

Skonsolidowany raport za I półrocze 2021 roku Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A.

**zawierający skrócone śródroczne jednostkowe
i skonsolidowane sprawozdanie finansowe**

spółki Gaming Factory S.A. oraz Grupy Kapitałowej

**Gaming Factory S.A. za okres 6 miesięcy zakończony
30 czerwca 2021 roku oraz Sprawozdanie Zarządu z
działalności Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A.**

Warszawa, dnia 24 września 2021 roku

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

Spis treści

I.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe	5
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 I półrocze 2021 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	13
2.	Przyjęte zasady rachunkowości	13
2.1.	Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza	13
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	14
2.5.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego sprawozdania finansowego	15
2.6.	Założenie kontynuacji działalności	15
3.	Segmenty operacyjne	15
4.	Informacje geograficzne	16
5.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym	16
6.	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.	16
7.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym	16
8.	Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość	16
9.	Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych	16
10.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych	16
11.	Informacja o wypłaconych dywidendach (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje	17
12.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny	17
13.	Instrumenty finansowe	17
13.1.	Hierarchia wyceny według wartości godziwej	17
13.2.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia	18
14.	Informacja o odpisie aktualizującym wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu takiego odpisu	18
15.	Odpis aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów oraz odwrócenie takiego odpisu	18
16.	Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji	18
17.	Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych	18
18.	Informacja o poczynionych zobowiązaniach na rzecz dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych	18
19.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów	18
20.	Informacje o niespłaconych kredytach, pożyczkach lub o naruszeniu postanowień umowy pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego	18
21.	Informacja o transakcjach z jednostkami powiązаныmi	19
22.	Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego	19

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

23.	Informacja o rozliczeniach z tytułu spraw sądowych	19
24.	Informacja o zmianach warunków prowadzenia działalności i sytuacji gospodarczej, które mają wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki	19
25.	Zdarzenia następujące po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny	19
III.	Wybrane dane objaśniające	20
1.	Zapasy	20
2.	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych	20
3.	Aktywa finansowe	20
IV.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe GAMING FACTORY S.A.	22
1.	Wybrane dane finansowe	22
2.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów	23
3.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej	24
4.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	25
5.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	26
6.	Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. IV raportu	27
7.	Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości	27
8.	Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych	27
9.	Inne informacje mogące w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego GAMING FACTORY S.A.	27
V.	Sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A.	30
1.	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Grupy Emitenta w okresie sprawozdawczym, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	30
3.	Charakterystyka Emitenta i jego Grupy oraz wskazanie skutków zmian w strukturze Grupy, w tym w wyniku połączenia jednostek gospodarczych, przejęcia lub sprzedaży jednostek grupy kapitałowej emitenta, inwestycji długoterminowych, podziału, restrukturyzacji i zaniechania działalności	32
4.	Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym w stosunku do wyników prognozowanych	34
5.	Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji Emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego	34
6.	Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu kwartalnego, odrębnie dla każdej z osób	34
7.	Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.	35
8.	Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca	35
9.	Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta	36
10.	Informacje o zawarciu przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe, wraz ze wskazaniem ich wartości, przy czym informacje dotyczące poszczególnych transakcji mogą być zgrupowane według rodzaju, z wyjątkiem przypadku, gdy informacje na temat poszczególnych transakcji są niezbędne do zrozumienia ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy Emitenta	36
	Spółki wchodzące w skład Grupy dokonują transakcji z podmiotami powiązаныmi wyłącznie na warunkach rynkowych. Transakcje pomiędzy podmiotami powiązаныmi zostały szczegółowo opisane w Informacjach dodatkowych do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I półrocze 2021 roku.	36
11.	Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego i jego Grupę wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	36

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

12. Przewidywany rozwój Grupy, w tym opis podstawowych ryzyk i zagrożeń związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego.....	36
14. Oświadczenia Zarządu	37

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021 PLN'000	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020 PLN'000	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021 EUR'000	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020 EUR'000
	Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	826	1 082	182
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(472)	536	(104)	121
EBITDA	(443)	540	(97)	121
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(36)	583	(8)	131
Zysk (strata) netto	(90)	540	(20)	122
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 831)	(1 114)	(623)	(251)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(72)	(129)	(16)	(29)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 512)	(1 533)	(333)	(345)
Przepływy pieniężne netto – razem	(4 415)	(2 775)	(971)	(625)
Liczba akcji	5 600 000	4 500 000	5 600 000	4 500 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	(0,02)	0,12	(0,00)	0,03
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	5,36	3,07	1,18	0,69
	Na dzień 30 czerwca 2021 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2021 EUR'000	Na dzień 31 grudnia 2020 EUR'000
Aktywa / Pasywa razem	32 006	34 319	7 080	7 437
Aktywa trwałe	9 422	8 952	2 084	1 940
Aktywa obrotowe	22 584	25 367	4 996	5 497
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	29 566	31 613	6 540	6 850
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 970	2 222	436	481
Zobowiązania długoterminowe	1 186	1 262	262	274
Zobowiązania krótkoterminowe	784	960	173	208

Powyższe dane finansowe za okres 6 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 czerwca 2021 r. – 4,5208 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 czerwca 2021 r. – 4,5472 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 r. – 4,4413 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021	II kwartał od 01.04.2020 do 30.06.2020
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<i>Działalność kontynuowana</i>				
Przychody	826	1 083	561	492
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	826	1 082	561	492
Pozostałe przychody	-	1	-	-
Koszty działalności operacyjnej	1 298	547	770	142
Zmiana stanu produktów	1 659	1 030	964	599
Amortyzacja	29	3	28	2
Zużycie materiałów i energii	-	17	-	11
Usługi obce	2 614	1 049	1 545	482
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	309	483	183	243
Pozostałe koszty według rodzaju	4	24	(23)	3
Pozostałe koszty operacyjne	-	-	-	-
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(472)	536	(209)	350
Przychody finansowe	610	101	(3)	(11)
Koszty finansowe	305	15	(20)	14
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	131	(39)	36	(20)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(36)	583	(156)	305
Podatek dochodowy	54	43	(17)	14
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(90)	540	(139)	291
<i>Działalność zaniechana</i>				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	(90)	540	(139)	291
przypadający na jednostkę dominującą	(76)	393	(132)	193
przypadający na udziały niedające kontroli	(14)	147	(7)	98
Inne całkowite dochody	(278)	1 016	(532)	1 334
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	(735)	1 255	(657)	1 647
Podatek odroczonej od wyceny do wartości godziwej	(140)	238	(125)	313
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	392	-	-	-
Podatek odroczonej od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	75	-	-	-
Całkowite dochody ogółem	(368)	1 557	(671)	1 625
Całkowite dochody ogółem	(368)	1 557	(671)	1 625
przypadające na jednostkę dominującą	(353)	1 409	(663)	1 527
przypadające na udziały niedające kontroli	(14)	147	(7)	98
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej -zł)				
Zwykły	(0,01)	0,09	-0,02	0,04
Rozwodniony	(0,01)	0,09	-0,02	0,04

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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	Na dzień
	30 czerwca 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	9 422	8 952
Wartość firmy	89	89
Wartości niematerialne	523	-
Rzeczowe aktywa trwałe	21	12
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	6 071	5 733
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	2 719	3 118
Aktywa obrotowe	22 584	25 367
Zapasy	7 626	6 012
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	842	245
Należność z tytułu podatku dochodowego	66	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	14 051	18 466
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	-	644
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	22 584	25 367
Aktywa razem	32 006	34 319

PASywa	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	30 036	32 097
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	29 566	31 613
Kapitał akcyjny	560	560
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	758	1 353
Zyski zatrzymane	10 013	11 464
- w tym zysk (strata) netto	-76	5 925
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	470	484
Zobowiązania długoterminowe	1 186	1 262
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	1 186	1 262
Zobowiązania krótkoterminowe	784	960
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	784	730
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	230
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	784	959
Zobowiązania razem	1 970	2 222
Pasywa razem	32 006	34 319

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 czerwca 2021 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	560	18 236	1 353	11 464	31 613	484	32 097
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	(167)	(167)	-	(167)
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	560	18 236	1 353	11 297	31 446	484	31 930
Całkowite dochody:	-	-	(595)	242	(353)	(14)	(368)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(76)	(76)	(14)	(90)
Inne całkowite dochody	-	-	(595)	318	(278)	-	(278)
Emisja akcji	-	-	-	(14)	(14)	-	(14)
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 512)	(1 512)	-	(1 512)
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	-	-	-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(595)	(1 284)	(1 879)	(14)	(1 894)
Stan na 30 czerwca 2021 roku	560	18 236	758	10 013	29 566	470	30 036

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

1 stycznia 2020 roku - 30 czerwca 2020 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 2020 roku	450	5 429	1 928	4 658	12 464	109	12 573
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	(2)	(2)	(1)	(3)
Stan na 1 stycznia 2020 roku po korektach błędów lat poprzednich	450	5 429	1 928	4 656	12 462	108	12 570
Całkowite dochody:	-	-	1 016	393	1 409	147	1 557
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	393	393	147	540
Inne całkowite dochody	-	-	1 016	-	1 016	-	1 016
Emisja akcji	-	-	-	-	-	65	65
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 530)	(1 530)	-	(1 530)
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	1 141	1 141	-	1 141
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	1 016	4	1 020	212	1 233
Stan na 30 czerwca 2020 roku	450	5 429	2 944	4 660	13 482	321	13 803

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021	II kwartał od 01.04.2020 do 30.06.2020
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	(36)	583	(156)	305
Korekty	(2 558)	(1 535)	(1 212)	(1 456)
Amortyzacja	29	3	28	2
Przychody z tytułu odsetek	2	-	2	1
Koszty z tytułu odsetek	-	-	-	-
Przychody z tytułu dywidend	-	(101)	-	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(608)	15	-	25
Zmiana stanu rezerw	-	-	11	-
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	(131)	39	(36)	20
Inne korekty	303	-	(5)	-
Zmiana stanu zapasów	(1 776)	(970)	(919)	(599)
Zmiana stanu należności	(596)	157	(494)	(391)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	219	(678)	200	(514)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(2 593)	(952)	(1 368)	(1 151)
Podatek dochodowy zapłacony	(238)	(153)	(166)	(106)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 831)	(1 105)	(1 534)	(1 257)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	3	-	-	-
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	718	-	-	(10)
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	1 435	-	1 435
Dywidendy i udziały w zyskach	-	101	-	-
Inne wydatki inwestycyjne (lokaty)	-	110	10 000	110
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(564)	(14)	(30)	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(228)	(225)	(78)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	(72)	1 407	9 892	1 535
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
Wpływy z emisji akcji	-	65	-	65
Splata kredytów bankowych i pożyczek zaciągniętych	-	(3)	-	-
Wypłata dywidendy	(1 512)	(1 530)	(1 512)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	(1 512)	(1 468)	(1 512)	65
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(4 415)	(1 166)	6 846	344
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	(4 415)	(1 166)	6 846	344
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	18 466	2 510	7 204	1 000
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	14 051	1 344	14 051	1 344
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 I półrocze 2021 roku

1. Informacje ogólne o Spółce dominującej

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

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

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

Jednostka dominująca posiada numer NIP: 5272829488 oraz symbol REGON 368897485.

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

Na dzień 30 czerwca 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.

Według stanu na dzień 30 czerwca 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 I półrocze 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.

1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2021	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, za wyjątkiem spółek utworzonych w 2021 roku, które nie prowadziły swojej działalności za okres pełnych 6 miesięcy.

Wszystkie spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

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

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2021	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%	-

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

1.2. Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej

Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej obejmuje działalność wydawniczą 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.

Spółka produkuje gry we współpracy z zespołami deweloperskimi na podstawie umów o dzieło, na podstawie których zlecona 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 odpowiedzialny za przystosowanie gier na gry planszowe.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

	30.06.2021	31.12.2020
Według kosztu	89	89
Skumulowana utrata wartości	-	-
RAZEM:	89	89

Wartość firmy Silver Lynx sp. z o.o.

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

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

2. Przyjęte zasady rachunkowości

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

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

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek zależnych jest rok kalendarzowy.

2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

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

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

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

2.2. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Jednostki dominującej w dniu 24 września 2021 roku.

2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, iż skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 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 śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w szczególności w zgodności z MSR 34 „Śródroczne sprawozdania finansowe” przyjętymi przez Unię Europejską, opublikowanymi i obowiązującymi w czasie przygotowywania kwartalnego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

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

2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Zasady (polityki) rachunkowości zastosowane do sporządzenia śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy za rok, który rozpoczął się 1 stycznia 2020 roku, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 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;

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 przedsięwzięć”
 - MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe”
 - MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe”
 - Roczne zmiany do standardów 2018-2020

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

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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):

- 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”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”, niezatwierdzone w UE, obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie.

Według szacunków Grupy wyżej wymienione nowe standardy oraz zmiany do istniejących standardów nie miałyby istotnego wpływu na sprawozdanie finansowe, jeżeli zostałyby zastosowane przez Grupę na dzień bilansowy.

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

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 czerwca 2021 roku i obejmuje okres 6 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 czerwca 2020 roku.

2.6. Założenie kontynuacji działalności

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

3. Segmenty operacyjne

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

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

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

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 bieżących ocen otoczenia.

4. Informacje geograficzne

Spółka sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Nintendo Switch, Xbox Store, za pośrednictwem Spółki Ultimate Games S.A., która wydaje gry w imieniu Spółki. Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych. W związku z powyższym, mając na uwadze postanowienia MSSF 8, Spółka odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne.

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

Produkty i usługi	01.01.2021-30.06.2021	01.01.2020-30.06.2020
Nintendo Switch	207	373
Steam	306	18
Usługi deweloperskie	213	346
Xbox	100	-
Razem	826	736

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

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

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

W I półroczu 2021 roku nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

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

Wartości szacunkowe	30.06.2021	31.12.2020
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
Odpisy aktualizujące zapasy	-	-
Odpisy aktualizujące należności	-	-
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 186	1 262
Rezerwy na przyszłe zobowiązania	-	-

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

W I półroczu 2021 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 I półrocze 2021 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

10. 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.

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

Po dniu 30 czerwca 2021 roku miały miejsce następujące zdarzenia:

2 lipca	premiera gry Foodtruck Arena w wersji na Nintendo Switch i PC
22 lipca	przedłużenie umowy lock-up z Mateuszem Pastewką i Mateuszem Adamkiewiczem do 23.07.2022 r.
26-30 sierpnia	sprzedaż całości posiadanych akcji Art Games Studio S.A. (630 333 sztuk)
20 września	wyznaczenie premiery Foodtruck Arena w wersji na PC na 18.10.2021 r.
23 września	realizacja Programu Motywacyjnego za rok 2020 – decyzja Rady Nadzorczej o przydzieleniu do objęcia 27.700 akcji Spółki jego uczestnikom oraz wydanie pozytywnej opinii do projektu uchwały Zarządu w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego i zgody na wyłączenie w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w odniesieniu do 27.700 akcji, które zostaną wydane w ramach kapitału docelowego.

12. 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 czerwca 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.

12.1. Hierarchia wyceny według wartości godziwej

Jednostka dominująca dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

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

Na dzień 30 czerwca 2021 roku i 31 grudnia 2020 roku Jednostka posiadała aktywa finansowe wycenione w wartości godziwej przez inne całkowite dochody w postaci akcji w innych podmiotach. Wartość godziwa ustalona została w oparciu o ceny notowane, ponieważ wszystkie podmioty podlegające wycenie notowane są na rynku NewConnect.

Na dzień 30 czerwca 2021 roku nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych jednostki.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

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

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

W okresie objętym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość zapasów.

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

W okresie objętym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym Grupa nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych lub innych aktywów.

15. Rozwiązanie wszelkich rezerw na koszty restrukturyzacji

Nie dotyczy Grupy.

16. Informacja o nabyciu i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2021 roku nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

W I półroczu 2021 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia dotyczące zakupu rzeczowych aktywów trwałych mające charakter istotnego zobowiązania.

18. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

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

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

Grupa na dzień 30 czerwca 2021 roku nie była stroną żadnych umów kredytowych lub pożyczkowych, w przypadku których doszłoby do naruszenia postanowień umownych.

Grupa nie posiadała zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek na dzień 30 czerwca 2021 roku.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

20. 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						
Spółka	Gaming Factory S.A.	Asmodev S.A.	Black Rose Project S.A.	West Wind sp. z o.o.	Silver Lynx Games Sp. z o.o.	Ultimate VR sp. z o.o.	Vision Edge Entertainment Sp. z o.o.	
	Gaming Factory S.A.	X	67	30	-	-	150	-
	Asmodev S.A.	-	X	-	-	-	-	-
	Black Rose Project S.A.	16	14	X	-	-	-	-
ZAKUP	West Wind sp. z o.o.	18	-	-	X	-	-	-
	Silver Lynx Games Sp. z o.o.	-	-	-	-	X	-	-
	Ultimate VR sp. z o.o.	-	-	90	-	-	X	-
	Vision Edge Entertainment Sp. z o.o.	86	-	-	-	-	-	X

Wynagrodzenie brutto wypłacone Członkom Zarządu 61

Wynagrodzenie brutto wypłacone Członkom Rady Nadzorczej 15

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

Nie wystąpiły.

22. Informacja o rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

Nie wystąpiły

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

Nie wystąpiły.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 czerwca 2021	Na dzień 31 grudnia 2020
półprodukty i produkcja w toku	6 570	5 292
produkty gotowe	1 056	720
RAZEM	7 626	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 1.01.2021	Zwiększenie w bieżącym okresie	Wynik za 2 kwartały	Udział w kapitale na 30.06.2021	Aktywa netto spółki na 30.06.2021	Wynik finansowy na rzecz Grupy Kapitałowej	Odpis	Udział UG we wzroście AN na skutek zmian w KW	Wartość na dzień 31.03.2021
Asmodev S.A.	140	-	(22)	22,80%	1 902	(5)	-	299	434
West Wind sp. z o. o.	322	78	(48)	25,00%	342	(12)	(303)	-	86
Ultimate VR sp. z o. o.	307	(110)	198	23,00%	1 779	46	-	167	409
Black Rose Project S.A.	4 964	-	343	27,55%	1 663	110	-	-	5 074
Ultimate Licensing sp. z o.o .	0	150	(42)	19,00%	360	(8)	-	(74)	68
RAZEM	5 733	118				131	(303)	392	6 071

3. Aktywa finansowe

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2021	Na dzień 31 grudnia 2020
Udziały i akcje		2 719
Udzielone pożyczki		-
RAZEM		2 719

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

4. Specyfikacja udziałów i akcji na dzień 30 czerwca 2021 roku

Spółka	Ilość posiadanych udziałów/akcji	Udział w kapitale podstawowym	Wartość w cenie nabycia na dzień 30 czerwca 2021	Wartość godziwa na dzień 30 czerwca 2021	Kwota przeszacowania na dzień 30 czerwca 2021
Art Games Studio S.A.	630 333	11,46%	639	1 179	540
Drageus Games S.A.	201 150	9,88%	394	557	164
Punch Punk S.A.	251 500	4,52%	231	463	232
87 Avenue Games sp. z o.o.	11	9,91%	240	240	-
Rejected Games sp. z o.o.	7	7,00%	280	280	-
RAZEM			1 783	2 719	935

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020
	PLN'000	PLN'000	EUR'000	EUR'000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	826	736	182	166
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(333)	131	(73)	29
EBITDA*	(304)	131	(67)	29
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	102	181	22	41
Zysk (strata) netto	47	160	10	36
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 996)	(1 254)	(439)	(282)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(4 522)	1 307	(994)	294
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 512)	(1 530)	(333)	(344)
Przepływy pieniężne netto – razem	(8 029)	(1 477)	(1 766)	(333)
Liczba akcji	5 600 000	4 500 000	5 600 000	4 500 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,01	0,04	0,00	0,01
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR)	4,65	2,91	1,03	0,65
	Na dzień 30 czerwca 2021 PLN'000	Na dzień 31 grudnia 2020 PLN'000	Na dzień 30 czerwca 2021 EUR'000	Na dzień 31 grudnia 2020 EUR'000
Aktywa / Pasywa razem	26 775	33 429	5 923	7 244
Aktywa trwałe	9 020	8 549	1 995	1 853
Aktywa obrotowe	17 755	24 880	3 927	5 391
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	26 050	27 973	5 762	6 062
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	725	5 456	160	1 182
Zobowiązania długoterminowe	252	329	56	71
Zobowiązania krótkoterminowe	473	5 127	105	1 111

Powyższe dane finansowe za okres 6 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 czerwca 2021 r. – 4,5208 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 czerwca 2021 r. – 4,5472 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 r. – 4,4413 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021	II kwartał od 01.04.2020 do 30.06.2020
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>				
Przychody	826	738	561	235
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	826	736	561	235
Pozostałe przychody	-	1	-	-
Koszty działalności operacyjnej	1 159	607	708	182
Zmiana stanu produktów	1 185	951	595	544
Amortyzacja	29	-	28	-
Zużycie materiałów i energii	-	6	-	4
Usługi obce	2 067	1 306	1 154	620
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	244	223	144	99
Pozostałe koszty według rodzaju	4	23	(24)	2
Inne koszty operacyjne	-	-	-	-
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(333)	131	(147)	53
Przychody finansowe	609	104	1	(8)
Koszty finansowe	305	15	(20)	15
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	131	(39)	36	(20)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	102	181	(91)	10
Podatek dochodowy	54	21	(17)	2
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	47	160	(74)	8
<i>Działalność zaniechana</i>				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	47	160	(74)	8
Inne całkowite dochody	(278)	1 016	(532)	1 334
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	(735)	1 255	(657)	1 647
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	(140)	238	(125)	313
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	392	-	-	-
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	75	-	-	-
Całkowite dochody ogółem	(230)	1 176	(606)	1 342
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej -zł)				
Zwykły	0,01	0,04	(0,01)	0,01
Rozwodniony	0,01	0,04	(0,01)	0,01

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 czerwca 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	9 020	8 549
Wartości niematerialne	523	-
Rzeczowe aktywa trwałe	21	12
Inwestycje w jednostkach powiązanych	4 600	4 600
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	1 157	819
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	2 719	3 118
Aktywa obrotowe	17 755	24 880
Zapasy	6 860	5 720
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	575	237
Należności z tytułu podatku dochodowego	66	-
Inwestycje w jednostkach powiązanych	157	155
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	-	52
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	10 097	18 126
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	-	589
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	17 755	24 880
Aktywa razem	26 775	33 429

PASywa	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2021	31 grudnia 2020
	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	26 050	27 973
Kapitał akcyjny	560	560
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	758	1 353
Zyski zatrzymane	6 496	7 825
- w tym zysk (strata) netto	47	2 034
Zobowiązania długoterminowe	252	329
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	252	329
Zobowiązania krótkoterminowe	473	5 127
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	473	4 898
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	230
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	473	5 127
Zobowiązania razem	725	5 456
Pasywa razem	26 775	33 429

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 czerwca 2021 roku

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

1 stycznia 2020 roku - 30 czerwca 2020 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 2020 roku	450	5 429	1 928	4 502	12 308
Całkowite dochody:	-	-	-	160	160
Zysk/strata netto za rok obrotowy	-	-	-	160	160
Transakcje z właścicielami:	-	-	1 016	(389)	(627)
Wycena aktywów finansowych do wartości godziwej	-	-	1 016	-	1 016
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 530)	(1 530)
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	1 141	1 141
Podział wyniku roku ubiegłego:	-	2 900	-	(2 900)	-
Stan na 30 czerwca 2020 roku	450	8 329	2 944	1 373	13 096

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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	I półrocze od 01.01.2021 do 30.06.2021	I półrocze od 01.01.2020 do 30.06.2020	II kwartał od 01.04.2021 do 30.06.2021	II kwartał od 01.04.2020 do 30.06.2020
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	102	181	91	10
Korekty	(1 859)	(1 293)	(606)	- 1 137
Amortyzacja	29	-	28	-
Przychody z tytułu odsetek	-	(3)	1	- 1
Przychody z tytułu dywidend	-	(101)	-	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	(608)	15	-	25
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	(131)	39	(36)	20
Inne korekty	303	-	(5)	-
Zmiana stanu rezerw	-	-	11	-
Zmiana stanu zapasów	(1 302)	(891)	(550)	- 483
Zmiana stanu należności	(276)	427	(416)	- 36
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	125	(780)	360	- 662
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(1 758)	(1 112)	(697)	- 1 127
Podatek dochodowy zapłacony	(238)	(142)	(166)	- 114
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 996)	(1 254)	(863)	- 1 241
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	3	-	-	-
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	718	-	-	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	1 435	-	1 425
Dywidendy i udziały w zyskach	-	101	-	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(564)	(4)	(30)	-
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	-	-	-	-
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	(4 528)	-	(78)	-
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	(150)	-	-	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	-	(225)	-	-
Inne wydatki inwestycyjne (lokaty)	-	-	10 000	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	(4 522)	1 307	9 892	1 425
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
Wypłata dywidendy	(1 512)	(1 530)	(1 512)	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	(1 512)	(1 530)	(1 512)	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(8 029)	(1 477)	7 517	184
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH, W TYM	(8 029)	(1 477)	7 517	184
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	18 126	2 365	2 580	704
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU (F +/- D), W TYM	10 097	888	10 097	888
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 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 śródrocznego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 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 czerwca 2021 r. nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W okresie od 1 stycznia do 30 czerwca 2021 r. nie dokonano istotnych zmian wielkości szacunkowych.

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

Zdaniem Zarządu Emitenta wszystkie istotne informacje objaśniające dotyczące Emitenta zostały przedstawione w części IV raportu oraz w wybranych informacjach objaśniających i informacji dodatkowej do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A. za I półrocze 2021 roku.

10. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Spółki oświadcza, iż śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Gaming Factory S.A., jak i dane porównywalne, zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2021 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Śródroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Gaming Factory S.A. odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Spółki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

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

Podczas sporządzania śródrocznego skróconego jednostkowego sprawozdania finansowego przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w sprawozdaniu finansowym za rok 2020 i należy te dane czytać łącznie, za wyjątkiem zmian, które weszły w życie pomiędzy datami sporządzenia poszczególnych sprawozdań.

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

Ryzyko wpływu COVID-19

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

Przeprowadzona przez Spółkę analiza wskazuje, że pandemia koronawirusa (choroby COVID-19) nie wpłynęła negatywnie na sprzedaż produktów Spółki, a tym samym na sytuację finansową i wyniki finansowe Emitenta oraz Grupy. Z uwagi na fakt, że Emitent prowadzi sprzedaż produktów za pomocą platform dystrybucji cyfrowej, wszelkie restrykcje dotyczące prowadzenia sprzedaży w sklepach stacjonarnych, czy przemieszczania się, nie wpłynęły na spadek sprzedaży prowadzonej przez Emitenta w głównych kanałach dystrybucyjnych. Emitent wskazuje, że w okresie pandemii liczba jednocześnie zalogowanych użytkowników Steam systematycznie poprawiała kolejne historyczne rekordy, osiągając niemal 27 milionów jednocześnie zalogowanych użytkowników w maju 2021 r. 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 i jest to model stosowany przez Spółkę również w okresie przedpandemicznym. Emitent zapewnia ciągłość pracy wszystkich systemów informatycznych, a założone przed pandemią koronawirusa (choroby COVID-19) terminy realizacji projektów nie są zagrożone.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

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

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

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

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

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

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

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

Ryzyko walutowe

Mając na uwadze, iż Spółka ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowanie większość przychodów osiągniętych ze sprzedaży gier jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walut. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów USD/PLN oraz EUR/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Wahania walut mogą zmniejszać wartość należności Spółki lub zwiększać jej wartość zobowiązań, powodując powstanie różnic kursowych obciążających wynik finansowy Spółki. Spółka posiada procedury monitorowania kursów walut, mające na celu umożliwienie modyfikacji cen produktów w sytuacji, gdy zmiana kursu waluty jest na tyle duża, że marża uzyskiwana na przedmiotowych produktach nie osiąga oczekiwanego zakresu. Ponadto Spółka nie stosuje instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko walutowe. Nie ma pewności, że stosowane

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

w Spółce metody ograniczania istniejącego ryzyka walutowego poprzez stosowanie wybranych instrumentów okażą się w pełni skuteczne. Opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki oraz cenę Akcji. Opisany powyżej czynnik ryzyka ma wpływ na działalność prowadzoną przez Spółkę.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

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

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

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

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

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

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

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

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

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

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

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

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

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

Komentarz do wyników za I półrocze 2021 roku

W I półroczu 2021 roku strata netto wyniosła 90 tys. zł. wobec zysku 540 tys. w I półroczu ubiegłego roku. Strata jest spowodowana przede wszystkim istotnym wzrostem kosztów prowadzenia działalności, przede wszystkim w zakresie promocji gier oraz w związku ze wzrostem zatrudnienia w Spółce, mającym na celu poprawę jakości produkowanych gier.

Przyjęcie polityki dywidendowej

W dniu 29 marca 2021 roku Zarząd Emitenta podjął uchwałę w sprawie przyjęcia "Polityki dywidendowej Gaming Factory S.A.", zgodnie z którą Zarząd zamierza przedkładać Zwyczajnemu Walnemu Zgromadzeniu propozycję wypłaty dywidendy w wysokości od 30% a 75% zysku netto wskazanego w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki. Przy rekomendacji podziału zysku wypracowanego przez Spółkę i ustalaniu wartości dywidendy Zarząd uwzględnił będzie w szczególności następujące istotne czynniki: – osiągnięty przez Spółkę w danym roku obrotowym poziom zysku netto; – potrzeby inwestycyjne – w tym inwestycje w tworzenie nowych zespołów deweloperskich, pozyskiwanie praw do produkcji i szacowane koszty realizacji nowych projektów; – poziom planowanych wpływów ze sprzedaży gier w bieżącym roku obrotowym; – poziom planowanych potencjalnych inwestycji i kosztów tworzenia gier w bieżącym roku obrotowym; – oraz, jeśli dotyczy, równowartość kwoty nieodpisanych kosztów prac rozwojowych, chyba że kwota kapitałów rezerwowych i zapasowych dostępnych do podziału i zysków z lat ubiegłych będzie co najmniej równa kwocie kosztów nieodpisanych.

Premiery gier

W omawianym okresie miały miejsce 3 premiery tytułów własnych: Gunslingers & Zombies, Sapper: Defuse The Bomb Simulator oraz Castle Flipper.

Dwie pierwsze produkcje zostały zaprezentowane w formule wczesnego dostępu i trwają już finalne prace nad wydaniem pełnych wersji, prawdopodobnie w ostatnim kwartale tego roku.

Ważniejsza z punktu widzenia Grupy była premiera Castle Flipper, która miała miejsce 26 maja 2021 roku. Sprzedaż gry pozwoliła na zwrot wszystkich kosztów produkcji i marketingu w okresie około tygodnia od premiery i aktualnie każda sprzedana kopia oznacza zysk dla Gaming Factory, dotychczas sprzedano około 25 tys. kopii. W związku z uwagami graczy została podjęta decyzja o produkcji dużych rozmiarów aktualizacji, która powinna zostać zaprezentowana przełomie września i października. Nowy patch powinien wpłynąć na oceny tytułu i na sprzedaż. Po wprowadzeniu wszystkich poprawek do 3 zaprezentowanych gier Emitent zamierza rozpocząć proces portingu gier na konsole Nintendo, Xbox i Sony dla gier Sapper: Defuse The Bomb Simulator i Castle Flipper, zaś w przypadku Gunslingers & Zombies na konsole Nintendo i Xbox.

Inne wydarzenia I półrocza 2021 roku

W dniu 3 lutego 2021 roku Emitent podpisał z firmą Liquid Engine Development umowę wydawniczą na produkcję i wydanie gry komputerowej pt.: "Buried In Ice" w wersji na PC oraz przeniesienie na Emitenta majątkowych praw autorskich. Budżet produkcyjny i marketingowy projektu został ustalony na kwotę ok. 400 tys. zł. Gra docelowo ma zostać wydana również w wersji na inne platformy, w tym na konsole SONY, Microsoft, Nintendo.

W dniu 26 lutego 2021 roku spółka zależna Vision Edge Entertainment Sp. z o.o. podpisała umowę na produkcję gry Dinos Reborn, która powinna trafić do sprzedaży na koniec 2022 roku. Jest to największy tytuł w dotychczasowej historii działalności Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A.

W dniu 4 marca 2021 roku Emitent podpisał umowę ze spółką VRAAR S.A. na produkcję minimum 6 gier w perspektywie dwóch lat za kwotę nie niższą niż 500 tys. zł. Umowa pozwoli na zaistnienie na rozwijającym się rynku rozszerzonej rzeczywistości z gramami tworzonymi od podstaw z myślą o tej technologii.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

Realizacja harmonogramu premier gier

W dniu 17 czerwca 2021 roku została ustalona na dzień 2 lipca 2021 roku data premiery Foodtruck Arena w wersji na Nintendo Switch oraz dodatkowo na PC. Jej cena została ustalona na 15,99 USD (Nintendo Switch) i 9,99 USD (PC). Emitent jest jej wydawcą.

W dniu 20 września 2021 roku została ustalona na dzień 18 października 2021 roku data premiery gry pod tytułem Farming Life, która zadebiutuje w wersji na PC, a w późniejszym terminie, na podstawie jej sprzedaży, Emitent podejmie decyzję o wydaniu jej także w wersjach konsolowych. Cena Gry została ustalona na 12,99 USD. Spółka wraz z Ultimate Games S.A. jest jej współwydawcą, a jej producentem jest spółka Pyramid Games S.A.

W dniu 24 września 2021 roku została ustalona na dzień 10 listopada 2021 roku data premiery Bakery Simulator w wersji PC. Cena gry została ustalona na 17,99 USD. Spółka wraz z Ultimate Games S.A. jest jej współwydawcą, a jej producentem jest Live Motion Games S.A.

Zaktualizowany harmonogram premier gier przewidzianych na lata kolejne okresy 2021 roku i rok 2022 - daty premier mają charakter orientacyjny, a konkretne daty wydania gier będą podawane do wiadomości publicznej, kiedy gra zostanie już ukończona.

1	Gunslingers and Zombies (wczesny dostęp)	15 stycznia 2021
2	Sapper: Defuse The Bomb Simulator (wczesny dostęp)	11 marca 2021
3	Castle Flipper	26 maja 2021
4	FoodTruck Arena	2 lipca 2021
5	WW2: Bunker Simulator	1 września 2021
6	Farming Life	18 października 2021
7	Bakery Simulator	10 listopada 2021
8	Ironsmith Medieval Simulator	2H 2021
9	ZooKeeper	1H 2022
10	Woodzone	1H 2022
11	Lost Viking: Kingdom of Woman	1H 2022
12	City Eye	1H 2022
13	Mercyful Flames (wcześniej: Inquisitor: The Hammer of Witches)	1H 2022
14	Electrician Simulator	1H 2022
15	Disturbing Forest	2022
16	Anthology of fear	2022
17	Fat[EX] Courier Simulator	2022
18	Sailor Simulator	2022
19	Chains of Fury	2022
20	Knights & Outlaws	2022
21	Booze Master	2022
22	Siege of Irdor (wcześniej Big Battle: Defend the Wall)	2022
23	We Are Legion: Rome (wcześniej Roman Legionary)	2022
24	Pizza Simulator	2022
25	Human Farm	2022
26	Celebrity Life (wcześniej: Symulator Milionera)	2022
27	Buried in Ice	2022
28	Dreamhouse: The Game (VEE)	2022
29	Dinos Reborn (VEE)	2022/2023

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

Realizacja Programu Motywacyjnego za rok 2020

W dniu 23 września 2021 roku Rada Nadzorcza Spółki, po dokonaniu analizy danych korporacyjnych oraz ocenie realizacji celów Programu Motywacyjnego za rok 2020, ustaliła łączną liczbę akcji przydzielanych do zaoferowania poszczególnym osobom uprawnionym w ramach realizacji Programu na 27.700 akcji i przydzieliła do objęcia ww. akcje Spółki w następujący sposób:

- Zarząd Spółki – 22.400 akcji,
- Pracownicy – 5.300 akcji.

Ponadto Rada Nadzorcza pozytywnie zaopiniowała projekt uchwały Zarządu w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego oraz wyraziła zgodę na wyłączenie w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w odniesieniu do 27.700 akcji, które zostaną wydane w ramach kapitału docelowego.

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

W I półroczu 2021 roku nie miały miejsca czynniki i zdarzenia, w tym o nietypowym charakterze, które miałyby istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Gaming Factory.

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

Podstawowe informacje o Emitencie i jego Grupie

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

Poniżej przedstawiono podstawowe informacje dotyczące Spółki dominującej:

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

Emitent prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie produkcji i dystrybucji gier na komputery stacjonarne oraz konsole, w szczególności na PC oraz na konsole Nintendo Switch, PlayStation i Xbox. Produkty Emitenta są sprzedawane na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform, w szczególności Steam oraz Nintendo eShop, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie. Spółka współpracuje z 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.

Celem Spółki jest współfinansowanie i produkcja dużej ilości nisko i średnio-budżetowych gier. Gaming Factory 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 konsole portowane są we współpracy ze spółką stowarzyszoną Black Rose Projects S.A. Silver Lynx Games Sp. z o.o. jest odpowiedzialna za produkcję gier planszowych, zaś Vision Edge Entertainment sp. z o.o. za produkcję gier w segmencie AA (o wyższych budżetach).

Na 30 czerwca 2021 roku Grupę tworzy Emitent wraz z dwoma podmiotami zależnymi od Spółki, tj.: Vision Edge Entertainment sp. z o.o. i Silver Lynx Games sp. z o.o.

Spółki zależne

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

Zmiany w strukturze Grupy

W I półroczu 2021 roku Emitent przystąpił do spółki Ultimate Licensing Sp. z o.o. obejmując 19% w jej kapitale zakładowym.

W dniu 5 marca 2021 roku doszło do podwyższenia kapitału zakładowego w spółce Black Rose Projects S.A. w związku z rejestracją podwyższenia jej kapitału zakładowego. Po rejestracji Emitent posiada 27,5% udziału w jej kapitale zakładowym.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

Poza ww. w I półroczu 2021 roku nie miały miejsca inne 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.

Charakterystyka działalności

Działalność Spółki oparta jest o:

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

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

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

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

W przypadku gier, dla których Emitent nie jest wydawcą, pobierane jest przez niego wynagrodzenie za udzielenie licencji (dla gier własnych) lub za pozyskanie licencji (dla gier pozyskanych od podmiotów trzecich). Wysokość tego wynagrodzenia ma charakter prowizyjny i wynosi średnio około 60% od przychodu netto. Wynagrodzenie jest różne dla poszczególnych gier w zależności od przyjętych kryteriów i zakresu współpracy przy danej grze. W przypadku gier, dla których Emitent jest wydawcą przy pomocy własnego konta na platformie Steam, pobierane jest przez niego wynagrodzenie prowizyjne wynoszące około 80% - 90% od przychodu netto, natomiast pozostała część w przypadku odrobienia przez grę całości poniesionych kosztów związanych z ich produkcją i wydaniem, stanowi wynagrodzenie zespołu deweloperskiego.

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

- Steam;

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

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

Zarząd Spółki nie podawał do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2021 dla Spółki i Grupy Kapitałowej Gaming Factory S.A.

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

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 28 maja 2021 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 594 460	28,47%	1 594 460	28,47%
Mateusz Pastewka	1 568 201	28,00%	1 568 201	28,00%

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu półrocznego, tj. 24 września 2021 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 594 460	28,47%	1 594 460	28,47%
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.

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.

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

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. 28 maja 2021 r.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 594 460	28,51%	1 594 460	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%

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu półrocznego, tj. 24 września 2021 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Adamkiewicz	1 594 460	28,51%	1 594 460	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%

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

W I półroczu 2021 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

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

W I półroczu 2021 roku Emitent lub jednostki od niego zależne nie udzieliły poręczenia kredytu lub pożyczki oraz nie udzieliły gwarancji łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, dla którego łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

- 9. Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta**
- 10.** Zdaniem Zarządu Emitenta wszystkie istotne informacje objaśniające dotyczące Emitenta i jego Grupy zostały przedstawione w powyższych punktach Sprawozdania z działalności Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. oraz w wybranych informacjach objaśniających i informacji dodatkowej do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I półrocze 2021 roku. **Informacje o zawarciu przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe, wraz ze wskazaniem ich wartości, przy czym informacje dotyczące poszczególnych transakcji mogą być zgrupowane według rodzaju, z wyjątkiem przypadku, gdy informacje na temat poszczególnych transakcji są niezbędne do zrozumienia ich wpływu na sytuację majątkową, finansową i wynik finansowy Emitenta**

Spółki wchodzące w skład Grupy dokonują transakcji z podmiotami powiązanymi wyłącznie na warunkach rynkowych.

Transakcje pomiędzy podmiotami powiązanymi zostały szczegółowo opisane w Informacjach dodatkowych do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY S.A. za I półrocze 2021 roku.

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

Czynniki zewnętrzne:

- znaczna zmienność kursu Dolara Amerykańskiego, w której to walucie Grupa osiąga znaczącą część przychodów ze sprzedaży,
- rosnąca liczba konkurencyjnych gier w podobnym gatunku, ▪ 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.

Kluczowy dla Emitenta będzie odbiór i sprzedaż gier własnych. Gaming Factory posiada rozbudowane portfolio gier o zróżnicowanych budżetach i potencjale sprzedażowym. Kluczowe dla wyników będą premiery zwłaszcza większych tytułów jak Bakery Simulator, We Are Legion: Rome, Pizza Simulator czy Dinos Reborn i Dreamhosue: The Game z portfolio Vision Edge Entertainment.

Istotna z punktu widzenia sprzedaży gier jest również rosnąca konkurencja na rynku gamingowym, przede wszystkim w obszarze symulatorów.

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

Druga połowa 2021 roku będzie istotna dla Emitenta ze względu na wpływ kolejnych faktur za sprzedaż Castle Flipper (w niniejszym raporcie uwzględniona tylko jedna płatność ze Steam za sprzedaż majową), potwierdzone premiery Farming Life i Bakery Simulator.

Istotne będzie także wprowadzenie aktualizacji Castle Flipper a także wyjście z formuły wczesnego dostępu gier Sapper: Defuse The Bomb Simulator oraz Gunslingers & Zombies.

Podstawowe ryzyka i zagrożenia związane z pozostałymi miesiącami br. zostały opisane w pkt 11 Skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego GAMING FACTORY S.A.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

Zarząd Emitenta nadal stoi na stanowisku, że prawdopodobny przyszły rozwój działalności Grupy zostanie osiągnięty w formie zwiększenia jej skali działalności poprzez:

- wydawanie co najmniej kilku tytułów rocznie w celu dywersyfikacji przychodów;
- systematyczne zwiększanie bazy odbiorców dla wydawanych i współwydawanych gier komputerowych;
- produkcję lepszych jakościowo gier;
- rozwój własnego działu wydawnictwa i marketingu; ▪ poszerzenie kanałów dystrybucji gier;
- zwiększenie bazy zespołów deweloperskich, w ramach współpracy przy produkcji gier

13. Zasady sporządzania półrocznego skróconego jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego

Skrócone skonsolidowane oraz jednostkowe sprawozdanie finansowe Emitenta oraz Grupy Gaming Factory S.A. za okres I półrocza 2021 roku sporządzono w oparciu o Międzynarodowe Standardy Sprawozdawczości Finansowej oraz związane z nimi interpretacje ogłoszone w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej. Sprawozdania finansowe zostały sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości.

Na dzień sporządzenia sprawozdań finansowych nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Grupę i Emitenta. Zasady sporządzenia skróconego jednostkowego oraz skonsolidowanego sprawozdania finansowego zostały omówione w części finansowej raportu.

14. Oświadczenia Zarządu

Członkowie Zarządu GAMING FACTORY S.A. oświadczają, iż zgodnie z ich najlepszą wiedzą:

- półroczne skrócone jednostkowe i skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2021 roku Gaming Factory S.A. i Grupy Kapitałowej Gaming Factory i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości, oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta i Grupy Kapitałowej oraz ich wynik finansowy.
- Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY w I półroczu 2021 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju, osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

—
Mateusz Adamkiewicz
Prezes Zarządu

—
Łukasz Bajno
Wiceprezes Zarządu

Warszawa, dnia 24 września 2021 r.