

**SKONSOLIDOWANY RAPORT
ZA III KWARTAŁ 2020 ROKU
GRUPY KAPITAŁOWEJ
GAMING FACTORY S.A.**

Warszawa, dnia 30 listopada 2020 roku

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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	5
2.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	6
3.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej	7
4.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym.....	8
5.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	10
II.	Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za III kwartał 2020 roku	11
1.	Informacje ogólne o Spółce dominującej	11
1.1.	Informacje o Grupie Kapitałowej	12
1.2.	Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej	12
1.3.	Wartość firmy	14
2.	Przyjęte zasady rachunkowości	14
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	14
2.2.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	14
2.3.	Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności.....	14
2.4.	Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów	15
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	15
2.6.	Założenie kontynuacji działalności	15
3.	Segmenty operacyjne	15
4.	Informacje geograficzne	16
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym.....	16
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	16
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 kwartalnego;	16
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 kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób.....	17
9.	Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	18
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 stanowi równowartość co najmniej 10 % kapitałów własnych emitenta	18
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	18
12.	Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	18
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	20
14.	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	20
15.	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	21
16.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym.....	21
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.....	21
18.	Informacje o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu odpisów z tego tytułu	21

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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	21
20. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw	21
21. Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego	22
22. Informacje o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	22
23. Informacje o istotnym zobowiązaniu z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych.....	22
24. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych.....	22
25. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów.....	22
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)	22
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.....	22
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	22
29. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych.....	22
30. Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje	23
31. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny	23
32. Instrumenty finansowe	23
32.1. Hierarchia wyceny wg wartości godziwej.....	23
32.2. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia.....	23
33. Informacja o transakcjach z jednostkami powiązаныmi	23
34. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	24
III. Wybrane dane objaśniające	25
1. Zapasy	25
2. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	25
3. Aktywa finansowe	25
IV. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe GAMING FACTORY S.A.	27
1. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	27
2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	29
3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	30
4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	31
5. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. IV raportu	32
6. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	32
7. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych.....	32
8. Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego GAMING FACTORY S.A.	32

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Szanowni Akcjonariusze,

Za nami trzy pracowite kwartały 2020 roku, podczas których Spółka zdołała przeprowadzić udaną pierwszą emisję publiczną akcji, zadebiutować na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („IPO”), wydać pierwsze gry z portfolio własnych produktów oraz wykonać kilkadziesiąt zewnętrznych portów na konsole. Pozyskaliśmy wiele nowych, ciekawych projektów, podjęliśmy współpracę ze zdolnymi programistami i cały czas poszerzamy naszą społeczność graczy. Aktualnie na nasze gry, prezentowane w sklepie Steam czeka już ponad 470 000 osób.

Nie wszystko idzie jednak po naszej myśli, otrzymujemy ze strony Akcjonariuszy wiele zapytań o termin ujednolicenia notowań akcji i praw do akcji („PDA”). Niezbędnym do tego pierwszym krokiem jest rejestracja emisji akcji serii E przez Sąd Rejonowy w Warszawie („KRS”), który pracuje w „trybie pandemicznym”. Spółka na bieżąco monitoruje sprawę i wysyła do KRS oficjalne monity za pośrednictwem kancelarii prawnej. Gdy tylko nasza sprawa zostanie pozytywnie rozpatrzona Spółka powiadomi o tym stosownym raportem bieżącym i niezwłocznie rozpocznie pozostałe procedury związane z dopuszczeniem akcji serii E do obrotu.

Kolejną sprawą są premiery gier wydawnictwa Gaming Factory S.A. Spółka na swojej stronie internetowej prowadzi harmonogram premier planowanych tytułów. Zamieszczone w harmonogramie daty premier są orientacyjne i aktualizowane raz na kwartał, a konkretne daty wydania poszczególnych gier są przekazywane do wiadomości publicznej raportem bieżącym za pośrednictwem ESPI.

Kilka premier gier, które miały odbyć się w tym roku zostaną przełożone na pierwszy i drugi kwartał 2021 roku. Chodzi między innymi o tytuły: „Bakery Simulator”, „Castle Flipper” czy „Ironsmith Medieval Simulator”. Decyzja o tym przeniesieniu została podjęta wspólnie z zespołami produkcyjnymi, testerskimi i współwydawcą Ultimate Games S.A.

Premiery zostały przesunięte ze względu na konieczność dopracowania gier. Pracując kilkadziesiąt miesięcy nad projektem, na który czeka kilkadziesiąt tysięcy osób nie możemy pozwolić sobie na wydanie produktu, który zawiera błędy wpływające na oceny graczy, a finalnie na sprzedaż i przychody Spółki. Historia branży gamingowej pokazuje, że warto przełożyć o pewien czas premierę gry, aby wydać produkt jak najlepszej jakości, który spełni oczekiwania graczy, a co za tym idzie ma większe szanse na sukces komercyjny. Nie jest to sytuacja nadzwyczajna – nawet najwięksi potentaci branży wielokrotnie przekładają premiery swoich tytułów.

Zgodnie z zapowiedzianą podczas IPO strategią, obecnie Spółka koncentruje się na projektach plasowanych w wyższym segmencie rynkowym, o znacząco wyższych budżetach niż dotychczas produkowane gry. Aktualnie pracujemy nad trzema projektami, których łączny budżet produkcyjny i marketingowy przekroczy 3 mln złotych. Dwa z tych projektów zapowie nowopowstała spółka zależna Vision Edge Entertainment sp. z o.o..

W imieniu Zarządu przedstawiam Państwu „Raport za III kwartał 2020 roku Grupy Kapitałowej Gaming Factory” z podsumowaniem najważniejszych wydarzeń dotyczących tego okresu. Jestem przekonany, że jeśli uda nam się osiągnąć założone cele, na czym jesteśmy w pełni skupieni, to Spółka odniesie przewidywany sukces, który zostanie doceniony przez Akcjonariuszy. Temu celowi podporządkowujemy nasze działania.

Mateusz Adamkiewicz
Prezes Zarządu Gaming Factory S.A.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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	III kwartały od 01.01.2020 do 30.09.2020	III kwartały od 01.01.2019 do 30.09.2019	III kwartały od 01.01.2020 do 30.09.2020	III kwartały od 01.01.2019 do 30.09.2019
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	1 953	372	440	86
Żysk (strata) z działalności operacyjnej	894	(332)	201	(77)
EBITDA	900	(323)	203	(75)
Żysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	885	3 319	199	770
Żysk (strata) netto	809	2 715	182	630
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 755)	(2 911)	(620)	(676)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	4 569	1 887	1 029	438
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 468)	(1 207)	(330)	(280)
Przepływy pieniężne netto – razem	347	(2 230)	78	(518)
Liczba akcji	4 500 000	4 500 000	4 500 000	4 500 000
Żysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,18	0,60	0,04	0,14
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	5,33	2,79	1,20	0,65
	Na dzień 30 września 2020 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN'000	Na dzień 30 września 2020 EUR'000	Na dzień 31 grudnia 2019 EUR'000
Aktywa / Pasywa razem	33 339	13 901	7 365	3 264
Aktywa trwałe	4 824	6 572	1 066	1 543
Aktywa obrotowe	28 516	7 328	6 299	1 721
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	29 878	12 464	6 600	2 927
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 952	1 327	652	312
Zobowiązania długoterminowe	420	461	93	108
Zobowiązania krótkoterminowe	2 532	866	559	203

Powyższe dane finansowe za okres 9 miesięcy 2020 i 2019 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 września 2020r. – 4,5268 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2019r. - 4,2585 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 2020r. – 4,4420 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 września 2019r. – 4,3086 PLN/EUR.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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	III kwartały od 01.01.2020 do 30.09.2020 PLN'000	III kwartały od 01.01.2019 do 30.09.2019 PLN'000	III kwartał od 01.07.2020 do 30.09.2020 PLN'000	III kwartał od 01.07.2019 do 30.09.2019 PLN'000
<i>Działalność kontynuowana</i>				
Przychody	3 567	2 446	1 454	690
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 953	372	871	(10)
Zmiana stanu produktów	1 613	2 063	583	688
Pozostałe przychody	1	11	-	11
Koszty działalności operacyjnej	2 673	2 778	1 096	873
Amortyzacja	6	9	2	9
Usługi obce	1 841	2 337	792	563
Wynagrodzenia	751	236	278	159
Ubezpieczenia społeczne i narzut	16	6	7	4
Pozostałe koszty	59	190	18	138
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	894	(332)	358	(183)
Przychody finansowe	102	3 685	1	1 200
Koszty finansowe	65	-	50	0
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(47)	(34)	(8)	(11)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	885	3 319	302	1 006
Podatek dochodowy	75	604	32	182
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	809	2 715	269	824
<i>Działalność zaniechana</i>				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	809	2 715	269	824
przypadający na jednostkę dominującą	474	2 715	81	824
przypadający na udziały niedające kontroli	336	-	188	-
Inne całkowite dochody	(136)	2 380	(1 153)	2 380
Przeszacowanie akcji do wartości godziwej	(168)	2 380	(1 423)	2 380
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	32	-	270	-
Całkowite dochody ogółem	673	5 095	(883)	3 204
Całkowite dochody ogółem	673	5 095	(883)	3 204
przypadające na jednostkę dominującą	337	5 095	(1 072)	3 204
przypadające na udziały niedające kontroli	336	-	188	-
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (zł)	0,11	0,60	0,02	0,18
Zwykły	0,11	0,60	0,02	0,18
Rozwodniony	0,11	0,60	0,02	0,18

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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 2020 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN'000
Aktywa trwałe	4 824	6 572
Wartość firmy	117	117
Rzeczowe aktywa trwałe	59	25
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	756	1 509
Aktywa finansowe	3 892	4 921
Aktywa obrotowe	28 516	7 328
Zapasy	5 181	3 623
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek stowarzyszonych	-	221
Należności z tytułu dostaw i usług	718	307
Należności pozostałe	17 198	162
Należności z tytułu podatku dochodowego	187	6
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	-	40
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2 892	2 510
Pozostałe aktywa	2 340	459
Aktywa razem	33 339	13 901

PASywa	Na dzień 30 września 2020 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN'000
Razem kapitał własny	30 387	12 573
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	29 878	12 464
Kapitał akcyjny	450	450
Kapitał zapasowy	8 329	5 429
Kapitał z tytułu zmiany proporcji udziałów niedających kontroli	(60)	-60
Niezarejestrowane podwyższenie kapitału	17 050	-
Kapitał z wyceny aktywów finansowych do wartości godziwej	1 791	1 928
Zyski zatrzymane	2 318	4 718
- w tym zysk (strata) netto	474	4 650
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	509	109
Zobowiązanie długoterminowe	420	461
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	420	461
Zobowiązania krótkoterminowe	2 532	866
Kredyty bankowe i pożyczki zaciągnięte	-	3
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	261	536
Zobowiązania pozostałe	231	70
Zobowiązania pozostałe wobec jednostek stowarzyszonych	-	225
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	-	33
Bierne rozliczenia międzyokresowe	2 040	-
Pasywa razem	33 339	13 901

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

30 września 2020 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy	Kapitał wynikający ze zmiany proporcji udziałów niedających kontroli	Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	Niezarejestrowany kapitał	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	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 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

30 września 2019 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy	Kapitał wynikający ze zmiany proporcji udziałów niedających kontroli	Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	450	4 216	-	-	2 766	7 431	-	7 431
Całkowite dochody:	-	-	-	-	2 715	2 715	-	2 715
Zysk/strata netto za rok obrotowy obrotowego	-	-	-	-	2 715	2 715	-	2 715
Transakcje z właścicielami:	-	-	(60)	1 928	(1 485)	383	70	453
Nabywanie akcji jednostki zależnej	-	-	(60)	-	-	(60)	70	10
Nadwyżka ceny emisyjnej ponad wartość nominalną wyemitowanych akcji	-	-	-	-	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-	-
Koszty emisji akcji w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-	-
Wycena aktywów finansowych do wartości godziwej	-	-	-	1 928	-	1 928	-	1 928
Wyplata dywidendy	-	-	-	-	(1 485)	(1 485)	-	(1 485)
Korekty błędów w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-	-
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	1 213	-	-	(1 213)	-	-	-
Stan na 30 września 2019 roku	450	5 429	(60)	1 928	2 783	10 530	70	10 599

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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 od 01.01.2020 do 30.09.2020	9 miesięcy od 01.01.2019 do 30.09.2019
	PLN'000	PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	885	3 319
Korekty	(474)	(3 984)
Amortyzacja	6	9
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	3	(3)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	62	(3 681)
Zmiana stanu rezerw	-	-
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	(590)	(342)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	47	34
Zmiana w kapitale obrotowym	(2 544)	(1 715)
Zmiana stanu zapasów	(1 775)	(1 846)
Zmiana stanu należności	(381)	16
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(388)	114
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(2 133)	(2 380)
Podatek dochodowy zapłacony	(624)	(534)
Odsetki zapłacone	3	3
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 755)	(2 911)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Wpływy	4 849	5 731
Zbycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	-	-
Zbycie udziałów w jednostkach pozostałych	4 739	5 321
Spłata pożyczek od pozostałych jednostek	-	410
Otrzymane dywidendy	-	-
Inne wpływy inwestycyjne	110	-
Wydatki	279	3 844
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	39	36
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	-	200
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	240	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	3 608
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	4 569	1 887
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Wpływy	65	278
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	65	278
Kredyty bankowe i pożyczki zaciągnięte	-	-
Wydatki	1 533	1 485
Wypłata dywidendy	1 530	1 485
Spłata kredytów i pożyczek	3	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 468)	(1 207)
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	347	(2 230)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH	347	(2 230)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	2 545	3 622
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	2 892	1 392
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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 2020 roku

1. Informacje ogólne o Spółce dominującej

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

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

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

Jednostka dominująca posiada numer NIP 5272829488 oraz symbol REGON 368897485.

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

Na dzień 30 września 2020 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,
 - Grzegorz Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej,
 - Bartosz Krusik - Członek Rady Nadzorczej,
 - Marek Parzyński - Członek Rady Nadzorczej,
 - Kajetan Wojnicz - Członek Rady Nadzorczej.

W okresie sprawozdawczym skład Rady Nadzorczej uległ zmianie. Na dzień publikacji niniejszego raportu Rada Nadzorcza działa w składzie:

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

Według stanu na dzień 30 września 2020 roku struktura akcjonariatu Jednostki dominującej była następująca:

Akcjonariusz	Liczba posiadanych akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba posiadanych głosów	Udział w Walnym Zgromadzeniu
Mateusz Adamkiewicz	1 588 460	35,30%	1 588 460	35,30%
Mateusz Pastewka	1 568 201	34,85%	1 568 201	34,85%
Pozostali	1 343 339	29,85%	1 343 339	29,85%
RAZEM	4 500 000	100,00%	4 500 000	100,00%

Wartość kapitału zakładowego na dzień publikacji niniejszego raportu wynosi 450 000 zł. Kapitał akcyjny Emitenta dzielił się na 4 500 000 akcji o wartości 0,1 zł każda, następujących serii:

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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.

Spółka czeka na rejestrację w KRS 1 100 000 akcji serii E, które nie są uwzględnione w przedstawionej tabeli.

1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2020	31.12.2019
Black Rose Projects sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	50,50%	50,50%
Silver Lynx Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	77,01%	77,01%

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	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2020	31.12.2019
Art Games Studio S.A.*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	11,46%	20,61%
Asmodev S.A. (dawniej Blue Fox Games S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,80%	25,16%
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	45,00%	45,00%

*na dzień 30.09.2020 r. spółka wyceniana była w jednostkowym i skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym jako aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody, w związku ze zmniejszeniem zaangażowania poniżej 20%.

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

1.2. Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej

Działalność Spółki oparta jest o:

- produkcję i sprzedaż gier oraz aplikacji na komputery typu PC oraz konsole Nintendo Switch, Xbox, PS4.

W ramach prowadzonej działalności Emitent stale pracuje nad opracowaniem nowych koncepcji gier, a także nad poszukiwaniem partnerów, których będzie wspierał w wydawaniu na różne platformy dystrybucyjne opracowanych przez nich gier oraz współfinansował produkcję poszczególnych gier. Każda koncepcja gry podlega weryfikacji pod względem potencjalnej opłacalności, dokonywanej na podstawie przeprowadzonej analizy rynku oraz przy założeniu, że gra jest niskobudżetowa, niewymagająca wysokich nakładów finansowych. W przypadku, gdy Emitent uzna, że dany pomysł ma realne szanse na rynkowy sukces, Zarząd podejmuje decyzję o rozpoczęciu produkcji danego tytułu. Przy wydawaniu gier partnerów tj. innych wydawnictw i zespołów deweloperskich, Emitent bierze pod uwagę atrakcyjność poszczególnych gier na dotychczas wydanych platformach oraz potencjał jaki mogą one osiągnąć po wydaniu na kolejną

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

platformę, natomiast w przypadku nowych gier brany jest pod uwagę projekt oraz to czy wpisuje się on w trendy i nisze rynkowe. Pierwszym etapem procesu produkcji gier jest dobór odpowiedniego zespołu deweloperskiego. Każda gra jest różna pod względem tematyki, modelu rozgrywki i potencjalnego odbiorcy, dlatego też zlecenie produkcji zespołowi deweloperskiemu, dysponującemu odpowiednimi dla danego projektu umiejętnościami i doświadczeniem, ma kluczowe znaczenie dla jakości finalnego produktu. Wybrany zespół deweloperski odpowiada za skonstruowanie dokumentu projektowego (ang. Game Design Document). Dokument ten zawiera usystematyzowaną, syntetyczną specyfikację produkowanej gry i jest wykorzystywany w całym procesie realizacji projektu. Opracowany dokument jest podstawą do oszacowania budżetu koniecznego do wyprodukowania gry oraz przygotowania harmonogramu prac. Po przygotowaniu harmonogramu prac, zespół deweloperski przystępuje do prac programistycznych. W produkcji gier wykorzystywane są m.in. technologie (silniki) Unity, Unreal Engine oraz silniki autorskie. W pierwszej kolejności w trakcie produkcji powstaje mechanika rozgrywki. Po opracowaniu podstawowych funkcjonalności zespół przygotowuje pierwsze prototypy. W toku produkcji do gry dodawana jest dalsza zawartość – nowe funkcje, animacje oraz wprowadzane są assety graficzne. Po opracowaniu wstępnej wersji oprawy graficznej gry przygotowujemy jest tzw. Vertical Slice, czyli w pełni grywalny, niewielki fragment gry w finalnym wyglądzie. Pierwsza w pełni funkcjonalna wersja gry to wersja alpha. Gra w tej fazie jest testowana wewnętrznie. Po poprawkach związanych z wykrytymi w tej fazie błędami, gra osiąga wersję beta, co oznacza, że zawiera wszystkie zaplanowane funkcjonalności. W tej fazie gra jest intensywnie testowana przez betatesterów, którzy na bieżąco raportują zespołowi deweloperskiemu wykryte usterki i sugerują możliwe usprawnienia. Po wprowadzeniu następujących po betatestach poprawek programistycznych i graficznych we wszystkich elementach gry powstaje wersja finalna, tzw. master. Gra w wersji master jest ostatecznie testowana przez wybranych graczy. Po pozytywnym przejściu testów zatwierdzana jest wersja gold master. W tej wersji gra trafia do dystrybucji. Emitent jest współproducentem gier, ponieważ każdy z etapów powstawania gier jest szczegółowo odbierany i poprawiany przez zespół testerski Spółki. Każda z gier powstaje we ścisłej współpracy ze Spółką, nawet jeśli jest ona tylko wydawcą gry. Przy produkcji gier Emitent współpracuje ze spółką Art Games Studio S.A., która wspiera Emitenta w zakresie produkcji, promocji i dystrybucji gier komputerowych, a w szczególności przy pracach projektowych nad grami komputerowymi w zakresie posiadanego know-how, sprawowania nadzoru i kontroli nad produkcją gier komputerowych i realizacją projektów, dokonując oceny jakości gier komputerowych, a także poprzez kontrolę ponoszonych kosztów produkcji. Emitent jest współwydawcą produkowanych gier razem ze spółką Ultimate Games S.A. Współpraca obejmuje działalność o charakterze marketingowo - wydawniczym, w tym promocji i marketingu gier, reklamowania, rozpowszechniania oraz komercjalizacji gier na obszarze całego świata. Ponadto podmiot ten wspiera Emitenta jeszcze na etapie produkcji gier poprzez ocenę jakości gier, przeprowadzając ich testy jakościowe. Grupa finansuje oraz jest wydawcą dla kilkudziesięciu gier głównie na podstawie umów współpracy z zespołami deweloperskimi. Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą produkty planowane do wydania. W przypadku gier, dla których Emitent nie jest wydawcą, pobierane jest przez niego wynagrodzenie za udzielenie licencji (dla gier własnych) lub za pozyskanie licencji (dla gier pozyskanych od podmiotów trzecich). Wysokość tego wynagrodzenia ma charakter prowizyjny i wynosi średnio około 60% od przychodu netto, i tylko w przypadku jednej gry udział ten jest znacznie mniejszy. Wynagrodzenie jest różne dla poszczególnych gier w zależności od przyjętych kryteriów i zakresu współpracy przy danej grze. W przypadku gier, dla których Emitent jest wydawcą przy pomocy własnego konta na platformie Steam, pobierane jest przez niego wynagrodzenie prowizyjne wynoszące około 80% - 90% od przychodu netto, natomiast pozostała część w przypadku odrobienia przez grę całości poniesionych kosztów związanych z ich produkcją i wydaniem, stanowi wynagrodzenie zespołu deweloperskiego. W przypadku gier na konsolę Nintendo Switch, dla których Emitent nie jest wydawcą, pobierane jest przez niego wynagrodzenie za udzielenie licencji (dla gier własnych) lub za pozyskanie licencji (dla gier pozyskanych od podmiotów trzecich). Wysokość tego wynagrodzenia ma charakter prowizyjny i wynosi średnio 33% od przychodu netto i tylko dla nielicznych gier udział ten jest znacznie niższy. Wynagrodzenie jest różne dla poszczególnych gier w zależności od przyjętych kryteriów i zakresu współpracy przy danej grze. Grupa prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie, w tym:

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

1.3. Wartość firmy

	30.09.2020	31.12.2019
Według kosztu	117	117
Skumulowana utrata wartości	-	-
RAZEM:	117	117

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.

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki dominującej w dniu 30 listopada 2020 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 2020 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.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

Zasady (polityki) rachunkowości zastosowane do sporządzenia śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za rok, który rozpoczął się 1 stycznia 2019 roku.

Zatwierdzając niniejsze skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe Spółka nie zastosowała następujących standardów, zmian standardów i interpretacji, które nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE:

- Zmiany do MSSF 9 Instrumenty finansowe, MSR 39 Instrumenty finansowe: ujmowanie i wycena i MSSF 7 Instrumenty finansowe: ujawnianie informacji Reforma wskaźników stóp procentowych - obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 r.,
- Zmiany do MSSF 3 Połączenia jednostek gospodarczych - obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 r.,
- Zmiany w odwołaniach do Założeń Konceptyjnych MSSF – obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2020 r.,
- MSSF 14 Odroczone salda z regulowanej działalności - obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 r. lub po tej dacie. Komisja Europejska postanowiła nie rozpoczynać procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji standardu,
- MSSF 17 Umowy ubezpieczeniowe - obowiązujące w odniesieniu do okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2021 r.

Spółka jest w trakcie analizy szacunków, jak istotny wpływ na sprawozdanie finansowe Spółki będą miały wymienione wyżej standardy i zmiany do standardów.

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

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 września 2020 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 2019 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 2019 roku do 30 września 2019 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,

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,
- w związku z brakiem wydzielonych segmentów, tj. brakiem dostępności odrębnych informacji finansowych dla poszczególnych typów gier, decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych 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	01.01.2020-30.09.2020	01.01.2019-30.09.2019
Konsole	522	230
Steam	24	31
Usługi deweloperskie	346	245
Razem	892	506

6. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników.

Jednostka dominująca nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2020 Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY oraz prognozy wyników Emitenta .

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

Wykaz akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 30.09.2020 roku oraz na dzień publikacji niniejszego raportu nie uległ zmianie i prezentuje się następująco:

Akcjonariusz	Liczba posiadanych akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba posiadanych głosów	Udział w Walnym Zgromadzeniu*
Mateusz Adamkiewicz	1 588 460	35,30%	1 588 460	35,30%
Mateusz Pastewka	1 568 201	34,85%	1 568 201	34,85%

* Udział ustalony w oparciu o łączną liczbę głosów w ilości 4.500.000 na dzień publikacji niniejszego raportu. Spółka oczekuje na rejestrację w KRS 1 100 000 akcji serii E, które nie są uwzględnione w przedstawionej tabeli.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 21 stycznia 2020 roku Mateusz Adamkiewicz i Mateusz Pastewka zawarli umowy typu lock-up, stosownie do których zobowiązali się wobec Firmy Inwestycyjnej do ustanowienia blokady na posiadanych przez siebie akcjach Spółki w celu niezbywania, począwszy od dnia zawarcia umowy lockup do dnia przypadającego na dzień upływu terminu 1 roku od daty pierwszego notowania akcji na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. W okresie utrzymywania blokady zobowiązali się do niedokonywania jakichkolwiek czynności zobowiązujących lub rozporządzających, których przedmiotem są akcje Emitenta, jakiegokolwiek prawa z akcji Emitenta lub jakiegokolwiek prawa do akcji Emitenta

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 kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 30 listopada 2020 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji/opcji	Wartość nominalna w zł	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 588 460	158 846	1 588 460	35,30%
Mateusz Adamkiewicz	3000 (PDA)*	300	0%	0%

*Zgodnie z zawiadomieniem otrzymanym przez Spółkę w dniu 14.10.2020 roku Prezes Mateusz Adamkiewicz nabył w dniu 13.10.2020 roku 3000 praw do akcji, o czym Spółka informowała raportem bieżącym 19/2020.

Ilość akcji posiadanych przez członków Zarządu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego tj. 30 września 2020 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji/opcji	Wartość nominalna w zł	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 588 460	158 846	1 588 460	35,30%

Ilość akcji posiadanych przez członków Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 30 listopada 2020 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji/opcji	Wartość nominalna w zł	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Kajetan Wojnicz	10 000	1 000	0,22%	0,22%
Jarosław Antonik	6 000	600	0,13%	0,13%
Tomasz Sobiecki	380 (PDA)	39	0,00%	0,00%
Bartosz Krusik	200 (PDA)	20	0,00%	0,00%

Ilość akcji posiadanych przez członków Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 30 września 2020 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji/opcji	Wartość nominalna w zł	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Kajetan Wojnicz	10 000	1 000	0,22%	0,22%
Jarosław Antonik	6 000	600	0,13%	0,13%
Bartosz Krusik	200 (PDA)	20	0,00%	0,00%

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

W III kwartale 2020 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 2020 roku Emitent lub jednostka od niego zależna nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

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

Wszystkie istotne informacje Emitent opisał w pkt 14 niniejszego raportu. .

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

W perspektywie kolejnego kwartału 2020 r. Emitent pragnie wskazać następujące czynniki jako mogące mieć wpływ na spodziewane wyniki:

Czynniki zewnętrzne:

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

Czynniki wewnętrzne:

- Opóźnienia w prowadzonych produkcjach,
- Liczne nowe premiery gier oraz ich przyjęcie przez rynek,
- Przedstawianie nowych preprodukcji nadchodzących gier i badanie zainteresowania nimi,
- 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
- Aktualizacja harmonogramu

Aktualizując okresowo harmonogram, w oparciu o badania zainteresowania projektami Zarząd Gaming Factory S.A. podjął decyzję o zawieszeniu prac nad projektami: „Narco Tycoon”, „Shadows 3”, „Coal Mining Simulator”, „Oil Rush”, „Cooking Champions”, „Lands of Raynar”. Niewykluczone, iż Spółka wróci do prac nad projektami w przyszłości lub też zostaną one przekazane podmiotom zewnętrznym lub zależnym do dalszego ich rozwoju.

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

Aktualizacja: 30.11.2020		
Lp.	Gra	Planowana data wydania
1	FoodTruck Arena	1H 2021

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2	Woodzone	1H 2021
3	Lost Viking: Kingdom of Woman	1H 2021
4	Ironsmith Medieval Simulator	1H 2021
5	Castle Flipper	1H 2021
6	Bakery Simulator	1H 2021
7	Gunslingers and Zombies	1H 2021
8	WW2: Bunker Simulator	1H 2021
9	ZooKeeper	1H 2021
10	City Eye	1H 2021
11	Sapper: Defuse The Bomb Simulator	1H 2021
12	Farming Life	1H 2021
13	Fat[EX] Courier Simulator	2H 2021
14	Sailor Simulator	2H 2021
15	Electrician Simulator	2H 2021
16	Disturbing Forest	2H 2021
17	Anthology of fear	2H 2021
18	Chains of Fury	2H 2021
19	Inquisitor: The Hammer of Witches	2H 2021
20	Knight Simulator	2H 2021
21	Booze Master	2H 2021
22	Big Battle: Defend the Wall	2H 2021
23	Farming Life DLC	2H 2021
24	Human Farm	2H 2021

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

25	Pizza Simulator	2H 2021
26	We Are Legion: Rome (wcześniej: Roman Legionary)	2022
27	Bakery Simulator 2	2022
28	Celebrity Life (wcześniej: Symulator Milionera)	2022

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

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

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

Przychody netto w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 30 września 2020 roku wyniosły 3 567 tys. PLN, wobec 2 446 tys. PLN w analogicznym okresie ubiegłego roku.

Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 30 września 2020 roku wyniosły 1 953 tys. PLN, wobec 372 tys. PLN w analogicznym okresie ubiegłego roku. Oznacza to pięciokrotny wzrost przychodów ze sprzedaży. Na przychody Grupy składała się również zmiana stanu produktów, która w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 30 września 2020 roku wyniosła 1 613 tys. PLN, natomiast w okresie od dnia 1 stycznia 2019 roku do dnia 30 września 2019 roku wyniosła 2 063 tys. PLN. Zmiana stanu produktów to pozycja, która w rzeczywistości nie jest przychodem, a jedynie służy korekcie kosztów, ze znakiem przeciwnym niż w przychodach, identyfikowana jest jako różnica między stanem końcowym a początkowym pozycji „produkty gotowe” oraz „półprodukty i produkcja w toku” i „rozliczeń międzyokresowych kosztów” (bez dotyczących działalności finansowej). Wynika to z zasad rachunkowości, w związku z ujmowaniem kosztów w momencie ich poniesienia bez względu na okres, na jaki tak naprawdę przypadają (w tym kosztów wytworzenia produktów, nawet tych produktów, które nie zostały w danym okresie sprzedane).

Zysk z działalności operacyjnej w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 30 września 2020 roku wyniósł 894 tys. PLN, wobec straty netto w wysokości 332 tys. PLN w okresie od 1 stycznia 2019 roku do 30 września 2019 roku.

W lipcu bieżącego roku Spółka przeprowadziła publiczną ofertą akcji Spółki, na którą składała się oferta Spółki i Oferujących łącznie obejmująca 1.375.000 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda w tym: 275.000 akcji oferowanych przez Oferujących i 1.100.000 nowo emitowanych akcji Serii E oferowanych przez Spółkę. W związku z emisją i ofertą Spółki, Emitent pozyskał 17.050.000 zł. Spółka zamierza przeznaczyć kwotę pozyskaną z emisji na następujące cele:

- około 70% wpływów – na produkcję gier; oraz
- około 30% wpływów – na marketing.

Inne dokonania Emitenta i Grupy w okresie III kwartału 2020 roku:

- 3 sierpnia podpisanie warunkowej umowy sprzedaży udziałów w Live Motion Games sp. z o.o.,
- 7 sierpnia podwyższenie kapitału zakładowego w spółce zależnej Black Rose Projects sp. z o.o. Emisja została skierowana do pracowników i osób współpracujących z BRP. W wyniku rejestracji podwyższenia udział Gaming Factory S.A. w kapitale zakładowym BRP spadnie do 38,84%,
- 27 sierpnia w związku z dużym zainteresowaniem wśród mediów i graczy projektem Pizza Simulator Spółka podjęła decyzję o produkcji pełnej wersji gry i podpisała w tym celu umowę z Zespołem Deweloperskim,
- 30 września premiera gry Commander 85 w wersji na PC i Xbox.

Istotne zdarzenia Emitenta i Grupy po dacie bilansowej:

15 października decyzja NWZ o upoważnieniu Zarządu Spółki do podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę łącznie nie większą niż 16.800,00 zł poprzez emisję nie więcej niż 168.000 akcji zwykłych na okaziciela, o wartości nominalnej 0,10 zł w ramach kapitału docelowego z możliwością wyłączenia w całości lub w części prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- 19 października związanie nowe spółki pod nazwą Vision Edge Entertainment spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie
- 4 listopada premiera gry Pangeon na Xbox
- 13 listopada premiera gry Bouncy Bob 2 na Xbox

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

W omawianym okresie sprawozdawczym nietypowym zdarzeniem, niezależnym od Emitenta a mającym wpływ na wyniki działalności gospodarczej miały skutki ogłoszonego stanu pandemii koronawirusa.

Przeprowadzona przez Spółkę analiza wskazuje, że pandemia koronawirusa (choroby COVID-19) nie wpłynęła negatywnie na sprzedaż produktów Spółki, a tym samym na sytuację finansową i wyniki finansowe Emitenta oraz Grupy.

Z uwagi na fakt, że Emitent prowadzi sprzedaż produktów za pomocą platform dystrybucji cyfrowej, wszelkie restrykcje dotyczące prowadzenia sprzedaży w sklepach stacjonarnych, czy przemieszczania się, nie wpłynęły na spadek sprzedaży prowadzonej przez Emitenta w głównych kanałach dystrybucyjnych.

Emitent wskazuje, że styczeń i luty br. były rekordowymi miesiącami pod względem liczby logowań na platformie Steam, a kluczową rolę w tym zakresie mieli gracze z Chin, którzy w ówczesnym czasie mierzyli się z restrykcyjnymi przepisami ograniczającymi przemieszczanie się.

Zdaniem Spółki, stosowanie się do zaleceń władz publicznych może wpłynąć pozytywnie na sprzedaż produktów Emitenta jako mieszczących się w kategorii rozrywki dostępnej cyfrowo (zdalnie).

W Spółce wprowadzono również system pracy zdalnej obejmujący wszystkich pracowników i współpracowników Emitenta. Specyfika działalności Emitenta pozwala na wprowadzenie takiego systemu pracy bez znaczącego wpływu na jej efektywność. Emitent zapewnia ciągłość pracy wszystkich systemów informatycznych, a założone przed pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) terminy realizacji projektów nie są zagrożone.

Spółka nie identyfikuje możliwego wpływu koronawirusa (choroby COVID-19) na inne obszary funkcjonowania Emitenta. Jednocześnie Emitent wskazuje, że Spółka stale monitoruje sytuację związaną z pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) i analizuje jej wpływ na działalność Emitenta oraz Grupy.

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

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 2020 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 2020 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 2020 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 2020 roku Grupa nie tworzyła rezerw.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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 2020 roku wyniosła 420 tys. zł.

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

W III kwartale 2020 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 2020 roku zobowiązania takie nie wystąpiły.

24. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W III kwartale 2020 roku nie występowały żadne sprawy sądowe.

25. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów

W III kwartale 2020 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 2020 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 2020 roku Grupa nie była stroną umów kredytów lub pożyczek, za wyjątkiem pożyczek przekazanych na rzecz spółek zależnych. W żadnej z pożyczek nie doszło do naruszenia postanowień umownych.

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	30.09.2020	31.12.2019
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
Odpisy aktualizujące zapasy	-	-
Odpisy aktualizujące należności	-	-
Rezerwa na udział w zyskach deweloperów	-	-
Wartość godziwa kontraktów forward	-	-
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	420	461
Rezerwy na przyszłe zobowiązania	-	-

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

W III kwartale 2020 roku spółki Grupy Kapitałowej nie emitowały, nie dokonywały wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

27 lutego 2020 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Gaming Factory S.A. Uchwałą numer 7 zdecydowało o wypłacie dywidendy w wysokości 1 530 000 zł, co oznaczało wypłatę 0,34 zł na akcję. Pozostała część zysku, tj. 2 904 146,19 zł została przeznaczona na kapitał zapasowy.

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

W III kwartale 2020 roku nie wystąpiły zdarzenia następujące po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za III kwartał br.

32. 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 2020 roku i 31 grudnia 2019 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.

32.1. 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 30 września 2020 roku i 31 grudnia 2019 roku Jednostka posiadała instrumenty finansowe wycenione w wartości godziwej przez inne całkowite dochody, w postaci udziałów i akcji w spółkach.

Na dzień 30 września 2020 roku spółka dokonała aktualizacji wyceny posiadanych akcji w spółce Art. Games Studio S.A., Drageus Games S.A. oraz Punch Punk S.A. bazując na aktualnym na dzień 30.09.2020 roku kursie akcji spółki, notowanej na NC w Warszawie. W wyniku aktualizacji wyceny na inne całkowite dochody odniesiono kwotę (136) tys. zł jako zmniejszenie wartości godziwej akcji z uwzględnieniem skutków podatku odroczonego od przeszacowania aktywów.

32.2. 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.

33. Informacja o transakcjach z jednostkami powiązanymi

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

Wszystkie transakcje zawierane z podmiotami powiązanymi zostały zawarte na warunkach rynkowych.

Podmiot powiązany	Nabycie udziałów/akcji	Wydatki związane z tworzeniem gier	Wynagrodzenie z tytułu dystrybucji gier
-------------------	------------------------	------------------------------------	---

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Black Rose Project sp. z o.o.	-	365	-
Ultimate VR S.A.	-	15	-

Emitent udzielił ponadto pożyczki spółce Silver Lynx Games sp. z o.o. w kwocie 150 tys. zł, której wartość na dzień 30.09.2020 roku wyniosła 154 tys. zł. Pożyczka została wyeliminowana w procesie konsolidacji.

Emitent udzielił również pożyczki na rzecz Art. Games Studio S.A. w łącznej kwocie 40 tys. zł. Do dnia bilansowego pożyczka została spłacona.

Wynagrodzenie członków Rady Nadzorczej za okres 9 miesięcy 2020 roku wyniosło 1 tys. zł na każdego członka Rady Nadzorczej Jednostki dominującej.

Pan Mateusz Adamkiewicz otrzymał wynagrodzenie z tytułu świadczonych usług w kwocie 45 tys. zł.

Pan Łukasz Bajno otrzymał wynagrodzenie z tytułu świadczonych usług w kwocie 18 tys. zł.

34. 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 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

II. Wybrane dane objaśniające

1. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 30 września 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
półprodukty i produkcja w toku	4 730	3 428
produkty gotowe	451	195
RAZEM	5 181	3 623

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	Pierwotna inwestycja	Udział w kapitale	Wynik finansowy przypadający na Grupę za lata poprzednie	Wynik finansowy przypadający na Grupę za III kwartał 2020	Wartość udziałów wyceniona metodą praw własności
Blue Fox Games S.A.	165	22,80%	-	(3)	154
West Wind sp. z o. o.	403	25,00%	-	(20)	384
Ultimate VR sp. z o. o.	225	45,00%	-	(4)	218
RAZEM	1 437	-	73	(38)	756

3. Aktywa finansowe

Wyszczególnienie	Na dzień 30 września 2020	Na dzień 31 grudnia 2019
Udziały i akcje	4 648	4 921
Udzielone pożyczki	919	-
RAZEM	5 566	4 921

Specyfikacja udziałów i akcji na dzień 30 września 2019 roku

Spółka	Ilość posiadanych udziałów/akcji	Udział w kapitale podstawowym	Wartość w cenie nabycia na dzień 30.09.2020	Wartość godziwa na dzień 30.09.2020	Kwota przeszacowania na dzień 30.09.2020
Art Games Studio S.A.	324 833	5,91%	587	974	388
Drageus Games S.A.	201 150	9,88%	394	1 186	793
Punch Punk S.A.	251 500	4,87%	437	604	167
87 Avenue Games sp. z o.o.	11	9,91%	240	240	-
Nesalis Games sp. z o.o.	25	5,00%	100	100	-
Live Motion Games sp. z o.o.	162	15,14%	328	328	-
Big Cheese Studio sp. z o.o. (Circus)	187	2,34%	180	180	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Rejected Games sp. z o. o.	7	7,00%	280	280	-
RAZEM	-	-	2 545	3 892	1 347

Spółka udzieliła pożyczki 305 550 akcji Art. Games Studio S.A. (stanowiących 5,56% kapitału spółki). Wartość pożyczki wyceniona została do wartości godziwej na podstawie kursu akcji spółki na dzień 30.09.2020 roku.

Spółka dominująca zawarła ponadto warunkowe umowy sprzedaży udziałów i akcji Spółek Nesalis Games sp. z o.o., Live Motion Games sp. z o.o., Big Cheese Studio sp. z o.o. oraz Rejected Games sp. z o.o. Umowy wejdą w życie w momencie przekształcenia spółek ze spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną. Do dnia publikacji niniejszego raportu, warunek ten spełnił się dla Live Motion Games S.A. (data rejestracji 15.10.2020 roku). Wynik na transakcji sprzedaży akcji Live Motion Games S.A., w kwocie 1 100 tys. zł, ujęty zostanie w 4 kwartale 2020 roku.

Łączna kwota ze sprzedaży powyższych udziałów i akcji – 1 988 tys. zł, została zaprezentowana w skonsolidowanym i jednostkowym sprawozdaniu finansowym jako przychody przyszłych okresów. Łączna wartość kosztu z tytułu sprzedaży tych akcji wyniesie 888 tys. zł.

4. Zyski zatrzymane

Spółka dominująca dokonała zbycia części portfela akcji w tym akcji których wartość przeszacowana została do wartości godziwej na koniec 2019 roku (Atomic Jelly S.A., Punch Punk S.A., Art. Games Studio S.A.). W związku z powyższym, wynik na zbyciu w kwocie 1 922 tys. zł, pomniejszony o skutki podatku dochodowego w kwocie 365 tys. zł, tj. kwota 1 557 tys. zł odniesiona została na pozycję zysków zatrzymanych, jako zrealizowana część wcześniejszych wycen do wartości godziwej przez inne całkowite dochody.

5. Niezarejestrowany kapitał

W lipcu bieżącego roku Spółka przeprowadziła publiczną ofertą akcji Spółki, na którą składała się oferta Spółki i Oferujących łącznie obejmująca 1.375.000 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda w tym: 275.000 akcji oferowanych przez Oferujących i 1.100.000 nowo emitowanych akcji Serii E oferowanych przez Spółkę. W związku z emisją i ofertą Spółki, Emitent pozyskał 17.050.000 zł brutto. Środki pozyskane w ramach emisji są przechowywane przez Trigon DM S.A. i zostaną przelane na konto Spółki po wpuszczeniu do obrotu na GPW akcji emisji serii E.

Na dzień 30 września 2020 roku kwota wpłat dokonanych przez akcjonariuszy na rachunek domu maklerskiego obsługującego emisję wykazana została jako pozostałe należności.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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	III kwartały od 01.01.2020 do 30.09.2020	III kwartały od 01.01.2019 do 30.09.2019	III kwartały od 01.01.2020 do 30.09.2020	III kwartały od 01.01.2019 do 30.09.2019
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	892	506	201	117
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	87	-345	20	-80
EBITDA	88	-345	20	-80
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	82	3 226	18	749
Zysk (strata) netto	48	2 622	11	608
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-2 937	-2 787	-661	-647
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	4 526	1 926	1 019	447
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-1 530	-1 415	-344	-328
Przepływy pieniężne netto – razem	60	-2 276	13	-528
Liczba akcji	4 500 000	2 375 890	4 500 000	2 375 890
1Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,01	1,10	0,00	0,56
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	6,51	5,18	1,44	2,33
	Na dzień 30 września 2020 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2019 PLN'000	Na dzień 30 września 2020 EUR'000	Na dzień 31 grudnia 2019 EUR'000
Aktywa / Pasywa razem	31 826	13 488	7 031	3 167
Aktywa trwałe	4 830	6 600	1 067	1 550
Aktywa obrotowe	26 996	6 888	5 964	1 617
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	29 297	12 308	6 472	2 890
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 529	1 179	559	277
Zobowiązania długoterminowe	420	461	93	108
Zobowiązania krótkoterminowe	2 109	718	466	169

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	III kwartały od 01.01.2020 do 30.09.2020	III kwartały od 01.01.2019 do 30.09.2019	III kwartał od 01.07.2020 do 30.09.2020	III kwartał od 01.07.2019 do 30.09.2019
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Działalność kontynuowana				
Przychody	2 479	2 524	790	767
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	892	506	155	124
Zmiana stanu produktów	1 586	2 018	635	643
Pozostałe przychody	1	-	-	-
Koszty działalności operacyjnej	2 392	2 869	834	964
Amortyzacja	1	-	1	-
Usługi obce	2 011	2 553	705	779
Wynagrodzenia	339	129	117	52
Ubezpieczenia społeczne i narzuty	2	2	1	1
Pozostałe koszty	39	185	10	132
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	87	(345)	(45)	(196)
Przychody finansowe	105	3 605	1	1 120
Koszty finansowe	63	-	48	-
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(47)	(34)	(8)	(34)

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zysk (strata) przed opodatkowaniem	82	3 226	(99)	890
Podatek dochodowy	34	604	13	182
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	48	2 622	(112)	707
<i>Działalność zaniechana</i>				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	48	2 622	(112)	707
Inne całkowite dochody	(136)	1 928	(1 153)	1 928
Przeszacowanie akcji do wartości godziwej	(168)	1 928	(1 423)	1 928
Podatek odroczony od przeszacowania do wartości godziwej	32	-	270	-
Całkowite dochody ogółem	(89)	4 549	(1 265)	2 635
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej -zł)	0,01	0,58	0,02	0,16
Zwykły	0,01	0,58	-0,02	0,16
Rozwodniony	0,01	0,58	-0,02	0,16

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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 2020	31 grudnia 2019
	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	4 830	6 600
Rzeczowe aktywa trwałe	13	-
Inwestycje w jednostkach powiązanych	170	170
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	756	1 509
Aktywa finansowe	3 892	4 921
Aktywa obrotowe	26 996	6 888
Zapasy	4 829	3 303
Należności z tytułu dostaw i usług od jednostek stowarzyszonych	-	221
Należności z tytułu dostaw i usług	-	196
Należności pozostałe	17 175	154
Należności z tytułu podatku dochodowego	187	-
Inwestycje w jednostkach powiązanych	154	151
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	-	40
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2 425	2 365
Aktywa finansowe	917	-
Pozostałe aktywa	1 309	457
Aktywa razem	31 826	13 488

PASywa	Na dzień	Na dzień
	30 września 2020	31 grudnia 2019
	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	29 297	12 308
Kapitał akcyjny	450	450
Kapitał zapasowy	8 329	5 429
Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	1 791	1 928
Niezarejestrowany kapitał	17 050	-
Zyski zatrzymane	1 677	4 502
- w tym zysk (strata) netto	48	4 434
Zobowiązanie długoterminowe	420	461
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	420	461
Zobowiązania krótkoterminowe	2 109	718
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	118	473
Zobowiązania pozostałe	3	2
Zobowiązania pozostałe wobec jednostek stowarzyszonych	-	225
Zobowiązanie z tytułu podatku dochodowego	-	18
Bierne rozliczenia międzyokresowe	1 988	-
Pasywa razem	31 826	13 488

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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 2020 roku – 30 września 2020 roku

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)
Sprzedż 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

1 stycznia 2018 roku – 30 września 2019 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	450	4 216	-	2 766	7 431
Całkowite dochody:	-	-	-	2 622	2 622
Zysk/strata netto za rok obrotowy obrotowego	-	-	-	2 622	2 622
Transakcje z właścicielami:	-	-	1 928	(1 485)	(1 485)
Wycena aktywów finansowych do wartości godziwej	-	-	1 928	-	1 928
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 485)	(1 485)
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	1 213	-	(1 213)	-
Stan na 30 września 2019 roku	450	5 429	1 928	2 690	10 496

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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 PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH	III kwartał od 01.01.2020 do 30.09.2020	III kwartał od 01.01.2019 do 30.09.2019
	PLN`000	PLN`000
PRZEPLÝWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ		
Zysk / strata brutto	82	3 226
Korekty	(434)	(3 794)
Amortyzacja	1	-
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	(4)	(3)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	62	(3 600)
Zmiana stanu rezerw	(9)	-
Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów i rozliczeń międzyokresowych	(530)	(230)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	47	34
Inne korekty	-	6
Zmiana w kapitale obrotowym	(1 976)	(1 688)
Zmiana stanu zapasów	(1 748)	(1 796)
Zmiana stanu należności	347	(41)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(575)	149
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(2 329)	(2 255)
Podatek dochodowy zapłacony	(608)	(532)
Odsetki zapłacone	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 937)	(2 787)
PRZEPLÝWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ		
Wpływy	4 780	5 734
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	4 739	5 321
Dywidenda i udziały w zyskach	-	-
Spłata pożyczek udzielonych pozostałym jednostkom	40	410
Odsetki	1	4
Wydatki	253	3 808
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	13	-
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	-	200
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	240	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	3 608
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	4 526	1 926
PRZEPLÝWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ		
Wpływy	-	70
Wpływy netto z podwyższenia kapitału	-	70
Wydatki	1 530	1 485
Wypłata dywidendy	1 530	1 485
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 530)	(1 415)
PRZEPLÝWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	60	(2 276)
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	60	(2 276)
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	2 365	3 622
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU -F +/- D), W TYM	2 425	1 347
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone Śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2020 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 2020 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 2020 roku nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2020 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 2020 roku.



Mateusz Adamkiewicz

Prezes Zarządu



Łukasz Bajno

Wiceprezes Zarządu

Warszawa, dnia 30 listopada 2020 roku.