

WARSAWA, 27.08.2020



**RAPORT PÓŁROCZNY
11 BIT STUDIOS S.A.
ZA I PÓŁROCZE 2020 ROKU**

PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 27 sierpnia 2020 roku

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy

Zapraszamy Was do zapoznania się z Raportem półrocznym 11 bit studios S.A. za I półrocze 2020 roku. Nie będziemy ukrywać, że jako Zarząd jesteśmy zadowoleni z wyników finansowych osiągniętych przez Spółkę w tym okresie. W ciągu pierwszych sześciu miesięcy 2020 roku 11 bit studios S.A. zanotowało blisko 50,2 mln PLN przychodów ze sprzedaży, czyli 63,2 proc. więcej niż rok wcześniej i wypracowało przeszło 25,0 mln PLN zysku netto co oznaczało wzrost o 237 proc. Spółka wygenerowała 30,8 mln PLN środków pieniężnych z działalności operacyjnej a wartość aktywów finansowych na koniec czerwca 2020 roku (gotówki i jej ekwiwalentów, lokat bankowych oraz należności handlowych i podatkowych) wynosiła już 114,2 mln PLN i była na rekordowym poziomie. Podsumowując, nigdy w ponad 10-letniej historii 11 bit studios S.A., nie mieliśmy tak dobrej pierwszej połowy roku, nawet w 2018 roku, gdy swoje premiery miały gry „Frostpunk” i „Moonlighter”.


Solidne wyniki finansowe 11 bit studios S.A. za I półrocze 2020 roku to konsekwencja bardzo dobrej sprzedaży całego, systematycznie rosnącego portfela gier własnych i z wydawnictwa. Szczególnie zadowoleni jesteśmy ze sprzedaży „Frostpunka” i płatnych dodatków do tej produkcji wydawanych w ramach Season Pass. Łączne przychody z „Frostpunka” (całego IP), do końca czerwca 2020 roku, czyli w nieco ponad dwa lata od premiery, zbliżyły się już do 110 mln PLN i były większe od skumulowanych przychodów ze sprzedaży naszego wcześniejszego hitu, czyli „This War of Mine”. Istotnym uzupełnieniem wyników 11 bit studios S.A. są tytuły z wydawnictwa, czyli przede wszystkim „Moonlighter” i „Children of Morta”. Przychody ze sprzedaży obu pozycji w pierwszych sześciu miesiącach bieżącego roku odpowiadały za 30 proc. przychodów Spółki ogółem.

Pierwsza połowa bieżącego roku, mimo przejściowych i nie mających wpływu na naszą bieżącą działalność perturbacji związanych z pandemią COVID-19, było okresem ważnych zmian wewnątrz 11 bit studios S.A. Od marca pracujemy już z nowego, własnego biura przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie. Intensywnie zwiększamy zatrudnienie, które wynosi już blisko 150 osób co pociąga za sobą konieczność zmian w strukturze organizacyjnej Spółki. Nowe osoby zasilają przede wszystkim trzy wewnętrzne zespoły deweloperskie pracujące nad kolejnymi tytułami, czyli „Projektem 8” oraz projektami „Dolly” i „Eleanor”. Jesteśmy zadowoleni z postępu prac na tych produkcjach choć nie ukrywamy, że „Projekt 8” okazał się nieco większym niż pierwotnie zakładaliśmy wyzwaniem co oznacza, że potrzebujemy dodatkowego czasu na jego dokończenie. Prace nad dwoma pozostałymi projektami przebiegają bez zakłóceń a ich tempo jest bardzo zadowalające.

Pandemia COVID-19, która skutkowałą odwołaniem wszystkich imprez branżowych, nie zahamowała dynamicznego rozwoju pionu 11 bit publishing. Pod koniec czerwca 11 bit studios S.A. poinformowało o pozyskaniu kolejnego tytułu - gry o roboczej nazwie „Ava”, za którą stoi hiszpańskie studio Chibig. To już czwarty, nowy projekt wydawniczy w portfelu Spółki. Kilka kolejnych jest w trakcie negocjacji.

Prowadzone przez Spółkę inwestycje w nowe gry, zarówno własne jak i z wydawnictwa, w zestawieniu z rekordowym poziomem aktywów finansowych, pozwalają Spółce z dużymi nadziejami patrzeć na kolejne kwartały i lata aczkolwiek czas na zbieranie owoców z tych inwestycji dopiero nadejdzie. Dlatego w najbliższych okresach 11 bit studios S.A. dużą uwagę skupiać będzie na rozwoju i monetyzacji dotychczasowego portfela gier, żeby maksymalnie wydłużyć cykl życia każdej z produkcji. Planowana na 2021 rok premiera „Frostpunka” w wersji na urządzenia mobilne jest tylko jednym z przykładów tego typu działań.

Jeszcze raz dziękujemy za zaufanie, którym obdarzają Państwo naszą Spółkę i zapraszamy do lektury Raportu.



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

SPIS TREŚCI

PISMO ZARZĄDU	2
SPIS TREŚCI	4
WYBRANE DANE FINANSOWE	7
Bilans	7
Rachunek zysków i strat	7
Rachunek przepływów pieniężnych	8
ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA I PÓŁROCZE 2020 ROKU	9
1. INFORMACJE OGÓLNE	10
1.1. Podstawowe informacje o Spółce	10
1.2. Okresy prezentowane	10
1.3. Skład organów Spółki na dzień 30.06.2020 roku	11
1.4. Biegły rewident	11
1.5. Akcjonariat Spółki na dzień publikacji Raportu półrocznego	12
1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących	13
1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków	14
1.8. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych	14
1.9. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna	14
1.10. Oświadczenie Zarządu Spółki	14
1.11. Oświadczenie Zarządu Spółki w sprawie podmiotu uprawnionego do przeglądu rzetelności sporządzenia Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego	15
1.12. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	15
2. SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.	16
2.1. Śródroczne sprawozdanie z całkowitych dochodów (PLN)	16
2.2. Śródroczne sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)	17
2.3. Śródroczne sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym (PLN)	19
2.4. Śródroczne sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)	21
3. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	22
3.1. Zastosowanie MSSF	22
3.2. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w okresie sprawozdawczym	25
3.3. Przychody (PLN)	27
3.4. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN)	29
3.5. Amortyzacja (PLN)	30
3.6. Usługi obce (PLN)	30
3.7. Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze (PLN)	31
3.8. Przychody finansowe (PLN)	31

3.9. Koszty finansowe (PLN).....	32
3.10. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN).....	32
3.11. Zysk na akcję (PLN)	34
3.12. Rzeczowe aktywa trwałe (PLN).....	35
3.13. Aktywa niematerialne (PLN)	37
3.14. Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności (PLN).....	39
3.15. Aktywa finansowe krótkoterminowe (PLN).....	40
3.16. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN).....	41
3.17. Pozostałe aktywa (PLN)	41
3.18. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN).....	41
3.19. Kapitał podstawowy (PLN)	42
3.20. Informacje o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie.....	42
3.21. Zobowiązania z tytułu umów z klientami.....	42
3.22. Kredyty i pożyczki.....	42
3.23. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania (PLN)	43
3.24. Rozliczenia międzyokresowe bierne z tytułu premii dla pracowników i pozostałe (PLN)	44
3.25. Instrumenty finansowe (PLN).....	44
3.26. Przychody przyszłych okresów (PLN)	46
3.27. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN).....	47
3.28. Transakcje z podmiotami powiązаныmi (PLN)	48
3.29. Zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków.....	51
3.30. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe	51
3.31. Objasnienia do Sprawozdania z przepływów pieniężnych (PLN)	51
3.32. Korekta błędów lat ubiegłych	52
3.33. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do działalności spółki ..	57
3.34. Informacja o czynnikach i zdarzeniach w szczególności o nietypowym charakterze mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe	57
3.35. Zdarzenia po dniu bilansowym.....	57
3.36. Wpływ epidemii COVID-19 na działalność Spółki.....	57
3.37. Czynniki mające wpływ na wyniki Spółki w przyszłości.....	57
3.38. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej	59
3.39. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	60
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ZA I PÓŁROCZE 2020 ROKU	61
4. INFORMACJE OGÓLNE.....	62
4.1. Podstawowe informacje o Spółce.....	62
4.2. Skład organów Spółki na dzień 30.06.2020 roku	62
4.3. Kapitał zakładowy	63
4.4. Akcjonariat Spółki na dzień publikacji Raportu półrocznego	63

4.5.	Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących	64
4.6.	Biegli rewidenci	64
4.7.	Transakcje z podmiotami powiązаныmi	64
4.8.	Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki	65
4.9.	Kluczowe osiągnięcia Spółki w I półroczu 2020 roku oraz do dnia publikacji sprawozdania	65
4.10.	Zdarzenia po dniu bilansowym	71
4.11.	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej	71
5.	OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.	72
5.1.	Rachunek zysków i strat (PLN)	72
5.2.	Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN).....	75
5.3.	Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN).....	79
5.4.	Pozostałe informacje	81
6.	OPIS PERSPEKTYW I ROZWOJU 11 BIT STUDIOS S.A.	83
6.1.	Opis rynku, na którym działa Spółka	83
6.2.	Perspektywy rozwoju Spółki	86
6.3.	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki	88
6.4.	Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych	89

WYBRANE DANE FINANSOWE

Wybrane dane finansowe zawarte w poniższych tabelach zostały przeliczone na EURO według poniższych zasad:

Pozycje aktywów i pasywów bilansu według średniego kursu ogłoszonego na ostatni dzień bilansowy przez Narodowy Bank Polski:

- Kurs na dzień 30 czerwca 2020 roku - 4,4660 PLN,
- Kurs na dzień 31 grudnia 2019 roku - 4,2585 PLN.

Pozycje rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych według kursu średniego, obliczonego jako średnia arytmetyczna kursów ogłaszanych przez Narodowy Bank Polski na ostatni dzień miesiąca w danym okresie.

- Kurs za I półrocze 2020 roku - 4,4413 PLN,
- Kurs za I półrocze 2019 roku - 4,2880 PLN.

Bilans

	30.06.2020 (PLN)	30.06.2020 (EUR)	31.12.2019 (PLN) <i>(przekształcone)</i>	31.12.2019 (EUR) <i>(przekształcone)</i>
Aktywa razem	176 388 990	39 495 967	156 668 388	36 789 571
Aktywa trwałe	61 697 358	13 814 903	49 815 125	11 697 810
Aktywa niematerialne	29 582 512	6 623 939	24 870 505	5 840 203
Aktywa obrotowe	114 691 632	25 681 064	105 853 263	24 856 936
Środki pieniężne	29 050 705	6 504 860	14 882 519	3 494 780
Lokaty bankowe powyżej 3 m-cy	62 201 853	13 927 867	67 328 563	15 810 394
Pasywa razem	176 388 990	39 495 967	155 668 388	36 554 747
Kapitał własny	144 750 589	32 411 686	119 740 299	28 117 952
Zobowiązania i rezerwy	31 638 401	7 084 281	35 928 089	8 436 794

Rachunek zysków i strat

	Okres zakończony 30.06.2020 (PLN)	Okres zakończony 30.06.2020 (EUR)	Okres zakończony 30.06.2019 (PLN) <i>(przekształcone)</i>	Okres zakończony 30.06.2019 (EUR) <i>(przekształcone)</i>
Przychody ze sprzedaży	50 168 756	11 295 962	30 738 966	7 168 602
Amortyzacja	4 844 854	1 090 864	3 038 143	708 522
Zysk z działalności operacyjnej	26 376 046	5 938 812	9 688 208	2 259 377
EBITDA	31 220 900	7 029 676	12 726 351	2 967 899
Zysk (strata) brutto	26 681 959	6 007 691	9 979 572	2 327 326
Zysk (strata) netto	25 010 290	5 631 299	7 421 572	1 730 777

Rachunek przepływów pieniężnych

	Okres zakończony 30.06.2020 (PLN)	Okres zakończony 30.06.2020 (EUR)	Okres zakończony 30.06.2019 (PLN) <i>(przekształcone)</i>	Okres zakończony 30.06.2019 (EUR) <i>(przekształcone)</i>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	28 918 250	6 511 213	19 928 733	4 647 559
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(14 027 199)	(3 158 354)	(21 308 089)	(4 969 237)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(722 866)	(162 760)	(699 061)	(163 027)
Przepływy pieniężne netto razem	14 168 186	3 190 099	(2 078 417)	(484 705)



**ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE
SPRAWOZDANIE FINANSOWE
TI BIT STUDIOS S.A.
ZA I PÓŁROCZE 2020 ROKU**

1. INFORMACJE OGÓLNE

Spółka 11 bit studios S.A. (dalej także „Spółka”) została utworzona na podstawie umowy z dnia 7 grudnia 2009 roku w kancelarii notarialnej Pawła Andrzeja Kani w Warszawie (Rep. Nr 16069/2009). Akcje Spółki znajdują się w publicznym obrocie.

1.1. Podstawowe informacje o Spółce

Firma:	11 bit studios Spółka Akcyjna
Nazwa skrócona:	11 bit studios S.A.
Siedziba Spółki:	Warszawa, Polska
Adres siedziby:	03-737 Warszawa, ul. Brzeska 2
Podstawowy przedmiot działalności:	zgodnie z PKD – działalność związana z oprogramowaniem 62.01.Z
Właściwy Sąd prowadzący rejestr:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy
Numer KRS:	0000350888
NIP:	1182017282
Regon:	142118036

Czas trwania działalności Spółki jest nieograniczony.

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

- produkcja multiplatformowych gier wideo,
- sprzedaż multiplatformowych gier wideo.

Spółka nie posiada podmiotów zależnych, stowarzyszonych oraz udziałów we wspólnych przedsięwzięciach.

1.2. Okresy prezentowane

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 roku i zawiera dane porównawcze:

- Sprawozdanie z sytuacji finansowej – na dzień 31 grudnia 2019 roku,
- Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów – za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2019 roku,
- Zestawienie zmian w kapitale własnym – za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2019 roku,
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych – za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2019 roku.

1.3. Skład organów Spółki na dzień 30.06.2020 roku

Zarząd

- Grzegorz Miechowski – Prezes Zarządu,
- Przemysław Marszał – Członek Zarządu,
- Michał Drozdowski – Członek Zarządu.

Rada Nadzorcza

- Wojciech Ozimek – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jacek Czykiel – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Radosław Marter – Członek Rady Nadzorczej,
- Marcin Kuciapski – Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Wierzbicki – Członek Rady Nadzorczej.

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu i Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. Kadencja Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku. Kadencja Członków Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. upływa z dniem 23 maja 2022 roku.

1.4. Biegły rewident

PricewaterhouseCoopers Polska., Sp. z o.o. Audyt Sp.k.
ul. Polna 11
00-633 Warszawa

W raporcie bieżącym nr 2/2020 z dnia 6 lutego 2020 roku Spółka poinformowała, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, na posiedzeniu w dniu 5 lutego 2020 roku, działając na podstawie § 66 ust. 4 ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 roku oraz § 8 pkt. 4 Statutu Spółki oraz § 7 pkt. 3 Regulaminu Rady Nadzorczej Spółki, po uwzględnieniu rekomendacji Komitetu Audytu wybrała PricewaterhouseCoopers Polska, Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Audyt Sp. k., ul. Polna 11, 00-633 Warszawa, do badania sprawozdań finansowych oraz przeglądu śródrocznych sprawozdań finansowych Spółki za lata finansowe kończące się 31 grudnia 2020 i 2021 roku. PricewaterhouseCoopers Polska, Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Audyt Sp. k. jest wpisana na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych prowadzoną przez Krajową Izbę Biegłych Rewidentów pod numerem 144. Spółka nie korzystała dotychczas z usług PricewaterhouseCoopers Polska Sp. z o.o. Audyt Sp.k. w zakresie badania i przeglądu sprawozdań finansowych Spółki, a także z innych usług doradczych.

1.5. Akcjonariat Spółki na dzień publikacji Raportu półrocznego

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski	177 413	7,53	177 413	7,53
Przemysław Marszał	110 300	4,68	110 300	4,68
Michał Drozdowski	84 630	3,59	84 630	3,59
Aviva Investors Poland TFI*	181 609	7,71	181 609	7,71
Pozostali Akcjonariusze	1 801 528	76,49	1 801 528	76,49
Razem	2 355 480	100,00	2 355 480	100,00

* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 9 czerwca 2020 roku

W okresie sprawozdawczym doszło do zmian w akcjonariacie 11 bit studios S.A.

W raporcie bieżącym nr 4/2020 z 21 lutego 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 20 lutego 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Grzegorz Miechowski w dniu 20 lutego 2020 roku, w transakcji pakietowej na GPW, sprzedał 3 000 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 460 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 5/2020 z 21 lutego 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 20 lutego 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Przemysława Marszała, Członka Zarządu Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Przemysław Marszał w dniu 20 lutego 2020 roku, w transakcji pakietowej na GPW, sprzedał 7 700 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 460 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 6/2020 z 21 lutego 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 20 lutego 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Michała Drozdowskiego, Członka Zarządu Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Michał Drozdowski w dniu 20 lutego 2020 roku, w transakcji pakietowej na GPW, sprzedał 5 000 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 460 PLN za sztukę.

Ponadto, w raporcie bieżącym nr 7/2020 z 21 lutego 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 21 lutego 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie, zgodnie z art. 69 ust. 1 pkt 2) w związku z art. 87 ust. 1 pkt 2) ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (Dz.U. z 2009, poz. 623; dalej „Ustawa”), złożone przez Przemysława Marszała, Członka Zarządu Spółki, że w wyniku zbycia akcji 11 bit studios S.A. w dniu 20 lutego 2020 roku, w transakcji pakietowej na GPW w Warszawie, jego poziom zaangażowania w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki zmniejszył się poniżej 5 proc. głosów. Przed zbyciem akcji Przemysław Marszał posiadał 118 000 akcji Spółki, co stanowiło 5,16 proc. kapitału zakładowego Spółki i był uprawniony do 118 000 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki, co stanowiło 5,16 proc. ogólnej liczby głosów. Po zbyciu akcji w dniu 20 lutego 2020 roku

Przemysław Marszał posiada 110 300 akcji Spółki, co stanowi 4,82 proc. kapitału zakładowego Spółki i jest uprawniony do 110 300 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki, co stanowił 4,82 proc. ogólnej liczby głosów.

W raporcie bieżącym nr 14/2020 z dnia 1 czerwca 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 29 maja 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie zgodnie z art. 69 ust. 1 pkt 1 w związku z art. 87 ust. 1 pkt 2 lit. a) Ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych złożone przez NN Investment Partners Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. (dalej „Towarzystwo”) o przekroczeniu (w dół) progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. Przyczyną zmiany udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. było zbycie akcji Spółki w dniu 26 maja przez NN Fundusz Inwestycyjny Otwarty i Fundusz Własności Pracowniczej PKP Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty – fundusze zarządzane przez Towarzystwo. Przed zmianą udziału wszystkie fundusze zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 120 334 akcje spółki 11 bit studios S.A., które stanowiły 5,26 proc. kapitału zakładowego Spółki i dawały 5,26 proc. ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia fundusze zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 110 804 akcje 11 bit studios S.A., które stanowiły 4,84 proc. kapitału zakładowego Spółki i dawały łącznie 4,84 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy.

W raporcie bieżącym nr 21/2020 z 30 czerwca 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 30 czerwca 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Marcina Kuciapskiego, Członka Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące nabycia akcji 11 bit studios S.A. Pan Marcin Kuciapski w dniu 30 czerwca 2020 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 150 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 488 PLN za sztukę.

Po okresie sprawozdawczym doszło ponadto do zmian w akcjonariacie 11 bit studios S.A., w stanie posiadania akcji przez osobę zarządzającą Spółką.

W raporcie bieżącym nr 24/2020 z 3 lipca 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 3 lipca 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki, dotyczące objęcia akcji 11 bit studios S.A. w ramach rozliczenia Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Grzegorz Miechowski w dniu 3 lipca 2020 roku objął 18 413 akcji Spółki po cenie 103,38 PLN za sztukę.

1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

	Funkcja	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)	Liczba akcji na dzień 30.06.2020 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2019 (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	177 413	159 000	162 000
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	110 300	110 300	118 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	84 630	84 630	89 630
Marcin Kuciapski	Członek RN	550	550	400

Zgodnie ze złożonymi oświadczeniami, Członkowie Rady Nadzorczej Spółki, poza Panem Marcinem Kuciapskim, nie posiadają akcji 11 bit studios S.A.

W okresie sprawozdawczym miały miejsce zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby nadzorujące 11 bit studios S.A. Zmiany zostały opisane szczegółowo w **Nocie 1.5**.

1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków

Spółka nie publikowała danych szacunkowych dotyczących prezentowanego okresu.

1.8. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych

Na dzień publikacji sprawozdania w Spółce pracuje na podstawie umów o pracę lub współpracuje z nią na podstawie innych umów cywilno-prawnych 148 osób.

1.9. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe zostało zaprezentowane w polskich złotych (PLN). Zarząd Spółki uznał, że polski złoty jest walutą funkcjonalną i prezentacyjną Spółki. 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 jednostka jest decyzją subiektywną. Spółka monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Spółki.

1.10. Oświadczenie Zarządu Spółki

Na podstawie rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych, Zarząd Spółki oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi 11 bit studios S.A. zasadami rachunkowości oraz, że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy.

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe sporządzone na dzień 30 czerwca 2020 roku zostało przygotowane zgodnie z MSR 34 Śródroczna sprawozdawczość finansowa oraz rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. 2018 r. poz. 757).

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe zostało sporządzone w oparciu o zasadę kosztu historycznego. Nie obejmuje ono wszystkich informacji oraz ujawnień wymaganych w Rocznym sprawozdaniu finansowym i należy je czytać łącznie z Rocznym sprawozdaniem

finansowym Spółki za 2019 rok obejmującym noty za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2019 roku sporządzonym według MSSF zatwierdzonych przez UE.

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe nie podlega badaniu przez niezależnego biegłego rewidenta.

1.11. Oświadczenie Zarządu Spółki w sprawie podmiotu uprawnionego do przeglądu rzetelności sporządzenia Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego

Zarząd 11 bit studios S.A. oświadcza, że PricewaterhouseCoopers Polska., Sp. z o.o. Audyt Sp.k., podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, dokonujący przeglądu Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego, został wybrany zgodnie z przepisami prawa oraz że podmiot ten oraz biegli rewidenci dokonujący przeglądu tego sprawozdania spełnili warunki do wydania raportu z przeglądu sprawozdania finansowego, zgodnie z właściwymi przepisami prawa krajowego oraz normami zawodowymi.

Na podstawie rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych, Zarząd Spółki oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości, odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Spółki, jak też są zgodne z księgami, dokumentami oraz stanem faktycznym.

1.12. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Spółki w dniu 27 sierpnia 2020 roku.

2.SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.

2.1. Śródroczne sprawozdanie z całkowitych dochodów (PLN)

	Nota	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2020 <i>(niebadane)</i>	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2019 <i>(niebadane)</i>	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2020	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2019 <i>(przekształcone)</i>
Działalność kontynuowana					
Przychody ze sprzedaży	3.3	19 645 147	16 555 170	50 168 756	30 738 966
Pozostałe przychody operacyjne	3.4	85 479	67 389	150 938	153 941
Razem przychody z działalności operacyjnej		19 730 626	16 622 559	50 319 694	30 892 907
Amortyzacja	3.5	(2 473 091)	(1 473 328)	(4 844 854)	(3 038 143)
Zużycie surowców i materiałów		(81 604)	(132 957)	(178 369)	(218 950)
Usługi obce	3.6	(6 648 048)	(8 580 765)	(13 638 340)	(11 948 337)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	3.7	(318 137)	(2 374 121)	(3 784 196)	(5 176 924)
Podatki i opłaty		(87 285)	(61 384)	(156 763)	(114 105)
Pozostałe koszty operacyjne	3.4	(987 993)	(559 746)	(1 341 126)	(701 883)
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych		0	(1 632)	0	(6 357)
Razem koszty działalności operacyjnej		(10 596 159)	(13 183 933)	(23 943 648)	(21 204 699)
Zysk na działalności operacyjnej		9 134 467	3 438 625	26 376 046	9 688 208
Przychody odsetkowe	3.8	194 160	282 955	456 901	495 721
Pozostałe przychody finansowe		(684 168)	(134 508)	455 358	0
Koszty finansowe	3.9	184 522	(79 134)	(606 346)	(204 357)
Zysk przed opodatkowaniem		8 828 983	3 507 939	26 681 959	9 979 572
Podatek dochodowy	3.10	1 673 263	(1 028 808)	(1 671 669)	(2 558 000)
ZYSK NETTO		10 502 246	2 479 131	25 010 290	7 421 572
Zysk netto na akcję (w PLN):					
Zwykły	3.11	3,71	1,08	10,93	3,24
Rozwodniony	3.11	3,51	1,03	10,35	3,07
ZYSK NETTO		10 502 246	2 479 131	25 010 290	7 421 572
Pozostałe całkowite dochody		0	0	0	0
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW		10 502 246	2 479 131	25 010 290	7 421 572

2.2. Śródroczne sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)

AKTYWA

	Nota	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019 <i>(przekształcone)</i>
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe	3.12	25 881 583	20 380 205
Aktywa niematerialne	3.13	29 582 512	24 870 505
Prawo do wieczystego użytkowania gruntu		4 005 549	4 007 699
Aktywa z tytułu podatku odroczonego		2 216 060	542 022
Pozostałe aktywa	3.17	11 654	14 694
Aktywa finansowe długoterminowe		0	0
Aktywa trwałe razem		61 697 358	49 815 125
Aktywa obrotowe			
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	3.14	14 909 674	17 750 932
Zapasy - zaliczki na dostawy towarów i usług		11 830	11 830
Należności z tytułu podatku dochodowego	3.10	3 952 947	5 441 189
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	3.16	455 681	438 230
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3.18	29 050 705	14 882 519
Aktywa finansowe krótkoterminowe	3.15	66 310 796	67 328 563
Aktywa obrotowe razem		114 691 632	105 853 262
AKTYWA RAZEM		176 388 990	156 668 388

PASYWA

	Nota	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019 (przekształcone)
Kapitał własny			
Kapitał podstawowy	3.19	228 720	228 720
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną		4 870 274	4 870 274
Kapitał zapasowy		87 152 664	78 881 784
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach		31 744 829	18 305 429
Zyski zatrzymane		20 754 102	17 454 092
Kapitał własny razem		144 750 589	119 740 299
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne długoterminowe	3.22	10 249 710	10 429 732
Przychody przyszłych okresów		437 567	497 564
Zobowiązania z tytułu leasingu - prawo wieczystego użytkowania gruntu		334 470	334 891
Zobowiązania długoterminowe razem		11 021 747	11 262 187
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	3.23	14 599 039	11 429 892
Zobowiązania z tytułu umów z klientami		4 488 341	11 730 526
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne krótkoterminowe	3.22	1 366 628	1 303 717
Zobowiązania z tytułu leasingu - prawo wieczystego użytkowania gruntu		12 653	12 653
Przychody przyszłych okresów		149 993	189 114
Zobowiązania krótkoterminowe razem		20 616 654	24 665 902
Zobowiązania razem		31 638 401	35 928 089
PASYWA RAZEM		176 388 990	155 668 388

2.3. Śródroczne sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym (PLN)

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku przed przekształceniem :	228 720	4 870 274	78 881 784	14 257 326	21 502 195	0	0	119 740 299
- korekty bilansu otwarcia				4 048 103	(4 048 103)			0
Stan na 1 stycznia 2020 roku	228 720	4 870 274	78 881 784	18 305 429	17 454 092	0	0	119 740 299
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	25 010 290	0	0	25 010 290
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	25 010 290	0	0	25 010 290
Utworzenie kapitału rezerwowego	0	0	(13 439 400)	13 439 400	0	0	0	0
Rozliczenie Kapitału Rezerwowego z tytułu płatności w akcjach	0	0	0	0	0	0	0	0
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	21 710 280	0	(21 710 280)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	0	0	0	0	0	0	0	0
Stan na 30 czerwca 2020 roku	228 720	4 870 274	87 152 664	31 744 829	20 754 102	0	0	144 750 589

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku przed przekształceniem :	228 720	4 870 274	41 331 887	6 138 880	37 341 812	0	0	89 911 573
- korekty bilansu otwarcia	0	0	0	6 064 737	(6 064 737)	0	0	0
Stan na 1 stycznia 2019 roku	228 720	4 870 274	41 331 887	12 203 617	31 277 075	0	0	89 911 573
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	6 413 256	0	0	6 413 256
- korekta kosztów programu motywacyjnego za rok 2019	0	0	0	0	1 008 317	0	0	1 008 317
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	7 421 573	0	0	7 421 573
Utworzenie kapitału rezerwowego	0	0	0	0	0	0	0	0
Rozliczenie Kapitału Rezerwowego z tytułu płatności w akcjach	0	0	0	0	0	0	0	0
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	37 549 897	0	(37 549 897)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	0	0	0	4 092 588	0	0	0	4 092 588
- korekta kosztów programu motywacyjnego za rok 2019	0	0	0	(1 008 317)	0	0	0	(1 008 317)
Stan na 30 czerwca 2019 roku	228 720	4 870 274	78 881 784	15 287 888	1 148 751	0	0	100 417 417

2.4. Śródroczne sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)

	Nota	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019 (przekształcone)
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej			
Zysk za rok obrotowy		25 010 290	7 421 572
Korekty:			
Amortyzacja	3.5	4 844 854	3 038 143
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku		1 671 669	2 558 000
Aktualizacja wartości aktywów niematerialnych		(17 450)	33 959
Inne korekty	3.31	611 661	3 349 146
Zmiany w kapitale obrotowym:			
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności		2 841 258	993 069
Zwiększenie/zmniejszenie stanu zapasów		0	0
Zwiększenie / (zmniejszenie) pozostałych aktywów		14 410	(149 771)
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań		3 169 146	1 819 958
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda z tytułu umów z klientami		(7 242 184)	5 132 642
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów		(99 118)	(79 558)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej		30 775 715	24 117 160
Zapłacony podatek dochodowy		(1 857 464)	(4 188 427)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej		28 918 250	19 928 733
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej			
Pożyczki dla pracowników		(4 108 945)	0
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		94 000 000	43 000 000
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		(89 000 000)	(59 000 000)
Wpływy z tytułu odsetek od aktywów finansowych		126 710	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNiP		(15 044 965)	(5 308 089)
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(14 027 199)	(21 308 089)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej			
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu		(630 000)	(525 000)
Splata odsetek od kredytu		(92 866)	(174 061)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej		(722 866)	(699 061)
Zwiększenie / (zmniejszenie) netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów		14 168 186	(2 078 417)
Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego		14 882 519	24 250 681
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO		29 050 705	22 172 264

3. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

3.1. Zastosowanie MSSF

Sprawozdanie Finansowe zostało sporządzone zgodnie z koncepcją kosztu historycznego za wyjątkiem instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy.

Spółka prowadzi księgi rachunkowe i sporządza Sprawozdanie Finansowe według Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską („MSSF”).

3.1.1. Oświadczenie o zgodności

Niniejsze Sprawozdanie Finansowe zostało sporządzone zgodnie z MSR 34 „Śródroczna sprawozdawczość finansowa”.

Spółka zastosowała MSSF według stanu obowiązującego na dzień 30 czerwca 2020 roku. Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Spółki za I półrocze 2020 roku są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzeniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za 2019 rok, z wyjątkiem zmian opisanych poniżej. Zastosowano takie same zasady dla okresu bieżącego i porównywalnego.

3.1.2. Zmiany do istniejących standardów zastosowane po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2020 rok

W niniejszym sprawozdaniu finansowym zastosowano po raz pierwszy następujące nowe standardy oraz zmiany do obowiązujących standardów, które weszły w życie od 1 stycznia 2020 roku:

- **MSSF 3 „Połączenia przedsiębiorstw”**

W wyniku zmiany do MSSF 3 zmodyfikowana została definicja „przedsięwzięcia”. Aktualnie wprowadzona definicja została zawężona i prawdopodobnie spowoduje, że więcej transakcji przejęć zostanie zakwalifikowanych jako nabycie aktywów.

W ocenie Spółki zastosowanie ww. zmian nie ma wpływu na sprawozdanie finansowe z uwagi na fakt, że w ostatnich latach Spółka nie przeprowadzała żadnych operacji typu połączeń przedsiębiorstw.

- **Zmiany do MSSF 9, MSR 39 oraz MSSF 7 związane z reformą IBOR**

Opublikowane w 2019 roku zmiany do MSSF 9, MSR 39 oraz MSSF 7 modyfikują niektóre szczegółowe wymogi w zakresie rachunkowości zabezpieczeń, w głównej mierze, aby oczekiwana reforma stóp referencyjnych (reforma IBOR) zasadniczo nie powodowała zakończenia rachunkowości zabezpieczeń. Zmiana ww. standardu nie ma wpływu na sprawozdanie finansowe Spółki.

- **MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” oraz MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów”**
Rada opublikowała nową definicję terminu „istotność”. Zmiany do MSR 1 i MSR 8 doprecyzowują definicję istotności i zwiększają spójność pomiędzy standardami, ale nie oczekuje się, że będą miały znaczący wpływ na przygotowanie sprawozdań finansowych.
- **Zmiany w zakresie Założeń Konceptyjnych w MSSF**
W 2019 r. opublikowano zmiany do Założeń Konceptyjnych MSSF, które mają zastosowanie z dniem 1 stycznia 2020 r. Zweryfikowane Założenia Konceptyjne są wykorzystywane przez Radę i Komitet ds. Interpretacji podczas prac nad nowymi standardami. Niemniej jednak, podmioty przygotowujące sprawozdania finansowe mogą wykorzystywać Założenia Konceptyjne w celu opracowania polityk rachunkowości do transakcji, które nie zostały uregulowane w obecnie obowiązujących MSSF.

3.1.3. Opublikowane standardy i interpretacje, które jeszcze nie obowiązują i nie zostały wcześniej zastosowane przez Spółkę

W niniejszym sprawozdaniu finansowym Spółka nie zdecydowała o wcześniejszym zastosowaniu następujących opublikowanych standardów, interpretacji lub poprawek do istniejących standardów przed ich datą wejścia w życie:

- **MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe” oraz zmiany do MSSF 17**
MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe” został wydany przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości 18 maja 2017 roku, natomiast zmiany do MSSF 17 opublikowano 25 czerwca 2020 roku. Nowy zmieniony standard obowiązuje dla okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie.
MSSF 17 Umowy ubezpieczeniowe zastąpi obecnie obowiązujący MSSF 4, który zezwala na różnorodną praktykę w zakresie rozliczania umów ubezpieczeniowych. MSSF 17 zasadniczo zmieni rachunkowość wszystkich podmiotów, które zajmują się umowami ubezpieczeniowymi i umowami inwestycyjnymi.
Spółka zastosuje MSSF 17 po jego zatwierdzeniu przez Unię Europejską. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego nowy standard nie został jeszcze zatwierdzony przez Unię Europejską.
- **Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych”**
Rada opublikowała zmiany do MSR 1, które wyjaśniają kwestię prezentacji zobowiązań jako długo- i krótkoterminowe. Opublikowane zmiany obowiązują dla sprawozdań finansowych za okresy rozpoczynające się z dniem 1 stycznia 2020 roku lub po tej dacie.
Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.
- **Zmiany do MSSF 3 „Połączenia przedsiębiorstw”**
Opublikowane zmiany do standardu mają na celu zaktualizowanie stosownych referencji do Założeń Konceptyjnych w MSSF, nie wprowadzając zmian merytorycznych dla rachunkowości połączeń przedsiębiorstw. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **Zmiany do MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe”**

Zmiana wprowadza zakaz korygowania kosztu wytworzenia rzeczowych aktywów trwałych o kwoty uzyskane ze sprzedaży składników wyprodukowanych w okresie przygotowywania rzeczowych aktywów trwałych do rozpoczęcia funkcjonowania zgodnie z zamierzeniami kierownictwa. Zamiast tego jednostka rozpoznaje ww. przychody ze sprzedaży i powiązane z nimi koszty bezpośrednio w rachunku zysków i strat. Zmiana obowiązuje dla sprawozdań finansowych za okresy rozpoczynające się z dniem 1 stycznia 2022 roku lub po tej dacie. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **Zmiany do MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe”**

Zmiany do MSR 37 dostarczają wyjaśnień odnośnie do kosztów, które jednostka uwzględnia w analizie, czy umowa jest kontraktem rodzącym obciążenia. Zmiana obowiązuje dla sprawozdań finansowych za okresy rozpoczynające się z dniem 1 stycznia 2022 roku lub po tej dacie. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **Roczne zmiany do MSSF 2018-2020**

„Roczne zmiany MSSF 2018-2020” wprowadzają zmiany do standardów: MSSF 1 „Zastosowanie Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej po raz pierwszy”, MSSF 9 „Instrumenty finansowe”, MSR 41 „Rolnictwo” oraz do przykładów ilustrujących do MSSF 16 „Leasing”.

Poprawki zawierają wyjaśnienia oraz doprecyzowują wytyczne standardów w zakresie ujmowania oraz wyceny. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały jeszcze zatwierdzone przez Unię Europejską.

- **Zmiany do MSSF 16 „Leasing”**

W dniu 28 maja 2020 roku Rada opublikowała zmianę do standardu MSSF 16, która jest odpowiedzią na zmiany w zakresie umów leasingu w związku z pandemią koronawirusa (COVID-19). Leasingobiorcy mają prawo skorzystać z ulg i zwolnień, które mogą przybierać różne formy, tj. odroczenie lub zwolnienie z płatności leasingowych. W związku z powyższym, Rada wprowadziła uproszczenie w zakresie oceny, czy zmiany te stanowią modyfikacje leasingu. Leasingobiorcy mogą skorzystać z uproszczenia polegającego na niestosowaniu wytycznych MSSF 16 dotyczących modyfikacji umów leasingowych. W rezultacie, spowoduje to ujęcie ulg i zwolnień w zakresie leasingu jako zmiennych opłat leasingowych w okresie, w którym występuje zdarzenie lub warunek, który powoduje obniżenie płatności. Zmiana obowiązuje od 1 czerwca 2020 roku, niemniej jednak zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **Zmiana do MSSF 4: Zastosowanie MSSF 9 „Instrumenty finansowe”**

Zmiana do MSSF 4 „Umowy ubezpieczeniowe” odracza zastosowanie standardu MSSF 9 „Instrumenty finansowe” do 2021 roku. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **MSSF 14 „Regulacyjne rozliczenia międzyokresowe”**
Standard ten pozwala jednostkom, które sporządzają sprawozdanie finansowe zgodnie z MSSF po raz pierwszy (z dniem 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie), do ujmowania kwot wynikających z działalności o regulowanych cenach, zgodnie z dotychczas stosowanymi zasadami rachunkowości. Dla poprawienia porównywalności, z jednostkami które stosują już MSSF i nie wykazują takich kwot, zgodnie z opublikowanym MSSF 14 kwoty wynikające z działalności o regulowanych cenach, powinny podlegać prezentacji w odrębnej pozycji zarówno w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jak i w rachunku zysków i strat oraz sprawozdaniu z innych całkowitych dochodów. Decyzją Unii Europejskiej MSSF 14 nie zostanie zatwierdzony.
- **Zmiany do MSSF 10 i MSR dot. sprzedaży lub wniesienia aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostkami stowarzyszonymi lub wspólnymi przedsięwzięciami**
Zmiany rozwiązują problem aktualnej niespójności pomiędzy MSSF 10 a MSR 28. Ujęcie księgowe zależy od tego, czy aktywa niepieniężne sprzedane lub wniesione do jednostki stowarzyszonej lub wspólnego przedsięwzięcia stanowią „biznes” (ang. business).
W przypadku, gdy aktywa niepieniężne stanowią „biznes”, inwestor wykazuje pełny zysk lub stratę na transakcji. Jeżeli zaś aktywa nie spełniają definicji biznesu, inwestor ujmuje zysk lub stratę z tylko w zakresie części stanowiącej udziału innych inwestorów.
Zmiany zostały opublikowane 11 września 2014 roku. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zatwierdzenie tej zmiany jest odroczone przez Unię Europejską.

3.2. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w okresie sprawozdawczym

Najważniejszym wydarzeniem I półrocza 2020 roku, które miało decydujący wpływ na bardzo dobre wyniki finansowe 11 bit studios S.A. za ten okres (przychody ze sprzedaży powiększyły się, rok do roku, o 63,21 proc., do 50,17 mln PLN a zysk netto o 238,72 proc., do 25,14 mln PLN) była premiera płatnego dodatku do gry „Frostpunk” – „Frostpunk: The Last Autumn”. Dodatek był drugim z trzech DLC zapowiedzianych kilka kwartałów temu przez Spółkę w ramach tzw. Season Pass. Pierwszy dodatek z tej serii „Frostpunk: The Rifts” zadebiutował pod koniec sierpnia 2019 roku. Trzeci DLC o nazwie „Frostpunk: On The Edge” trafiło do sprzedaży 20 sierpnia 2020 roku.

Premiera „Frostpunk: The Last Autumn”, która miała miejsce 21 stycznia 2020 roku wypadła bardzo okazale. Dodatek przez dłuższy czas zajmował wysoką pozycję na liście bestsellerów Steam oraz zbierał bardzo pochlebne recenzje i noty od mediów branżowych i graczy. Co więcej, bardzo dobra sprzedaż wspomnianego DLC skutkowałą też wzrostem sprzedaży podstawowej wersji gry. Znaczna część kupujących decydowała się też na zakup edycji „Frostpunk: Game of The Year (GOTY)” zawierającej podstawową wersję plus Season Pass co skutecznie zwiększało przychody Spółki w okresie sprawozdawczym.

Ważnym uzupełnieniem przychodów Spółki ze sprzedaży gier własnych były w I półroczu 2020 roku przychody ze sprzedaży gry „This War of Mine”, mimo że od jej premiery, 14 listopada 2014 roku, minęło już blisko sześć lat. Na fali ponownego zainteresowania „Frostpunkiem”

i dodatkami do tej gry, część fanów sięgnęła też po wcześniejszy tytuł 11 bit studios S.A. dzięki czemu przychody z jego sprzedaży były wyraźnie większe niż w I półroczu 2019 roku.

Podobnie jak we wcześniejszych okresach, ważnym źródłem przychodów 11 bit studios S.A., były przychody ze sprzedaży gier tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, dla których Spółka świadczy usługi wydawnicze. Przychody pionu wydawniczego, którego najważniejszymi produktami portfelowymi były gry „Moonlighter” i „Children of Morta” odpowiadały w I półroczu 2020 roku za 30 proc. przychodów Spółki ogółem. Wskaźnik był niższy niż w całym 2019 roku, gdy sięgał aż 40 proc., z uwagi na istotny wzrost przychodów Spółki ze sprzedaży gier własnych, przede wszystkim „Frostpunka”.

W obszarze produkcji gier własnych 11 bit studios S.A., oprócz prac nad rozwojem „Frostpunka” (przygotowywaniem kolejnych dodatków do tego tytułu) skupiało się w I półroczu 2020 roku nad produkcją gry o roboczej nazwie „Projekt 8” a także przygotowaniem prototypów gier o roboczych (kodowych) nazwach: „Projekt Dolly” (wcześniejsza nazwa robocza tej gry brzmiała „Projekt 9”) i „Projekt Eleanor („Projekt 10”). W okresie sprawozdawczym Spółka zdecydowała, w związku z rozszerzeniem koncepcji „Projektu 8” o zmianie silnika graficznego, na bazie którego powstaje ten tytuł, z autorskiego rozwiązania, na którym pracowały wcześniejsze produkcje Spółki, na rzecz silnika Unreal Engine 5. Spółka prowadziła w pierwszych sześciu miesiącach roku intensywne rekrutacje do zespołów odpowiedzialnych za każdą z produkcji, które w kolejnych latach będą decydowały o jej wynikach finansowych.

Zespół zarządzający pionem wydawniczym 11 bit publishing, mimo ograniczeń związanych z przemieszczaniem się z uwagi na pandemię COVID-19 i odwołaniem wszystkich imprez branżowych, prowadził w I półroczu 2020 roku intensywne działania akwizycyjne, żeby powiększyć portfel wydawniczy na kolejne lata. Obecnie znajdują się w nim cztery tytuły: gra o roboczej (kodowej) nazwie „Vitriol”, której producentem jest studio Fool’s Theory z Bielska-Białej, gry o roboczych (kodowych) nazwach „Foxhole” i „Botin” (ich producentem jest hiszpańskie studio Digital Sun Games, które odpowiadało za produkcję gry „Moonlighter”) oraz gra o roboczej nazwie „Ava”, za którą stoi hiszpańskie studio Chibig. 11 bit studios S.A. zakłada, że do końca 2020 roku podpisze co najmniej jeszcze jedną umowę wydawniczą.

Bardzo dobra sprzedaż „Frostpunka” i płatnych dodatków do tej gry, „Moonlightera” (w tym płatnego DLC – „Moonlighter: Between Dimension, który w II kwartale 2020 roku został udostępniony dla posiadaczy konsol Xbox One i PS4 oraz Nintendo Switch), „Children of Morta” oraz „This War of Mine” w I półroczu 2020 roku, uzupełniana przez przychody ze sprzedaży pozostałych gier z portfela („Beat Cop” czy gier z serii „Anomaly”) sprawiły, że w tym okresie 11 bit studios S.A. zanotowało 50 168 756 PLN przychodów ze sprzedaży, czyli 63,21 proc. więcej niż w analogicznym okresie 2019 roku. To oznacza, że I półrocze 2020 roku był najlepszym, jeśli chodzi o poziom przychodów, półroczem w całej, ponad 10-letniej historii 11 bit studios S.A., po rekordowym I półroczu 2018 roku, gdy swoje premiery miały „Frostpunk” i „Moonlighter”.

Koszty operacyjne Spółki w I półroczu 2020 roku sięgnęły 23 943 648 PLN wobec 21 204 699 PLN rok wcześniej. Wzrost w tej pozycji wyniósł zatem 12,92 proc. Główną pozycją kosztów operacyjnych w pierwszych miesiącach 2020 roku były usługi obce (13 638 340 PLN, wzrost o 14,14 proc. rok do roku), która to pozycja zawiera głównie tantiemy należne producentom

„Moonlightera” i „Children of Morta” z tytułu sprzedaży gier. Spółka wydała też w I półroczu 2020 roku 3 784 196 PLN na wynagrodzenia i świadczenia pracownicze, czyli 26,90 proc. mniej niż rok temu. Warto zwrócić uwagę, że przed rokiem pozycja ta zawiera niegotówkową rezerwę (ponad 4,1 mln PLN) tworzoną co kwartał na poczet kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 roku. Zauważalną pozycją kosztów operacyjnych Spółki w I kwartale 2020 roku, wynoszącą 4 844 854 PLN, czyli wyższą o 59,46 proc. niż rok wcześniej, była amortyzacja. Jej wzrost wynikał z rozpoczęcia amortyzacji wydatków poniesionych na stworzenie dodatku „Frostpunk: The Last Autumn” (od lutego 2020 roku) oraz gry „Children od Morta” (od grudnia 2019 roku).

Wolniejszy wzrost kosztów operacyjnych w porównaniu z przychodami ze sprzedaży sprawił, że zysk operacyjny 11 bit studios S.A. w I półroczu 2020 roku sięgnął 26 376 046 PLN czyli był o 172,25 proc. większy niż rok wcześniej (9 688 208 PLN). Rentowność Spółki na tym poziomie wzrosła zatem do 52,57 proc. z 31,52 proc. w I półroczu 2019 roku. Dodatkowo saldo operacji finansowych, co było pochodną korzystnych dla Spółki zmian na międzynarodowych rynkach walutowych (osłabienia złotego wobec walut obcych) oraz zaksięgowania sporych odsetek od posiadanych lokat bankowych sprawiły, że zysk brutto 11 bit studios S.A. w I półroczu 2020 roku sięgnął 26 681 959 PLN czyli był o 167,37 proc. większy niż rok wcześniej. Na poziomie netto Spółka wykazała 25 330 511 PLN zarobku, tj. aż 241,31 proc. więcej niż w okresie porównawczym. Rentowność na tym poziomie wyniosła zatem 50,49 proc. wobec 24,14 proc. przed rokiem. Zysk netto wypracowany przez 11 bit studios S.A. w I półroczu 2020 roku był, podobnie jak przychody w tym okresie, drugim najwyższym zyskiem półrocznym w historii Spółki.

Potwierdzeniem bardzo dobrej kondycji finansowej Spółki były też przepływy pieniężne z działalności operacyjnej, które wyniosły aż 30 793 165 PLN. Po zapłaceniu 1 857 464 PLN podatku dochodowego (Spółka zdecydowała, że począwszy od Raportu półrocznego za I półrocze 2020 roku będzie uwzględniała wpływ ulgi IP Box na bieżące sprawozdania finansowe a nie dopiero w rozliczeniu rocznym), przepływy pieniężne z działalności operacyjnej netto zamknęły się kwotą 28 935 700 PLN, czyli o 44,09 proc. większą niż rok wcześniej. Na koniec czerwca 2020 roku łączna wartość aktywów finansowych Spółki (gotówka i ekwiwalenty, lokaty bankowe oraz należności handlowe i podatkowe) wynosiła już 114 224 123 PLN, czyli była o 8,37 proc. wyższa niż na koniec grudnia 2019 roku.

3.3. Przychody (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Przychody ze sprzedaży	50 168 756	30 738 966

Głównym źródłem przychodów Spółki w I półroczu 2020 roku, podobnie jak rok wcześniej, były przychody ze sprzedaży gier własnych oraz gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów i wydawanych przez Spółkę w ramach usługi 11 bit publishing. Pozostałe przychody operacyjne Spółki (głównie otrzymane dotacje) w okresie sprawozdawczym miały zaledwie 0,3-proc. udział w przychodach (0,5 proc. w I półroczu 2019 roku). W okresie sprawozdawczym przychody

ze sprzedaży Spółki wyniosły 50 168 756 PLN czyli były aż o 63,21 proc. większe niż w analogicznym okresie 2019 roku.

Skokowy wzrost przychodów to w dużej mierze zasługa bardzo udanej premiery (21 stycznia 2020 roku) drugiego, płatnego dodatku do gry „Frostpunk” – „Frostpunk: The Last Autumn”. Wspomniana premiera miała też pozytywny wpływ na sprzedaż podstawowej wersji gry.

Pozytywnie do przychodów 11 bit studios S.A. w I półroczu 2020 roku kontrybuowały też tytuły z wydawnictwa, czyli „Moonlighter” i „Children od Morta”. Przychody ze sprzedaży gier zewnętrznych studiów deweloperskich odpowiadały za 30 proc. przychodów Spółki w okresie sprawozdawczym. W dalszym ciągu zauważalny strumień przychodów zapewniała też gra „This War of Mine”, mimo że od jej premiery 14 listopada 2014 roku minęło blisko sześć lat.

Ważną częścią przychodów Spółki w I półroczu 2020 roku były też przychody z umowy z Microsoftem na udostępnienie „Frostpunka” (9 stycznia 2020 roku) i „Children of Morta” (16 stycznia 2020 roku) w usłudze abonamentowej Xbox Pass.

3.3.1. Przychody w podziale na kategorie – regiony geograficzne (PLN)

Spółka działa w sześciu głównych obszarach geograficznych: w Polsce będącej krajem jej siedziby, Unii Europejskiej, USA, Japonii, Chinach i pozostałych krajach (w tym m.in. Kanada, Korea, Brazylia, Australia, itd.)

Poniżej przedstawiono przychody Spółki od klientów zewnętrznych w rozbiciu na obszary operacyjne oraz informacje o aktywach trwałych w rozbiciu na lokalizacje tych aktywów:

	Przychody od zewnętrznych klientów		Aktywa trwałe	
	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Polska	874 853	548 216	61 697 358	49 815 125
Unia Europejska	3 138 006	2 252 687	0	0
USA	38 140 147	21 479 731	0	0
Japonia	7 613 666	5 725 818	0	0
Chiny	125 822	150 354	0	0
Pozostałe	276 262	582 160	0	0
Razem	50 168 756	30 738 966	61 697 358	49 815 125

3.3.2. Przychody w podziale na kategorie – kanały dystrybucji

W przychodach Spółki w I półroczu 2020 roku z tytułu sprzedaży gier komputerowych w wysokości 50 168 756 PLN (30 738 966 PLN rok wcześniej) uwzględniono przychody w wysokości 48 399 999 PLN (29 846 319 PLN) z tytułu sprzedaży produktów Spółki za pośrednictwem platform sprzedażowych prowadzonych przez 10 największych parterów biznesowych Spółki, w tym: Steam (Valve Corporation), Nintendo Co Ltd., Microsoft Corporation, Google, Apple i Humble Bundle.

3.4. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN)

3.4.1. Pozostałe przychody operacyjne

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Dotacje - otrzymane	89 996	96 748
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	3 845	20 627
Inne przychody operacyjne – podlegające refakturowaniu	43 049	0
Inne przychody operacyjne – otrzymane odszkodowania	14 048	36 566
Razem	150 938	153 941

3.4.2. Pozostałe koszty operacyjne

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Utworzone odpisy aktualizujące:		
Należności handlowe	0	0
Pozostałe koszty operacyjne:		
Likwidacja niefinansowych aktywów trwałych	244 745	0
Pozostałe koszty (likwidacja spisanych nierozliczonych pozycji z lat ubiegłych)	0	33 959
Podatek u źródła – nie do odzyskania	11 444	0
Darowizny przekazane	917 850	230 316
Pozostałe koszty rodzajowe	167 087	437 608
Razem	1 341 126	701 883

W I półroczu 2020 roku główną pozycją pozostałych kosztów operacyjnych (917 850 PLN) były wydatki poniesione przez Spółkę na zakup sprzętu i wyposażenia medycznego (w związku z pandemią COVID-19), który to sprzęt został następnie przekazany w formie darowizny do placówek służby zdrowia i placówek oświatowych. Istotną pozycją pozostałych kosztów operacyjnych była też likwidacja niefinansowych aktywów trwałych, czyli umorzenie wartości elementów wyposażenia biura, przy ul. Brechta 7 w Warszawie (do końca lutego 2020 roku siedziby Spółki). Spadek pozostałych kosztów rodzajowych, do 167 087 PLN z 437 608 PLN w I półroczu 2019 roku wynikał z ograniczenia wydatków na delegacje, wyjazdy służbowe oraz reklamę i ubezpieczenia co było pochodną pandemii COVID-19.

3.5. Amortyzacja (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Koszty amortyzacji poniesione w ciągu roku:		
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych	729 005	277 024
Amortyzacja aktywów niematerialnych	4 613 458	2 951 041
Razem	5 342 463	3 228 065
Alokacja na koszty projektów	(499 760)	(192 072)
Grunty (w tym prawo wieczystego użytkowania gruntu)	2 150	2 150
Razem	4 844 854	3 038 143

Wzrost kosztów amortyzacji w I półroczu 2020 roku, w porównaniu z poprzednim rokiem wynikał z rozpoczęcia amortyzacji wydatków poniesionych na stworzenie drugiego z płatnych DLC do „Frostpunka” – „Frostpunk: The Last Autumn”, który trafił do sprzedaży w styczniu 2020 roku oraz nakładów na grę „Children of Morta”, która zadebiutowała jesienią 2019 roku. Wzrost odnotowano też w pozycji amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych (do 729 005 PLN w I półroczu 2020 roku z 277 024 PLN przed rokiem) co wynikało z inwestycji Spółki w nowy sprzęt IT.

3.6. Usługi obce (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Usługi obce	13 638 340	11 948 337

Wzrost kosztów usług obcych w I półroczu 2020 roku, w porównaniu z analogicznym okresem 2019 roku, był w głównej mierze pochodną daleko wyższych niż rok wcześniej przychodów ze sprzedaży gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów. W I półroczu 2019 roku na portfolio wydawnicze Spółki składała się gra „Moonlighter”, która zadebiutowała w maju 2018 roku. W okresie sprawozdawczym oprócz „Moonlightera”, Spółka czerpała też przychody ze sprzedaży gry „Children of Morta”, która zadebiutowała w II półroczu 2019 roku. Od tych przychodów Spółka wypłaciła deweloperom wymienionych tytułów, czyli odpowiednio hiszpańskiemu studio Digital Sun oraz amerykańskiemu studio Dead Mage stosowne tantiemy. W I półroczu 2020 roku ich wartość sięgnęła 9 492 058 PLN wobec 9 107 412 PLN rok wcześniej.

3.7. Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019 (przekształcone)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	3 784 196	5 176 924

Spadek o 26,9 proc. (do 3 784 196 PLN w I półroczu 2020 roku z 5 176 924 PLN rok wcześniej) wydatków Spółki na wynagrodzenia, mimo systematycznego wzrostu zatrudnienia w Spółce i rosnących płac wynikał ze zmiany sposobu rozliczania kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Historycznie, niegotówkowe rezerwy tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem obciążały wyniki Spółki (pozycję Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze) kwotą ok. 2,05 mln PLN kwartalnie i według wcześniejszych założeń rezerwy miały być tworzone do II kwartału 2020 roku włącznie. W trakcie prac związanych z przygotowaniem Raportu półrocznego za I półrocze 2020 Spółka zdecydowała jednak, że całość kosztów związanych ze wspomnianym Programem, w kwocie 18 305 428 PLN, została rozliczona do końca 2019 roku (wynikające z tego tytułu stosowne korekty w danych prezentacyjnych za wcześniejsze okresy zostały opisane w **Nocie 3.32.**). Stąd Raport półroczny Spółki za I półrocze 2020 roku nie był już obciążony kosztami Programu.

3.8. Przychody finansowe (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Przychody odsetkowe:		
Lokaty bankowe	456 901	329 793
Przychody finansowe:		
Przychody z tyt. akt. wyceny aktywów finansowych	0	165 927
Wynik netto z tytułu różnic kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	182 039	0
b) Pożyczki i należności	234 674	0
c) Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	38 645	0
Razem	912 259	495 721

Korzystne dla Spółki zmiany na międzynarodowych rynkach walutowych w I półroczu 2020 roku, tj. osłabienie złotego wobec dolara amerykańskiego i euro, czyli walut, w których Spółka wypracowuje absolutną większość przychodów sprawiły, że w okresie sprawozdawczym Spółka wykazała daleko większe przychody finansowe niż w analogicznym okresie 2019 roku. Same przychody finansowe z tytułu różnic kursowych (przeszacowania wartości posiadanych aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski) sięgnęły 455 358 PLN wobec braku przychodów z tego tytułu rok wcześniej. Spółka wykazała też w I półroczu 2020 roku 456 901

PLN przychodów odsetkowych z lokat bankowych wobec 329 793 PLN przed rokiem. Wzrost wynikał z rosnących zasobów gotówkowych Spółki, które trafiają na lokaty bankowe, co z nawiązką zrekompensowało spadek oprocentowania lokat.

3.9. Koszty finansowe (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Pozostałe koszty odsetkowe:		
Odsetki od należności budżetowych	591	6 002
Wynik netto na różnicach kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	0	(35 488)
b) Pożyczki i należności	0	(38 778)
c) Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	0	119 570
Koszty odsetek od kredytów	80 542	0
Rozliczenie IRS	12 324	0
Koszty z tytułu aktualizacji wyceny aktywów finansowych	512 890	153 051
Razem	606 346	204 357

W okresie sprawozdawczym największą pozycją kosztów finansowych Spółki były niegotówkowe koszty z tytułu aktualizacji wyceny aktywów finansowych. Główną składową tej pozycji były koszty związane z aktualizacją wyceny instrumentu IRS (Interest Rate Swap). Instrument zabezpiecza Spółkę przed ryzykiem zmiany stóp procentowych w związku z kredytem inwestycyjnym (12 600 000 PLN), który Spółka zaciągnęła pod koniec 2018 roku w PKO BP S.A. na zakup nowego biura. Istotną częścią kosztów finansowych 11 bit studios S.A. w I półroczu 2020 roku były też koszty odsetek od wspomnianego powyżej kredytu inwestycyjnego.

3.10. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN)

3.10.1. Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Bieżący podatek dochodowy:		
Dotyczący roku bieżącego	3 345 707	2 978 451
Odroczony podatek dochodowy:		
Dotyczący roku bieżącego	(1 674 038)	(420 451)
Koszt podatkowy ujęty w roku bieżącym z działalności kontynuowanej	1 671 669	2 558 000

W zakresie podatku dochodowego, Spółka podlega przepisom ogólnym w tym zakresie. Spółka nie prowadzi działalności w Specjalnej Strefie Ekonomicznej, co różnicowałoby zasady określania

obciążeń podatkowych w stosunku do przepisów ogólnych w tym zakresie. Rok podatkowy jak i bilansowy pokrywają się z rokiem kalendarzowym.

Uzgodnienie wyniku podatkowego do wyniku księgowego kształtuje się następująco:

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Zysk przed opodatkowaniem z działalności kontynuowanej	26 681 959	9 688 208
Przychody niebędące przychodami według przepisów podatkowych	(1 970 997)	0
Przychody będące przychodami według przepisów podatkowych	0	(232 890)
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów (NKUP) według przepisów podatkowych	13 689 966	8 345 012
Koszty stanowiące koszt uzyskania przychodów według przepisów podatkowych	(2 847 607)	(1 407 322)
Razem	35 553 321	16 393 008

Stawka podatkowa zastosowana w powyższym uzgodnieniu na lata 2020 i 2019 wynosi 19 proc. i stanowi ona podatek dochodowy od osób prawnych zgodnie z przepisami podatkowymi w Polsce.

Spółka zdecydowała, że w okresie sprawozdawczym będzie stosowała ulgę IP Box, która została wprowadzona 23 października 2018 roku, na mocy ustawy o zmianie ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych, ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych, ustawy – Ordynacja podatkowa oraz niektórych innych ustaw i obowiązuje od 1 stycznia 2019 roku. Na jej podstawie dochody Spółki ze sprzedaży kwalifikowanych praw własności intelektualnej (gier) przemnożone przez wskaźnik nexus, są opodatkowane preferencyjną stawką CIT (5 proc.). W okresie sprawozdawczym wpływ wspomnianej ulgi na wynik księgowy Spółki wyniósł 3 409 424 PLN.

3.10.2. Bieżące należności i zobowiązania podatkowe

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Należny zwrot podatku z tytułu CIT	3 952 947	5 441 189
Razem	3 952 947	5 441 189

Spadek należności z tytułu podatku CIT do 3 952 947 PLN na koniec czerwca 2020 roku z 5 441 189 PLN na koniec grudnia 2019 roku wynika z otrzymanego zwrotu podatku z tytułu rozliczenia ulgi IP Box.

3.11. Zysk na akcję (PLN)

3.11.1. Podstawowy zysk za akcję

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019 (przekształcone)
Podstawowy zysk na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	10,93	3,24
Podstawowy zysk na akcję ogółem	10,93	3,24
Zysk rozwodniony na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	10,35	3,07
Zysk rozwodniony na akcję ogółem	10,35	3,07

Zysk i średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję:

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019 (przekształcone)
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	25 010 290	7 421 572
Zysk wykorzystany do obliczenia podstawowego zysku przypadającego na akcję ogółem	25 010 290	7 421 572
Zysk wykorzystany do wyliczenia podstawowego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	25 010 290	7 421 572

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku na akcję (w szt.)	2 287 199	2 287 199

3.11.2. Rozwodniony zysk za akcję

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019 (przekształcone)
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	25 010 290	7 421 572
Zysk wykorzystany do obliczenia rozwodnionego zysku przypadającego na akcję ogółem	25 010 290	7 421 572
Zysk wykorzystany do wyliczenia rozwodnionego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	25 010 290	7 421 572

Poniżej średnia ważona liczba akcji użyta do wyliczenia zysku rozwodnionego na akcję uzgadnia się do średniej użytej do obliczenia zwykłego wskaźnika w następujący sposób:

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję	2 287 199	2 287 199
Akcje jakie zakłada się, że zostaną wyemitowane:		
Opcje pracownicze	130 000	130 000
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku rozwodnionego na akcję	2 417 199	2 417 199

3.12. Rzeczowe aktywa trwałe (PLN)

Wartość bilansowa:

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Budynki i lokale	22 921 128	20 206 136
Środki trwałe w budowie	81 689	11 515
Maszyny i urządzenia	149 750	73 876
Środki transportu	40 603	77 888
Pozostałe środki trwałe	2 688 413	10 790
Razem	25 881 583	20 380 205

Wartość brutto:

	Budynki i lokale	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	20 306 491	11 515	1 043 464	372 854	281 408	22 015 732
Zwiększenia	5 994 781	262 735	396 842	0	2 874 834	9 529 191
Zmniejszenia	(333 169)	(192 560)	0	0	(22 710)	(548 440)
Reklasyfikacja	(2 861 503)		0	0	0	(2 861 503)
Stan na 30 czerwca 2020 roku	23 106 600	81 690	1 440 306	372 854	3 133 532	28 134 980

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Budynki i budowle	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	100 356	0	969 588	294 965	270 617	1 635 526
Koszty amortyzacji	182 686	0	320 967	37 285	188 066	729 005
Zmniejszenia	(97 571)	0	0	0	(13 563)	(111 134)
Stan na 30 czerwca 2020 roku	185 471	0	1 290 555	332 250	445 120	2 253 397

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2019 roku:
Wartość brutto:

	Budynki i budowle	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	18 102 269	383 283	718 580	558 705	262 161	20 024 998
Nabycia	14 259	0	155 747	0	16 501	186 507
Spłata odsetek od kredytu	174 061	0	0	0	0	174 061
Reklasyfikacja	0	(39 406)	39 406	0	0	0
Zmniejszenia	0	0	0	185 851	0	185 851
Stan na 30 czerwca 2019 roku	18 290 589	343 877	913 733	372 854	278 662	20 199 715

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Budynki i budowle	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	0	66 629	647 245	331 905	245 156	1 290 935
Koszty amortyzacji	0	16 863	199 780	40 383	19 998	277 024
Zmniejszenia	0	0	3 143	114 608	0	117 751
Stan na 31 grudnia 2019 roku	0	83 492	843 882	257 680	265 154	1 450 208

3.13. Aktywa niematerialne (PLN)

Koszty prac badawczych oraz rozwojowych, które nie spełniły kryterium kapitalizacji przy początkowym ujęciu nie wystąpiły w okresie sprawozdawczym oraz w okresie porównawczym.

Na potrzeby kalkulacji amortyzacji zastosowano okresy ekonomicznego użytkowania następujących aktywów niematerialnych:

Zakończone prace rozwojowe:

Na zakończone prace rozwojowe Game Engine według stanu na dzień 30 czerwca 2020 roku składają się prace skapitalizowane w ramach czwartego etapu prac, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 13 miesięcy.

Na zakończoną produkcję gier komputerowych według stanu na dzień 30 czerwca 2020 roku składają się gry, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 13,1 miesięcy.

Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 30 czerwca 2020 roku obejmowały głównie nakłady na gry komputerowe (w tym dodatek do „Frostpunka” oraz „Projekt 8”, „Dolly” i „Eleanor”) i nakłady na prace rozwojowe Game Engine (piąty etap).

Analiza potencjalnej utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych:

Kluczowe założenia zastosowane przez spółkę do wyliczenia wartości użytkowej istotnych prac w toku budowy opartej na modelu zdyskontowanych przepływów pieniężnych:

Spółka prognozuje przychody i koszty w horyzoncie czasowym do trzech lat od prognozowanej daty premiery, a następnie dyskontuje je średnim ważonym kosztem kapitału (WACC). Zastosowana stopa dyskonta to 8,5 proc. Ze względów ostrożnościowych, nie uwzględniono wartości rezydualnej.

Przychody zostały oszacowane na podstawie: (1) prognozowanej liczby sprzedanych sztuk gier w oparciu o wieloletnie doświadczenie Spółki oraz wyniki sprzedażowe gier z bieżącego portfela 11 bit studios oraz (2) średniej założonej ceny sprzedaży sztuki nowego tytułu.

Koszty zostały oszacowane na podstawie kosztów już poniesionych oraz prognozy kosztów do poniesienia do momentu prognozowanej daty premiery.

Przeprowadzona na datę bilansową analiza wrażliwości wykazała, iż nie istnieje ryzyko utraty wartości przez posiadane aktywa niematerialne w postaci wartości niezakończonych prac rozwojowych.

W wyniku przeprowadzonej analizy w okresie sprawozdawczym nie dokonano odpisów na zaniechane prace. W 2019 roku Spółka spisała nakłady na zaniechane prace na kwotę 33 959 PLN.

Wartość bilansowa:

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	499 952	799 816
Zakończone prace rozwojowe (Gry)	10 309 048	11 402 028
Niezakończone prace rozwojowe	18 773 512	12 668 661
Razem	29 582 512	24 870 505

Wartość brutto:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	2 717 702	30 872 101	518 692	12 668 661	46 777 156
Zwiększenia	0	0	42 796	9 282 669	9 325 465
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	0	3 177 819	0	(3 177 819)	0
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Spisanie zaniechanych prac	0	0	0	0	0
Stan na 30 czerwca 2020 roku	2 717 702	34 049 920	561 488	18 773 511	56 102 621

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku	1 917 886	19 470 073	518 692	0	21 906 651
Koszty amortyzacji	299 863	4 270 799	42 796	0	4 613 458
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Stan na 30 czerwca 2020 roku	2 217 749	23 740 872	561 488	0	26 520 109

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2019 roku.
Wartość brutto:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	2 717 702	24 453 528	505 551	5 112 644	32 789 425
Zwiększenia	0	0	13 141	5 108 444	5 121 585
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	0	196 717	0	(196 717)	0
Spisanie zaniechanych prac	0	0	0	(33 959)	(33 959)
Stan na 30 czerwca 2019 roku	2 717 702	24 650 245	518 692	9 990 412	37 877 051

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	1 318 159	13 829 380	503 875	0	15 651 414
Koszty amortyzacji	299 864	2 636 361	14 817	0	2 951 042
Zmniejszenia	0	(12)	0	0	(12)
Stan na 30 czerwca 2019 roku	1 618 023	16 465 729	518 692	0	18 602 444

Koszty prac badawczych oraz rozwojowych, które nie spełniły kryterium kapitalizacji przy początkowym ujęciu nie wystąpiły w okresie badanym oraz okresach porównawczych.

3.14. Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności (PLN)

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności, w tym:	15 061 654	17 902 912
Z tytułu podatków, dotacji, ceł i ubezpieczeń społecznych	2 770 798	1 796 510
Inne	272 136	250 862
Odpis aktualizujący należności handlowe	(151 980)	(151 980)
Razem	14 909 674	17 750 932

3.14.1. Należności z tytułu dostaw i usług

Średni termin spłaty należności z tytułu sprzedaży towarów i usług wynosi 14 dni. Spółka utworzyła odpisy aktualizujące pokrywające należności przeterminowane o ponad 360 dni, ponieważ z doświadczeń historycznych wynika, że takie należności są w zasadzie nieściągalne.

Wykazane salda należności na 30 czerwca 2020 roku obejmują należności od największych odbiorców Spółki, od których należności przekroczyłyby 5 proc. ogólnej wartości należności z tytułu dostaw i usług.

Wykazane salda należności obejmują należności od:

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Valve Corporation	7 407 709	6 319 615
Nintendo Co Ltd.	1 274 180	1 012 032
Sony Interactive Entertainment America LLC	667 654	1 105 220

Powyżej przedstawione salda należności z tytułu dostaw i usług, nie zawierają należności (patrz poniższa analiza wiekowa), które są przeterminowane na koniec okresu sprawozdawczego, i na które Spółka nie utworzyła odpisów aktualizujących.

Analiza wiekowa należności przeterminowanych:

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
60-90 dni	337 221	0
91-120 dni	21 276	140 539
121-360 dni	128 618	76 784
powyżej 360 dni	111 092	0
Razem	598 207	217 323

Zmiany stanu odpisów aktualizujących na należności zagrożone:

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Stan na początek okresu sprawozdawczego	151 980	56 807
Utworzenie odpisów aktualizujących	0	95 173
Rozwiązanie odpisów aktualizujących	0	0
Stan na koniec okresu sprawozdawczego	151 980	151 980

Analiza wiekowa należności z tytułu dostaw i usług, które utraciły wartość:

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
60-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	82 424	95 173
powyżej 360 dni	69 556	56 807
Razem	151 980	151 980

3.15. Aktywa finansowe krótkoterminowe (PLN)

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy od dnia nabycia	62 000 000	67 000 000
Wycena - Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy od dnia nabycia	201 852	328 563
Pożyczki dla pracowników	4 108 944	0
Razem	66 310 796	67 328 563

3.16. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN)

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Ubezpieczenia	24 286	45 642
Domeny, licencje, prenumerata	230 448	187 929
Koszty następnego okresu	132 198	73 596
Gwarancje	286	1 144
Podatek od nieruchomości	50 822	0
Użytkowanie wieczyste gruntu	6 327	0
Tantiemy do rozliczenia w następnym okresie	0	129 919
Pozostałe	11 314	0
Razem	455 681	438 230

Na salda rozliczeń międzyokresowych czynnych składają się uiszczone z góry opłaty związane z obsługą imprez branżowych (targów), w których Spółka będzie brała udział w kolejnych okresach, opłaty za domeny internetowe, ubezpieczenia majątkowe, prenumeraty, opłaty giełdowe oraz opłaty związane z nieruchomością na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie.

3.17. Pozostałe aktywa (PLN)

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	11 654	14 694
Razem	11 654	14 694

Główną pozycję pozostałych aktywów, na koniec I półrocza 2020 roku, podobnie jak i na koniec 2019 roku, były długoterminowe rozliczenia międzyokresowe (licencja na usługi IT).

3.18. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN)

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Środki pieniężne w banku i w kasie	29 050 705	7 882 519
Obligacje PKO BP Banku Hipotecznego	0	7 000 000
Razem	29 050 705	14 882 519

Według stanu na 30 czerwca 2020 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie prezentowała się następująco:

- 16 927 255 PLN,
- 2 342 705 USD (równowartość 9 325 372 PLN),
- 622 610 EUR (równowartość 2 780 577 PLN),
- 31 073 CNY (równowartość 17 501 PLN).

Według stanu na 31 grudnia 2019 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie prezentowała się następująco:

- 8 696 229 PLN,
- 1 124 158 USD (równowartość 4 269 215 PLN),
- 446 196 EUR (równowartość 1 900 124 PLN),
- 31 073 CNY (równowartość 16 951 PLN).

Obligacje PKO Banku Hipotecznego były traktowane jako instrumenty do zarządzania bieżącą płynnością finansową Spółki i nie miały charakteru inwestycyjnego. 23 stycznia 2020 roku emitent obligacji (PKO Bank Hipoteczny) odkupił wszystkie papiery posiadane przez 11 bit studios S.A.

3.19. Kapitał podstawowy (PLN)

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Kapitał podstawowy	228 720	228 720
Razem	228 720	228 720

Kapitał podstawowy Spółki na dzień 30 czerwca 2020 składał się z 2 287 199 akcji zwykłych mających pełne pokrycie w kapitale w wysokości 228 719,90 PLN.

3.20. Informacje o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie

W okresie I półrocza 2020 roku jak i I półrocza 2019 roku Spółka nie wypłaciła dywidendy.

3.21. Zobowiązania z tytułu umów z klientami

Na kwotę zobowiązań z tytułu umów z klientami na dzień 30 czerwca 2020 roku składały się zaliczki otrzymane przez Spółkę od partnerów biznesowych na poczet przyszłej sprzedaży produktów (gier) Spółki).

3.22. Kredyty i pożyczki

19 grudnia 2018 roku Spółka poinformowała o zawarciu z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. umowy kredytu inwestycyjnego na kwotę 12 600 000,00 PLN z przeznaczeniem na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości zabudowanej położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2. Termin spłaty kredytu mija 11 grudnia 2028 roku. Jest oprocentowany według stawki WIBOR 1M powiększonej o stałą marżę banku w wysokości 0,9 p.p. Spółka, wykorzystując instrument IRS (Interest Rate Swap) zabezpieczyła wspomniany kredyt przed ryzykiem zmiany stóp procentowych. Oprocentowanie kredytu wynosi 3,4 proc. Zabezpieczeniem kredytu jest: weksel in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, hipoteka umowna do kwoty 20 223 000,00 PLN ustanowiona na prawie użytkowania wieczystego nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew na rzecz PKO BP wierzytelności pieniężnej z umowy ubezpieczenia nieruchomości.

Na dzień 30 czerwca 2020 roku część długoterminowa kredytu miała wartość 10 249 710 PLN (uwzględnia wycenę instrumentu IRS – 799 710 PLN) a krótkoterminowa 1 366 628 PLN (również uwzględnia wycenę instrumentu IRS – 106 628 PLN).

3.23. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania (PLN)

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 392 321	5 402 392
Kaucje gwarancyjne – Brzeska 2	81 584	76 784
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	330 887	556 548
Rozliczenia międzyokresowe bierne	12 751 991	5 337 339
Rozrachunki z pracownikami	460	15 033
Pozostałe	41 796	41 796
Razem	14 599 039	11 429 892

Średni termin zapłaty za zakup towarów i usług w Polsce wynosi średnio 14 dni. Spółka posiada zasady zarządzania ryzykiem finansowym zapewniające regulowanie zobowiązań w wyznaczonym terminie.

Wzrost zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań do 14 599 039 PLN (na koniec czerwca 2020 roku) z 11 429 893 PLN (na koniec 2019 roku) wynikał w głównej mierze ze wzrostu wartości rozliczeń międzyokresowych biernych do 12 751 991 PLN (stan na 30 czerwca 2020 roku) z 5 337 339 PLN (stan na 31 grudnia 2019 roku). Na tę pozycję składały się przede wszystkim tantiemy dla deweloperów zewnętrznych, dla których Spółka świadczy usługi wydawnicze. Spadek zobowiązań z tytułu dostaw i usług do 1 392 321 PLN (na koniec czerwca 2020 roku) z 5 402 392 PLN (na koniec 2019 roku) to efekt uregulowania płatności za prace adaptacyjno-modernizacyjne realizowane w I kwartale 2020 roku w nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie (siedzibie Spółki od marca 2020 roku).

Analiza wiekowa zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań:

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Bieżące	13 582 986	11 429 893
0-60 dni	0	0
61-90 dni	68 492	0
91-120 dni	35 266	0
121-360 dni	912 295	0
powyżej 360 dni	0	0
Razem	14 599 039	11 429 892

3.24. Rozliczenia międzyokresowe bierne z tytułu premii dla pracowników i pozostałe (PLN)

	Rezerwy na urlopy	Rezerwy na premie B2B	Rezerwy na tantiemy	Rezerwy na audyt	Rezerwy na premie dla Członków Zarządu i pracowników	Rezerwy na pozostałe faktury	Rezerwy na wynagrodzenia (umowy dotyczące bieżącego miesiąca wypłacone w miesiącu kolejnym)	Razem
Stan na dzień 1 stycznia 2020 roku	151 082	291 254	4 320 291	45 000	270 000	52 532	207 181	5 337 339
Zwiększenia:								
Utworzenie	366 104	793 506	9 066 408	104 000	1 198 910	185 348	430 093	12 144 369
Zmniejszenie:								
Wykorzystanie	(129 500)	(178 922)	(2 522 790)	(45 000)	0	(52 532)	(20 547)	(2 949 290)
Rozwiązanie	0	0	(1 780 427)	0	0	0	0	(1 780 427)
Stan na dzień 30 czerwca 2020 roku	387 686	905 838	9 083 482	104 000	1 468 910	185 348	616 727	12 751 991

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2019 roku:

	Rezerwy na premie dla Członków Zarządu i pracowników	Rezerwy na wynagrodzenia	Pozostałe	Razem
Stan na dzień 1 stycznia 2019 roku	241 513	165 841	3 746 669	4 154 023
Zwiększenia:				
Utworzenie	226 685	184 785	8 233 176	8 644 646
Zmniejszenie:				
Wykorzystanie	0	(22 511)	(10 920 190)	(10 942 701)
Rozwiązanie	0	0	1 279 691	1 279 691
Stan na dzień 30 czerwca 2019 roku	468 198	328 115	2 339 346	3 135 659

3.25. Instrumenty finansowe (PLN)

Spółka dokonała analizy klas instrumentów finansowych. Na jej podstawie stwierdzono, że wartość bilansowa instrumentów nie odbiega od ich wartości godziwej zarówno na dzień 30 czerwca 2020 roku jak i 31 grudnia 2019 roku.

3.25.1. Aktywa i zobowiązania finansowe

Aktywa finansowe:

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - środki pieniężne	29 050 705	14 882 519
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy od dnia nabycia	62 201 853	67 328 563
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - pożyczki, należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	14 909 674	17 750 932
Pożyczki dla pracowników	4 108 944	0
Razem	110 271 176	99 962 014

Na dzień 31 grudnia 2019 roku pozycja Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - środki pieniężne obejmowała też obligacje PKO Banku Hipotecznego, które traktowane były jako instrumenty do zarządzania bieżącą płynnością finansową Spółki i nie miały charakteru inwestycyjnego. 23 stycznia 2020 roku emitent obligacji (PKO Bank Hipoteczny) odkupił wszystkie papiery posiadane przez 11 bit studios S.A.

Zobowiązania finansowe:

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	14 599 039	11 429 892
Kredyt	10 710 000	11 340 001
IRS	906 338	393 448
PUWG	347 123	347 544
Razem	26 562 500	23 510 885

3.25.2. Ryzyko kredytowe

Głównymi aktywami finansowymi narażonymi na ryzyko kredytowe posiadanymi przez Spółkę są: należności handlowe, lokaty bankowe i środki pieniężne. Kwoty prezentowane w bilansie są wartościami netto, po pomniejszeniu o odpisy aktualizujące, oszacowane przez kierownictwo Spółki na podstawie przeszłych doświadczeń oraz oceny aktualnej sytuacji ekonomicznej.

Spółka nie stosuje obecnie ubezpieczenia należności handlowych. Partnerami biznesowymi Spółki są największe światowe korporacje, w tym Valve Corporation, Apple i Google, których dobra kondycja finansowej nie pozostawia wątpliwości. Terminy płatności od platform za sprzedane gry nie przekraczają 30 dni.

Koncentracja ryzyka kredytowego odnośnie należności handlowych została przedstawiona w **Nocie 3.14**.

Spółka współpracuje z instytucjami finansowymi o wysokim standingu finansowym. Na dzień 30 czerwca 2020 roku Spółka utrzymuje środki pieniężne w dwóch instytucjach, z czego 274 037 PLN w PayPal a pozostałą część w grupie PKO BP.

3.25.3. Metody wyceny do wartości godziwej

W stosunku do poprzedniego okresu sprawozdawczego Spółka nie dokonywała zmian metod wyceny instrumentów finansowych.

Wartość godziwa aktywów i zobowiązań finansowych notowanych na aktywnych rynkach ustalana jest na podstawie notowań rynkowych (tzw. Poziom 1). W pozostałych przypadkach, wartość godziwa jest ustalana na podstawie innych danych dających się zaobserwować bezpośrednio lub pośrednio (tzw. Poziom 2) lub danych nieobserwowalnych (tzw. Poziom 3).

Wartość godziwa obligacji ustalana jest w wysokości ceny nabycia powiększonej o kwotę należnych odsetek i dyskonta ustaloną z wykorzystaniem efektywnej stopy procentowej. Wartość godziwa jednostek uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym jest ustalana w wysokości ceny kupna na aktywnym rynku.

Aktywa finansowe:

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019	Hierarchia wartości godziwej
Obligacje	0	7 000 000	Poziom 2
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym	0	0	Poziom 1

Nie wystąpiły przeniesienia pomiędzy Poziomem 1 a Poziomem 2 w okresie sprawozdawczym.

3.26. Przychody przyszłych okresów (PLN)

	Stan na 30.06.2020	Stan na 31.12.2019
Dotacje rządowe (a)	587 559	677 555
Pozostałe (b)	0	9 123
Razem	587 559	686 678
Krótkoterminowe	149 992	189 114
Długoterminowe	437 567	497 564
Razem	587 559	686 678

(a) Kwota powstała w wyniku świadczenia uzyskanego w postaci:

- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2014 roku na realizację programu Media - rozwój technologii własnej. Przychód zaczął być rozliczany w 2018 roku. Na dzień 30.06.2020 roku kwota do rozliczenia wynosiła 149 992 PLN (239 988 PLN - 31.12.2019).

- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2017 roku na realizację programu Creative Media - rozwój programów innowacyjnych "Projekt 8". Przychód nie był jeszcze rozliczany. Zostanie kalkulowany z kosztami amortyzacji, które będą poniesione w kolejnych latach 437 567 PLN (437 567 PLN - 31.12.2019).

(b) Kwota wykazywana na dzień 31.12.2019 roku powstała z tytułu nabywania przez Spółkę (w ramach lokowania posiadanych nadwyżek gotówkowych) nieskarbowych papierów wartościowych (obligacji PKO BP Banku Hipotecznego) z dyskontem wobec ich ceny nominalnej. Obligacje zostały w całości wykupione przez emitenta 23 stycznia 2020 roku.

3.27. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN)

3.27.1. Plan pracowniczych opcji na akcje na lata 2017-2019

Spółka, na podstawie uchwały nr 18/05/2017 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z 10 maja 2017 roku, prowadzi Program Motywacyjny dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników. Czas trwania Programu Motywacyjnego obejmował lata 2017–2019. Osoby, które podpisały ze Spółką umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym, były uprawnione do objęcia łącznie 130 000 warrantów subskrypcyjnych serii B wymiennych na 130 000 akcji serii G pod warunkiem realizacji przez Spółkę celów określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego. Stosowna uchwała (nr 05/06/2017) o emisji do 130 000 akcji serii G o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, o łącznej wartości nominalnej 13 000 PLN, zapadła na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki 7 czerwca 2017 roku.

Przyznanie warrantów było uzależnione od osiągnięcia przez Spółkę (Grupę) poniższych celów finansowych (w PLN):

Łączny przychód Grupy 11 bit studios S.A., 2017-2019	126 414 447
Łączny zysk brutto Grupy 11 bit studios S.A., 2017-2019	71 188 803

9 czerwca 2020 roku Rada Nadzorcza Spółki na wniosek Zarządu Spółki, po zatwierdzeniu przez ZWZA w dniu 9 czerwca Sprawozdania Finansowego Spółki za 2019 roku, przyjęła uchwałę o przyznaniu Uczestnikom Programu Motywacyjnego 130 000 warrantów subskrypcyjnych serii B. Osoby, które objęły warranty będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii G do dnia 30 czerwca 2023 roku. Cena emisyjna akcji serii G w Programie Motywacyjnym została ustalona na kwotę 103,38 PLN.

3 lipca 2020 roku Spółka poinformowała, na podstawie informacji przekazanej przez DM BOŚ S.A. (broker wspierał Spółkę przy obsłudze Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019), że tego dnia zostało należycie subskrybowanych i opłaconych łącznie 68 281 sztuk akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 7 058 889,78 PLN. Od tego dnia kapitał zakładowy 11 bit studios S.A. dzieli się zatem na 2 355 480 akcji serii A-G.

3.27.2. Rozpoznanie programu na dzień bilansowy

Wartość godziwa warrantów przyznawanych w ramach Programu Motywacyjnego oszacowana została przy wykorzystaniu modelu wyceny warrantów Damodarana, biorącego pod

uwagę m. in.: kurs akcji Spółki na dzień podpisania umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym (dzień przyznania) oraz zmienność kursu akcji Spółki w stosunku rocznym. Wartość ta odnieszona jest w rachunek zysków i strat proporcjonalnie przez cały okres rozliczenia trzyletniego Programu Motywacyjnego a drugostronnie ujmowana jest w kapitale rezerwowym. Podstawowe parametry modelu służącego kalkulacji wartości godziwej potencjalnej premii z tytułu realizacji Programu Motywacyjnego oraz koszty do uwzględnienia w rachunku zysków i strat za dany okres, zostały przedstawione poniżej:

Dzień przyznania (dzień zawarcia umów uczestnictwa)	30.03.2018
Dzień nabycia praw (vesting date)	31.12.2019
Kurs akcji 11 bit studios S.A. w dniu przyznania (w PLN)	209,00
Zmienność kursu akcji 11 bit studios S.A. w stosunku rocznym (w %)	57,93%
Stopa wolna od ryzyka (w %)	2,354%
Liczba warrantów w Programie Motywacyjnym	130 000
Wycena warrantów (w PLN)	140,81
Koszt programu na dzień 30 czerwca 2020 roku	0
Koszt programu na dzień 31 grudnia 2019 roku	18 305 429
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2020 roku	0
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w I półroczu 2019 roku	3 050 905

3.28. Transakcje z podmiotami powiązаныmi (PLN)

Do podmiotów powiązanych zaliczani są Członkowie Zarządu, Rady Nadzorczej i kluczowy personel Spółki (kluczowe kierownictwo):

- Grzegorz Miechowski – Prezes Zarządu,
- Przemysław Marszał – Członek Zarządu,
- Michał Drozdowski – Członek Zarządu,
- Wojciech Ozimek – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jacek Czykiel – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Radosław Marter – Członek Rady Nadzorczej,
- Marcin Kuciapski – Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Wierzbicki – Członek Rady Nadzorczej.

Ponadto, do podmiotów powiązanych za pośrednictwem kluczowego kierownictwa, zaliczani są:

- Paweł Miechowski – Partnership Manager, brat Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki, prowadzący działalność gospodarczą pod nazwą Arkona – Paweł Miechowski,
- Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszki Rabenda-Ozimek, Agnieszka Rabenda-Ozimek jest żoną Wojciecha Ozimek, Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.

3.28.1. Transakcje handlowe

Poza usługami świadczonymi przez Członków Zarządu Spółki opisanymi w **Nocie 3.28.4.** Spółka zawarła następujące transakcje z pozostałymi podmiotami powiązаныmi w I półroczu 2020 roku i w I półroczu 2019 roku:

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Arkona - Paweł Miechowski	92 292	82 650
Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszka Rabenda-Ozimek	29 055	23 008
Razem	121 347	105 658

3.28.2. Pożyczki udzielone podmiotom powiązany

W dniu 15 czerwca 2020 roku Spółka zawarła, zgodnie z art. 245 § 1, 4 oraz 8 Kodeksu Spółek Handlowych oraz na podstawie uchwały nr 22/06/2020 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 9 czerwca 2020 roku, umowę pożyczki z Pawłem Miechowskim (podmiot powiązany) z przeznaczeniem na bezpośrednie sfinansowanie objęcia akcji z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Na koniec okresu sprawozdawczego wartość pożyczki pozostałej do spłaty (wraz z odsetkami) wynosiła 158 614,34 PLN.

W I półroczu 2019 roku Spółka nie udzieliła pożyczek podmiotom powiązany.

3.28.3. Pożyczki od podmiotów powiązanych

Spółka nie otrzymała pożyczek od podmiotów powiązanych w I półroczu 2020 roku podobnie jak i w I półroczu 2019 roku.

3.28.4. Wynagrodzenia osób wchodzących w skład organów zarządzających, kluczowego personelu oraz organów nadzorujących

Kluczowy personel kierowniczy Spółki stanowi jej Zarząd. Wynagrodzenia Członków Zarządu Spółki oraz Członków Rady Nadzorczej, jako organu nadzorującego w I półroczu 2020 roku i okresie porównawczym z tytułu pełnienia funkcji zarządzających i nadzorujących przedstawiały się następująco:

Świadczenia krótkoterminowe - Zarząd:

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Grzegorz Miechowski	614 120	404 158
Michał Drozdowski	609 637	399 653
Przemysław Marszał	613 676	403 714
Razem	1 837 433	1 207 525

Świadczenia krótkoterminowe – Rada Nadzorcza:

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Piotr Sulima (Przewodniczący RN do 23 maja 2019 roku)	0	21 450
Wojciech Ozimek (Przewodniczący RN od 23 maja 2019 roku, Członek RN do 23 maja 2019 roku)	27 000	16 875
Jacek Czykiel	18 000	9 900
Radosław Marter	9 900	7 865
Agnieszka Maria Kruz (Członek RN do 23 maja 2019 roku)	0	13 510
Marcin Kuciapski (Członek RN od 23 maja 2019)	9 900	2 145
Piotr Wierzbicki (Członek RN od 23 maja roku)	9 900	2 145
Razem	74 700	73 890

W dniu 9 czerwca 2020 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę (nr 20/06/2020) w sprawie przyjęcia polityki wynagrodzeń Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki. Pełna treść polityki wynagrodzeń jest dostępna na stronie internetowej Spółki w zakładce Relacje Inwestorskie.

Członkom Zarządu Spółki za okres I półrocza 2020 roku i I półrocza 2019 roku nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków lub wynagrodzenie w formie opcji na akcje. Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą natomiast w Programie Motywacyjnym, który został szczegółowo opisany (wraz z wyceną) w **Nocie 3.32.** Roczno Sprawozdanie Finansowe 11 bit studios S.A. za 2019 rok.

Dodatkowo Członkowie Zarządu Spółki pobierali wynagrodzenie z tytułu świadczenia usług na podstawie umów cywilno-prawnych w następującej wysokości (dane za cały okres sprawozdawczy):

Świadczenia krótkoterminowe – Zarząd:

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019
Grzegorz Miechowski	30 000	30 000
Michał Drozdowski	30 000	30 000
Przemysław Marszał	30 000	30 000
Razem	90 000	90 000

3.28.5. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi

Poza opisanymi powyżej transakcjami Spółka nie zawierała innych transakcji z podmiotami powiązanymi.

3.29. Zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Spółka posiadała zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków na kwoty 3 610 000 EUR i 5 834 322 PLN. Wymienione zobowiązania wynikają z umów wydawniczych, które Spółka zawarła z zewnętrznymi studiami deweloperskimi.

3.30. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe

3.30.1. Zobowiązania warunkowe

Zabezpieczenie kredytu inwestycyjnego, który Spółka zaciągnęła w PKO BP S.A. w grudniu 2018 roku na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2. Zabezpieczeniem jest: weksel in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, hipoteka umowna do kwoty 20 223 000,00 PLN ustanowiona na prawie użytkowania wieczystego nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew na rzecz PKO BP wiarygodności pieniężnej z umowy ubezpieczenia nieruchomości.

Deklaracja wekslowa (weksel in blanco) na rzecz Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości stanowiąca zabezpieczenie należytego wykonania zobowiązań wynikających z umowy na dofinansowanie POIR.03.03.03-14-0104/16-00.

3.30.2. Aktywa warunkowe

Na dzień 30 czerwca 2020 roku oraz we wcześniejszym okresie porównywalnym Spółka nie posiadała aktywów warunkowych.

3.31. Objaśnienia do Sprawozdania z przepływów pieniężnych (PLN)

Na pozycję „Inne korekty” Sprawozdania z przepływów pieniężnych składają się:

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019 <i>(przekształcone)</i>
Koszty amortyzacji alokowane na koszty projektów	0	192 073
Rozliczenie podatku u źródła z 2017 roku oraz lat ubiegłych	0	0
Wycena inwestycji długoterminowych	0	(4 310)
Wycena płatności realizowanych na bazie akcji - Program Motywacyjny	0	3 084 271
Wycena transakcji pochodnych	512 890	157 361
Wycena lokat powyżej 3 miesięcy	0	(147 926)
Pozostałe korekty	98 771	67 677
Razem	611 661	3 349 146

3.32. Korekta błędów lat ubiegłych

W trakcie prac związanych z przygotowaniem Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego Spółki za I półrocze 2020 roku oraz w toku procedur przeglądu sprawozdania finansowego przez biegłego rewidenta, Spółka zidentyfikowała nieprawidłowości w sposobie rozliczania kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. W poprzednich sprawozdaniach finansowych Spółka rozpoznawała koszty Programu w okresie od II kwartału 2018 roku. Ostatnim kwartałem, który miał być obciążony wspomnianymi kosztami, miał być II kwartał 2020 roku. Po analizie zapisów programu, w szczególności warunków nabywania instrumentów oraz wymogów standardu MSSF 2, stwierdzono, że koszt programu powinien być rozpoznany w okresie od I kwartału 2017 roku do IV kwartału 2019 roku (z ujęciem kosztów programu dotyczących 2017 roku od momentu podpisania umów z pracownikami). Zmiana skutkowałą, że całość kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 w kwocie 18 305 429 PLN, została rozliczona do końca 2019 roku, korygując kwoty kosztów z tytułu programu ujętych w poszczególnych okresach. W konsekwencji, Spółka zdecydowała o przekształceniu opublikowanych danych finansowych za 2018 i 2019 rok, I półrocze 2019 roku oraz za II kwartał 2019 roku.

Ponadto, Spółka dokonała korekty wartości prawa wieczystego użytkowania gruntu przy ul. Brzeskiej 2 (siedziba Spółki), które zostało nabyte w 2018 roku wraz z budynkiem posadowionym na tej działce. W 2018 roku Spółka alokowała całość zapłaconego wynagrodzenia z tytułu zakupu nieruchomości do budynku, podczas gdy wyceny sporządzone w marcu 2020 roku przez niezależnych rzeczoznawców wskazują, że na datę transakcji zasadne było rozpoznanie prawa wieczystego użytkowania gruntu w wartości 4 012 000 PLN. W konsekwencji Spółka zdecydowała o przekształceniu opublikowanych danych finansowych za 2018 i 2019 rok oraz za I półrocze 2019 roku.

Tabele poniżej zawierają zmienione dane prezentacyjne.

Raport roczny za 2019 rok (PLN)

	Wartość przed korektami	Korekta A Ujęcie księgowe Programu Motywacyjnego	Korekta B Zmiana prezentacji wartości gruntu	Wartość po korektach
Rachunek zysków i strat oraz pozostałych dochodów	Za rok 2019			Za rok 2019
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(12 291 040)	2 016 634	0	(10 274 406)
Zysk netto /suma całkowitych dochodów	21 710 280	2 016 634	0	23 726 914
Zysk netto na akcję				
Zwykły	9,49	0,88	0	10,37
Rozwodniony	8,98	0,83	0	9,82
Sprawozdanie z sytuacji finansowej	Na dzień 31.12.2019			Na dzień 31.12.2019
Rzeczowe aktywa trwałe	24 043 839	0	(3 663 634)	20 380 205
Prawo do użytkowania	344 065	0	3 663 634	4 007 699
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	14 257 326	4 048 103	0	18 305 429
Zyski zatrzymane	21 502 195	(4 048 103)	0	17 454 092
Sprawozdanie z przepływów pieniężnych	Za rok 2019			Za rok 2019
Zysk netto za rok obrotowy	21 710 280	2 016 634	0	23 726 914
Inne korekty	8 360 773	(2 016 634)	0	6 344 139
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	41 643 258	0	0	41 643 258

Raport roczny za 2018 rok (PLN)

	Wartość przed korektami	Korekta A Ujęcie księgowe Programu Motywacyjnego	Korekta B Zmiana prezentacji wartości gruntu	Wartość po korektach
Rachunek zysków i strat oraz pozostałych dochodów	Za rok 2018			Za rok 2018
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	12 965 744	(6 064 737)	0	19 030 481
Zysk netto/suma całkowitych dochodów	37 549 897	(6 064 737)	0	31 485 160
Zysk netto na akcję				
Zwykły	16,42	(2,65)	0	13,77
Rozwodniony	15,53	(2,50)	0	13,03
Sprawozdanie z sytuacji finansowej	Na dzień 31.12.2018			Na dzień 31.12.2018
Rzeczowe aktywa trwałe	18 734 064	0	(4 012 000)	14 722 064
Prawo do użytkowania	0	0	4 012 000	4 012 000
Kapitał rezerwowý z tytułu płatności w akcjach	6 138 880	(6 064 737)	0	12 203 617
Zyski zatrzymane	37 341 812	(6 064 737)	0	31 277 075
Sprawozdanie z przepływów pieniężnych	Za rok 2018			Za rok 2018
Zysk netto za rok obrotowy	37 549 897	(6 064 737)	0	31 485 160
Inne korekty	6 465 764	(6 064 737)	0	12 530 501
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	39 046 228	0	0	39 046 228

Raport półroczny za I półrocze 2019 roku (PLN)

	Wartość przed korektami	Korekta A Ujęcie księgowego programu motywacyjnego	Korekta B Zmiana prezentacji wartości gruntu	Wartość po korekcie
Rachunek zysków i strat oraz pozostałych dochodów	Za I półrocze 2019			Za I półrocze 2019
Wynagrodzenie i świadczenia pracownicze	(6 185 241)	1 008 317	0	(5 176 924)
Zysk netto/suma całkowitych dochodów	6 413 255	1 008 317	0	7 421 572
Zysk na akcję (w PLN na jedną akcję)				
Zwykły	2,80	0,44	0	3,24
Rozwodniony	2,65	0,42	0	3,07
Sprawozdanie z sytuacji finansowej	Na dzień 30.06.2019			Na dzień 30.06.2019
Rzeczowe aktywa trwałe	18 749 507	0	(3 663 634)	15 085 873
Prawo do użytkowania	346 216	0	3 663 634	4 009 850
Kapitał rezerwowý z tytułu płatności w akcjach	10 231 468	(5 056 420)	0	15 287 888
Zyski zatrzymane	6 205 171	5 056 420	0	1 148 751
Sprawozdanie z przepływów pieniężnych	Za I półrocze 2019			Za I półrocze 2019
Zysk netto za rok obrotowy	6 413 255	1 008 317	0	7 421 572
Inne korekty	4 357 463	(1 008 317)	0	3 349 146
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	19 928 733	0	0	19 928 733

Raport kwartalny za II kwartał 2019 roku (PLN)

	Wartość przed korektami	Korekta A Ujęcie księgowego programu motywacyjnego	Korekta B Zmiana prezentacji wartości gruntu	Wartość po korekcie
Rachunek zysków i strat oraz pozostałych dochodów	Za II kwartał 2019			Za II kwartał 2019
Wynagrodzenie i świadczenia pracownicze	(2 878 281)	504 159	0	(2 374 122)
Zysk netto/suma całkowitych dochodów	1 974 971	504 159	0	2 479 130
Zysk na akcję (w PLN na jedną akcję)				
Zwykły	0,86	0,22	0	1,08
Rozwodniony	0,82	0,21	0	1,03

Raport roczny za 2019 rok (PLN)

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku przed przekształceniem :	228 720	4 870 274	41 331 887	6 138 880	37 341 812	0	0	89 911 573
- korekty bilansu otwarcia				6 064 737	(6 064 737)			0
Stan na 1 stycznia 2019 roku	228 720	4 870 274	41 331 887	12 203 617	31 277 075	0	0	89 911 573
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	21 710 280	0	0	21 710 280
- korekta kosztów programu motywacyjnego za rok 2019	0	0	0	0	2 016 634	0	0	2 016 634
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	23 726 914	0	0	23 726 914
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	37 549 897	0	(37 549 897)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	0	0	0	8 118 446	0	0	0	8 118 446
- korekta kosztów programu motywacyjnego za rok 2019	0	0	0	(2 016 634)	0	0	0	(2 016 634)
Stan na 31 grudnia 2019 roku	228 720	4 870 274	78 881 784	18 305 429	17 454 092	0	0	119 740 299

Powyższe korekty nie miały wpływu na kwoty bieżącego i odroczonego podatku dochodowego.

3.33. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do działalności spółki

W okresie I półrocza 2020 roku obrotowego nie wystąpiły nietypowe wahania sezonowe ani cykliczne.

3.34. Informacja o czynnikach i zdarzeniach w szczególności o nietypowym charakterze mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe

W okresie I półrocza 2020 roku nie wystąpiły czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, które miały wpływ na wyniki finansowe Spółki za ten okres.

3.35. Zdarzenia po dniu bilansowym

Do dnia zatwierdzenia do udostępnienia przez Zarząd Spółki, 27 sierpnia 2020 roku, nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe za I półrocze 2020 roku.

3.36. Wpływ epidemii COVID-19 na działalność Spółki

Ponowny wzrost w Polsce, po dniu bilansowym, liczby chorych na koronawirusa (epidemia COVID-19) nie miał wpływu na działalność i wyniki 11 bit studios S.A. do dnia publikacji Raportu za I półrocze 2020 roku. Spółka kontynuowała podjęte w pierwszej dekadzie marca 2020 roku działania związane z przejściem całej załogi na model pracy zdalnej, żeby uniknąć ryzyka pojawienia się infekcji w Spółce. Na dzień sprawozdawczy, funkcjonowanie 11 bit studios S.A. we wszystkich kluczowych obszarach, w tym produkcji gier, odbywa się bez żadnych zakłóceń. Epidemia koronawirusa COVID-19, na podstawie posiadanych danych sprzedażowych, nie ma żadnego negatywnego przełożenia na realizowane przez Spółkę przychody ze sprzedaży gier, zarówno własnych jak i tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, dla których to tytułów Spółka świadczy usługi wydawnicze. Podobnie, epidemia koronawirusa COVID-19, z racji na posiadane zasoby pieniężne, wielokrotnie przekraczające wartość zobowiązań oraz planowane nakłady inwestycyjne, nie ma stanowi żadnego zagrożenia dla płynności Spółki w perspektywie najbliższych 12 miesięcy.

Po okresie sprawozdawczym Spółka zdecydowała się umożliwić chętnym pracownikom, przy zachowaniu pełnych procedur bezpieczeństwa (częste mycie rąk, mierzenie temperatury, udostępnienie maseczek i środków antybakteryjnych oraz zwiększenie odstępów pomiędzy biurkami), powrót do biura. Na dzień publikacji sprawozdania z tej możliwości skorzystało ok. 20 proc. zatrudnionych. Pozostali nadal pracują w modelu zdalnym.

3.37. Czynniki mające wpływ na wyniki Spółki w przyszłości

W perspektywie najbliższych kilku kwartałów, w tym w II półroczu 2020 roku o wynikach 11 bit studios S.A. decydować będzie przede wszystkim dalsza sprzedaż gry „Frostpunk” oraz płatnych

dotychczasowych dodatków do tego tytułu wydawanych w ramach Season Pass. Po okresie sprawozdawczym, 20 sierpnia 2020 roku, swoją premierę miał trzeci z płatnych DLC do „Frostpunka” – „Frostpunk: On The Edge”, który spotkał się, podobnie jak wcześniejsze dodatki, z pozytywnym przyjęciem fanów. Bardzo dobre wyniki finansowe wypracowane przez Spółkę w I półroczu 2020 roku, których podstawą była sprzedaż „Frostpunka” pokazują, że wspomniany tytuł ma nadal bardzo duży potencjał do monetyzowania co równocześnie pozwala oczekiwać, że tzw. cykl życia gry, podobnie jak ma to miejsce w przypadku gry „This War of Mine”, będzie bardzo długi. Spółka zamierza, poprzez aktywne działania promocyjno-marketingowe, podtrzymać zainteresowanie graczy „Frostpunkiem”. Tytuł będzie też rozwijany poprzez kolejne wersje językowe (obecnie jest dostępny w 12 językach) oraz poprzez wydawanie na kolejne platformy sprzętowe (trwają prace nad stworzeniem planszowej wersji „Frostpunka”). 14 lutego 2020 roku Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z wiodącym, światowym graczem na rynku gier mobilnych, który przygotowuje wersję „Frostpunka” na urządzenia przenośne. 29 czerwca 2020 roku na dorocznej Konferencji Inwestorskiej, Spółka ujawniła, że partnerem odpowiedzialnym za stworzenie mobilnej wersji „Frostpunka” jest chiński NetEase, jeden z największych na świecie koncernów gamingowych a mobilny „Frostpunk” będzie tytułem oferowanym w modelu F2P (free-2-play). O innych szczegółach umowy z NetEase Spółka będzie informowała w kolejnych okresach.

Znaczącym, choć stopniowo malejącym (z uwagi na naturalne „starzenie się” gry) źródłem przychodów dla 11 bit studios S.A. w perspektywie kilku kolejnych kwartałów będzie też miała sprzedaż „This War of Mine”, która jest na rynku od listopada 2014 roku. Spółka od IV kwartału 2019 roku nie prowadzi już dalszych prac nad rozwojem „TWOm”. Zespół odpowiedzialny za to zadanie pracuje obecnie nad prototypem kolejnej gry o roboczym tytule „Projekt Dolly” (wcześniej „Projekt 9”).

Istotną częścią przychodów 11 bit studios S.A. w 2020 roku i kolejnych latach będą też miały przychody ze sprzedaży gier tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, dla których Spółka świadczy usługi wydawnicze. W I półroczu 2020 roku przychody z tego źródła stanowiły 30 proc. przychodów Spółki ogółem. W całym 2019 roku wskaźnik ten sięgnął 40 proc. i był najwyższy w historii 11 bit studios S.A. Do tej pory, w ramach pionu 11 bit publishing, Spółka wydała pięć tytułów stworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, z których dwa ostatnie, czyli „Moonlighter” (wydany w maju 2018 roku) i „Children of Morta” (jesienią 2019 roku) odniosły duży sukces rynkowy. W perspektywie kilku kolejnych kwartałów oba wymienione tytuły, dzięki rozwijaniu poprzez dodatki i wydawaniu na kolejne platformy sprzętowe (do końca 2020 roku do fanów trafi „Moonlighter” w wersji na urządzenia mobilne), powinny nadal istotnie kontrybuować do wyników Spółki. W dłuższej, kilkuletniej perspektywie o wynikach pionu wydawniczego powinny decydować kolejne premiery. Portfel wydawniczy 11 bit studios S.A. składa się obecnie z czterech nowych pozycji. Pierwsza z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Vitriol”, której producentem jest studio Fool’s Theory z Bielska-Białej. Producentem dwóch kolejnych tytułów o roboczych nazwach „Foxhole” i „Botin” jest hiszpańskie studio Digital Sun Games, które odpowiadało za produkcję gry „Moonlighter”. Producentem czwartej z gier (o podpisaniu stosownej umowy Spółka poinformowała 29 czerwca 2020 roku, jest również pochodzące z Hiszpanii studio Chibig. Gra nosi kodową nazwę „Ava”. 11 bit studios S.A. prowadzi zaawansowane negocjacje

dotyczące pozyskania kilku kolejnych projektów wydawniczych i do końca bieżącego roku planuje podpisanie co najmniej jednej, kolejnej umowy wydawniczej. Zgodnie ze zmodyfikowanymi kilka kwartałów temu założeniami, pojedynczy projekt może pochłonąć do 5 mln PLN (Spółka dopuszcza odstępstwa od tej reguły) co znacznie poszerza możliwości pozyskanie wartościowych (od strony komercyjnej) projektów do portfela wydawniczego. Łączna wartość posiadanych w portfolio czterech projektów (rozumiana jako wartość inwestycji Spółki) to ok. 25 mln PLN (część płatności trafiła już do deweloperów gier). Na dzień bilansowy łączna wartość zobowiązań Spółki z tego tytułu wynosiła 3 610 000 EUR i 5 834 322 PLN.

Średnioterminowa (kilkuletnia) strategia 11 bit studios S.A. w obszarze wydawniczym zakłada co kwartał premierę gry stworzonej przez zewnętrznego dewelopera.

Podobnie znacząco 11 bit studios S.A. chce w perspektywie kilku lat przeskalować działalność w obszarze produkowania i wydawania gier własnych. Spółka skupia się obecnie na produkcji gry o roboczym tytule „Projekt 8”, która to produkcja, z uwagi na wielkość a co za tym idzie również daleko większy niż „Frostpunk” budżet oraz plan jednoczesnej premiery na komputery PC i konsole, jest dla Spółki dużym wyzwaniem. W okresie sprawozdawczym Spółka zdecydowała, w związku z rozszerzeniem koncepcji „Projekt 8” o zmianie silnika graficznego, na bazie którego powstaje ten tytuł, z autorskiego rozwiązania, na którym pracowały wcześniejsze produkcje Spółki, na rzecz silnika Unreal Engine 5. Równocześnie 11 bit studios S.A. prowadzi prace prototypowe nad dwiema kolejnymi produkcjami własnymi o roboczych nazwach „Projekt Dolly” (wcześniej „Projekt 9”) i „Projekt Eleanor” (wcześniej „Projekt 10”). Prace prowadzone są w zadowalającym tempie co znacznie przybliży Spółkę do realizacji średnioterminowego celu, którym jest premiera jednej gry własnej co 12-18 miesięcy.

Spośród czynników zewnętrznych duże znaczenie dla rozwoju 11 bit studios S.A. może mieć kondycja światowej branży growej, której bardzo dobre perspektywy mogą być zaburzone przez pandemię COVID-19. Co prawda, w pierwszych okresach po wybuchu pandemii jej wpływ na globalną sprzedaż gier była pozytywny, co miało też znaczenie dla wyników Spółki w I półroczu 2020 roku, ale w dłuższej perspektywie należy też liczyć się z negatywnymi skutkami, trudnymi do oszacowania na chwilę obecną, skutkami. Oczekiwane spowolnienie gospodarcze i związane z tym rosnące bezrobocie oraz spadek dochodów, w tym przeznaczanych na rozrywkę, mogą skutkować spadkiem popytu na gry, w tym z segmentu premium, w którym działa 11 bit studios S.A.

3.38. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej

Spółka nie jest przedmiotem ani stroną żadnych istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej.

3.39. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe Spółki zostało zatwierdzone do udostępnienia przez Zarząd Spółki dnia 27 sierpnia 2020 roku.

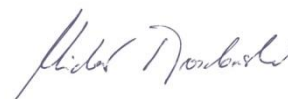
Podpisy,



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 27 sierpnia 2020 roku



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
SPÓŁKI ZA I PÓŁROCZE 2020 ROKU**

4. INFORMACJE OGÓLNE

Spółka 11 bit studios S.A. (dalej także „Spółka”) została utworzona na podstawie umowy z dnia 7 grudnia 2009 roku w kancelarii notarialnej Pawła Andrzeja Kani w Warszawie (Rep. Nr 16069/2009). Akcje Spółki znajdują się w publicznym obrocie.

4.1. Podstawowe informacje o Spółce

Firma:	11 bit studios Spółka Akcyjna
Nazwa skrócona:	11 bit studios S.A.
Siedziba Spółki:	Warszawa, Polska
Adres siedziby:	03-737 Warszawa, ul. Brzeska 2
Podstawowy przedmiot działalności:	zgodnie z PKD – działalność związana z oprogramowaniem 62.01.Z
Właściwy Sąd prowadzący rejestr:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy
Numer KRS:	0000350888
NIP:	1182017282
Regon:	142118036

Czas trwania działalności Spółki jest nieograniczony.

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

- produkcja multiplatformowych gier wideo,
- sprzedaż multiplatformowych gier wideo.

Spółka nie posiada podmiotów zależnych, stowarzyszonych oraz udziałów we wspólnych przedsięwzięciach.

4.2. Skład organów Spółki na dzień 30.06.2020 roku

Zarząd

- Grzegorz Miechowski – Prezes Zarządu,
- Przemysław Marszał – Członek Zarządu,
- Michał Drozdowski – Członek Zarządu.

Rada Nadzorcza

- Wojciech Ozimek – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jacek Czykiel – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Radosław Marter – Członek Rady Nadzorczej,
- Marcin Kuciapski – Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Wierzbicki – Członek Rady Nadzorczej.

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu i Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. Kadencja Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku. Kadencja Członków Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. upływa z dniem 23 maja 2022 roku.

4.3. Kapitał zakładowy

Na dzień publikacji Raportu półrocznego kapitał zakładowy Spółki wynosił 235 548 PLN i dzielił się na 2 355 480 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda, w tym:

- 1 000 000 akcji serii A na okaziciela
- 494 200 akcji serii B na okaziciela
- 376 561 akcji serii C na okaziciela
- 40 938 akcji serii D na okaziciela
- 305 500 akcji serii E na okaziciela
- 70 000 akcji serii F na okaziciela
- 68 281 akcji serii G na okaziciela

4.4. Akcjonariat Spółki na dzień publikacji Raportu półrocznego

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski	177 413	7,53	177 413	7,53
Przemysław Marszał	110 300	4,68	110 300	4,68
Michał Drozdowski	84 630	3,59	84 630	3,59
Aviva Investors Poland TFI*	181 609	7,71	181 609	7,71
Pozostali Akcjonariusze	1 801 528	76,49	1 801 528	76,49
Razem	2 355 480	100,00	2 355 480	100,00

* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 9 czerwca 2020 roku

W okresie sprawozdawczym doszło do zmian w akcjonariacie 11 bit studios S.A. Zmiany zostały opisane szczegółowo w **Nocie 1.5.**

4.5. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

	Funkcja	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)	Liczba akcji na dzień 30.06.2020 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2019 (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	177 413	159 000	162 000
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	110 300	110 300	118 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	84 630	84 630	89 630
Marcin Kuciapski	Członek RN	550	550	400

Zgodnie ze złożonymi oświadczeniami, Członkowie Rady Nadzorczej Spółki, poza Panem Marcinem Kuciapskim, nie posiadają akcji 11 bit studios S.A.

W okresie sprawozdawczym miały miejsce zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby nadzorujące 11 bit studios S.A. Zmiany zostały opisane szczegółowo w **Nocie 1.5**.

4.6. Biegli rewidenci

PricewaterhouseCoopers Polska., Sp. z o.o. Audyt Sp.k.
ul. Polna 11
00-633 Warszawa

W raporcie bieżącym nr 2/2020 z dnia 6 lutego 2020 roku Spółka poinformowała, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, na posiedzeniu w dniu 5 lutego 2020 roku, działając na podstawie § 66 ust. 4 ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 roku oraz § 8 pkt. 4 Statutu Spółki oraz § 7 pkt. 3 Regulaminu Rady Nadzorczej Spółki, po uwzględnieniu rekomendacji Komitetu Audytu wybrała PricewaterhouseCoopers Polska, Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Audyt Sp. k., ul. Polna 11, 00-633 Warszawa, do badania sprawozdań finansowych oraz przeglądu śródrocznych sprawozdań finansowych Spółki za lata finansowe kończące się 31 grudnia 2020 i 2021 roku PricewaterhouseCoopers Polska, Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Audyt Sp. k. jest wpisana na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych prowadzoną przez Krajową Izbę Biegłych Rewidentów pod numerem 144. Spółka nie korzystała dotychczas z usług PricewaterhouseCoopers Polska Sp. z o.o. Audyt Sp.k. w zakresie badania i przeglądu sprawozdań finansowych Spółki, a także z innych usług doradczych.

4.7. Transakcje z podmiotami powiązаныmi

Do podmiotów powiązanych zaliczani są Członkowie Zarządu, Rady Nadzorczej i kluczowy personel Spółki (kluczowe kierownictwo). Transakcje z wyżej wymienionymi osobami zostały szczegółowo opisane w **Nocie 3.28**.

4.8. Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki

Działalność Spółki, jej sytuacja finansowa oraz wyniki działalności podlegały i mogą w przyszłości podlegać negatywnym zmianom w wyniku zaistnienia szeregu ryzyk, zarówno specyficznych dla branży gier komputerowych jak i charakterystycznych dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą w Polsce oraz w świecie. Szczegółowy opis ryzyk został zawarty w **Nocie 5.16** Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. w 2019 roku będącego częścią Raportu rocznego 11 bit studios za 2019 rok.

4.9. Kluczowe osiągnięcia Spółki w I półroczu 2020 roku oraz do dnia publikacji sprawozdania

Głównymi czynnikami mającymi wpływ na przychody 11 bit studios S.A. w I półroczu 2020 roku (było to drugie najlepsze I półrocze w historii Spółki) były dobra sprzedaż gier: „Frostpunk” oraz „Moonlighter” i „Children of Morta” (dwa ostatnie to tytuły z wydawnictwa) wspierana przez solidne przychody ze sprzedaży innych produkcji (tzw. „back catalogue”) na czele z „This War of Mine”.

„Frostpunk”, w wersji na komputery PC, trafił do sprzedaży 24 kwietnia 2018 roku. Gra, która opowiada o walce o przetrwanie społeczności w zamrażającym świecie, bardzo spodobała się fanom co skutkowało bardzo dobrą sprzedażą nie tylko w tzw. okresie okołopremierowym ale również w kolejnych kwartałach. 11 października 2019 roku najnowsza produkcja Spółki zadebiutowała również w wersji na konsole Xbox One i PS4. Do końca czerwca 2020 roku łączne przychody ze sprzedaży „Frostpunka” na wszystkich platformach i płatnych dodatków do tego tytułu wyniosły blisko 110 mln PLN.

Gra „Moonlighter”, której deweloperem jest hiszpańskie studio Digital Sun, zadebiutowała na rynku 29 maja 2018 roku (w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox One i PS4). 11 bit studios S.A. było wydawcą gry. W IV kwartale 2018 roku hiszpański tytuł pojawił się też na konsoli Nintendo Switch. „Moonlighter”, podobnie jak „Frostpunk”, został bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek a duże zainteresowanie produkcją, podtrzymywane dzięki dodatkom (w tym płatnych) sprawiło, że sprzedaż gry od premiery przekroczyła już istotnie 1 mln kopii.

Premiera gry „Children of Morta” której producentem jest amerykańskie studio Dead Mage, miała miejsce 3 września 2019 roku (wersji na komputery PC). 15 października 2019 roku do sprzedaży trafiła wersja gry na konsole Xbox One i PS4 a 20 listopada 2019 roku wersja na Nintendo Switch.

Pozytywnie do wyników Spółki w I półroczu 2020 roku w dalszym ciągu kontrybuowała też gra „This War of Mine”, który to tytuł, w wersji na komputery PC zadebiutował 14 listopada 2014 roku. 11 bit studios S.A. i cały czas cieszy się dużym zainteresowaniem fanów dzięki czemu, łączne przychody ze sprzedaży gry (od premiery) przekroczyły już 100 mln PLN.

4.9.1. Produkcja gier

W I półroczu 2020 roku 11 bit studios S.A., w obszarze developmentu, koncentrowało się na dalszym rozwoju gry „Frostpunk”, żeby wydłużyć cykl życia gry. Najważniejszym wydarzeniem tego okresu, które miało decydujący wpływ na bardzo dobre wyniki finansowe 11 bit studios S.A.

za ten okres była premiera płatnego dodatku do gry „Frostpunk” – „Frostpunk: The Last Autumn”. Dodatek był drugim z trzech DLC zapowiedzianych kilka kwartałów temu przez Spółkę w ramach tzw. Season Pass. Pierwszy dodatek z tej serii „Frostpunk: The Rifts” zadebiutował pod koniec sierpnia 2019 roku. Trzecie DLC o roboczej nazwie „Frostpunk: On The Edge” trafił do sprzedaży 20 sierpnia 2020 roku, już po okresie sprawozdawczym.

Premiera „Frostpunk: The Last Autumn”, która miała miejsce 21 stycznia 2020 roku wypadła bardzo okazale. Dodatek przez dłuższy zajmował wysoką pozycję na liście bestsellerów Steam oraz zbierał bardzo pochlebne recenzje i noty od mediów branżowych i graczy. Co więcej, bardzo



dobra sprzedaż „Frostpunk: The Last Autumn” i całego Season Pass, skutkowałą też wzrostem sprzedaży podstawowej wersji gry. Znaczna część kupujących decydowała się też na zakup edycji „Frostpunk: Game of The Year (GOTY)” zawierającej podstawową wersję plus Season Pass co

skutecznie zwiększało przychody Spółki w okresie sprawozdawczym. Na dorocznej Konferencji Inwestorskiej, która miała miejsce 29 czerwca 2020 roku Spółka poinformowała, że aż 25 proc. kupujących „Frostpunka” w pierwszych sześciu miesiącach 2020 roku wybierało wersję „Frostpunk: GOTY”. Z kolei tzw. wskaźnik konwersji (czyli jaka część posiadaczy podstawowej wersji „Frostpunka” kupiła też Season Pass) sięgnął już 15 proc. co jest bardzo dobrym wynikiem.

W I półroczu 2020 roku Spółka podejmowała też, oprócz rozbudowy gry poprzez dodatki, szereg innych działań żeby podtrzymać zainteresowanie i monetyzację „Frostpunka”. Sztandarowy produkt 11 bit studios S.A. brał udział w szeregu akcji promocyjno-wyprzedazowych na najważniejszych światowych platformach sprzedażowych, w tym na platformie Steam co miało pozytywny wpływ na wolumeny sprzedaży. Za szczególnie udany należy uznać tzw. Publisher Sale na Steam (w II kwartale 2020 roku), w trakcie którego fani mogli nabywać wszystkie tytuły z portfela Spółki po atrakcyjnych dla nich cenach. 11 bit studios S.A. w I półroczu 2020 roku rozpoczęło też współpracę operacyjną z japońskim partnerem – firmą DDM, która odpowiadała za premierę „Frostpunka” (w wersji na komputery PC i konsole PS4) w Kraju Kwitnącej Wiśni. Premiera wypadła bardzo okazale czego dowodem był Gold Medal przyznany produkcji 11 bit studios S.A. przez wiodący japoński magazyn o grach komputerowych – Famitsu.

W okresie sprawozdawczym, 14 lutego 2020 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało o podpisaniu umowy z wiodącą, światową spółką branży growej na produkcję „Frostpunka” w wersji na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android. W ocenie Spółki jest to kolejny krok w budowaniu „Frostpunka” jako wieloplatformowej globalnej marki, który może mieć znaczenie dla wyników Spółki w kolejnych okresach. W II kwartale 2020 roku 11 bit studios S.A. ujawniło, że producentem mobilnej wersji „Frostpunka” będzie chiński NetEase, jeden z gigantów

branży growej z bardzo mocną pozycją w sektorze gier mobilnych. Premiera mobilnego „Frostpunka” planowana jest w 2021 roku.

Ważnym uzupełnieniem przychodów Spółki ze sprzedaży gier własnych były w I półroczu 2020 roku przychody ze sprzedaży gry „This War of Mine”, mimo że od jej premiery, 14 listopada 2014 roku, minęło już ponad 57 miesięcy. Na fali ponownego zainteresowania „Frostpunkiem” i dodatkami do tej gry, część fanów sięgnęła też po wcześniejszy tytuł 11 bit studios S.A. dzięki czemu przychody z jego sprzedaży utrzymywały się na przyzwoitym, niewiele niższym niż rok wcześniej poziomie.

W I półroczu 2020 roku Spółka kontynuowała też, rozpoczęte kilka kwartałów wcześniej, prace nad produkcją gry o roboczej nazwie „Projekt 8”. Za stworzenie tytułu odpowiada drugi zespół deweloperski, który na dzień publikacji sprawozdania, liczy ok. 30 osób. Zespół jest w trakcie intensywnej rozbudowy. Według obecnych założeń zespół odpowiedzialny za stworzenie „Projektu 8” docelowo powinien być porównywalny wielkością do zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” (ok. 60 osób) a budżet produkcyjny gry sięgnąć ok. 20 mln PLN. Spółka oczekuje, że „Projekt 8” zostanie wydany jednocześnie w wersji na komputery PC i konsole PS4 i Xbox One co powinno, już w dniu premiery (jej data nie została jeszcze wyznaczona), znacząco zwiększyć jego potencjał komercyjny. W okresie sprawozdawczym Spółka zdecydowała o zmianie silnika gry z autorskiego rozwiązania, na bazie którego działały jej wcześniejsze produkcje, na silnik Unreal Engine 5. Decyzja miała związek z rozbudową „Projektu 8” co sprawiło, że Unreal Engine 5 lepiej odpowiada potrzebom Spółki związanych z tym przedsięwzięciem.

Równoległe z rozwojem „Frostpunka” i produkcją „Projektu 8” Spółka prowadziła też w I półroczu 2020 roku prace koncepcyjne nad dwiema kolejnymi produkcjami własnymi. Za „Projektem Dolly” (wcześniej „Projekt 9”) stoi kilkunastoosobowy zespół, który do końca 2019 roku zajmował się rozwojem i wsparciem dla gry „This War of Mine”. Spółka nie ujawnia na razie żadnych szczegółów tej produkcji poza tym, że jest ona oparta o zupełnie nowe IP. Za stworzenie drugiego z tytułów, czyli „Projekt Eleanor” (wcześniej „Projekt 10”) odpowiada ponad 20-osobowy zespół, który wyodrębnił się z zespołu, który zajmuje się rozwojem „Frostpunka”. Tytuł ma być istotnie większy niż „Frostpunk” i bazował będzie na autorskim silniku Spółki.

4.9.2. Pion wydawniczy

W I półroczu 2020 roku w obszarze wydawniczym działalność 11 bit studios S.A. skupiała się na monetyzacji tytułów, które miały premiery we wcześniejszych kwartałach, czyli „Moonlightera” i „Children of Morta”.

Pierwsza z gier, stworzona przez hiszpańskie studio Digital Sun, to gra roguelike, w której gracz wciela się w Willa - za dnia właściciela sklepu, w nocy zaś dzielnego poszukiwacza przygód. Tytuł nawiązuje do klasycznych gier 2D takich jak „Legend of Zelda” czy „Harvest Moon”. Wyróżnia się pixel artową oprawą. Gra zadebiutowała jednocześnie w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox One i PS4 29 maja 2020 roku i dostępna jest w najważniejszych serwisach zajmujących się sprzedażą gier w wersjach cyfrowych, w tym Steam. Od IV kwartału 2018 roku w „Moonlightera” mogą też grać posiadacze konsol Nintendo Switch, w tym z Japonii gdzie gra w wersji na tę platformę

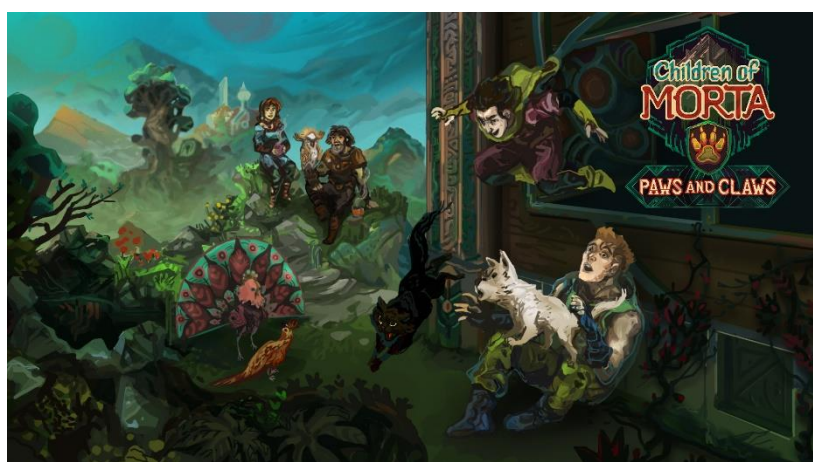
zadebiutowała w marcu 2019 roku i spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem. Platforma Nintendo Switch od I kwartału 2019 roku stała się główną platformą sprzedaży „Moonlightera”.

Monetyzacja gry „Moonlighter” w okresie popremierowym, oprócz stałego rozwijania gry (rozbudowie zawartości i kolejnych wersjach językowych) przez dewelopera i uczestnictwa w akcjach promocyjno-wyprzedażowych, bazuje m.in. na sprzedaży dużego, płatnego dodatku



„Moonlighter” – „Between Dimensions”, który trafił do sklepów 23 lipca 2019 roku. W okresie sprawozdawczym (29 maja 2020 roku) wspomniany dodatek trafił też do posiadaczy konsol, w tym Nintendo Switch co zdynamizowało sprzedaż gry w tym okresie. Deweloper pracował też na wersją „Moonlighter” na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android. Premiera gry na wymienione platformy planowana jest do końca bieżącego roku.

Drugi z tytułów z wydawnictwa, który istotnie kontrybuował do wyników 11 bit studios S.A. w I półroczu 2020 roku, czyli „Children of Morta”, reprezentuje gatunek action-RPG. Produkcja amerykańskiego studia Dead Mage (z siedzibą w Austin, USA) wyróżnia się bogatym, ręcznie rysowanym światem (w pixel artowej stylistyce) i szeregiem grywalnych postaci. Opowiada perypetie rodziny Bergsonów- strażników mistycznej góry Morta, stających naprzeciw zagrożenia, które wystawi na próbę siłę ich oręża i rodzinnych więzów. „Children of Morta” w wersji na komputery PC trafiła do sprzedaży 3 września 2019 roku. Premiera wersji na konsole Xbox One i PS4 miała miejsce 15 października 2019 roku a na konsolę Nintendo Switch 20 listopada 2019



roku. Premiera „Children of Morta”, szczególnie wersji na komputery PC, okazała się bardzo udana. Tytuł dotarł do pierwszej dziesiątki bestsellerów na platformie Steam i znalazł się na liście najlepszych wrześniowych premier na tej platformie. Zbierał też bardzo pozytywne opinie od recenzentów i użytkowników.

W kolejnych okresach po premierze sprzedaż „Children of Morta” utrzymywała się na satysfakcjonującym poziomie. Sprzedaż wspierana była przez działania promocyjne

i marketingowe realizowane przez 11 bit studios S.A. oraz dalszą rozbudowę gry przez dewelopera (dodatkowe treści). Przykładem tego typu działań było wydanie, już po okresie sprawozdawczym (24 sierpnia 2020 roku) dodatku „Children of Morta: Paws and Claws”, który wprowadza do rozgrywki postacie zwierząt. DLC spotkało się z ciepłym przyjęciem środowiska, szczególnie że przychody z jego sprzedaży zasilą w całości konto fundacji Humane Society International.

Oprócz dalszego rozwijania i monetyzowania „Moonlightera” i „Children of Morta” zespół zarządzający pionem 11 bit publishing prowadził w 2020 roku aktywne działania, żeby podtrzymać sprzedaż wydanych wcześniej gier, w tym przede wszystkim „Beat Copa”, który w wersji na komputery PC zadebiutował w marcu 2017 roku. W 2019 roku spółka zdecydowała m.in. o przeniesieniu „Beat Copa” na urządzenia mobilne oraz konsole PS4, Xbox One i Nintendo Switch. Do końca okresu sprawozdawczego, o czym Spółka poinformowała na wspomnianej już czerwcowej Konferencji Inwestorskiej, łączne przychody ze sprzedaży „Beat Copa” (od premiery) przekroczyły już 1 mln USD.

Zespół zarządzający pionem 11 bit publishing prowadził też w I półroczu 2020 roku, mimo ograniczeń związanych z przemieszczaniem się i odwołaniem wszystkich imprez branżowych, aktywne działania związane z rozbudową portfela wydawniczego. Efekty tych starań przełożyły się na kolejną umowę wydawniczą, o której Spółka poinformowała komunikatem bieżącym pod koniec czerwca 2020 roku. Na dzień publikacji sprawozdania na portfel wydawniczy 11 bit studios S.A. składały się cztery projekty a łączna wartość zobowiązań inwestycyjnych Spółki z tego tytułu, wynosiła 25 mln PLN (dla porównania, łączna inwestycja 11 bit studios S.A. w „Moonlightera” i „Children of Morta” wyniosła ok. 5 mln PLN). Pierwsza z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Vitriol”, której producentem jest studio Fool’s Theory z Bielska-Białej. Tytuł zaliczany będzie do gatunku RPG. Druga z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Foxhole”. Jej producentem jest hiszpańskie studio Digital Sun Games, które odpowiadało za produkcję gry „Moonlighter”. Premiera „Foxhole” planowana jest w 2021 roku Digital Sun jest też producentem trzeciej z gier, której wydawcą będzie Spółka. Jej kodowa nazwa to „Botin”. Deweloperem czwartej z gier jest, również pochodzące z Hiszpanii, studio Chibig. Nosi roboczą nazwę „Ava”. Intencją Spółki jest podpisanie do końca 2020 roku jeszcze co najmniej jednej umowy wydawniczej.

4.9.3. Pozostałe wydarzenia

Pandemia COVID-19, która w Polsce pojawiła się w pierwszej dekadzie marca 2020 roku, a której konsekwencje odczuwalne były do dnia zatwierdzenia niniejszego sprawozdania, nie miała większego wpływu na działalność i wyniki finansowe 11 bit studios S.A. w okresie sprawozdawczym. Spółka po wystąpieniu pierwszych informacji na temat zagrożeń związanych z COVID-19 podjęła stosowne kroki, żeby ograniczyć ryzyko zakażenia wirusem pracowników i współpracowników Spółki. Dlatego od poniedziałku 16 marca 2020 roku wszyscy zatrudnieni w 11 bit studios S.A., po dokonaniu niezbędnych zmian w infrastrukturze sieciowej i oprogramowaniu, pracują w modelu zdalnym ze swoich domów. Na potrzeby pracy w tym modelu Spółka wdrożyła stosowne narzędzia w obszarze nadzoru i kontroli oraz egzekwowania wykonywania obowiązków zawodowych przez załogę. Z perspektywy ostatnich miesięcy można

ocenić, że funkcjonowanie 11 bit studios S.A. we wszystkich kluczowych obszarach, w tym produkcji gier, odbywa się bez zakłóceń. Podobnie, na podstawie informacji otrzymanych od zarządów spółek zewnętrznych, z którymi 11 bit studios S.A. podpisało umowy wydawnicze, epidemia COVID-19 ma pomijalny lub bardzo ograniczony wpływ na funkcjonowanie tych podmiotów a zatem i terminowość projektów realizowanych we współpracy z 11 bit studios S.A.

6 lutego 2020 roku Spółka poinformowała, że Rada Nadzorcza Spółki, po uwzględnieniu rekomendacji Komitetu Audytu wybrała PricewaterhouseCoopers Polska, Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Audyt Sp. k., do badania sprawozdań finansowych oraz przeglądu śródrocznych sprawozdań finansowych Spółki za lata finansowe kończące się 31 grudnia 2020 i 2021 roku.

21 lutego 2020 roku, wpłynęły do Spółki zawiadomienia o zbyciu akcji złożone przez: Grzegorza Miechowskiego (Prezesa Zarządu) oraz Przemysława Marszałę i Michała Drozdowskiego (Członków Zarządu). Wymienieni, w transakcjach pakietowych przeprowadzonych 20 lutego 2020 roku sprzedali odpowiedni: 3 000 akcji, 7 700 akcji i 5 000 akcji 11 bit studios S.A. po 460 PLN za sztukę. Ponadto, w wyniku zbycia papierów 11 bit studios S.A., zaangażowanie Przemysława Marszałę w akcjonariacie Spółki zmniejszyło się poniżej 5 proc. kapitału. Po transakcji Przemysław Marszał posiada 110 300 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 4,82 proc. kapitału.

Bardzo ważnym wydarzeniem dla Spółki i jej pracowników była przeprowadzka do nowej siedziby. Od 2 marca 2020 roku wszyscy zatrudnieni w 11 bit studios S.A. pracują w należącej do Spółki nieruchomości biurowej zlokalizowanej w Warszawie, przy ul. Brzeskiej 2.

Tego samego dnia, czyli 2 marca 2020 roku Spółka znalazła się w prestiżowym rankingu Financial Times wśród 1000 najszybciej rozwijających się spółek technologicznych w Europie.

1 czerwca 2020 roku do 11 bit studios S.A. wpłynęło zawiadomienie złożone przez NN Investment Partners Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. (dalej „Towarzystwo”), że dwa z zarządzanych przez Towarzystwo funduszy: NN Fundusz Inwestycyjny Otwarty i Fundusz Własności Pracowniczej PKP Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty, zbyły część posiadanych akcji Spółki przez co udział NN Investment Partners TFI w kapitale zakładowym Spółki spadł poniżej progu 5 proc. Przed zmianą fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 120 334 akcje spółki 11 bit studios S.A., co stanowiło 5,26 proc. kapitału zakładowego tej spółki. Po zmianie fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 110 804 akcje spółki 11 bit studios S.A., co stanowiło 4,84 proc. kapitału zakładowego spółki.

9 czerwca 2020 roku zwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki zdecydowało o przeznaczenia całości zysku netto wypracowanego przez Spółkę w 2019 roku w wysokości 21 710 280 PLN na kapitał zapasowy.

19 czerwca 2020 roku Spółka poinformowała, że w związku z realizacją celów z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 dla pracowników, współpracowników i członków zarządu 11 bit studios S.A., przyznane zostało łącznie 130 000 warrantów subskrypcyjnych serii B. Każdy z warrantów uprawnia jego posiadacza do objęcia 1 (słownie: jednej) akcji zwykłej na okaziciela serii G po cenie emisyjnej 103,38 PLN za akcję.

Po okresie sprawozdawczym, 3 lipca 2020 roku, do Spółki wpłynęło zawiadomienie o nabyciu akcji w ramach rozliczenia Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 złożone przez Grzegorza

Miechowskiego (Prezesa Zarządu Spółki). Zgodnie z zawiadomieniem, Grzegorz Miechowski nabył 18 413 akcji 11 bit studios S.A. po cenie 103,38 PLN za sztukę.

Również 3 lipca 2020 roku Spółka poinformowała, na podstawie informacji przekazanej przez DM BOŚ S.A. (broker wspierał Spółkę przy obsłudze Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019), że tego dnia zostało należycie subskrybowanych i opłaconych łącznie 68 281 sztuk akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 7 058 889,78 PLN. Od tego dnia kapitał zakładowy 11 bit studios S.A. dzieli się zatem na 2 355 480 akcji serii A-G. Zgodnie z Regulaminem Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 roku osoby, które objęły przysługujące im w ramach tego Programu warranty, mogą konwertować je na akcje serii G do 30 czerwca 2023 roku.

4.10. Zdarzenia po dniu bilansowym

Do dnia zatwierdzenia przez Zarząd Spółki Raportu półrocznego za I półrocze 2020 roku, czyli do 27 sierpnia 2020 roku, nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wspomniane sprawozdanie.

4.11. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej

Spółka nie jest przedmiotem ani stroną żadnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej.

5. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ

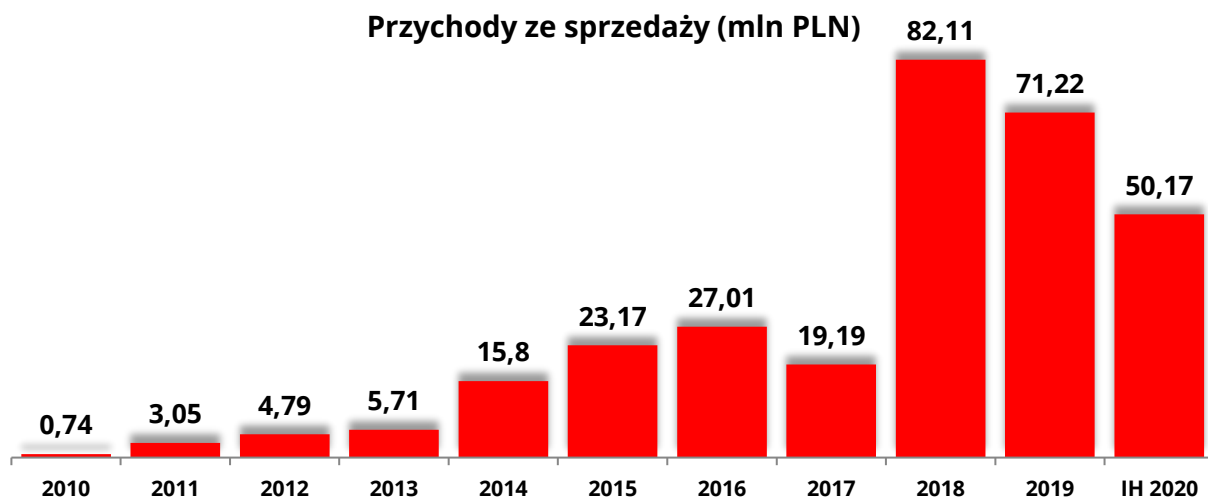
11 BIT STUDIOS S.A.

5.1. Rachunek zysków i strat (PLN)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2020	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2019 <i>(przekształcone)</i>	Zmiana r/r (w proc.)
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	50 168 756	30 738 966	63,21
Pozostałe przychody operacyjne	150 938	153 941	-1,95
Razem przychody z działalności operacyjnej	50 319 694	30 892 907	62,88
Amortyzacja	(4 844 854)	(3 038 143)	59,47
Zużycie surowców i materiałów	(178 369)	(218 950)	-18,53
Usługi obce	(13 638 340)	(11 948 337)	14,14
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(3 784 196)	(5 176 924)	-26,90
Podatki i opłaty	(156 763)	(114 105)	37,38
Pozostałe koszty operacyjne	(1 341 126)	(701 883)	91,08
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	0	(6 357)	
Razem koszty działalności operacyjnej	(23 943 648)	(21 204 699)	12,92
Zysk na działalności operacyjnej	26 376 046	9 688 208	172,25
Przychody odsetkowe	456 901	495 721	-7,83
Pozostałe przychody finansowe	455 358	0	0
Koszty finansowe	(606 346)	(204 357)	440,37
Zysk przed opodatkowaniem	26 681 959	9 979 572	167,37
Podatek dochodowy	(1 671 669)	(2 558 000)	(34,65)
ZYSK NETTO	25 010 290	7 421 572	236,99
Zysk netto na akcję (w PLN):			
Zwykły	10,93	3,24	237,35
Rozwodniony	10,35	3,07	237,13
ZYSK NETTO	25 010 290	7 421 572	236,99
Pozostałe całkowite dochody	0	0	
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	25 010 290	7 421 572	236,99

W I półroczu 2020 roku 11 bit studios S.A. miało 50 168 756 PLN przychodów ze sprzedaży czyli aż 63,21 proc. więcej niż w analogicznym okresie 2019 roku gdy przychody ze sprzedaży wyniosły 30 738 966 PLN. Skokowy wzrost to przede wszystkim zasługa bardzo udanej, styczniowej premiery

płatnego dodatku do gry „Frostpunk” – „Frostpunk: The Last Autumn”. Był to drugi z trzech płatnych DLC do sztandarowej gry 11 bit studios S.A. zapowiedzianych kilka kwartałów wcześniej w ramach tzw. Season Pass. Pierwszy dodatek w ramach Season Pass – „Frostpunk: The Rifts” zadebiutował 27 sierpnia 2019 roku. Ostatnie DLC z tej serii „Frostpunk: On The Edge” trafiło do sprzedaży 20 sierpnia 2020 roku. Udana premiera „Frostpunk: The Last Autumn”, wspierana akcjami promocyjno-marketingowymi, przełożyła się też na zauważalny wzrost sprzedaży podstawowej wersji „Frostpunka”.



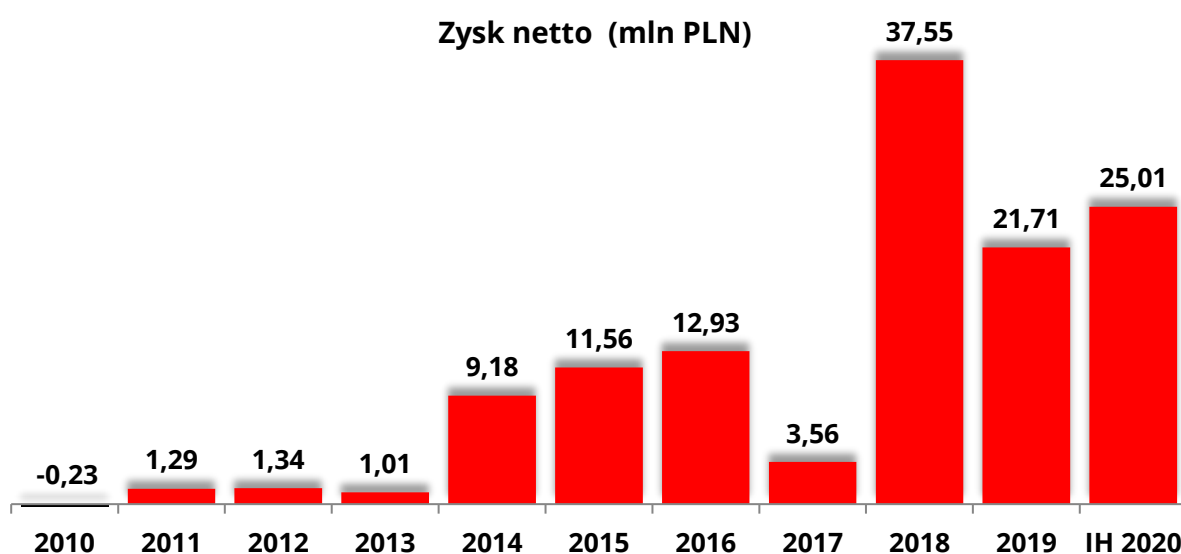
Znaczący wpływ na wielkość przychodów 11 bit studios S.A. w pierwszych sześciu miesiącach 2020 roku miała też sprzedaż gier „Moonlighter” i „Children of Morta”, czyli tytułów stworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, dla których 11 bit studios S.A. świadczy usługi wydawnicze. Pierwsza z pozycji, za którą stoi hiszpańskie studio Digital Sun, jest na rynku już od maja 2018 roku (wersja na platformę Nintendo Switch zadebiutowała pod koniec 2018 roku). Druga z produkcji, stworzona przez amerykańskie studio Dead Mage, jest obecna na rynku od jesieni 2019 roku. W I półroczu 2020 roku przychody ze sprzedaży gier z wydawnictwa stanowiły 30 proc. przychodów 11 bit studios S.A. ogółem.

Spółka w I półroczu 2020 roku konsekwentnie kładła duży nacisk na ścisłą kontrolę kosztów operacyjnych. W skali całego półrocza wyniosły 23 943 648 PLN, czyli były o 12,92 proc. większe niż rok wcześniej (21 204 699 PLN). Daleko niższe tempo wzrostu kosztów operacyjnych w I półroczu 2020 roku w porównaniu z tempem wzrostu przychodów ze sprzedaży wynikało po części ze zmiany sposobu księgowania kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. W trakcie praca na Raportem półrocznym za I półrocze 2020 roku Spółka zdecydowała, że wszystkie koszty związane z Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019 zostaną rozliczone do końca 2019 roku a nie, jak wcześniej zakładano, do końca II kwartału 2020 roku (włącznie). W związku z tym Spółka dokonała stosownych korekt w danych prezentacyjnych za wcześniejsze okresy (zmiany zostały opisane w **Nocie 3.32**) a koszty okresu sprawozdawczego (pozycja Wynagrodzenia) nie zostały obciążone (inaczej niż w I półroczu 2019 roku) niegotówkowymi kosztami związanymi z Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019 w kwocie ok. 4,05 mln PLN.

Wyższe koszty operacyjne w I półroczu 2020 roku wynikały m.in. z wyższej amortyzacji (4 844 854 PLN wobec 3 038 143 PLN w I półroczu 2019 roku) co było pochodną objęcia amortyzacją wydatków poniesionych na stworzenie gry „Children of Morta” oraz dwóch pierwszych, płatnych dodatków do „Frostpunka” wydanych w ramach Season Pass. Znaczący wpływ na wielkość kosztów operacyjnych Spółki w I półroczu 2020 roku miały, podobnie jak w poprzednim roku, koszty usług obcych (powiększyły się o 14,14 proc., do 13 638 340 PLN), która to pozycja zawiera prowizje dla zewnętrznych deweloperów gier, dla których 11 bit studios S.A. świadczy usługi wydawnicze.

Dynamiczny wzrost przychodów 11 bit studios S.A. w pierwszych sześciu miesiącach 2020 roku, w porównaniu z sytuacją sprzed roku, przy znacznie wolniejszym wzroście kosztów operacyjnych, przełożył się na znaczący wzrost zysku operacyjnego Spółki w tym okresie. Na tym poziomie 11 bit studios S.A. zarobiło 26 376 046 PLN czyli aż 172,25 proc. więcej niż w analogicznym okresie 2019 roku (9 688 208 PLN). Rentowność operacyjna 11 bit studios S.A. w I półroczu 2020 roku wzrosła zatem do 52,57 proc. z 31,58 proc. rok wcześniej. Wynik EBITDA Spółki po pierwszych sześciu miesiącach 2020 roku sięgnął 31 220 900 PLN wobec 12 726 351 PLN w okresie porównawczym. Rentowność na tym poziomie powiększyła się do 62,23 proc. z 41,40 proc. rok wcześniej.

Rosnące z roku na rok zasoby gotówkowe 11 bit studios S.A., sprawiły, że w I półroczu 2020 roku Spółka wykazała niewiele niższe niż rok wcześniej przychody odsetkowe, mimo drastycznego spadku oprocentowania lokat bankowych. Wyniosły 456 901 PLN wobec 495 721 PLN przed rokiem. Korzystnie na saldo operacji finansowych w I półroczu 2020 roku wpływały też różnice kursowe, czyli osłabienie złotego (Spółka absolutną większość przychodów generuje w walutach obcych). Z kolei wzrost w I półroczu 2020 roku kosztów finansowych do 606 346 PLN z 204 357 PLN rok wcześniej, wynikał głównie z aktualizacji wyceny (miała niegotówkowy charakter) instrumentu IRS (Interest Rate Swap), który zabezpiecza Spółkę przed ryzykiem zmiany stóp procentowych w związku z kredytem inwestycyjnym (12 600 000 PLN), który Spółka zaciągnęła pod koniec 2018 roku w PKO BP S.A. Łączne saldo operacji finansowych 11 bit studios S.A. w I półroczu 2020 roku było jednak zbliżone (ok. 0,3 mln PLN na plusie) do salda z analogicznego okresu 2019 roku.



Pozytywny wpływ operacji finansowych sprawił, że w pierwszych sześciu miesiącach 2020 roku zysk brutto 11 bit studios S.A. wyniósł 26 681 959 PLN wobec 9 979 572 PLN przed rokiem. Wzrost w tej pozycji sięgnął zatem 167,37 proc. Mimo to podatek dochody za pierwsze sześć miesięcy 2020 roku był o 34,65 proc. mniejszy niż rok wcześniej (wyniósł tylko 1 671 669 PLN) z uwagi na decyzję Spółki, że począwszy od Raportu półrocznego za I półrocze 2020 roku Spółka będzie prezentowała wpływ ulgi IP Box na wyniki finansowe za dany okres a nie, jak wcześniej zakładano, dopiero w rozliczeniu rocznym. Wpływ opisanej zmiany na wysokość podatku dochodowego za I półrocze 2020 roku wyniósł ok. 3,5 mln PLN.

W konsekwencji na poziomie netto 11 bit studios S.A. zarobiło w okresie sprawozdawczym 25 010 290 PLN w porównaniu z 7 421 572 PLN. Zmiana sięgnęła zatem aż 236,99 proc. Rentowność netto Spółki wzrosła do 49,85 proc. z 24,14 proc. rok wcześniej.

5.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)

Suma bilansowa Spółki na 30 czerwca 2020 roku wynosiła 176 651 910 PLN czyli była o 13,70 proc. większa niż pół roku wcześniej gdy miała wartość 155 247 318 PLN.

AKTYWA

	Stan na 30.06.2020	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2019 (przekształcone)	Udział (w proc.)
AKTYWA TRWAŁE				
Rzeczowe aktywa trwałe	25 881 583	14,67	20 380 205	13,09
Aktywa niematerialne	29 582 512	16,77	24 870 505	15,98
Prawo do wieczystego użytkowania gruntu	4 005 549	2,27	4 007 699	2,57
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	2 216 060	1,26	542 022	0,35
Pozostałe aktywa	11 654	0,01	14 694	0,01
AKTYWA TRWAŁE RAZEM	61 697 358	34,98	49 815 125	32,00
AKTYWA OBROTOWE				
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	14 909 674	8,45	17 750 932	11,43
Zapasy - zaliczki na dostawy towarów i usług	11 830	0,01	11 830	0,01
Należności z tyt. podatku dochodowego	3 952 947	2,24	5 441 189	3,50
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	455 681	0,26	438 230	0,28
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	29 050 705	16,47	14 882 519	9,56
Aktywa finansowe krótkoterminowe	66 310 797	37,59	67 328 563	43,25
AKTYWA OBROTOWE RAZEM	114 691 632	65,02	105 853 262	68,00
AKTYWA RAZEM	176 388 990	100,00	155 668 388	100,00

PASYWA

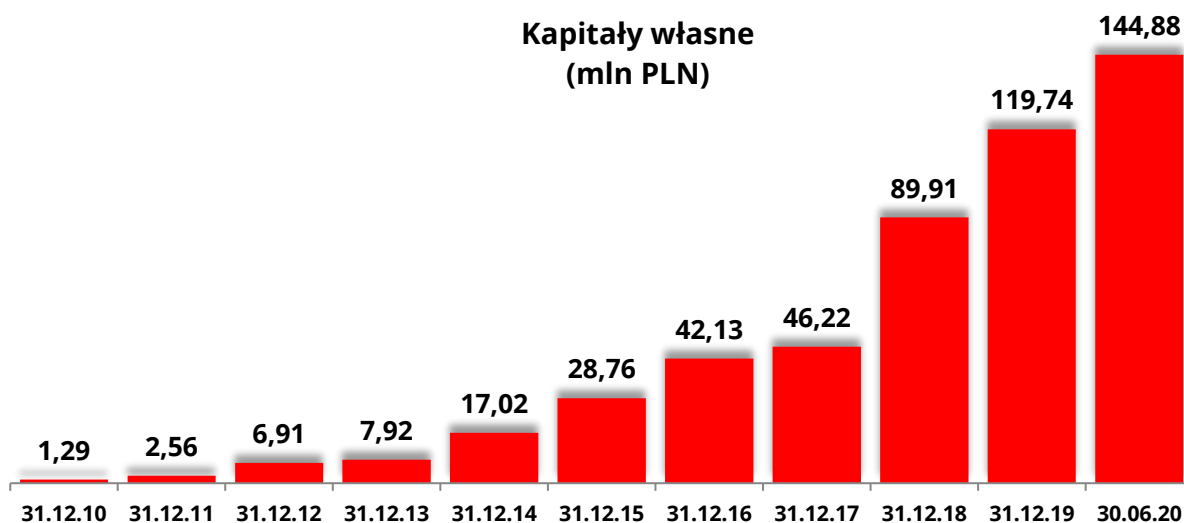
	Stan na 30.06.2020	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2019 <i>(przekształcone)</i>	Udział (w proc.)
KAPITAŁ WŁASNY				
Kapitał podstawowy	228 720	0,13	228 720	0,15
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	4 870 274	2,76	4 870 274	3,13
Kapitał zapasowy	87 152 664	49,37	78 881 784	50,67
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	31 744 829	17,98	18 305 429	11,76
Zyski zatrzymane	20 754 102	11,83	17 454 092	11,21
KAPITAŁ WŁASNY RAZEM	144 750 589	82,08	119 740 299	76,92
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE				
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne długoterminowe	10 249 710	5,81	10 429 732	6,70
Przychody przyszłych okresów	437 567	0,25	497 564	0,32
Zobowiązania z tytułu leasingu - prawo wieczystego użytkowania gruntu	334 470	0,13	334 891	0,22
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE RAZEM	11 021 747	6,24	11 262 187	7,23
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	14 599 039	8,27	11 429 892	7,34
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	4 488 341	2,54	11 730 526	7,54
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne krótkoterminowe	1 366 628	0,77	1 303 717	0,84
Zobowiązania z tytułu leasingu - prawo wieczystego użytkowania gruntu	12 653	0,01	12 653	0,01
Przychody przyszłych okresów	149 993	0,08	189 114	0,12
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE RAZEM	20 616 654	11,68	24 665 902	15,85
ZOBOWIĄZANIA RAZEM	31 638 401	17,92	35 928 089	23,08
PASYWA RAZEM	176 388 990	100,00	155 668 388	100,00

W aktywach Spółki na koniec czerwca 2020 roku dominującą część (65,02 proc.) stanowiły aktywa obrotowe. Miały wartość 114 691 632 wobec 105 853 262 PLN na koniec grudnia 2019 roku co oznacza wzrost rok do roku o 8,29 proc. Wiodącą pozycją aktywów obrotowych Spółki, podobnie zresztą jak i we wcześniejszych okresach, były aktywa finansowe krótkoterminowe, czyli lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy. Miały wartość 66 310 797 PLN wobec 67 328 563 PLN na koniec 2019 roku. Stanowiły 37,59 proc. sumy bilansowej. Do tej kwoty można

doliczyć środki pieniężne i ich ekwiwalenty, których wartość na koniec I półrocza 2020 roku sięgała 29 050 705 PLN. Pół roku wcześniej było to 14 882 519 PLN. Istotną pozycję aktywów obrotowych Spółki stanowiły też należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności, które miały wartość 14 909 674 PLN. Sześć miesięcy wcześniej ich stan był nieco wyższy i wynosił 17 750 932 PLN.

Aktywa trwałe 11 bit studios S.A. na koniec czerwca 2020 roku miały wartość 61 697 357 PLN wobec 49 815 125 na koniec grudnia 2019 roku. Powiększyły się zatem o 23,85 proc. i stanowiły 34,98 proc. aktywów ogółem. Na koniec 2019 roku wskaźnik wynosił 32 proc. Główną pozycję aktywów trwałych stanowiły aktywa niematerialne. Miały wartość 29 582 512 PLN wobec 24 870 505 PLN na dzień 31 grudnia 2019 roku. Wzrost w tej pozycji wyniósł zatem 18,95 proc. a ich udział w sumie bilansowej Spółki wzrósł do 16,77 proc. wobec 15,98 proc. na koniec 2019 roku. Na pozycję aktywa niematerialne składały się głównie zamortyzowane częściowo nakłady na gry, które trafiły już do sprzedaży („Frostpunk”, w tym edycja konsolowa, „Moonlighter” i „Children of Morta”), nakłady na niezakończone prace rozwojowe, czyli wydatki na gry „Projekt 8”, „Projekt Dolly” (wcześniej „Projekt 9”) i „Projekt Eleanor” (wcześniej „Projekt 10”) oraz nowe gry z wydawnictwa 11 bit publishing a także na rozwój silnika do gier (Game Engine). Porównywalną do aktywów niematerialnych pozycją aktywów trwałych 11 bit studios S.A. na koniec czerwca 2020 roku były rzeczowe aktywa trwałe, które miały wartość 25 881 583 PLN. Pół roku wcześniej było to 20 380 205 PLN. Największą pozycją aktywów trwałych Spółki była nieruchomość przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, którą Spółka nabyła pod koniec 2018 roku z przeznaczeniem na nowe biuro. Wartość nieruchomości w bilansie Spółki (razem z prawem do wieczystego użytkowania gruntu) na koniec czerwca 2020 roku wynosiła 26 926 677 PLN w porównaniu z 23 637 763 PLN na koniec grudnia 2019 roku. Wzrost wartości nieruchomości wynikał z przeprowadzonych prac modernizacyjno-adaptacyjnych pod potrzeby nowej siedziby Spółki.

Po stronie pasywów Spółki najważniejszą pozycją bilansu był kapitał zapasowy, który na koniec czerwca 2020 roku miał już wartość 87 152 664 PLN co stanowiło 49,41 proc. sumy bilansowej. Pół roku wcześniej było to odpowiednio: 78 881 784 PLN i 50,67 proc. sumy bilansowej. Wzrost w tej pozycji wynikał z zasilenia kapitału zapasowego zyskiem netto wypracowanym przez Spółkę w 2019 roku. Decyzja o przeznaczeniu całego zysku za 2019 rok (wyniósł 21 710 280 PLN), na kapitał zapasowy zapadła na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy, które odbyło się 9 czerwca 2020 roku. Znaczącą pozycją pasywów Spółki były też, na koniec czerwca 2020 roku, zyski zatrzymane. Wynosiły 20 754 102 PLN co stanowiło 11,77 proc. pasywów. Na koniec 2019 roku zyski zatrzymane miały wartość 17 454 092 (11,21 proc. pasywów ogółem). Rosnącą, w porównaniu z końcem 2019 roku, pozycją w pasywach 11 bit studios S.A. na 30 czerwca 2020 roku był kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach tworzony w związku z działającym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. Miał wartość 31 744 829 PLN co stanowiło 18,00 proc. sumy bilansowej. Pół roku wcześniej pozycja miała wartość 18 305 429 PLN (11,76 proc. sumy bilansowej).



Łączne zobowiązania Spółki na 30 czerwca 2020 roku wynosiły 31 638 401 PLN w stosunku do 35 928 089 na koniec grudnia 2019 roku. Zmniejszyły się zatem o 11,94 proc. w porównaniu z końcem 2019 roku i stanowiły 17,94 proc. sumy bilansowej (23,08 proc. pół roku wcześniej).

Zobowiązania długoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec czerwca 2020 roku miały wartość 11 021 747 PLN wobec 11 262 187 PLN na dzień 31 grudnia 2019 roku. Główną pozycją zobowiązań długoterminowych był systematycznie spłacany kredyt inwestycyjny zaciągnięty przez Spółkę pod koniec 2018 roku w PKO BP na kwotę 12 600 000 mln PLN z przeznaczeniem na zakup nieruchomości (nowego biura) przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie.

Zobowiązania krótkoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec czerwca 2020 roku miały wartość 20 616 654 PLN wobec 24 665 902 PLN na koniec 2019 roku. Zmalały zatem o 16,42 proc. i stanowiły 11,69 proc. sumy bilansowej (15,85 proc. na koniec 2019 roku). Spadek zobowiązań krótkoterminowych to głównie konsekwencja niższych zobowiązań z tytułu umów z klientami. Miały wartość 4 488 341 wobec 11 730 526 PLN na koniec 2019 roku. Stanowiły zatem 2,54 proc. sumy bilansowej wobec 7,54 proc. na dzień 31 grudnia 2019 roku. Na tę kwotę składały się zaliczki otrzymane przez Spółkę od partnerów biznesowych (dystrybutorów gier) na poczet przyszłej sprzedaży produktów (gier) Spółki. Istotną i równocześnie większą niż pół roku wcześniej (zmiana wyniosła 27,73 proc.) pozycją zobowiązań krótkoterminowych były na koniec czerwca 2020 roku zobowiązania z tytułu dostaw i usług. Miały wartość 14 599 039 PLN w stosunku do 11 429 893 PLN sześć miesięcy wcześniej. Stanowiły zatem 8,28 proc. sumy bilansowej wobec 7,34 proc. pół roku wcześniej. Na tę kwotę składały się przede wszystkim rozliczenia międzyokresowe bierne, czyli tantiemy dla deweloperów zewnętrznych, dla których Spółka świadczy usługi wydawnicze.

5.3. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2020	Okres zakończony 30.06.2019 <i>(przekształcone)</i>
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk za rok obrotowy	25 010 290	7 421 572
Korekty:		
Amortyzacja	4 844 854	3 038 143
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	1 671 669	2 558 000
Aktualizacja wartości aktywów niematerialnych	(17 450)	33 959
Inne korekty	611 661	3 349 146
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	2 841 258	993 069
Zwiększenie / (zmniejszenie) pozostałych aktywów	14 410	(149 771)
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	3 169 146	1 819 958
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda z tytułu umów z klientami	(7 242 184)	5 132 642
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów	(99 118)	(79 558)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	30 775 715	24 117 160
Zapłacony podatek dochodowy	(1 857 464)	(4 188 427)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	28 918 250	19 928 733
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Pożyczki dla pracowników	(4 108 945)	0
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	94 000 000	43 000 000
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	(89 000 000)	(59 000 000)
Wpływy z tytułu odsetek od aktywów finansowych	126 710	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNiP	(15 044 965)	(5 308 089)
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(14 027 199)	(21 308 089)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej		
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu	(630 000)	(525 000)
Spłata odsetek od kredytu	(92 866)	(174 061)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	(722 866)	(699 061)
Zwiększenie / (zmniejszenie) netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	14 168 186	(2 078 417)
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	14 882 519	24 250 681
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO	29 050 705	22 172 264

W całym I półroczu 2020 roku Spółka wygenerowała 30 775 715 PLN środków pieniężnych z działalności operacyjnej, czyli 27,61 proc. więcej niż w analogicznym okresie 2019 roku, mimo braku istotnych dla wyników finansowych premier nowych gier, poza styczniową premierą płatnego dodatku do „Frostpunka” - Frostpunk: The Last Autumn”. Wysoki poziom generowanej z działalności operacyjnej gotówki to zasługa bardzo dobrej sprzedaży tytułów, które 11 bit studios S.A. wprowadziło na rynek we wcześniejszych okresach, czyli przede wszystkim „Frostpunka” i „Moonlightera” (produkcje zadebiutowały w II kwartale 2018 roku) oraz „Children of Morta” (pojawiło się na rynku jesienią 2019 roku). Istotną częścią przychodów była też sprzedaż gry „This War of Mine”, które utrzymują się na wysokim poziomie, mimo naturalnego starzenia się tego produktu, który zadebiutował w listopadzie 2014 roku.

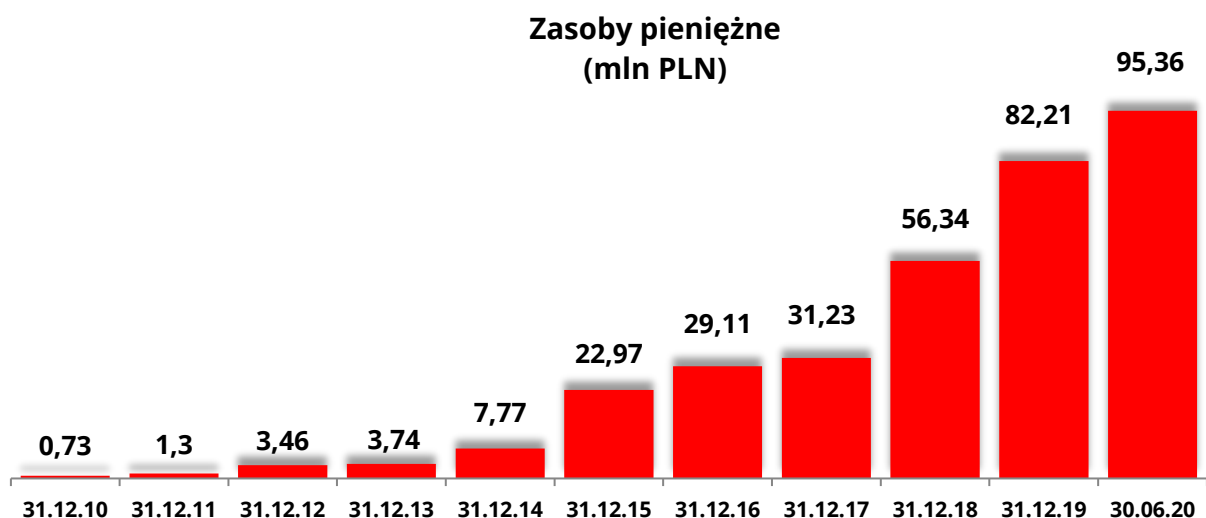
Wyższy zysk wypracowany przez Spółkę w I półroczu 2020 roku nie przełożył się na konieczność zapłacenia wyższego podatku dochodowego z uwagi na fakt, że począwszy od Raportu półrocznego za I półrocze 2020 roku Spółka prezentuje wpływ ulgi IP Box na wyniki finansowe za dany okres a nie, jak wcześniej zakładano, dopiero w rozliczeniu rocznym. Dzięki temu, zapłacony podatek dochodowy za okres sprawozdawczy wyniósł tylko 1 857 464 PLN wobec 4 188 427 PLN rok wcześniej. W konsekwencji środki pieniężne netto z działalności operacyjnej Spółki w pierwszych sześciu miesiącach 2020 roku sięgnęły 28 918 250 PLN w porównaniu do 19 928 733 PLN w okresie porównawczym. Oznaczało to zmianę o 45,11 proc.

Równocześnie, w I półroczu 2020 roku, Spółka wydała na inwestycje 14 027 199 PLN wobec 21 308 089 PLN w I półroczu 2019 roku. Dominującą część inwestycji stanowiły inwestycje finansowe (lokaty bankowe), za pomocą których 11 bit studios S.A. zarządzało posiadanymi środkami pieniężnymi. Ważnym wydatkami (15 044 965 PLN) były też płatności za rzeczowe aktywa trwałe oraz wartości niematerialne (przede wszystkim na produkcję gier). W I półroczu 2019 roku wspomniana pozycja była o ponad 60 proc. mniejsza i wynosiła 5 308 089 PLN. Wzrost wydatków było pochodną rozpoczęcia prac nad kolejnymi projektami wewnętrznymi (projekty „Dolly” i „Eleanor”) oraz powiększeniem portfela wydawniczego o nowe tytuły. Nową pozycją w I półroczu 2020 roku, nie występującą rok wcześniej, były pożyczki udzielone przez Spółkę pracownikom i współpracownikom na zakup akcji w ramach Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Na dzień sprawozdawczy większość z pożyczek została już spłacona.

W przepływach pieniężnych z działalności finansowej w I półroczu 2020 roku główną pozycją, podobnie jak i rok wcześniej, były płatności z tytułu obsługi 10-letniego kredytu inwestycyjnego zaciągniętego przez Spółkę pod koniec 2018 roku w PKO BP na zakup wspomnianej już nieruchomości na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie. W I półroczu 2020 roku 11 bit studios S.A. wydało 630 000 PLN na spłatę kredytu. W okresie porównawczym było to 525 000 PLN. Kolejne 92 866 PLN pochłonęły odsetki od kredytu (174 061 PLN). W konsekwencji środki pieniężne netto z działalności finansowej wyniosły minus 722 866 PLN. W I półroczu 2019 roku pozycja miała wartość minus 699 061 PLN.

Na dzień 30 czerwca 2020 roku Spółka posiadała 29 050 705 PLN środków pieniężnych i ich ekwiwalentów wobec 14 882 519 PLN na koniec 2019 roku. To oznacza, że ich stan zwiększył się o 95,20 proc. w porównaniu z 31 grudnia 2019 roku. Warto też przypomnieć, że na koniec okresu sprawozdawczego Spółka posiadała też ulokowane 66 310 797 PLN w lokatach bankowych o

terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy. Na koniec 2019 roku wartość tego typu lokat wyniosła 67 328 563 PLN. To oznacza, że łączne zasoby pieniężne 11 bit studios S.A. na 30 czerwca 2020 roku wynosiły aż 95 361 502 PLN czyli były o blisko 16 proc. większe niż pół rok wcześniej (82 211 082 PLN). Dodając to tej kwoty należności z tytułu dostaw i usług (na koniec czerwca 2020 roku miały wartość 14 909 674 PLN w porównaniu do 17 750 932 na dzień 31 grudnia 2019) i należności z tytułu podatku dochodowego (3 893 765 PLN wobec 5 441 189 PLN rok wcześniej) oznacza to, że łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na koniec okresu sprawozdawczego sięgała już 114 224 123 i była rekordowa w historii Spółki.



5.4. Pozostałe informacje

5.4.1. Informacja o kredytach i pożyczkach w I półroczu 2020 roku

W I półroczu 2020 roku Spółka nie zaciągnęła żadnych nowych kredytów i pożyczek. Jedynym zobowiązaniem tego typu posiadanych przez Spółkę jest kredyt inwestycyjny w PKO BP S.A. (umowa została podpisana w grudniu 2018 roku), który szczegółowo opisany został w **Nocie 3.23**. Na dzień 30 czerwca 2020 roku część długoterminowa kredytu miała wartość 10 249 710 PLN (uwzględnia wycenę instrumentu IRS) a krótkoterminowa 1 366 628 PLN (również uwzględnia wycenę instrumentu IRS).

5.4.2. Informacja o pożyczkach udzielonych w I półroczu 2020 roku

W dniu 15 czerwca 2020 roku Spółka zawarła, zgodnie z art. 245 § 1, 4 oraz 8 Kodeksu Spółek Handlowych oraz na podstawie uchwały nr 22/06/2020 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 9 czerwca 2020 roku, 23 umowy pożyczki z pracownikami z przeznaczeniem na bezpośrednie sfinansowanie objęcia akcji z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Ich łączna kwota wynosiła 4 112 163 PLN. Na koniec okresu sprawozdawczego wartość pożyczek pozostała do spłaty (wraz z odsetkami) wynosiła 4 108 937,55 PLN.

5.4.3. Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w I półroczu 2019 roku oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W I półroczu 2020 roku Spółka nie udzielała żadnych poręczeń i gwarancji. Nie posiadała też żadnych istotnych pozycji pozabilansowych poza wymienionymi w **Nocie 3.29**.

5.4.4. Informacja o aktualnej sytuacji gospodarczej i finansowej grupy kapitałowej, a także ocena zarządzania zasobami finansowymi

Obecna sytuacja gospodarcza i finansowa 11 bit studios S.A. jest stabilna. Zarząd nie widzi zagrożeń płynności czy ograniczonej wypłacalności Spółki.

5.4.5. Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności grupy w I półroczu 2020 roku.

W I półroczu 2020 roku nie miały miejsce żadne wydarzenia nietypowe, które miałyby wpływ na wyniki z działalności Spółki.

5.4.6. Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie za I półrocze 2020 roku a wcześniej publikowanymi prognozami za dany okres

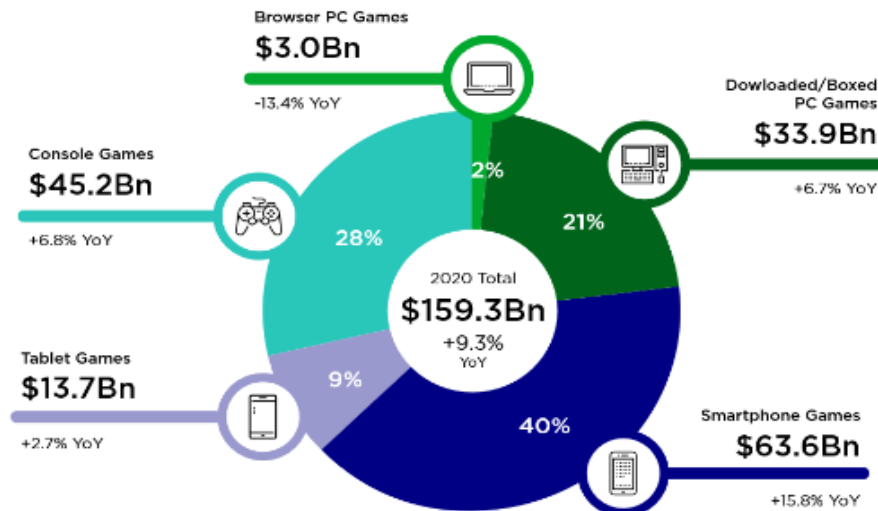
Spółka nie publikowała prognoz finansowych na I półrocze 2020 roku.

6.OPIS PERSPEKTYW I ROZWOJU 11 BIT STUDIOS S.A.

6.1. Opis rynku, na którym działa Spółka

11 bit studios S.A. jest częścią globalnego rynku gier wideo. Gry wideo są, od kilku już lat, najszybciej rosnącą gałęzią rozrywki, a wartość rynku gromego przekracza wartość rynku filmowego i muzycznego. W 2019 roku wartość światowego rynku gier komputerowych, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, sięgnęła 152,1 mld USD czyli była o ponad 9,6 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 138,7 mld USD.

2020 Global Games Market
Per Segment



Źródło: „The Global Games Market 2020”, Newzoo.

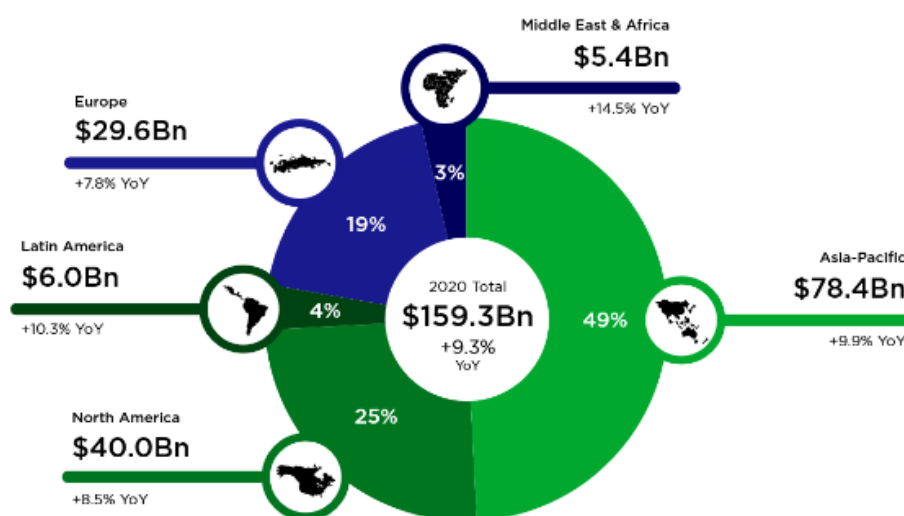
Prognozy rozwoju rynku gromego na 2020 rok przygotowane przez Newzoo (wykres na kolejnej stronie) są równie obiecujące. Zdaniem specjalistów, sprzedaż gier w tym roku będzie o 9,3 proc. większa niż rok temu i osiągnie wartość aż 159,3 mld USD, czyli największą w historii. Na dalszy wzrost popytu na gry komputerowe w bieżącym roku wpływ ma przede wszystkim pandemia COVID-19, która sprawiła, że gracze spędzają więcej czasu w domach (zjawisko to było szczególnie widoczne w I i II kwartale). Największymi beneficjentami lockdown'u są producenci gier na urządzenia mobilne (smartfony). Posiadacze tego typu sprzętu wydadzą w 2020 roku na elektroniczną rozrywkę, według Newzoo, 63,6 mld USD, czyli 15,8 proc. więcej niż rok wcześniej. To oznaczało będzie, że gry na urządzenia mobilne stanowią będą w 2020 roku aż 40 proc. całego rynku gromego. Wysoka dynamika rozwoju tego segmentu, daleko wyższa niż tempo rozwoju całej branży, wynika z szybkiego przyrostu liczbysmartfonów będących w użyciu na świecie i faktu, że dedykowane nań produkcje gromego są sprzedawane po niskich cenach bądź udostępniane

bezpłatnie w modelu F2P. To oznacza niską barierę wejścia w świat gier z punktu widzenia osoby, która wcześniej nie interesowała się tego typu rozrywką.

Drugim co do wielkości segmentem rynku growego w bieżącym roku, podobnie jak rok temu, pozostanie segment gier konsolowych. Jego wartość, według szacunków Newzoo, sięgnie 45,2 mld USD, czyli powiększy się o 6,8 proc. rok do roku. Segment będzie miał 28-proc. udział w światowym rynku growym. Równie dynamicznie (zmiana o 6,7 proc. w porównaniu z 2019 rokiem) będzie rósł segment gier na komputery PC. W 2020 roku posiadacze PC-tów, według prognoz Newzoo, wydadzą na gry komputerowe 33,9 mld USD. To oznaczało będzie 21-proc. udział w rynku.

Pozostałe segmenty rynku growego będą w bieżącym roku, tak jak zresztą również w latach poprzednich, radzić sobie znacznie słabiej i tracić na znaczeniu. Segment gier tabletowych powiększy się w 2020 roku, według holenderskich ekspertów, o zaledwie 2,7 proc. (w porównaniu z 2019 rokiem) i osiągnie wartość 13,7 mld USD co przekładało będzie się na 9-proc. udział w rynku. Dalszej marginalizacji podlegał będzie segment tzw. gier przeglądarkowych (tytuły udostępniane np. w serwisach społecznościowych). Jego wartość zmaleje w 2020 roku do 3 mld USD co oznaczało będzie 13,4-proc. spadek w porównaniu z 2019 rokiem i oznaczało ledwie 2-proc. udział w światowym rynku growym.

2020 Global Games Market Per Region



Źródło: „The Global Games Market 2020”, Newzoo.

W ujęciu geograficznym najważniejszym rynkiem growym na świecie w 2020 roku będzie, po raz kolejny Azja na czele z Chinami, które już w 2016 roku wyprzedziły w rankingu Stany Zjednoczone. Azjaci w 2020 roku, według Newzoo, wydadzą na gry komputerowe 78,4 mld USD czyli 9,9 proc. więcej niż w 2019 roku co stanowiło będzie aż 49 proc. wartości całego rynku growego na świecie. W 2019 roku tempo rozwoju rynku azjatyckiego było wolniejsze (7,6 proc. w porównaniu z 2018 rokiem) z uwagi na działania chińskich regulatorów, którzy wolniej niż zakładano, wydawali zezwolenia na wprowadzania nowych tytułów do bezpośredniej dystrybucji na lokalnym rynku.

Drugim w kolejności najważniejszym rynkiem growym na świecie będzie w 2020 roku Ameryka Północna, której przewodziły będą Stany Zjednoczone (wielokrotny lider rankingów jeśli chodzi o poszczególne kraje). Fani z tej części świata wydadzą na gry wideo w 2020 roku 40,0 mld USD co oznaczało 8,5-proc. zmianę w porównaniu z wcześniejszym rokiem i 25-proc. udział w globalnym rynku growym.

Na ostatnim miejscu podium, jeśli chodzi o udziały (19 proc.) w światowym rynku growym w 2020 roku, według prognoz, znajdzie się Europa. Fani z tej części świata kupią w 2020 roku gry komputerowe za 29,6 mld USD czyli kwotę o 7,8 proc. większą niż w 2018 roku. Znacznie szybciej, bo o 10,3 proc. rozwijać się będzie w 2020 roku rynek growy w Ameryce Łacińskiej. Jego wartość powiększyła się do 6,0 mld USD co stanowiło 4 proc. wartości światowego rynku. 3-proc. udział w branży growej będzie domeną graczy z Afryki i Bliskiego Wschodu co oznaczało będzie 5,4 mld USD przeznaczonych na gry komputerowe (14,5 proc. więcej niż w 2019 roku).

Kolejne lata, zdaniem ekspertów Newzoo, przyniosą dalszy dynamiczny rozwój branży, w której działa 11 bit studios S.A. Według ich założeń, średnioroczne tempo rozwoju sektora w latach 2018-2022 wyniesie ok. 9 proc. W 2021 roku gracze wydadzą na gry już 178,2 mld USD a w 2022 roku 196 mld USD.

Jeśli chodzi o rozkład geograficzny to, podobnie jak wzorem wcześniejszych lat, największe przychody branża growa generowała będzie w kolejnych latach na rynkach azjatyckich (47-48 proc., w zależności od roku). Fani z Ameryki Północnej, czyli głównie ze Stanów Zjednoczonych, odpowiadać będą, według specjalistów Newzoo, za 26 proc. rynku. Na Europę, Bliski Wschód i Afrykę będzie przypadać 22-23 proc. rynku growego. Za pozostałą część (4 proc.) odpowiadać będzie Ameryka Łacińska.

Przyszłe lata nie przyniosą również większych zmian jeśli chodzi o strukturę produktową branży gier komputerowych. Analitycy Newzoo zakładają dalszy wzrost znaczenia tytułów na urządzenia mobilne co w dużej mierze wynika z szybkiego wzrostu liczby tych urządzeń na świecie. Wzrost odbywał się będzie kosztem rynku gier na komputery PC i przeglądarkowego. Swoją pozycję rynkową zachowają produkcje na konsole, mimo że w kolejnych kwartałach oczekiwana jest premiera konsol nowej generacji produkowanych przez Sony i Microsoft. Podobnie, swój niespełna 10-proc. udział w rynku growym (w latach 2020-2022) mają zachować produkcje tabletowe.

Polski rynek gier komputerowych, tak jak zresztą jego udział w przychodach 11 bit studios S.A., ma niewielki udział w rynku światowym. Według Newzoo, w 2019 roku Polacy wydali na gry komputerowe 574,4 mln USD, czyli 5,9 proc. więcej niż w 2018 roku (541,5 mln USD). Nasz kraj różnił się nieco, w porównaniu z rynkiem globalnym, jeśli chodzi o udziały poszczególnych platform sprzętowych. Według serwisu Business Insider Polska, który bazował na danych Newzoo oraz firmy Wargaming, gry smartfonowe miały 29-proc. udział w lokalnym rynku (dane za 2018 rok) co oznaczało równocześnie 12,5-proc. zmianę w porównaniu z wcześniejszym rokiem. Udział tytułów tabletowych wynosił 11 proc., czyli więcej niż w rynku globalnym. Lepiej radziły sobie też produkcje na komputery PC. Polacy wydali nań w 2018 roku 152,6 mln USD, czyli 4,7 proc. więcej niż we wcześniejszym roku. Zapewniło to produkcjom PC-towym 28-proc. udział w rynku. Taki sam udział w krajowym rynku growym w 2018 rok miały też gry konsolowe. Fani wydali na gry na konsole 151,7 mln USD co oznaczało 8,1-proc. wzrost.

6.2. Perspektywy rozwoju Spółki

11 bit studios S.A. jest producentem multiplatformowych gier komputerowych, które sprzedawane są na całym świecie, głównie przez wyspecjalizowane serwisy internetowe, na czele ze Steam. W I półroczu 2020 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła blisko 98,25 proc. przychodów (98,21 proc. rok wcześniej) Spółki ogółem. Rynek gier komputerowych jest, od kilku już lat, najszybciej rosnącą częścią światowego rynku rozrywki. W 2019 roku wartość globalnego rynku gier wideo, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, wyniosła 152,1 mld USD czyli była o 9,6 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 138,7 mld USD. Prognozy dla branży na kolejne lata są bardzo obiecujące co w głównej mierze będzie zasługą szybko rosnącego segmentu gier mobilnych. Według założeń Newzoo, średnioroczne tempo rozwoju sektora w latach 2018-2022 wyniesie ok. 9 proc. Prognozy na 2020 rok zakładają wzrost wartości globalnego rynku growego do 159,3 mld USD, czyli o kolejne 9,3 proc. W 2021 roku gracze wydadzą na gry już 178,2 mld USD a w 2022 roku 196 mld USD.

Celem 11 bit studios S.A. jest rozwój znacznie szybszy niż całego rynku gier komputerowych i systematyczne zwiększanie w nim udziału. Sukces gry „This War of Mine”, która zadebiutowała jesienią 2014 roku, ugruntował pozycję Spółki jako jednego ze wiodących graczy w segmencie gier Indie (niezależnych). Do końca I półrocza 2019 roku przychody ze sprzedaży „TWOm” (od premiery tytułu) przekroczyły już 100 mln PLN. Z kolei sukces „Frostpunka”, mimo że od rozpoczęcia sprzedaży minęło niespełna dwa lata (do końca 2019 roku przychody ze sprzedaży gry i dodatków do niej wyniosły blisko 110 mln PLN), potwierdził pozycję Spółki jako liczącego się gracza w światowej branży gier komputerowych. Wpisuje się to w strategię Spółki na kolejne lata, która zakłada produkcję coraz większych gier (z większym potencjałem komercyjnym), czyli stopniowe wychodzenie z segmentu Indie.

11 bit studios S.A. zakłada, że jej kolejne gry komputerowe będą powstawały na bazie autorskiego silnika, który jest systematycznie rozwijany. Spółka dopuszcza jednak scenariusz, że wybrane własne produkcje będą bazowały na silnikach produkowanych przez zewnętrzne podmioty. Taki przypadek ma miejsce przy grze o roboczej nazwie „Projekt 8”, która powstaje na bazie silnika Unity Engine 5. Za produkcję gier oraz ich promocję i sprzedaż odpowiada doświadczony, stabilny zespół menedżerski dysponujący wieloletnim know-how zdobywanym w najważniejszych krajowych firmach growych. Na bazie posiadanych zasobów ludzkich, które są systematycznie powiększane, Spółka od kilku kwartałów buduje zespół deweloperski, który odpowiada za produkcję kolejnej gry, która trafi na rynek po „Frostpunku”, czyli „Projektu 8”. Zespół odpowiedzialny za stworzenie tej pozycji liczy obecnie ok. 30 osób i jest systematycznie rozbudowywany. Pandemia COVID-19 nie miała większego wpływu na harmonogram rekrutacji na potrzeby tego przedsięwzięcia. Według bazowych założeń zespół docelowo powinien być porównywalny wielkością do zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” (50-60 osób) a budżet gry wynieść ok. 20 mln PLN. Spółka oczekuje, że „Projekt 8” zostanie wydany jednocześnie w wersji na komputery PC i konsole PS4 i Xbox One co powinno zwiększyć jego potencjał komercyjny. W 2019 roku 11 bit studios S.A. rozpoczął też budowę kolejnego zespołu deweloperskiego na bazie pracowników, którzy do niedawna zajmowali się dalszym rozwojem gry „This War of Mine”, w tym dodatkami z serii „TWOm: Stories”. Ostatni z dodatków z tej serii, czyli „TWOm: Stories – Fading

Embers” zadebiutował 6 sierpnia 2019 roku. Wspomniany zespół prowadzi prace koncepcyjne nad grą o roboczej nazwie „Projekt Dolly” (wcześniej „Projekt 9”). W okresie sprawozdawczym Spółka prowadziła też prace koncepcyjne nad kolejnym tytułem – „Projektem Eleanor” (wcześniej „Projekt 10”). Średnioterminowa, kilkuletnia strategia Spółki przewiduje, że w jej strukturze będą funkcjonowały trzy, porównywalne wielkością zespoły deweloperskie liczące po ok. 60 osób każdy. Dzięki temu, 11 bit studios S.A., przy zachowaniu ok. 3-4 - letniego cyklu produkcyjnego każdej gry, będzie mogło co roku wypuszczać na rynek jeden własny tytuł.

O wynikach 11 bit studios S.A. w 2020 roku i kilku kolejnych okresach decydować będzie w pierwszej kolejności dalsza sprzedaż gry „Frostpunk” oraz płatnych dodatków do tego tytułu wydawanych w ramach Season Pass. W okresie sprawozdawczym (21 stycznia 2020 roku) swoją premierę miał drugi z trzech DLC w ramach Season Pass, czyli „Frostpunk” – „The Last Autumn”, który został wyjątkowo pozytywnie przyjęty przez rynek (bardzo dobre recenzje i sprzedaż). Po okresie sprawozdawczym – 20 sierpnia 2020 roku Spółka wydała trzecie DLC do „Frostpunka” – „Frostpunk: On The Edge”, który również został pozytywnie przyjęty przez fanów. „Frostpunk” będzie dalej rozwijany m.in. poprzez wydawanie na kolejne platformy sprzętowe. 14 lutego 2020 roku Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z wiodącym, światowym graczem na rynku gier mobilnych, który przygotuje wersję „Frostpunka” na urządzenia przenośne. 29 czerwca 2020 roku na dorocznej Konferencji Inwestorskiej, Spółka ujawniła, że partnerem odpowiedzialnym za stworzenie mobilnej wersji „Frostpunka” jest chiński NetEase, jeden z największych na świecie koncernów growych a mobilny „Frostpunk” będzie tytułem oferowanym w modelu F2P (free-2-play). O innych szczegółach umowy z NetEase Spółka będzie informowała w kolejnych okresach.

Nadal zauważalne znaczenie dla wyników 11 bit studios S.A. w niedalekiej przyszłości będzie też miała dalsza monetyzacja gry „This War of Mine”. Należy jednak zakładać, że przychody z tego źródła będą stopniowo malały z uwagi na naturalne starzenie się tytułu i postępujące nasycenia nim rynku jak również z uwagi na fakt, że Spółka od IV kwartału 2019 roku zrezygnowała z dalszych prac nad rozwojem „TWoM”. Zespół odpowiedzialny za to zadanie, jak wspomniano wcześniej, pracuje obecnie nad koncepcją kolejnej gry o roboczym tytule „Projekt Dolly” (wcześniej „Projekt 9”).

Spółka liczy, że coraz większe znaczenie dla jej wyników finansowych w kolejnych latach powinien mieć pion wydawniczy 11 bit publishing aczkolwiek przychody ze sprzedaży gier własnych docelowo powinny odpowiadać za większość przychodów Spółki. Do tej pory 11 bit studios S.A. wydało pięć tytułów stworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie: „Spacecom”, który zadebiutował w 2014 roku, „Beat Cop”, który trafił do sprzedaży 30 marca 2017 roku, „Tower” (16 listopada 2017 roku), „Moonlighter” (29 maja 2018 roku) oraz „Children of Morta” (3 września 2019 roku, w wersji na komputery PC). O istotnym znaczeniu pionu 11 bit publishing może świadczyć fakt, że w I półroczu 2019 roku przychody ze sprzedaży gier stworzonych przez zewnętrznych deweloperów odpowiadały za 30 proc. przychodów Spółki. W 2019 roku wskaźnik wynosił 40 proc.. W 2020 roku i kolejnych okresach na przychody pionu wydawniczego (w obszarze tytułów produkowanych przez zewnętrzne zespoły) składały się będą głównie przychody ze sprzedaży „Moonlightera” i „Children of Morta”. Oba tytuły będą nadal rozwijane poprzez dodatki i wydawanie na kolejne platformy sprzętowe. W ramach tych działań studio Digital Sun

(producent „Moonlightera”) pracuje nad wersją gry na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android, która powinna trafić do sprzedaży do końca bieżącego roku.

Zespół zarządzający 11 bit publishing prowadzi bardzo aktywne działania akwizycyjne, których celem jest budowa portfela wydawniczego na kolejne lata. Sukcesy, w tym finansowe „Moonlightera” i „Children of Morta” sprawiły, że Spółka zdecydowała się znacznie agresywniej niż do tej pory zabiegać o nowe projekty oraz sięgać po tematy, które dotychczas były poza jej zasięgiem ze względu na budżet. Dotychczasowa, konserwatywna strategia 11 bit studios S.A. w obszarze wydawniczym zakładała, że pojedynczy projekt nie może pochłonąć więcej niż 2 mln PLN. Po zmianach poprzeczka została podniesiona do 5 mln PLN (do tej wartości należy podchodzić elastycznie) co znacznie poszerza możliwości pozyskanie wartościowych (od strony komercyjnej) projektów do portfela wydawniczego. Średnioterminowa (kilkuletnia) strategia 11 bit studios S.A. w obszarze wydawniczym zakłada co kwartał premierę gry stworzonej przez zewnętrznego dewelopera. Zwiększenie, do kilku rocznie, liczby premier w ramach pionu 11 bit publishing powinno mieć pozytywny, zarówno jeśli chodzi o wielkość jak i stabilizację, wpływ na wyniki Spółki. Na dzień sprawozdawczy 11 bit studios S.A. miało podpisane cztery umowy wydawnicze z zewnętrznymi zespołami deweloperskimi. Pierwsza z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Vitriol”, której producentem jest studio Fool’s Theory z Bielska-Białej. Druga z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Foxhole”. Jej producentem jest hiszpańskie studio Digital Sun Games, które odpowiadało za produkcję gry „Moonlighter”. Hiszpański deweloper jest też producentem trzeciej z gier, której wydawcą będzie Spółka, jest zagraniczne studio deweloperskie. Jej kodowa nazwa to „Botin”. Czwarty projekt (o jego podpisaniu 11 bit studios S.A. poinformowało 29 czerwca 2020 roku) to „Ava” (nazwa robocza), za który odpowiada, również pochodzący z Hiszpanii, zespół Chibig.

6.3. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki

11 bit studios S.A. działa na rynkach międzynarodowych. Dlatego, oprócz czynników lokalnych, o jej strategii i wynikach finansowych decydują zjawiska gospodarcze i polityczne zachodzące w skali globalnej, w tym makroekonomiczne a także regulacje podatkowe czy otoczenie prawne. Szczegółowo istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność Spółki zostały opisane w sekcji ryzyk Raportu rocznego za 2019 rok. **(Nota 5.16).**

Kluczowe znaczenie dla Spółki mają też zachodzące zmiany technologiczne i rynkowe w branży gier komputerowych. Dotyczy to zarówno produkcji jak i dystrybucji oraz sprzedaży gier. Za najważniejszą zmianę Spółka uważa rosnącą sprzedaż gier w kanałach elektronicznych (kosztem sprzedaży w kanałach tradycyjnych) oraz dynamicznie rosnący segment gier mobilnych. Ważnym trendem, z uwagą śledzonym przez Spółkę, są podejmowane przez największych producentów sprzętu IT oraz firmy technologiczne, inicjatywy związane z budową rynku streamingu gier. Czynnikiem mogącym mieć istotny wpływ na rozwój 11 bit studios S.A. jest też rosnąca konkurencja pomiędzy elektronicznymi platformami dystrybuującymi gry w postaci cyfrowej, której objawem, pozytywnym z punktu widzenia 11 bit studios S.A., jest obniżanie prowizji pobieranej od producentów i wydawców z tytułu sprzedaży gier w tym kanale.

Wśród czynników wewnętrznych istotnych dla rozwoju 11 bit studios S.A. należy wskazać dywersyfikację działalności i źródeł przychodów. Spółka, oprócz produkcji gier, od 2014 roku zajmuje się również ich wydawaniem (pion 11 bit publishing). Działalność wydawnicza z roku na rok powinna mieć coraz większy wkład w wyniki finansowe Spółki. W obszarze produkcji Spółka przez I półrocze 2020 roku kontynuowała budowę kolejnych zespołów deweloperskich co docelowo pozwoli na posiadanie kilka linii produktowych (IP - marek). Pod koniec 2019 roku Spółka, na bazie zespołu, który do tej pory zajmował się rozwojem gry „This War of Mine”, utworzyła nowy zespół deweloperski, który pracuje nad koncepcją gry o roboczym tytule „Projekt Dolly” (wcześniej „Projekt 9”). Równolegle Spółka rozpoczęła też prace nad grą o roboczej nazwie „Projekt Eleanor” (wcześniej „Projekt 10”). Odpowiedzialny za to zadanie zespół liczy obecnie ponad 20 osób. Efektem posiadania trzech zespołów deweloperskich i linii produktowych będzie optymalizacja i lepsze wykorzystanie posiadanych zasobów produkcyjnych oraz stabilizacja wyników Spółki.

6.4. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Na dzień 30 czerwca 2020 roku Spółka posiadała na rachunkach bankowych i w kasie 21 050 705 PLN środków pieniężnych (gotówki i jej ekwiwalentów). Na koniec 2019 roku ich stan (razem z obligacjami PKO BP Banku Hipotecznego) wynosił 14 882 519 PLN. 11 bit studios S.A. miało też na koniec czerwca 2020 roku ulokowane 70 201 853 PLN na lokatach bankowych o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy. To oznacza, że łączne zasoby pieniężne Spółki na koniec I półrocza 2020 roku wynosiły 91 252 558 PLN czyli były o 11,0 proc. większe niż na początku bieżącego roku gdy miały wartość 82 211 082 PLN. Do tej kwoty należy też doliczyć 14 909 674 PLN należności, w znacznej mierze handlowych (17 750 932 PLN na koniec 2019 roku). Łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na 30 czerwca 2020 roku wynosiła zatem aż 106 162 231 PLN wobec 99 962 014 PLN pół roku wcześniej. Wzrost wyniósł zatem 6,20 proc.

Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych) 11 bit studios S.A., według stanu na 30 czerwca 2020 roku wynosiła 31 638 401 PLN wobec 35 928 089 PLN pół rok wcześniej. Z tej kwoty 11 616 338 PLN stanowił kredyt (wraz z instrumentem IRS, który zabezpiecza Spółkę przed ryzykiem zmiany stóp procentowych) w PKO BP zaciągniętym pod koniec 2018 roku na zakup nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, w której od marca 2020 roku mieści się siedziba Spółki. Na koniec 2018 roku wspomniany kredyt (wraz z instrumentem IRS) miał wartość 11 733 449 PLN.

Posiadane duże zasoby pieniężne, wielokrotnie przewyższające wartość zobowiązań oznaczają, że 11 bit studios S.A. jest w stanie, co najmniej w perspektywie kilku najbliższych kwartałów, samodzielnie finansować bieżącą działalność jak i planowane inwestycje rozwojowe (produkcja gier i rozwój pionu 11 bit publishing) ze środków własnych i nie musi posiłkować się środkami zewnętrznymi (w tym z rynku kapitałowego) lub od partnerów biznesowych (wydawców i dystrybutorów gier) aczkolwiek nie wyklucza takiej możliwości. Spółka nie planuje sięgać po finansowanie zewnętrzne w 2020 roku.

Podpisy:

Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu

Przemysław Marszał
Członek Zarządu

Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 27 sierpnia 2020 roku