjnego, po analizie danych korporacyjnych oraz ocenie realizacji celów Programu Motywacyjnego za rok 2020 przez uczestników Programu, Rada Nadzorcza Spółki:

- a)justaliła łączną liczbę akcji przydzielanych do zaoferowania poszczególnym osobom uprawnionym w ramach realizacji Programu Motywacyjnego za 2020 rok na 27.700 akcji,
- b)pozytywnie zaopiniowała projekt uchwały Zarządu w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego,
- c)wyraziła zgodę na wyłączenie w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w odniesieniu do 27.700 akcji, które zostaną wydane w ramach kapitału docelowego.

W związku z powyższym akcje serii F zostały zaoferowane wyłącznie uczestnikom Programu wskazanym w sporządzonej przez Zarząd i zatwierdzonej przez Radę Nadzorczą liście uczestników Programu uprawnionych do objęcia akcji za rok 2020. Umowy objęcia akcji serii F zostaną zawarte do dnia 31 grudnia 2021 roku. Docelowo akcje serii F zostaną wprowadzone na rynek regulowany Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

W dniu 30 września 2021 roku, w celu realizacji postanowień ww. Programu, Zarząd Spółki uchwalił podwyższenie kapitału zakładowego Spółki o kwotę 2.770,00 zł tj. z kwoty 560.000,00 zł do kwoty 562.770 zł poprzez emisję 27.700 akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł, które stanowią jedną z transz podwyższenia w ramach kapitału docelowego, niewyczerpującego całej kwoty kapitału docelowego.

Inne wydarzenia III kwartału 2021 roku

W omawianym okresie Emitent sprzedał wszystkie posiadane akcje Art Games Studio S.A., tj. 630 333 sztuk. Decyzja została podjęta w związku z korzystną wyceną rynkową posiadanych akcji i w związku z brakiem współpracy między spółkami, poza WW2: Bunker Simulator. Środki pozyskane w ramach sprzedaży stanowią istotną pozycję w przychodach za III kwartał 2021 roku i zostaną przeznaczone na rozwój projektów własnych oraz marketing.

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

Czynniki takie nie wystąpiły.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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 III kwartale 2021 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

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

W III kwartale 2021 roku Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów.

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

W III kwartale 2021 roku Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych i prawnych lub innych aktywów.

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

W III kwartale 2021 roku Grupa nie tworzyła rezerw.

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

Grupa utworzyła rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego od kwoty przeszacowania wartości aktywów finansowych do wartości godziwej, której wartość na dzień 30 września 2021 roku wyniosła 1 048 tys. zł.

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

W III kwartale 2021 roku Grupa nie dokonywała istotnych transakcji nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W III kwartale 2021 roku zobowiązania takie nie wystąpiły.

24. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W III kwartale 2021 roku nie występowały żadne sprawy sądowe.

25. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów

W III kwartale 2021 roku Grupa nie dokonywała korekty błędów poprzednich okresów.

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

W III kwartale 2021 roku nie wystąpiły istotne zmiany w sytuacji gospodarczej wpływające na prowadzoną przez Grupę działalność.

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

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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	30.09.2021	31.12.2020
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
Odpisy aktualizujące zapasy	-	-
Odpisy aktualizujące należności	-	-
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 048	1 262
Rezerwy na przyszłe zobowiązania	-	-

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

W III kwartale 2021 roku spółki Grupy Kapitałowej nie emitowały, nie dokonywały wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

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

Walne Zgromadzenie Jednostki dominującej podjęło w dniu 5 maja 2021 roku uchwałę w sprawie przeznaczenia części zysku za rok 2020 w kwocie 1 512 tys. zł na dywidendę dla akcjonariuszy Gaming Factory S.A. Kwota dywidendy ustalona została na 0,27 zł na każdą akcję. Dywidenda została wypłacona w dniu 24 maja 2021 roku.

31. Instrumenty finansowe

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

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

Grupa nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa posiadała na dzień 30 września 2021 roku i 31 grudnia 2020 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 postępując się następującą hierarchią:

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

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

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

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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.		83	30			150	6	
	Asmodev S.A.								
	Black Rose Project S.A.	48	14						
	WestWindGames Sp. z o.o.	18							
	Silver Lynx Games Sp. z o.o.								
	Ultimate VR Sp. z o.o.			160					
	Vision Edge Entertainment Sp. z o.o.	585							
	Ultimate Licensing Sp. z o.o.								

Podmiot powiązany	Sprzedaż	Kupno
Mateusz Pastewka	-	-
Mateusz Adamkiewicz	-	-
Flash Investment Group sp. z o.o.(podmiot kontrolowany przez Mateusza Pastewkę)	219 000	44 000

Wynagrodzenie brutto członków Zarządu Jednostki dominującej wyniosło 81 tys. zł.
Wynagrodzenie brutto członków Rady Nadzorczej Jednostki dominującej wyniosło 12 tys. zł.

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 III kwartał 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

III. Wybrane dane objaśniające

1. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 30 września 2021	Na dzień 31 grudnia 2020
półprodukty i produkcja w toku	7 358	5 292
produkty gotowe	1 269	720
RAZEM	8 627	6 012

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

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

2. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Spółka	Stan na 01.01.2021	Zwiększenie w bieżącym okresie	Wynik finansowy na rzecz Grupy Kapitałowej	Odpis aktualizujący	Udział UG we wzroście AN na skutek zmian w KW	Wartość na dzień 30.09.2021
Asmodev S.A.	140	-	(14)	-	299	425
West Wind sp. z o. o.	322	78	(4)	(303)	-	93
Ultimate VR sp. z o. o.	307	(110)	29	-	92	318
Black Rose Project S.A.	4 964	-	210	-	-	5 174
Ultimate Licensing sp. z o.o .	-	150	(12)	-	(74)	64
RAZEM	5 733	118	209	(303)	317	6 074

3. Aktywa finansowe

Wyszczególnienie	Na dzień 30 września 2021	Na dzień 31 grudnia 2020
Udziały i akcje	1 430	3 118
Udzielone pożyczki	-	-
RAZEM	1 430	3 118

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

Specyfikacja udziałów i akcji na dzień 30 września 2021 roku

Spółka	Ilość posiadanych udziałów/akcji	Udział w kapitale podstawowym	Wartość w cenie nabycia na dzień 30.09.2021	Wartość godziwa na dzień 30.09.2021	Kwota przeszacowania na dzień 30.09.2021
Art Games Studio S.A.	-	0,00%	-	-	-
Drageus Games S.A.	201 150	9,88%	394	523	129
Punch Punk S.A.	251 500	4,52%	231	387	157
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	1 430	286

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	9 miesięcy od 01.01.2021 do 30.09.2021	9 miesięcy od 01.01.2020 do 30.09.2020	9 miesięcy od 01.01.2021 do 30.09.2021	9 miesięcy od 01.01.2020 do 30.09.2020
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	1 682	892	369	201
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(363)	87	(80)	20
EBITDA	(304)	88	(67)	20
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	915	82	201	18
Zysk (strata) netto	739	48	162	11
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 541)	(2 937)	(558)	(661)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(1 967)	4 526	(431)	1 019
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 512)	(1 530)	(332)	(344)
Przepływy pieniężne netto – razem	(6 020)	60	(1 321)	13
Liczba akcji	5 600 000	4 500 000	5 600 000	4 500 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,13	0,01	0,03	0,00
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	4,84	6,22	1,04	1,40
	Na dzień 30 września 2021 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN`000	Na dzień 30 września 2021 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2020 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	27 607	33 429	5 959	7 244
Aktywa trwałe	7 730	8 549	1 669	1 853
Aktywa obrotowe	19 876	24 880	4 290	5 391
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	27 109	27 973	5 851	6 062
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	497	5 456	107	1 182
Zobowiązania długoterminowe	115	329	25	71
Zobowiązania krótkoterminowe	383	5 127	83	1 111

Powyższe dane finansowe za okres 9 miesięcy 2021 i 2020 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 września 2021 r. – 4,6329 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2020 r. – 4,6148 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 30 września 2021 r. – 4,5585 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 września 2020 r. – 4,4420 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	9 miesięcy od 01.01.2021 do 30.09.2021 PLN`000	9 miesięcy od 01.01.2020 do 30.09.2020 PLN`000	III kwartał od 01.01.2021 do 30.09.2021 PLN`000	III kwartał od 01.01.2020 do 30.09.2020 PLN`000
Działalność kontynuowana				
Przychody	1 682	893	856	155
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 682	892	856	155
Pozostałe przychody	0	1	0	-
Koszty działalności operacyjnej	2 045	806	886	199
Zmiana stanu produktów	1 395	(1 586)	210	(635)
Amortyzacja	59	1	29	1
Zużycie materiałów i energii	3	-	3	-
Usługi obce	2 989	2 011	922	705
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	377	341	134	118
Pozostałe koszty według rodzaju	12	39	9	10
Inne koszty operacyjne	0	-	0	-
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(363)	87	(29)	(45)
Przychody finansowe	1 373	105	763	1
Koszty finansowe	304	63	()	48
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	209	(47)	79	(8)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	915	82	813	(99)
Podatek dochodowy	176	34	122	13
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	739	48	692	(112)
Działalność zaniechana				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	739	48	692	(112)
Inne całkowite dochody	(864)	(136)	(587)	(1 153)
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	(1384)	(168)	(650)	(1 423)
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	(263)	32	(123)	270
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	317	-	(75)	-
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	60	-	(14)	-
Całkowite dochody ogółem	(125)	(89)	105	(1 265)
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej -zł)				
Zwykły	0,13	0,01	0,12	(0,02)
Rozwodniony	0,13	0,01	0,12	(0,02)

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień
	30 września 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	7 730	8 549
Wartości niematerialne	496	-
Rzeczowe aktywa trwałe	44	12
Inwestycje w jednostkach powiązanych	4 600	4 600
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	1 161	819
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	1 430	3 118
Aktywa obrotowe	19 876	24 880
Zapasy	7 070	5 720
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	543	237
Należności z tytułu podatku dochodowego	-	-
Inwestycje w jednostkach powiązanych	158	155
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	-	52
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	12 106	18 126
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	-	589
Pozostałe aktywa	-	-
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	19 876	24 880
Aktywa razem	27 607	33 429

PASywa	Na dzień	Na dzień
	30 września 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	27 109	27 973
Kapitał akcyjny	560	560
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	232	1 353
Zyski zatrzymane	8 082	7 825
- w tym zysk (strata) netto	739	2 034
Zobowiązanie długoterminowe	115	329
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	115	329
Zobowiązania krótkoterminowe	383	5 127
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	355	4 898
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	28	230
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	383	5 127
Zobowiązania razem	497	5 456
Pasywa razem	27 607	33 429

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2021 roku – 30 września 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	-	-	-	(167)	(167)
Stan na 1 stycznia 2020 roku po korektach błędów lat poprzednich	560	18 236	1 353	7 657	27 806
Całkowite dochody:	-	-	(1 121)	996	(125)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	739	739
Inne całkowite dochody	-	-	(1 121)	257	(864)
Emisja akcji	-	-	-	(14)	(14)
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 512)	(1 512)
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	955	955
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(1 121)	424	(697)
Stan na 30 września 2021 roku	560	18 236	232	8 082	27 109

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	Niezarejestrowany kapitał	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	450	5 429	1 928	-	4 502	12 308
Całkowite dochody:	-	-	-	-	48	48
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	-	48	48
Transakcje z właścicielami:	-	-	(136)	17 050	27	10 547
Wycena aktywów finansowych do wartości godziwej	-	-	(136)	-	-	(136)
Emisja akcji	-	-	-	17 050	-	17 050
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	(1 530)	(1 530)
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	-	1 557	1 557
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	2 900	-	-	(2 900)	-
Stan na 30 września 2020 roku	450	8 329	1 791	17 050	1 677	29 297

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	9 miesięcy	9 miesięcy	III kwartał	III kwartał
	od 01.01.2021 do 30.09.2021 PLN'000	od 01.01.2020 do 30.09.2020 PLN'000	od 01.01.2021 do 30.09.2021 PLN'000	od 01.01.2020 do 30.09.2020 PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	915	82	813	99
Korekty	(2 816)	(434)	(956)	(1 117)
Amortyzacja	59	1	29	0
Odsetki i udziały w zyskach -dywidendy)	(2)	(4)	(2)	(1)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		62	-	101
Zmiana stanu rezerw	(1 369)	(9)	(762)	47
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	(209)	(530)	(79)	8
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	303	47	-	-
Inne korekty	(214)	-	(214)	(9)
Zmiana stanu zapasów	(1 512)	(1 748)	(210)	(857)
Zmiana stanu należności	131	347	407	(80)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(1)	(575)	(126)	(326)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(1 901)	(2 329)	(143)	(1 216)
Podatek dochodowy zapłacony	(641)	(608)	(403)	(466)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 541)	(2 937)	(546)	(1 683)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	3	-	-	-
Otrzymane dywidendy	-	-	-	(101)
Splata pożyczek udzielonych pozostałym jednostkom	-	40	-	40
Odsetki	-	1	-	-
Zbycie udziałów w jednostkach pozostałych	2 579	4 739	2 579	3 303
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	718	-	-	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(588)	13	(24)	(9)
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	-	-	-	-
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	(4 450)	-	-	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	(228)	-	-	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	-	240	-	(15)
Inne wydatki inwestycyjne (lokaty)	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(1 967)	4 526	2 555	3 219
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
Wypłata dywidendy	(1 512)	1 530	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 512)	(1 530)	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(6 020)	60	2 009	1 536
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	(6 020)	60	2 009	1 536
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	18 126	2 365	10 097	888
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU - F +/- D), W TYM	12 106	2 425	12 106	2 425
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. IV raportu

Podczas sporządzania skróconego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 września 2021 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym sprawozdaniu finansowym.

7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2021 roku nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2021 roku nie dokonano istotnych zmian wielkości szacunkowych.

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

Zdaniem Zarządu Emitenta wszystkie istotne informacje objaśniające dotyczące Emitenta zostały przedstawione w części IV raportu oraz w wybranych informacjach objaśniających i informacji dodatkowej do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za III kwartał 2021 roku.

.....
Mateusz Adamkiewicz
Prezes Zarządu

.....
Łukasz Bajno
Wiceprezes Zarządu

Warszawa, dnia 26 listopada 2021 roku.