



GAMING
FACTORY

RAPORT KWARTALNY
GRUPY KAPITAŁOWEJ
GAMING FACTORY S.A.

za III kwartał 2022 roku

Warszawa, dnia 28 listopada 2022 roku

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

Spis treści

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

I. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	1 221	1 097	260	241
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(4 609)	(521)	(983)	(114)
EBITDA	(4 510)	(462)	(962)	(101)
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	(4 703)	754	(1 003)	165
Zysk (strata) netto	(4 675)	577	(997)	127
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 681)	(3 903)	(572)	(856)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(1 096)	2 483	(234)	545
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	(1 512)	-	(332)
Przepływy pieniężne netto – razem	(3 776)	(2 932)	(805)	(643)
Liczba akcji	5 627 700	5 600 000	5 627 700	5 600 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	(0,83)	0,10	(0,18)	0,02
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	4,62	5,55	0,99	1,22
	Na dzień 30 września 2022 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN`000	Na dzień 30 września 2022 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2021 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	27 806	32 424	5 710	7 050
Aktywa trwałe	8 330	8 076	1 710	1 756
Aktywa obrotowe	19 477	24 349	3 999	5 294
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	25 547	30 177	5 246	6 561
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 812	1 783	372	388
Zobowiązania długoterminowe	1 028	1 029	211	224
Zobowiązania krótkoterminowe	784	754	161	164

Powyższe dane finansowe za okres 9 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 września 2022 r. – 4,8698 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 września 2022 r. – 4,6880 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 września 2021 r. – 4,5585 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	9 miesięcy od 01.01.2022 do 30.09.2022 PLN'000	9 miesięcy od 01.01.2021 do 30.09.2021 PLN'000	III kwartał od 01.07.2022 do 30.09.2022 PLN'000	III kwartał od 01.07.2021 do 30.09.2021 PLN'000
Działalność kontynuowana				
Przychody	1 221	1 097	573	271
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 219	1 097	571	271
Pozostałe przychody	2	-	2	-
Koszty działalności operacyjnej	5 830	1 618	4 479	321
Zmiana stanu produktów	2 151	2 660	833	1 001
Amortyzacja	99	59	34	29
Zużycie materiałów i energii	39	5	25	5
Usługi obce	3 360	3 720	1 302	1 106
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	481	481	139	172
Pozostałe koszty według rodzaju	55	13	13	9
Pozostałe koszty operacyjne	3 948	-	3 799	-
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(4 609)	(521)	(3 906)	(49)
Przychody finansowe	56	1 370	24	760
Koszty finansowe	109	305	60	-
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(40)	209	17	79
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(4 703)	754	(3 925)	789
Podatek dochodowy	(28)	176	(7)	122
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(4 675)	577	(3 917)	668
Działalność zaniechana				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	(4 675)	577	(3 917)	668
przypadający na jednostkę dominującą	(4 658)	595	(3 911)	671
przypadający na udziały niedające kontroli	(17)	(18)	(7)	(3)
Inne całkowite dochody	28	(864)	(7)	(587)
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	(30)	(1 384)	(9)	(650)
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	(6)	(263)	(2)	(123)
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	65	317	-	(75)
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	12	60	-	(14)
Całkowite dochody ogółem	(4 647)	(287)	(3 924)	81
Całkowite dochody ogółem	(4 647)	(287)	(3 924)	81
przypadające na jednostkę dominującą	(4 630)	(269)	(3 918)	84
przypadające na udziały niedające kontroli	(17)	(18)	(7)	(3)
Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej (zł)				
Zwykły	(0,83)	0,11	(0,69)	0,12
Rozwodniony	(0,83)	0,11	(0,69)	0,12

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 września 2022	31 grudnia 2021	30 września 2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	8 330	8 076	8 133
Wartość firmy	89	89	89
Wartości niematerialne	386	467	496
Rzeczowe aktywa trwałe	80	61	44
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	6 309	6 284	6 074
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody	1 038	1 175	1 430
Udzielone pożyczki	408	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	20	-	-
Aktywa obrotowe	19 477	24 348	24 673
Zapasy	7 532	9 361	8 627
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	617	563	504
Należność z tytułu podatku dochodowego	62	61	-
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	10 585	14 361	15 534
Udzielone pożyczki	681	2	9
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	19 477	24 348	24 673
Aktywa razem	27 806	32 424	32 806

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 września 2022	31 grudnia 2021	30 września 2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	25 994	30 641	31 072
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	25 547	30 177	30 605
Kapitał akcyjny	563	563	560
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	18 236	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	593	618	232
Zyski zatrzymane	6 156	10 760	11 578
- w tym zysk (strata) netto	-4 658	(349)	595
Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli	447	464	466
Zobowiązania długoterminowe	1 028	1 029	1 048
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	1 028	1 029	1 048
Zobowiązania krótkoterminowe	784	754	686
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	784	754	658
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	-	28
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	784	754	686
Zobowiązania razem	1 812	1 783	1 734
Pasywa razem	27 806	32 424	32 806

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2022 roku – 30 września 2022 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niebędącym kontrolą	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	563	18 236	618	10 761	30 177	464	30 641
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 236	618	10 761	30 177	464	30 641
Całkowite dochody:	-	-	(25)	(4 605)	(4 630)	(17)	(4 647)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(4 658)	(4 658)	(17)	(4 675)
Inne całkowite dochody	-	-	(25)	53	28	-	28
Emisja akcji	-	-	-	-	-	-	-
Wypłata dywidendy	-	-	-	-	-	-	-
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Wycena programu motywacyjnego	-	-	-	-	-	-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(25)	(4 605)	(4 630)	(17)	(4 647)
Stan na 30 września 2022 roku	563	18 236	593	6 156	25 547	447	25 994

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

1 stycznia 2021 roku - 31 grudnia 2021 roku

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	560	18 236	1 353	11 464	31 613	484	32 097
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	(167)	(167)	-	(167)
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	560	18 236	1 353	11 297	31 446	484	31 930
Całkowite dochody:	-	-	(1 328)	35	(1 293)	(20)	(1 313)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(349)	(349)	(20)	(369)
Inne całkowite dochody	-	-	(1 328)	384	(944)	-	(944)
Emisja akcji	3	-	-	-	3	-	3
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 512)	(1 512)	-	(1 512)
Podwyższenie kapitału w spółkach zależnych	-	-	-	-	-	-	-
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	940	940	-	940
Wycena programu motywacyjnego	-	-	593	-	593	-	593
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	3	-	(735)	(537)	(1 269)	(20)	(1 289)
Stan na 31 grudnia 2021 roku	563	18 236	618	10 760	30 177	464	30 641

1 stycznia 2021 roku – 30 września 2021 roku

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

5. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	9 miesięcy od 01.01.2022 do 30.09.2022	9 miesięcy od 01.01.2021 do 30.09.2021	III kwartał od 01.07.2022 do 30.09.2022	III kwartał od 01.07.2021 do 30.09.2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000	PLN'000
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	(4 703)	754	(3 925)	789
Korekty	2 024	(4 016)	3 126	(1 458)
Amortyzacja	99	59	34	29
Przychody z tytułu odsetek	(36)	-	(12)	(2)
Koszty z tytułu odsetek	9	-	3	-
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	(1 369)	-	(762)
Zmiana stanu rezerw	-	(214)	-	(214)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	40	(209)	(17)	(79)
Inne korekty	106	303	56	-
Zmiana stanu zapasów	1 830	(2 777)	3 000	(1 001)
Zmiana stanu należności	(54)	(298)	117	298
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	30	490	(55)	271
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(2 679)	(3 262)	(798)	(669)
Podatek dochodowy zapłacony	(2)	(641)	(2)	(403)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 681)	(3 903)	(800)	(1 072)
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	3	-	-
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	-	718	-	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	2 579	-	2 579
Inne wpływy inwestycyjne	-	-	-	-
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(36)	(588)	(19)	(24)
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	(1 060)	-	(160)	-
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	-	(228)	-	-
Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(1 096)	2 483	(179)	2 555
PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
Wypłata dywidendy	-	(1 512)	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	(1 512)	-	-
PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(3 776)	(2 932)	(979)	1 483
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH	(3 776)	(2 932)	(979)	1 483
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	14 361	18 466	11 564	14 051
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU , W TYM	10 585	15 534	10 585	15 534
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

1. Informacje ogólne o Spółce dominującej

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

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

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

Jednostka dominująca posiada numer 5272829488 oraz symbol REGON 368897485.

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

Na dzień 30 września 2022 roku, skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej był następujący:

▪ Zarząd:

Mateusz Adamkiewicz - Prezes Zarządu

▪ Rada Nadzorcza:

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

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

Według stanu na dzień 30 września 2022 roku struktura akcjonariatu Jednostki dominującej była następująca:

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

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

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

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

- 1 000 000 akcji serii A,
- 3 000 000 akcji serii B,
- 400 000 akcji serii C,

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

100 000 akcji serii D,
1 100 000 akcji serii E,
27 700 akcji serii F.

Wszystkie akcje Spółki znajdują się w obrocie giełdowym.

1.1. Informacje o Grupie Kapitałowej

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

Nazwa jednostki zależnej	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2022	31.12.2021
Silver Lynx Games sp. z o. o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	77,01%	77,01%
Vision Edge Entertainment sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	90,00%	90,00%

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

Wszystkie spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

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

Nazwa jednostki stowarzyszonej	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.09.2022	31.12.2021
Asmodev S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,80%	22,80%
West Wind sp. z o. o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	22,77%	25,00%
Ultimate VR S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	21,70%	21,70%
Black Rose Projects S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	25,44%	25,44%
Ultimate Licensing Sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	19,00%	19,00%

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

W III kwartale 2022 roku nie miały miejsca zmiany strukturze Grupy, w tym w wyniku połączenia jednostek gospodarczych, przejęcia lub sprzedaży jednostek, inwestycji długoterminowych, podziału, restrukturyzacji i zaniechania działalności.

1.2. Podstawowa działalność Grupy Kapitałowej

Podstawowa działalność spółek wchodzących w skład Grupy Kapitałowej obejmuje działalność wydawniczą w zakresie gier komputerowych.

Podstawowym miejscem prowadzenia działalności jest Polska.

1.3. Wartość firmy

	30.09.2022	31.12.2021	30.09.2021
Według kosztu	89	89	89
Skumulowana utrata wartości	-	-	-
RAZEM:	89	89	89

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

2. Przyjęte zasady rachunkowości

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

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

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek zależnych jest rok kalendarzowy.

2.1. Waluta funkcjonalna i sprawozdawcza

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

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

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

Liczby w sprawozdaniu finansowym zostały zaokrąglone do 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 28 listopada 2022 roku.

2.3. Podstawa sporządzenia sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, iż skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej Gaming Factory S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 września 2022 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

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

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

2.4. Nowe standardy, interpretacje i zmiany opublikowanych standardów

Sporządzając skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za 9 miesięcy 2022 roku Grupa stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2021, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2022 roku:

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

- 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, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub po tej dacie,

Nowe lub zmienione standardy MSSF/MSR oraz interpretacje KIMSF, które zostały już wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów i zostały zatwierdzone przez UE, ale nie weszły jeszcze w życie:

- MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku;
- Zmiany do MSR 1 oraz do Praktyczne Rozwiązania 2 do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej – „Ujawnienia w zakresie polityki rachunkowości”, zatwierdzone w UE, obowiązujące 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”, zatwierdzone w UE, obowiązujące 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”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;
- Zmiany do MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe: wstępne zastosowanie MSSF 17 oraz MSSF 9 – informacje porównawcze”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie;

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów, zmian do standardów oraz nowej interpretacji, które według stanu na dzień 30 września 2022 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, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSSF 16 „Leasing – zobowiązanie z tytułu leasingu przy sprzedaży i leasingu zwrotnym”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie.

Zarząd Spółki jest w trakcie analizy powyższych zmian i oceny ich wpływu na jednostkowe sprawozdanie finansowe Spółki.

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

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 września 2022 roku i obejmuje okres 9 miesięcy.

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

Dla danych prezentowanych w sprawozdaniu z całkowitych dochodów oraz w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2021 roku do 30 września 2021 roku.

2.6. Założenie kontynuacji działalności

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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 wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiąganych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,
- Zarząd Jednostki dominującej z uwagi na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Grupy, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.

4. Informacje geograficzne

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

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

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

Produkty i usługi	01.01.2022-30.09.2022	01.01.2021-30.09.2021
Nintendo Switch	325	305
Steam	639	505
Usługi deweloperskie	205	159
Xbox	32	128
PS	18	-
Razem	1 219	1 097

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

Zarząd Emitenta nie podawał do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2022 Spółki i Grupy Kapitałowej GAMING FACTORY.

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

Wykaz akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 28 września 2022 roku:

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

Wykaz akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 28 listopada 2022 roku:

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

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

Ilość akcji posiadanych przez Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 28 września 2022 roku:

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

Ilość akcji posiadanych przez Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 28 listopada 2022 r.:

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

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

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

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

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

Poza wskazanymi w raporcie, w okresie sprawozdawczym nie wystąpiły inne zdarzenia istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian oraz zdarzenia, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta i jego Grupę Kapitałową.

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

Czynniki zewnętrzne:

- znaczna zmienność kursu dolara amerykańskiego, w której to walucie Grupa osiąga znaczącą część przychodów ze sprzedaży,
- rosnąca liczba konkurencyjnych gier w podobnych gatunkach,
- rosnące koszty pracownicze, przekładające się na budżety gier,
- rosnące koszty marketingu dla gier.

Czynniki wewnętrzne:

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

Realizacja harmonogramu premier gier:

Zaktualizowany harmonogram premier gier przewidzianych na lata kolejne okresy, tj. rok 2023, 2024 i 2025 - daty premier mają charakter orientacyjny, a konkretne daty wydania gier będą podawane do wiadomości publicznej, kiedy gra zostanie już ukończona.

Lp.	Gra	Planowana data wydania
1	Lesson Learned	2023
2	Booze Master	2023
3	Anthology of fear	2023
4	Siege of Irdor (VEE)	2023
5	Mercyful Flames	2023
6	Knights & Outlaws	2024
7	Celebrity Life	2024
8	Human Farm	2024
9	Pizza Simulator	2024
10	Dreamhouse: The Game (VEE)	2024
11	Dinos Reborn (VEE)	2025

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

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

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

Komentarz do wyników za III kwartał 2022 roku

W III kwartale 2022 roku skonsolidowana strata netto wyniosła blisko 4,7 mln zł wobec zysku uzyskanego w analogicznym okresie 2021 roku w wysokości 577 tys. zł.

Kluczowym czynnikiem mającym wpływ na ww. wynik był odpis kilku prowadzonych projektów na kwotę 3,95 mln zł. Odpis dotyczy gier, które w ocenie Spółki nie rokowały szans na zwrot poniesionych kosztów i dalsze inwestycje w ich produkcję wiązałyby się z powiększaniem straty. Odpisy dotyczą projektów, w których napotkano na problemy produkcyjne, a ich wydanie na obecnym rynku przy zmieniającej się technologii i coraz większej konkurencji byłoby obciążone dużym ryzykiem niepowodzenia. Zarząd Emitenta na przestrzeni ostatnich miesięcy podejmował liczne działania w celu zmiany zespołów deweloperskich lub sprzedaży IP, czego efektem było między innymi porozumienie z Titanite Games czy Cobble Games ws. sprzedaży licencji do We Are Legion: Rome i Chains of Fury.

Zdaniem Emitenta wstrzymanie nierentownych projektów będzie miało pozytywny wpływ na wyniki Spółki w kolejnych latach.

Ponadto w III kwartale br. zostały uwzględnione kolejne płatności związane ze sprzedażą gry Bakery Simulator, które pozwoliły na zwrot około 80% kosztów poniesionych na produkcję tego tytułu. Dotychczas gra sprzedała się w łącznej liczbie ponad 25 tys. kopii, koszt produkcji przekroczył 500 tys. PLN.

Premiery gier

Najważniejszą premierą w III kwartale br. była premiera gry Electrician Simulator, która została wydana w dniu 21 września, 2022 roku i do końca miesiąca sprzedała się ponad 28 tys. kopii, zaś dotychczas ponad 45 tys. kopii. Od momentu premiery Emitent wspólnie z Take IT Studio! pracuje nad kolejnymi aktualizacjami i pierwszym DLC, które ma ukazać się w marcu 2023 roku. Tytuł odrobił koszty produkcji i marketingu, jednak przychody ze Steam nie są uwzględnione w niniejszym raporcie, ponieważ pierwsza płatność nastąpiła w listopadzie br.

18 sierpnia 2022 roku miała miejsce premiera gry ZooKeeper, która dotychczas sprzedała się w liczbie kopii nieprzekraczającej 1500 sztuk, aktualnie jest przystosowywana do wersji na NS oraz Xbox.

12 sierpnia 2022 roku miała miejsce premiera gry City Eye, dla której Emitent pełnił rolę współfinansującą, tytuł dotychczas sprzedał się w liczbie około 1000 sztuk.

Inne istotne informacje

12 września 2022 roku Emitent podpisał umowę o współpracy ze Switch to Blockchain Studio sp. z o.o., której celem jest komercjalizacja projektów Emitenta, a także tworzenie od podstaw gier na platformy blockchain. Pierwszy projekt w ramach ww. współpracy - gra "Bug Academy" - powinien pojawić się na platformie moonio.io do końca br. Gry oparte o technologie blockchain/NFT będą stanowiły dla Emitenta nowy segment biznesowy, a efekty nawiązanej współpracy mogą mieć istotny wpływ na sytuację finansową Emitenta w perspektywie kolejnych lat.

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

Nietypowym czynnikiem mającym istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe był odpis kilku prowadzonych projektów na kwotę 3,95 mln zł, szerzej opisany w Rozdziale II pkt. 14 niniejszego raportu.

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

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

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

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

W III kwartale 2022 roku Grupa dokonała odpisów aktualizujących wartość zapasów w wysokości 3,95 mln PLN. Szczegółowe informacje dotyczące dokonanych odpisów ujęto w Rozdziale II pkt 14 niniejszego raportu.

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

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

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

W III kwartale 2022 roku Grupa nie tworzyła rezerw innych niż rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego.

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

Na dzień 30 września 2022 r. rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego stanowi przede wszystkim rezerwa powstała w wyniku utraty kontroli nad Black Rose Projects S.A. w 2020 r. w wysokości 934 tys. zł.

W III kwartale 2022 roku Grupa rozwiązała dotychczasową rezerwę z tytułu odroczonego podatku dochodowego od kwoty przeszacowania wartości aktywów finansowych do wartości godziwej oraz utworzyła rezerwę od udziału we wroście aktywów netto spółek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności w wysokości 95 tys. zł.

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

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

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

W III kwartale 2022 roku zobowiązania takie nie wystąpiły.

24. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W III kwartale 2022 roku nie występowały żadne sprawy sądowe.

25. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów

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

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

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

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

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

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

Wartości szacunkowe	30.09.2022	31.12.2021
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	20	-
Odpisy aktualizujące zapasy	3 947	-
Odpisy aktualizujące należności	-	-
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 028	1 029
Rezerwy na przyszłe zobowiązania	-	-

Szczegółowe informacje dotyczące dokonanych w III kwartale 2022 r. odpisów aktualizujących wartość zapasów przedstawiono w Rozdziale II pkt. 14 raportu.

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

W okresie od stycznia do września 2022 roku spółki Grupy Kapitałowej nie emitowały, nie dokonywały wykupu i spłaty dłużnych oraz kapitałowych papierów wartościowych.

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

W okresie od stycznia do września 2022 roku Jednostka dominująca nie podejmowała decyzji o wypłaceniu dywidendy.

31. Instrumenty finansowe

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

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

Grupa nie stosuje pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Grupa posiadała na dzień 30.09.2022 roku i 31 grudnia 2021 roku nie odbiegała istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

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

32. Hierarchia wyceny wg wartości godziwej

Jednostka dominująca dokonuje wyceny wartości godziwej posługując się następującą hierarchią:

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

Na dzień 30 września 2022 roku i 31 grudnia 2021 roku Jednostka posiadała instrumenty finansowe wycenione w wartości godziwej przez inne całkowite dochody, w postaci akcji w spółkach notowanych na rynku Newconnect.

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

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

34. 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 stronami powiązаныmi przedstawiono poniżej.

		Sprzedaż								
Zakup	Spółka	Gaming Factory S.A.	Asmodev S.A.	Black Rose Project S.A.	West Wind Games S.A.	Silver Lynx Games sp. z o.o.	Ultimate VR S.A.	Vision Edge Entertainment sp. z o.o.	Ultimate Licensing sp. z o.o.	
		Gaming Factory S.A.								
		Asmodev S.A.	204							
		Black Rose Project S.A.	258							
		WestWindGames S.A.	-							
		Silver Lynx Games sp. z o.o.	-							
		Ultimate VR S.A.	103							
		Vision Edge Entertainment sp. z o.o.	-							
		Ultimate Licensing sp. z o.o.	-							

		Zobowiązanie							
Należność	Spółka	Gaming Factory S.A.	Asmodev S.A.	Black Rose Project S.A.	West Wind Games S.A.	Silver Lynx Games sp. z o.o.	Ultimate VR S.A.	Vision Edge Entertainment sp. z o.o.	Ultimate Licensing sp. z o.o.
		Gaming Factory S.A.		-	-	-	-	-	-
		Asmodev S.A.	-		-	-	-	-	-
		Black Rose Project S.A.	-	-		-	-	-	-
		WestWindGames S.A.	-	-	-		-	-	-
		Silver Lynx Games sp. z o.o.	-	-	-			-	-
		Ultimate VR S.A.	16	-	-	-		-	-
		Vision Edge Entertainment sp. z o.o.	-	-	-	-	-		-
		Ultimate Licensing sp. z o.o.	-	-	-	-	-	-	

Wynagrodzenie brutto członków Zarządu Jednostki dominującej w okresie od stycznia do września 2022 r. wyniosło 59 073,63tys. zł.

Wynagrodzenie brutto członków Rady Nadzorczej Jednostki dominującej w okresie od stycznia do września 2022 r. wyniosło 27 439,07 tys. zł.

Jednostka dominująca wykazywała ponadto pożyczkę w kwocie 168 tys. zł udzieloną na rzecz spółki zależnej Silver Lynx Games sp. z o.o.

W okresie od stycznia do września 2022 r. nie miały miejsca transakcje z innymi stronami powiązаныmi.

Wszystkie transakcje z podmiotami powiązаныmi odbywały się na warunkach rynkowych.

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

Nie wystąpiły.

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

III. Wybrane dane objaśniające

1. Zapasy

Specyfikacja zapasów na dzień bilansowy

Wyszczególnienie	Na dzień 30.09.2022	Na dzień 31 grudnia 2021	Na dzień 30.09.2021
półprodukty i produkcja w toku	6 156	7 789	7 358
produkty gotowe	1 376	1 573	1 269
RAZEM	7 532	9 362	8 627

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.

Spółka dokonała odpisu aktualizującego wartość zapasów, szerszy opis tej sytuacji znajduje się w Rozdziale II pkt 14 niniejszego raportu. W pozostałych przypadkach nakłady poniesione na wytworzenie gier, wykazywane w ramach produkcji w toku oraz produktów gotowych powinny zostać pokryte przychodami z ich sprzedaży.

2. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych

Spółka	Stan na 01.01.2022	Zwiększenie w bieżącym okresie	Wynik finansowy na rzecz Grupy Kapitałowej	Odpis aktualizujący	Udział UG we wzroście AN na skutek zmian w KW	Wartość na dzień 30.09.2022
Asmodev S.A.	387	-	(18)	-	-	369
West Wind S.A.	243	-	(27)	-	77	294
Ultimate VR S.A.	303	-	(24)	-	-	279
Black Rose Project S.A.	5 290	-	47	-	(13)	5 324
Ultimate Licensing sp. z o.o.	60	-	(18)	-	-	43
RAZEM	6 284	-	(40)	-	65	6 309

3. Długoterminowe aktywa finansowe

Wyszczególnienie	Na dzień 30 września 2022	Na dzień 31 grudnia 2021	Na dzień 30 września 2021
Udziały i akcje	1 038	1 175	1 430
Udzielone pożyczki	408	-	-
RAZEM	1 447	1 175	1 430

Specyfikacja udziałów i akcji na dzień 30 września 2022

Spółka	Ilość posiadanych udziałów/akcji	Udział w kapitale podstawowym	Wartość w cenie nabycia na dzień 30.09.2022	Wartość godziwa na dzień 30.09.2022	Kwota przeszacowania na dzień 30.09.2022
Drageus Games S.A.	201 150	9,58%	394	388	(5)
Punch Punk S.A.	251 500	4,52%	231	130	(101)
87 Avenue Games sp. z o.o.	11	9,91%	240	240	-
Rejected Games sp. z o.o.	7	7,00%	280	280	-
			1 144	1 038	(106)

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.
Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za III kwartał 2022 roku
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

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

1. Wybrane dane finansowe

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021	od 01.01.2022 do 30.09.2022	od 01.01.2021 do 30.09.2021
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	1 209	1 682	258	369
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(4 446)	(363)	(948)	(80)
EBITDA	(4 348)	(304)	(927)	(67)
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	(4 516)	915	(963)	201
Zysk (strata) netto	(4 516)	739	(963)	162
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 646)	(2 541)	(351)	(558)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(891)	(1 967)	(190)	(431)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	(1 512)	-	(332)
Przepływy pieniężne netto – razem	(2 537)	(6 020)	(541)	(1 321)
Liczba akcji	5 627 700	5 600 000	5 627 700	5 600 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	(0,80)	0,13	(0,17)	0,03
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR)	3,95	4,84	0,81	1,04
	Na dzień 30 września 2022 PLN`000	Na dzień 31 grudnia 2021 PLN`000	Na dzień 30 września 2022 EUR`000	Na dzień 31 grudnia 2021 EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	22 762	27 228	4 674	5 920
Aktywa trwałe	7 924	7 673	1 627	1 668
Aktywa obrotowe	14 838	19 555	3 047	4 252
Kapitał własny	22 215	26 702	4 562	5 806
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	547	526	112	114
Zobowiązania długoterminowe	95	96	19	21
Zobowiązania krótkoterminowe	452	430	93	94

Powyższe dane finansowe za okres 9 miesięcy 2022 i 2021 roku zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 września 2022 r. – 4,8698 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. – 4,5994 PLN/EURO,
- pozycje skróconego śródrocznego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 września 2022 r. – 4,6880 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 września 2021 r. – 4,5585 PLN/EUR.

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

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	9 miesięcy od 01.01.2022 do 30.09.2022 PLN`000	9 miesięcy od 01.01.2021 do 30.09.2021 PLN`000	III kwartał od 01.07.2022 do 30.09.2022 PLN`000	III kwartał od 01.07.2021 do 30.09.2021 PLN`000
<i>Działalność kontynuowana</i>				
Przychody	1 211	1 682	563	856
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	1 209	1 682	561	856
Pozostałe przychody	2	-	2	-
Koszty działalności operacyjnej	5 657	2 045	4 412	886
Zmiana stanu produktów	1 453	1 395	558	210
Amortyzacja	98	59	33	29
Zużycie materiałów i energii	39	3	25	3
Usługi obce	2 596	2 989	981	922
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	376	377	119	134
Pozostałe koszty według rodzaju	55	12	13	9
Inne koszty operacyjne	3 947	-	3 798	-
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(4 446)	(363)	(3 849)	(29)
Przychody finansowe	49	1 373	25	763
Koszty finansowe	106	304	56	-
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(40)	209	17	79
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(4 544)	915	(3 863)	813
Podatek dochodowy	(28)	176	(7)	122
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(4 516)	739	(3 856)	692
<i>Działalność zaniechana</i>				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	(4 516)	739	(3 856)	692
Inne całkowite dochody	28	(864)	(7)	(587)
Wycena do wartości godziwej aktywów finansowych	(30)	(1 384)	(9)	(650)
Podatek odroczony od wyceny do wartości godziwej	(6)	(263)	(2)	(123)
Wynik na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	65	317	-	(75)
Podatek odroczony od wyniku na zmianie udziału w aktywach netto jednostek stowarzyszonych	12	60	-	(14)
Całkowite dochody ogółem	(4 488)	(125)	(3 863)	105
Zysk (strata) netto na jedną akcję –(zł)				
Zwykły	(0,80)	0,13	(0,69)	0,12
Rozwodniony	(0,80)	0,13	(0,69)	0,12

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 września 2022	31 grudnia 2021	30 września 2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Aktywa trwałe	7 924	7 673	7 730
Wartości niematerialne	386	468	496
Rzeczowe aktywa trwałe	76	61	44
Inwestycje w jednostkach powiązanych	4 600	4 600	4 600
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności	1 395	1 370	1 161
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	1 038	1 175	1 430
Udzielone pożyczki	408	-	-
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	20	-	-
Aktywa obrotowe	14 838	19 555	19 876
Zapasy	4 960	7 488	7 070
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	193	331	543
Należności z tytułu podatku dochodowego	62	61	-
Inwestycje w jednostkach powiązanych	168	159	158
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	8 979	11 516	12 106
Udzielone pożyczki	476	-	-
SUMA: Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży	14 838	19 555	19 876
Aktywa razem	22 762	27 228	27 607

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 września 2022	31 grudnia 2021	30 września 2021
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
Razem kapitał własny	22 215	26 702	27 109
Kapitał akcyjny	563	563	560
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	18 236	18 236	18 236
Pozostałe kapitały rezerwowe	593	618	232
Zyski zatrzymane	2 823	7 286	8 082
- w tym zysk (strata) netto	(4 516)	(184)	739
Zobowiązania długoterminowe	95	96	115
Rezerwa z tytułu podatku odroczonego	95	96	115
Zobowiązania krótkoterminowe	452	430	383
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	452	430	355
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	-	28
SUMA: Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży	452	430	383
Zobowiązania razem	547	526	497
Pasywa razem	22 762	27 228	27 607

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

1 stycznia 2022 roku – 30 września 2022 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostałe kapitały rezerwowe	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2022 roku	563	18 236	618	7 286	26 702
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2022 roku po korektach błędów lat poprzednich	563	18 236	618	7 286	26 702
Całkowite dochody:	-	-	(25)	(4 463)	(4 488)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(4 516)	(4 516)
Inne całkowite dochody	-	-	(25)	53	28
Emisja akcji	-	-	-	-	-
Wycena programu motywacyjnego	-	-	-	-	-
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(25)	(4 463)	(4 488)
Stan na 30 września 2022 roku	563	18 236	593	2 823	22 215

1 stycznia 2021 roku - 31 grudnia 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:	-	-	(1 328)	200	(1 128)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(184)	(184)
Inne całkowite dochody	-	-	(1 328)	384	(944)
Emisja akcji	3	-	-	(14)	(11)
Wycena programu motywacyjnego	-	-	593	-	593
Wypłata dywidendy	-	-	-	(1 512)	(1 512)
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	955	955
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	3	-	(735)	(371)	(1 104)
Stan na 31 grudnia 2021 roku	563	18 236	618	7 286	26 702

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

1 stycznia 2021 roku – 30 września 2021 roku

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał podstawowy	Kapitał zapasowy	Kapitał z aktualizacji wyceny do wartości godziwej	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	560	18 236	1 353	7 825	27 973
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	(167)	(167)
Stan na 1 stycznia 2021 roku po korektach błędów lat poprzednich	560	18 236	1 353	7 657	27 806
Całkowite dochody:	-	-	(1 121)	996	(125)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	739	739
Inne całkowite dochody	-	-	(1 121)	257	(864)
Emisja akcji	-	-	-	(14)	(14)
Wycena programu motywacyjnego	-	-	-	(1 512)	(1 512)
Sprzedaż aktywów wycenianych w wartości godziwej (realizacja zysku z przeszacowania)	-	-	-	955	955
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	(1 121)	424	(697)
Stan na 30 września 2021 roku	560	18 236	232	8 082	27 109

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

5. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH	9 miesięcy od 01.01.2022 do 30.09.2022	9 miesięcy od 01.01.2021 do 30.09.2021	III kwartał od 01.07.2022 do 30.09.2022	III kwartał od 01.07.2021 do 30.09.2021
	PLN`000	PLN`000	PLN`000	PLN`000
PRZEPLÝWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ				
Zysk / strata brutto	(4 544)	915	(3 863)	813
Korekty	2 900	(2 816)	3 475	(956)
Amortyzacja	98	59	33	29
Przychody z tytułu odsetek	(33)	(2)	(16)	(2)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	(1 369)	-	(762)
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	40	(209)	(17)	(79)
Inne korekty	106	303	56	-
Zmiana stanu rezerw	-	(214)	-	(214)
Zmiana stanu zapasów	2 528	(1 512)	3 275	(210)
Zmiana stanu należności	138	131	202	407
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	22	(1)	(58)	(126)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	(1 644)	(1 901)	(388)	(143)
Podatek dochodowy zapłacony	(2)	(641)	(2)	(403)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 646)	(2 541)	(390)	(546)
PRZEPLÝWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ				
Zbycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	-	3	-	-
Zbycie udziałów jednostkach stowarzyszonych	-	718	-	-
Zbycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	2 579	-	2 579
Nabycie rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych	(32)	(588)	(19)	(24)
Udzielenie pożyczek pozostałym jednostkom	(860)	-	(160)	-
Nabycie udziałów w jednostkach powiązanych	-	(4 450)	-	78
Nabycie udziałów w pozostałych jednostkach	-	(228)	-	(78)
Inne wydatki inwestycyjne (lokaty)	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(891)	(1 967)	(179)	2 555
PRZEPLÝWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ				
Wypłata dywidendy	-	(1 512)	-	-
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	(1 512)	-	-
PRZEPLÝWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM	(2 537)	(6 020)	(569)	2 009
BILANSOWA ZMIANA STANU ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH	(2 537)	(6 020)	(569)	2 009
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU	11 516	18 126	9 548	10 097
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU , W TYM	8 979	12 106	8 979	12 106
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-	-	-

Grupa Kapitałowa GAMING FACTORY S.A.

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

6. Zasady przyjęte przy sporządzeniu cz. IV raportu

Podczas sporządzania skróconego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 września 2022 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym sprawozdaniu finansowym.

7. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

8. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych

W okresie od 1 stycznia do 30 września 2022 roku nie dokonano istotnych zmian wielkości szacunkowych.

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

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

.....

Mateusz Adamkiewicz

Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 28 listopada 2022 roku.