

WARSZAWA, 27.03.2019



RAPORT ROCZNY
11 BIT STUDIOS S.A.
ZA 2018 ROK

PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 27 marca 2019 roku

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy

Zapraszamy Was do zapoznania się z Raportem Rocznym 11 bit studios S.A. za 2018 rok. Dla naszej Spółki był to rok absolutnie wyjątkowy zarówno jeśli chodzi o osiągnięcia biznesowe jak i wypracowane wyniki finansowe.

W 2018 roku swoje premiery miały gry „Frostpunk” (24 kwietnia) oraz „Moonlighter” (29 maja), czyli tytuł z naszego wydawnictwa 11 bit publishing. Obie premiery wypadły imponująco. „Frostpunk” błyskawicznie znalazł się na czołówkach list bestsellerów najważniejszych światowych platform cyfrowych, na czele ze Steam. Podobnie, na pierwsze miejsce podium w serwisie Steam wspiął się „Moonlighter”, co, jak na grę tej wielkości i o relatywnie niewielkim budżecie, było bardzo dużym osiągnięciem. Sukcesy sprzedażowe „Frostpunka” i „Moonlightera”, potwierdzone licznymi nagrodami i wyróżnieniami branżowymi udowodniły, że 11 bit studios S.A. posiada najwyższe, światowe kompetencje w tworzeniu jak i wydawaniu gier komputerowych. Z kolei bardzo dobra sprzedaż obu tytułów w drugiej połowie 2018 roku, dzięki podejmowanym inicjatywom, w tym wydawaniu dodatków, premierom na kolejnych platformach sprzętowych czy w nowych wersjach językowych, potwierdziła bardzo wysokie kompetencje 11 bit studios S.A. jeśli chodzi o długookresową monetyzację gier.

Bardzo dobra sprzedaż „Frostpunka” i „Moonlightera” oraz gry „This War of Mine”, mimo że od jej premiery minęło już przeszło cztery lata, przekuła się na rekordowo wysokie, najlepsze w historii 11 bit studios S.A., wyniki finansowe. W 2018 roku Spółka miała 82,11 mln PLN przychodów ze sprzedaży, czyli 328,8 proc. więcej niż w 2017 roku i 46,95 mln PLN zysku operacyjnego (zmiana o 516,1 proc.). Zysk netto sięgnął 37,55 mln PLN czyli był blisko 10 razy większy niż w 2017 roku. Zarobek w tej pozycji byłby jeszcze wyższy gdyby nie niegotówkowe rezerwy tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. W wynikach za 2018 rok wspomniane rezerwy miały wartość blisko 6,2 mln PLN.

Równie rekordowe były posiadane przez Spółkę zasoby pieniężne. Na koniec grudnia 2018 roku 11 bit studios S.A. miało zgromadzone na kontach, lokatach bankowych oraz w obligacjach i jednostkach udziałowych TFI (o bezpiecznym profilu) ponad 56,34 mln PLN. Do tej kwoty należy też doliczyć 14,55 mln PLN należności, z których dużą część (4,14 mln PLN) stanowił należny Spółce zwrot podatku VAT z tytułu rozliczenia transakcji nabycia (pod koniec 2018 roku) nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie z przeznaczeniem na nowe biuro. Pozostałą część stanowiły należności handlowe. Łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na 31 grudnia 2018 roku wynosiła zatem 70,88 mln PLN wobec 33,91 mln PLN rok wcześniej.

Doskonała sytuacja finansowa pozwala nam z dużą swobodą myśleć o przyszłości Spółki. Nasze plany na najbliższe lata są bardzo ambitne. Najważniejszym zadaniem na kolejne kwartały, w obszarze tworzenia gier, jest produkcja tytułu o roboczej nazwie „Projekt 8”, którego budżet szacowany jest na ok. 20 mln PLN. Zamierzamy też dalej rozwijać „Frostpunka” oraz monetyzować „This War of Mine”. Jeszcze w tym roku chcemy też rozpocząć wstępne prace nad dwoma kolejnymi produkcjami. Budowa trzech, działających równolegle zespołów deweloperskich wiązała się będzie z intensywnym wzrostem zatrudnienia w Spółce z obecnych około 100 do 200 osób w perspektywie 2-3 lat. Dzięki temu jednak, w średnioterminowej, kilkuletniej perspektywie 11 bit studios S.A. będzie mogło, co 12-18 miesięcy, wypuszczać na rynek jeden własny tytuł.

Równie ambitne cele stawiamy przed pionem wydawniczym 11 bit publishing. Mocno wierzymy w dobrą premierę kolejnej gry z naszego wydawnictwa, czyli „Children of Morta”, która to premiera planowana jest w 2019 roku. Sukces sprzedażowy „Moonlightera”, oprócz wymiernego wpływu na wyniki 11 bit studios S.A. w 2018 roku, istotnie wzmocnił naszą pozycję jako kompetentnego wydawcy. Daje nam to możliwość pozyskiwania do portfela coraz większych projektów i o coraz większym potencjale komercyjnym. Spółka już prowadzi szereg obiecujących rozmów w tym kierunku. W średnioterminowej, kilkuletniej perspektywie pion 11 bit publishing powinien wydawać 3-4 gry rocznie i zwiększać kontrybucję do wyników 11 bit studios S.A.

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	3
WYBRANE DANE FINANSOWE.....	6
Bilans	6
Rachunek zysków i strat.....	6
Rachunek przepływów pieniężnych.....	6
SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA ROK 2018	7
1. INFORMACJE OGÓLNE.....	8
1.1. Podstawowe informacje o Spółce	8
1.2. Okresy prezentowane	8
1.3. Skład organów Spółki na dzień 31.12.2018 roku.....	8
1.4. Biegli rewidenci.....	9
1.5. Akcjonariat Spółki na dzień 31.12.2018 roku	9
1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących.....	10
1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków	11
1.8. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych.....	11
1.9. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna.....	11
1.10. Oświadczenie Zarządu Spółki	11
1.11. Oświadczenia Rady Nadzorczej Spółki	11
2. SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.....	13
2.1. Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów (PLN)	13
2.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)	14
2.3. Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym (PLN)	15
2.4. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)	16
3. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.....	17
3.1. Platforma zastosowanych Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej	17
3.2. Stosowane zasady rachunkowości	21
3.3. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach	29
3.4. Przychody (PLN)	31
3.5. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN)	32
3.6. Amortyzacja (PLN).....	32
3.7. Usługi obce (PLN)	32
3.8. Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze (PLN).....	33
3.9. Przychody finansowe (PLN).....	33
3.10. Koszty finansowe (PLN)	33
3.11. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN)	34
3.12. Zysk na akcję (PLN)	35
3.13. Rzeczowe aktywa trwale (PLN).....	36
3.14. Aktywa niematerialne (PLN)	37
3.15. Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności (PLN)	38
3.16. Aktywa finansowe długoterminowe (PLN).....	39
3.17. Aktywa finansowe krótkoterminowe (PLN).....	40
3.18. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN)	40
3.19. Pozostałe aktywa (PLN).....	40
3.20. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN)	40
3.21. Kapitał podstawowy (PLN).....	40
3.22. Informacje o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie	41
3.23. Rekomendacja podziału zysku za 2018 rok.....	41
3.24. Zobowiązania z tytułu umów z klientami	41
3.25. Kredyty i pożyczki	41
3.26. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania (PLN)	42
3.27. Rozliczenia międzyokresowe bierne z tytułu premii dla pracowników i pozostałe (PLN).....	42
3.28. Programy świadczeń emerytalnych	42
3.29. Instrumenty finansowe (PLN)	42
3.30. Przychody przyszłych okresów (PLN).....	45
3.31. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN)	45
3.32. Transakcje z podmiotami powiązanymi (PLN)	46

3.33.	Zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków	48
3.34.	Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe	48
3.35.	Objaśnienia do Sprawozdania z przepływów pieniężnych (PLN)	48
3.36.	Objaśnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do działalności Spółki	49
3.37.	Informacja o czynnikach i zdarzeniach w szczególności o nietypowym charakterze mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe	49
3.38.	Zdarzenia po dniu bilansowym.....	49
3.39.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	49
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI.....		50
4.	INFORMACJE OGÓLNE.....	51
4.1.	Kluczowe osiągnięcia Spółki w roku 2018	51
4.2.	Informacje ogólne o Spółce oraz o jej produktach i usługach.....	55
4.3.	Podstawowe założenia strategii Spółki	55
4.4.	Rynki zbytu, dostawcy i odbiorcy Spółki	55
4.5.	Opis rynku, na którym działa Spółka	56
4.6.	Opis sytuacji finansowej 11 bit studios S.A. w 2018 roku.....	58
4.7.	Informacja o umowach znaczących dla działalności Spółki (z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek) zawartych w 2018 roku oraz do daty publikacji sprawozdania.....	64
4.8.	Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok.....	64
4.9.	Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania	64
4.10.	Spółka na rynku kapitałowym	64
4.11.	Perspektywy rozwoju Spółki	65
4.12.	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki.....	66
4.13.	Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych	67
5.	CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW 11BIT STUDIOS S.A.	68
5.1.	Podstawowe informacje o Spółce	68
5.2.	Władze Spółki	68
5.3.	Biegli rewidenci.....	70
5.4.	Kapitał zakładowy	70
5.5.	Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu	70
5.6.	Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących.....	72
5.7.	Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści otrzymanych przez osoby wchodzące w skład organów zarządzających oraz organów nadzorujących Spółki (PLN)	72
5.8.	Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi.....	73
5.9.	Umowy zawarte pomiędzy Spółką a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska	73
5.10.	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy.....	73
5.11.	Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowników	73
5.12.	Informacje o nabyciu akcji własnych	73
5.13.	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką	74
5.14.	Opis głównych inwestycji krajowych i zagranicznych oraz opis struktury głównych lokat kapitałowych	74
5.15.	Informacje o powiązaniach kapitałowych i organizacyjnych Spółki z innymi podmiotami	74
5.16.	Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki	74
5.17.	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej	78
OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W 11 BIT STUDIOS S.A.W 2018 ROKU		79
6.	INFORMACJE OGÓLNE.....	80
6.1.	Zakres, w jakim spółka odstąpiła od postanowień zbioru zasad ładu korporacyjnego	80
6.2.	Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji.....	81
6.3.	Wskazanie posiadaczy wszelkich papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne, wraz z opisem tych uprawnień	82
6.4.	Wskazanie wszelkich ograniczeń odnośnie do wykonywania prawa głosu	82
6.5.	Wskazanie wszelkich ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki	82
6.6.	Opis zasad dotyczących powoływania i odwoływania osób zarządzających oraz ich uprawnień	82
6.7.	Opis zasad zmian statutu Spółki	82
6.8.	Sposób działania walnego zgromadzenia i jego uprawnień	82
6.9.	Skład osobowy zarządu oraz opis działania organów zarządzających i nadzorujących Spółki oraz komitetów w roku 2018	83

6.10.	Opis głównych zasad stosowanych w 11 bit studios S.A. oraz systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem	84
6.11.	Informacja na temat działalności sponsoringowej, charytatywnej lub innej o zbliżonym charakterze prowadzonej przez 11 bit studios S.A.....	84

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 31 grudnia 2018 roku - 4,3000 PLN,
- Kurs na dzień 31 grudnia 2017 roku - 4,1709 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 2018 rok - 4,2669 PLN,
- Kurs za 2017 rok - 4,2447 PLN.

BILANS

	31.12.2018 (PLN)	31.12.2017 (PLN)	31.12.2018 (EUR)	31.12.2017 (EUR)
Aktywa razem	109 262 821	48 649 817	25 409 959	11 664 105
Aktywa trwałe	41 316 893	17 173 693	9 608 580	4 117 503
Aktywa niematerialne	17 138 011	13 067 498	3 985 584	3 133 016
Aktywa obrotowe	67 945 928	31 476 124	15 801 379	7 546 602
Aktywa finansowe długoterminowe	5 094 282	3 053 534	1 184 717	732 104
Aktywa finansowe krótkoterminowe	27 000 000	0	6 279 070	0
Środki pieniężne	24 250 681	28 176 332	5 639 693	6 755 456
Pasywa razem	109 262 821	48 649 817	25 409 959	11 664 105
Kapitał własny	89 911 573	46 222 796	20 909 668	11 082 211
Zobowiązania i rezerwy	19 351 249	2 427 021	4 500 290	581 894

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

	Okres zakończony 31.12.2018 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2017 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2018 (EUR)	Okres zakończony 31.12.2017 (EUR)
Przychody ze sprzedaży	82 113 506	19 151 517	19 244 300	4 511 866
Amortyzacja	4 493 003	1 713 889	1 052 990	403 772
Zysk z działalności operacyjnej	46 948 742	7 619 936	11 003 010	1 795 165
EBITDA	51 441 745	9 333 825	12 056 000	2 198 936
Zysk (strata) brutto	48 105 776	4 389 957	11 274 175	1 034 221
Zysk (strata) netto	37 549 897	3 417 340	8 800 276	805 084

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

	Okres zakończony 31.12.2018 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2017 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2018 (EUR)	Okres zakończony 31.12.2017 (EUR)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	39 046 228	7 778 093	9 150 959	1 832 424
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(55 571 879)	(9 744 638)	(13 023 947)	(2 295 719)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	12 600 000	1 028 907	2 952 964	242 398
Przepływy pieniężne netto razem	(3 925 651)	(937 638)	(920 024)	(220 897)

SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA ROK 2018

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:	03-472 Warszawa, ul. Bertolta Brechta 7
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. Do 11 kwietnia 2017 roku 11 bit studios S.A. było spółką dominującą Grupy Kapitałowej 11 bit studios S.A. W jej skład wchodziły: 11 bit studios S.A. oraz spółka zależna Games Republic Limited z siedzibą na Malcie. 11 kwietnia 2017 roku Spółka poinformowała, że podpisała umowę sprzedaży 100 proc. udziałów Games Republic Limited na rzecz Lousva Trading Limited. Z tą datą Grupa Kapitałowa 11 bit studios S.A. przestała istnieć. W konsekwencji, od 2018 roku 11 bit studios S.A. nie publikuje już sprawozdań skonsolidowanych.

1.2. OKRESY PREZENTOWANE

Sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. za 2018 rok obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia 2018 roku do 31 grudnia 2018 roku i zawiera dane porównawcze:

- Sprawozdanie z sytuacji finansowej - na dzień 31 grudnia 2017 roku,
- Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów - za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2017 roku,
- Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym - za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2017 roku,
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych - za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2017 roku.

1.3. SKŁAD ORGANÓW SPÓŁKI NA DZIEŃ 31.12.2018 ROKU

Zarząd

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

Rada Nadzorcza

- Piotr Sulima - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jacek Czykiel - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Agnieszka Maria Kruz - Członek Rady Nadzorczej,
- Radosław Marter - Członek Rady Nadzorczej,
- Wojciech Ozimek - Członek Rady Nadzorczej.

W okresie sprawozdawczym nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki. W dniu 9 maja 2018 roku Bartosz Brzostek, Członek Zarządu Spółki, złożył rezygnację z zajmowanego stanowiska z powodów osobistych. Kadencja pozostałych Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 roku. W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki. Kadencja Członków Rady Nadzorczej mija 9 czerwca 2019 roku.

1.4. BIEGLI REWIDENCI

Deloitte Audit sp. z o.o. Sp.k.
ul. Jana Pawła II 22
00-133 Warszawa

W raporcie bieżącym nr 29/2017 z dnia 27 lipca 2017 roku Spółka poinformowała, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 26 lipca 2017 roku dokonała wyboru podmiotu do badania sprawozdań finansowych oraz przeglądu śródrocznych sprawozdań finansowych Spółki za lata finansowe kończące się 31 grudnia 2017, 2018 i 2019 roku. Wybraną do pełnienia tej funkcji została Deloitte Polska sp. z o.o. Sp.k. (obecnie Deloitte Audit sp. z o.o. Sp.k.)

1.5. AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ 31.12.2018 ROKU

Podmiot	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski	162 000	7,08	162 000	7,08
Przemysław Marszał	118 000	5,16	118 000	5,16
Michał Drozdowski	89 630	3,92	89 630	3,92
NN TFI	119 229	5,21	119 229	5,21
Aviva Investors Polska TFI	116 038	5,07	116 038	5,07
Pozostali Akcjonariusze	1 683 606	73,61	1 683 606	73,61
Razem	2 287 199	100,00	2 287 199	100,00

W okresie sprawozdawczym doszło do zmian w akcjonariacie 11 bit studios S.A., w tym w stanie posiadania akcji przez osoby zarządzające oraz osoby powiązane z osobami nadzorującymi Spółkę.

W raporcie bieżącym nr 9/2018 z 16 maja 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 16 maja 2018 roku do Spółki wpłynęły dwa zawiadomienia w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Agnieszkę Rabendę-Ozimek, osobę blisko związaną z Wojciechem Ozimkiem, Członkiem Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Pani Agnieszka Rabenda-Ozimek w dniach 14 i 15 maja 2018 roku sprzedała łącznie 94 akcje 11 bit studios S.A. (60 akcji po 500 PLN za sztukę i 34 akcje po 545 PLN za sztukę).

W raporcie bieżącym nr 13/2018 z dnia 16 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 15 czerwca do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Agnieszkę Rabendę-Ozimek, osobę blisko związaną z Wojciechem Ozimkiem, Członkiem Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Pani Agnieszka Rabenda-Ozimek w dniu 5 czerwca 2018 roku zbyła 20 akcji 11 bit studios S.A. po 490 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 14/2018 z dnia 19 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 19 czerwca 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 TFI S.A. (dalej „Towarzystwo”) o przekroczeniu 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 nabycie akcji Spółki w dniu 15 czerwca 2018 r. przez NN Fundusz Inwestycyjny Otwarty, NN Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty 2, NN (L) Total return Fundusz Inwestycyjny Zamknięty oraz Fundusz Własności Pracowniczej PKP Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty. Przed zmianą udziału fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 112 476 akcji 11 bit studios S.A., które dawały 4,93 proc. głosów na walnym zgromadzeniu Spółki i stanowiły 4,93 proc. kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 119 229 akcji 11 bit studios S.A., które dawały 4,93 proc. głosów na walnym zgromadzeniu Spółki i stanowiły 5,21 proc. kapitału zakładowego Spółki.

W raporcie bieżącym nr 15/2018 z dnia 22 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 22 czerwca 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 22 czerwca 2018 roku sprzedał 2 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę. Po transakcji posiada 160 696 papierów Spółki, które dają 7,03 proc. głosów na walnym zgromadzeniu Spółki i stanowią 7,03 proc. kapitału zakładowego.

W raporcie bieżącym nr 16/2018 z dnia 22 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 22 czerwca do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Przemysława Marszał, Członka Zarządu Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Przemysław Marszał w dniu 22 czerwca 2018 roku sprzedał 4 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę. Po transakcji posiada 118 000 papierów Spółki, które dają 5,16 proc. głosów na walnym zgromadzeniu Spółki i stanowią 5,16 proc. kapitału zakładowego.

W raporcie bieżącym nr 17/2018 z dnia 22 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 22 czerwca 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 22 czerwca 2018 roku sprzedał 4 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę. Po transakcji posiada 89 630 papierów Spółki, które dają 3,92 proc. głosów na walnym zgromadzeniu Spółki i stanowią 3,92 proc. kapitału zakładowego.

W raporcie bieżącym nr 19/2018 z dnia 26 lipca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 26 lipca 2018 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie złożone przez Nationale-Nederlanden Powszechnie Towarzystwo Emerytalne S.A. z siedzibą w Warszawie, o zmniejszeniu stanu posiadania akcji Spółki poniżej progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Zmniejszenie udziału w głosach w 11 bit studios S.A. nastąpiło na skutek zbycia akcji Spółki. Transakcja została rozliczona 20 lipca 2018 roku.

Przed transakcją fundusze zarządzane przez N-N PTE S.A. posiadały 114 922 akcji Spółki, które dawały 5,02 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowiły 5,02 proc. kapitału zakładowego Spółki. Po transakcji Fundusze posiadają 111 832 akcji Spółki, które dają 4,89 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowią 4,89 proc. kapitału zakładowego Spółki.

W raporcie bieżącym nr 22/2018 z dnia 5 października 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 5 października 2018 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie złożone przez Pana Bartosza Brzostka (Członek Zarządu Spółki do 9 maja 2018 roku) o zmniejszeniu stanu posiadania akcji Spółki poniżej progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Zmniejszenie udziału w głosach w 11 bit studios S.A. nastąpiło na skutek zbycia akcji Spółki. Bezpośrednio przed transakcją Pan Bartosz Brzostek posiadał 114 721 akcji Spółki, które dawały 5,02 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki oraz stanowiły 5,02 proc. kapitału zakładowego Spółki. Po transakcji Pan Bartosz Brzostek posiada 113 539 akcji Spółki, które dają 4,96 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowią 4,96 proc. kapitału zakładowego Spółki.

W raporcie bieżącym nr 23/2018 z dnia 8 października 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Agnieszkę Rabendę-Ozimek, osobę blisko związaną z Wojciechem Ozimkiem, Członkiem Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Pani Agnieszka Rabenda-Ozimek w dniu 15 czerwca 2018 roku zbyła 20 akcji 11 bit studios S.A. po 500 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 25/2018 z dnia 15 października 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 15 października 2018 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 Aviva Investors Poland Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. (dalej „Towarzystwo”) o przekroczeniu 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 nabycie akcji Spółki w dniu 11 października 2018 roku przez fundusze zarządzane przez Towarzystwo: Aviva Investors Fundusz Inwestycyjny Otwarty oraz Aviva Investors Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny. Przed zmianą udziału fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 113 451 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 4,96 proc. kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 116 038 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 5,07 proc. kapitału zakładowego Spółki.

W raporcie bieżącym nr 28/2018 z dnia 23 listopada 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu 11 bit studios S.A. dotyczące nabycia akcji 11 bit studios S.A. Pan Grzegorz Miechowski w dniu 23 listopada 2018 roku nabył 1 304 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 264,72 PLN za sztukę.

Po okresie sprawozdawczym, w raporcie bieżącym nr 1/2019 z dnia 2 stycznia 2019 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 2 stycznia 2019 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 Aviva Investors Poland Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. (dalej „Towarzystwo”). Towarzystwo działając w imieniu zarządzanego funduszu inwestycyjnego - Aviva Investors Funduszu Inwestycyjnego Otwartego (dalej „Fundusz”) poinformowało o przekroczeniu przez Fundusz 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 nabycie akcji Spółki w dniu 20 grudnia 2018 roku przez Fundusz. Przed zmianą udziału Fundusz posiadał 113 709 sztuk akcji Spółki, stanowiących 4,97 proc. kapitału zakładowego Spółki. Po zmianie Fundusz posiadał 115 839 akcji Spółki stanowiących 5,06 proc. kapitału zakładowego Spółki.

1.6. AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień 31.12.2017 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2018 (w szt.)	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	162 696	162 000	162 000
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	122 000	118 000	118 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	93 630	89 630	89 630

Zgodnie ze złożonym oświadczeniem Członkowie Rady Nadzorczej Spółki nie posiadają akcji 11 bit studios S.A.

W okresie sprawozdawczym miały miejsce zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające 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 LICZY OSÓB ZATRUDNIONYCH

Na dzień publikacji sprawozdania w Spółce pracuje na podstawie umów o pracę lub współpracuje z nią na podstawie innych umów cywilno-prawnych 106 osób.

1.9. WALUTA FUNKCJONALNA I WALUTA PREZENTACYJNA

Niniejsze 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

Oświadczamy, że niniejszy Raport roczny 11 bit studios S.A. za 2018 rok zawiera: List Prezesa, Wybrane dane finansowe, Sprawozdanie finansowe, Sprawozdanie Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. w 2018 roku oraz Raport o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego.

Oświadczamy, że wedle naszej najlepszej wiedzy, Sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w formie przyjętej przez Unię Europejską oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy oraz że Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki w 2018 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych ryzyk i zagrożeń.

Na podstawie oświadczenia Rady Nadzorczej Zarząd 11 bit studios S.A. informuje, że:

- firma audytorska przeprowadzająca badania Sprawozdania Finansowego 11 bit studios S.A. za rok zakończony 31 grudnia 2018 roku została wybrana zgodnie z przepisami prawa, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej,
- firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznych sprawozdań finansowych zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej,
- w 11 bit studios S.A. przestrzegane są obowiązujące przepisy związane z rotacją firmy audytorskiej i kluczowego biegłego rewidenta oraz obowiązkowymi okresami karencji,
- 11 bit studios S.A. posiada politykę w zakresie wyboru firmy audytorskiej oraz politykę w zakresie świadczenia na rzecz emitenta przez firmę audytorską, podmiot powiązany z firmą audytorską lub członka jego sieci dodatkowych usług niebędących badaniem, w tym usług warunkowo zwolnionych z zakazu świadczenia przez firmę audytorską.

1.11. OŚWIADCZENIA RADY NADZORCZEJ SPÓŁKI

1.11.1. Dotyczące funkcjonowanie Komitetu Audytu

Rada Nadzorcza 11 bit studios S.A. zgodnie z wymogiem § 70 ust. 1 pkt 8 i § 71 ust. 1 pkt 8 Rozporządzenia 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 oświadcza, że:

- w Spółce zostały spełnione warunki określone w obowiązujących przepisach umożliwiające powierzenie funkcji Komitetu Audytu Radzie Nadzorczej, a członkowie tego organu spełniają wymagania przepisów odnośnie do niezależności oraz posiadania wiedzy i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka, oraz w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych, a ponadto że są przestrzegane przepisy dotyczące funkcjonowania Rady Nadzorczej w roli Komitetu Audytu
- Rada Nadzorcza wykonywała zadania Komitetu Audytu przewidziane w obowiązujących przepisach.

Piotr Sulima, Przewodniczący Rady Nadzorczej,

Jacek Czykiel, Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,

Radosław Marter, Członek Rady Nadzorczej,

Agnieszka Maria Kruz, Członek Rady Nadzorczej,

Wojciech Ozimek, Członek Rady Nadzorczej,

Na oryginale właściwe podpisy

Warszawa 27.03.2019

1.11.2. Ocena Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. dotycząca Sprawozdania finansowego, Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. w 2018 roku w zakresie ich zgodności z księgami, dokumentami oraz ze stanem faktycznym

Rada Nadzorcza 11 bit studios S.A, działając na podstawie art. 382 § 3 Kodeksu spółek handlowych w związku z § 70 ust. 1 pkt 14) i § 71 ust. 1 pkt 12) Rozporządzenia 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, po zapoznaniu się z danymi i informacjami wchodzącymi w zakres Sprawozdania Finansowego 11 bit studios S.A. za rok zakończony 31 grudnia 2018 roku oraz Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. za rok zakończony 31 grudnia 2018 roku oświadcza, że wedle jej najlepszej wiedzy, Sprawozdanie Finansowe oraz Sprawozdanie Zarządu zostały sporządzone 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.

Rada Nadzorcza dokonała pozytywnej oceny Sprawozdania Finansowego oraz Sprawozdania Zarządu w szczególności w oparciu o: i) informacje przekazane przez firmę audytorską Deloitte Audyt sp. z o.o. Sp.k., badającą Sprawozdanie Finansowe, Radzie Nadzorczej która w Spółce pełni funkcję Komitetu Audytu, ii) informacje i dane przekazywane przez Zarząd Spółki Radzie Nadzorczej, która w Spółce pełni funkcję Komitetu Audytu,.

Piotr Sulima, Przewodniczący Rady Nadzorczej,

Jacek Czykiel, Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,

Radosław Marter, Członek Rady Nadzorczej,

Agnieszka Maria Kruz, Członek Rady Nadzorczej,

Wojciech Ozimek, Członek Rady Nadzorczej,

Na oryginale właściwe podpisy

Warszawa 27.03.2019

2. SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.

2.1. RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT ORAZ POZOSTAŁYCH CAŁKOWITYCH DOCHODÓW (PLN)

	Nota	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	3.4	82 113 506	19 151 517
Pozostałe przychody operacyjne	3.5.1	671 305	313 770
Razem przychody z działalności operacyjnej		82 784 811	19 465 287
Amortyzacja	3.6	(4 493 003)	(1 713 889)
Zużycie surowców i materiałów		(233 905)	(347 086)
Usługi obce	3.7	(16 512 347)	(5 856 106)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	3.8	(12 965 744)	(2 172 657)
Podatki i opłaty		(245 515)	(68 391)
Pozostałe koszty operacyjne	3.5.2	(1 331 361)	(1 687 222)
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	3.5.3	(54 194)	0
Razem koszty działalności operacyjnej		(35 836 069)	(11 845 351)
Zysk na działalności operacyjnej		46 948 742	7 619 936
Przychody odsetkowe	3.9	392 637	122 171
Pozostałe przychody finansowe	3.9	958 742	53 534
Koszty finansowe	3.10	(194 345)	(3 405 684)
Zysk przed opodatkowaniem		48 105 776	4 389 957
Podatek dochodowy	3.11.1	(10 555 879)	(972 617)
Zysk netto z działalności kontynuowanej		37 549 897	3 417 340
Działalność zaniechana		0	0
Zysk netto z działalności zaniechanej		0	0
ZYSK NETTO		37 549 897	3 417 340
Zysk na akcję z działalności kontynuowanej (w PLN na jedną akcję):			
Zwykły	3.12.1	16,42	1,52
Rozwodniony	3.12.2	15,53	1,47

	Nota	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
ZYSK NETTO		37 549 897	3 417 340
Pozostałe całkowite dochody		0	0
Pozostałe dochody netto razem		0	0
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW		37 549 897	3 417 340

2.2. SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ (PLN)

AKTYWA

	Nota	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
AKTYWA TRWAŁE			
Rzeczowe aktywa trwałe	3.13	18 734 064	814 332
Aktywa niematerialne	3.14	17 138 011	13 067 498
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	3.11.3	158 033	89 993
Pozostałe aktywa	3.19	192 503	148 336
Aktywa finansowe długoterminowe	3.16	5 094 282	3 053 534
Aktywa trwałe razem		41 316 893	17 173 693
AKTYWA OBROTOWE			
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	3.15	14 552 625	2 679 070
Należności z tytułu podatku dochodowego	3.11.2	1 845 130	327 123
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	3.18	297 492	293 599
Aktywa finansowe krótkoterminowe	3.17	27 000 000	0
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3.20	24 250 681	28 176 332
Aktywa obrotowe razem		67 945 928	31 476 124
AKTYWA RAZEM		109 262 821	48 649 817

PASYWA

	Nota	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
KAPITAŁ WŁASNY			
Kapitał podstawowy	3.21	228 720	228 720
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną		4 870 274	4 870 274
Kapitał zapasowy		41 331 887	37 914 547
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	3.31.2	6 138 880	0
Zyski zatrzymane	3.21.2	37 341 812	3 209 255
Kapitał własny razem		89 911 573	46 222 796
ZOBOWIĄZANIA			
Zobowiązania długoterminowe			
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne długoterminowe	3.25	11 340 000	0
Przychody przyszłych okresów	3.30	677 555	762 772
Zobowiązania długoterminowe razem		12 017 555	762 772
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	3.26	5 122 519	1 197 853
Zobowiązania z tytułu umów z klientami		557 145	0
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne krótkoterminowe	3.25	1 452 203	0
Przychody przyszłych okresów	3.30	201 826	466 396
Zobowiązania krótkoterminowe razem		7 333 693	1 664 249
Zobowiązania razem		19 351 248	2 427 021
PASYWA RAZEM		109 262 821	48 649 817

2.3. SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM (PLN)

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych i inne korekty	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Razem
Stan na 1 stycznia 2018 roku	228 720	4 870 274	37 914 547	0	0	3 209 255	0	0	46 222 796
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	0	37 549 897	0	0	37 549 897
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	37 549 897	0	0	37 549 897
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	3 417 340	0	0	(3 417 340)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	0	0	0	6 138 880	0	0	0	0	6 138 880
Stan na 31 grudnia 2018 roku	228 720	4 870 274	41 331 887	6 138 880	0	37 341 812	0	0	89 911 573

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych i inne korekty	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Razem
Stan na 1 stycznia 2017 roku	221 720	4 285 934	25 405 679	627 623	0	11 673 160	0	0	42 214 116
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	0	3 417 340	0	0	3 417 340
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	3 417 340	0	0	3 417 340
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	11 881 245	0	0	(11 881 245)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	7 000	584 340	627 623	(627 623)		0	0	0	591 340
Stan na 31 grudnia 2017 roku	228 720	4 870 274	37 914 547	0	0	3 209 255	0	0	46 222 796

2.4. SPRAWOZDANIE Z PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH (PLN)

	Nota	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej			
Zysk za rok obrotowy		37 549 897	3 417 340
Korekty:			
Amortyzacja i umorzenia aktywów trwałych	3.6	4 493 003	1 713 889
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	3.11.1	10 555 879	972 617
Aktualizacja wyceny aktywów niematerialnych		17 121	445 431
Inne korekty	3.35	6 465 766	32 462
Zmiany w kapitale obrotowym:			
Zwiększenie / zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności		(11 873 555)	2 460 973
Zwiększenie / zmniejszenie pozostałych aktywów		(48 061)	588 962
Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań		3 924 665	(730 951)
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów		207 359	(17 044)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej		51 292 074	8 883 679
Zapłacony podatek dochodowy		(12 245 846)	(1 105 586)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej		39 046 228	7 778 093
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej			
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 m-cy		16 000 000	0
Płatności z tytułu nabycia aktywów finansowych		(2 000 000)	(3 053 534)
Wpływy ze sprzedaży aktywów finansowych		0	681 759
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		(43 000 000)	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNiP		(26 571 879)	(7 372 863)
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną		(55 571 879)	(9 744 638)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej			
Wpływy z tytułu emisji własnych akcji		0	591 340
Wpływy z tytułu otrzymanej pożyczki	3.25	12 600 000	0
Inne wpływy finansowe		0	437 567
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej		12 600 000	1 028 907
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów		(3 925 651)	(937 638)
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego		28 176 332	29 113 971
ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO	3.20	24 250 681	28 176 332

3. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

3.1. PLATFORMA ZASTOSOWANYCH MIĘDZYNARODOWYCH STANDARDÓW SPRAWOZDAWCZOŚCI FINANSOWEJ

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 Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) zatwierdzonymi przez Unię Europejską oraz związanych z nimi interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej.

Spółka zastosowała MSSF według stanu obowiązującego na dzień 31 grudnia 2018 roku. Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Spółki za rok 2018 roku są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzeniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za 2017 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 2018 rok

Następujące zmiany do istniejących standardów oraz interpretacja wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR) oraz zatwierdzone do stosowania w UE wchodzą w życie po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2018 rok:

- **MSSF 9 „Instrumenty finansowe”** - zatwierdzony w UE w dniu 22 listopada 2016 roku (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
W bieżącym sprawozdaniu finansowym Spółka po raz pierwszy zastosowała MSSF 9 „Instrumenty finansowe”. Spółka, zgodnie z dopuszczoną przez standard możliwością, skorzystała z możliwości nieprzekształcania danych dotyczących wcześniejszych okresów. Nowy standard wprowadza zmiany w zasadach klasyfikacji i wyceny aktywów finansowych, nowy model wyznaczania oczekiwanych strat kredytowych oraz zmienia wymogi w zakresie rachunkowości zabezpieczeń.
Od 1 stycznia 2018 roku, Spółka kwalifikuje aktywa finansowe do jednej z kategorii:
 - wyceniane według zamortyzowanego kosztu,
Spółka wycenia aktywa finansowe według zamortyzowanego kosztu z zastosowaniem metody efektywnej stopy procentowej. Należności długoterminowe podlegające pod zakres MSSF 9 są dyskontowane na dzień bilansowy. Należności z tytułu dostaw i usług z terminem zapadalności poniżej 12 miesięcy są wyceniane w wartości nominalnej po pomniejszeniu o wartość strat oczekiwanych.
 - wyceniane w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody,
Spółka ujmuje zyski/straty z wyceny inwestycji w instrumenty dłużne oraz w instrumenty kapitałowe zaklasyfikowane przez Spółkę na moment początkowego ujęcia do tej kategorii aktywów, w pozostałych dochodach całkowitych. Przychody z tytułu odsetek z inwestycji w instrumenty dłużne ujmowane są przez Spółkę w wyniku finansowym. Na moment zbycia inwestycji w instrumenty dłużne Spółka ujmuje skumulowane zyski/straty z wyceny w wyniku finansowym.
 - wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy,
Spółka ujmuje w wyniku finansowym zmiany wartości godziwych aktywów finansowych zaklasyfikowanych do tej kategorii aktywów finansowych. W wyniku finansowym ujmowane są również przychody z tytułu odsetek oraz dywidend otrzymanych z instrumentów kapitałowych notowanych na aktywnym rynku.
Klasyfikacja do jednej z kategorii jest dokonywana na moment początkowego ujęcia i uzależniona jest od przyjętego przez jednostkę modelu biznesowego w zakresie zarządzania aktywami finansowymi oraz charakterystyki przepływów pieniężnych wynikających z umowy.
Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń, dlatego regulacje MSSF 9 w tym zakresie nie mają do niej zastosowania.
MSSF 9 nie zmienia klasyfikacji zobowiązań finansowych Spółki. Są one w dalszym ciągu wyceniane według zamortyzowanego kosztu lub wartości godziwej przez wynik finansowy.
Spółka dokonała analizy posiadanych przez siebie aktywów i zobowiązań finansowych pod kątem zmian w ich ujęciu po wprowadzeniu MSSF 9. Poniższe tabele zawierają zmiany w klasyfikacji aktywów i zobowiązań finansowych:

Aktywa finansowe:

	Klasyfikacja według		Wartość bilansowa wg MSSF 9 i MSR 39 wg stanu na dzień 1 stycznia 2018 roku (PLN)
	MSSF 9	MSR 39	
Aktywa finansowe długoterminowe	Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	3 053 534
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	Pożyczki i należności	2 679 070
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	Pożyczki i należności	28 176 332

Zobowiązania finansowe:

	Klasyfikacja według		Wartość bilansowa wg MSSF 9 i MSR 39 wg stanu na dzień 1 stycznia 2018 roku
	MSSF 9	MSR 39	
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	Zobowiązania finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	Zobowiązania finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	1 197 853

Wraz z wprowadzeniem MSSF 9 Spółka dostosowała politykę rachunkowości, natomiast zmiana klasyfikacji instrumentów miała, na podstawie przeprowadzonych przez Spółkę analiz, mając na uwadze, że Spółka współpracuje jedynie z renomowanymi instytucjami finansowymi, pomijalny wpływ na ujęcie wartościowe tych pozycji.

MSSF 9 zmienia sposób ustalania odpisów aktualizujących z modelu strat poniesionych na model strat oczekiwanych. Model strat oczekiwanych ma zastosowanie do aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie oraz do aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez pozostałe dochody całkowite, z wyjątkiem inwestycji w instrumenty kapitałowe.

Spółka do szacowania odpisów z tytułu utraty wartości aktywów finansowych stosuje następujące podejścia:

- podejście ogólne,

Spółka stosuje podejście ogólne do aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez pozostałe dochody całkowite oraz do aktywów finansowych wycenianych według zamortyzowanego kosztu, z wyjątkiem należności z tytułu dostaw i usług. W podejściu ogólnym Spółka szacuje odpis z tytułu utraty wartości aktywów finansowych na bazie 3- stopniowego modelu bazującego na zmianie ryzyka kredytowego aktywów finansowych od momentu ich początkowego ujęcia. Jeżeli ryzyko kredytowe danych aktywów finansowych nie wzrosło znacząco od momentu początkowego ujęcia (stopień 1), Spółka szacuje odpis z tytułu utraty wartości w horyzoncie 12 miesięcy. W przypadku zidentyfikowania przez Spółkę znacznego wzrostu ryzyka kredytowego aktywów finansowych (stopień 2) i w przypadku rozpoznanej utraty wartości (stopień 3), odpis z tytułu oczekiwanych strat kredytowych szacowany jest w horyzoncie życia aktywów finansowych. Na każdy dzień sprawozdawczy Spółka analizuje, czy wystąpiły przesłanki wskazujące na znaczny wzrost ryzyka kredytowego posiadanych aktywów finansowych.

- podejście uproszczone;

W przypadku należności z tytułu dostaw i usług, Spółka stosuje uproszczone podejście i w związku z tym nie monitoruje zmian ryzyka kredytowego w trakcie życia, a odpis z tytułu oczekiwanych strat kredytowych wycenia w kwocie równej oczekiwany stratom kredytowym w horyzoncie życia należności. Odpis z tytułu oczekiwanych strat kredytowych jest aktualizowany na każdy dzień sprawozdawczy.

- **MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”** oraz zmiany do MSSF 15 „Data wejścia w życie MSSF 15” - zatwierdzony w UE w dniu 22 września 2016 roku (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie).

W bieżącym sprawozdaniu finansowym Spółka po raz pierwszy zastosowała **MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”**. zgodnie z dopuszczoną przez standard możliwością, skorzystała z możliwości nieprzekształcania danych dotyczących wcześniejszych okresów.

Nowy standard ustanawia tzw. „Model Pięciu Kroków” rozpoznawania przychodów wynikających z umów z klientami. Zgodnie z MSSF 15 przychody ujmuje się w kwocie wynagrodzenia, które, zgodnie z oczekiwaniem Spółki, przysługuje jej w zamian za przekazanie przyrzeczonych dóbr lub usług klientowi. Nowy standard zastępuje wszystkie dotychczasowe wymogi dotyczące ujmowania przychodów zgodnie z MSSF.

- Tantiemy ze sprzedaży licencji na dystrybucję gier

Nowe regulacje stanowią, że jednostki, które udzielają klientom licencji na swoje oprogramowanie (własność intelektualną) muszą ustalić, czy klient ma prawo do licencji w ustalonym przedziale czasowym (przez cały okres jej obowiązywania), czy też jednorazowo w momencie jej udzielenia.

Licencja przenoszona w ustalonym przedziale czasowym daje klientowi dostęp do własności intelektualnej w formie, w jakiej występuje ona w okresie obowiązywania licencji. Oznacza to, że klient ma prawo oczekiwać, że licencjodawca w tym okresie będzie podejmować działania znacząco wpływające na tą własność intelektualną (tj. jej forma i funkcjonalność podlega ciągłym zmianom, a korzyści czerpane przez klientów są uzależnione od czynności podejmowanych przez jednostkę). W takim przypadku przychód ujmowany jest przez dany okres czasu. W przypadku przychodów w postaci tantiem ze sprzedaży licencji na dystrybucję z gier, przychody zależą od wielkości sprzedaży zrealizowanej przez dystrybutora w danym momencie przypadającym na okres sprawozdawczy. Tym samym przychód ze sprzedaży danego produktu będzie ujmowany w okresie sprzedaży nie wcześniej niż po dostarczeniu materiałów umożliwiających rozpoczęcie faktycznej dystrybucji ukończonej gry.

Licencje przenoszone jednorazowo dają klientowi prawo do korzystania z własności intelektualnej licencjodawcy w formie, w jakiej występuje ona w momencie udzielenia licencji. Aby możliwe było wykazanie przychodu w momencie udzielenia licencji, klient musi mieć możliwość kierowania użytkowaniem oraz uzyskiwania zasadniczo wszystkich pozostałych korzyści z własności intelektualnej objętej licencją.

- Zaliczki otrzymane od klientów

Spółka otrzymuje krótkoterminowe zaliczki od klientów na poczet przyszłej sprzedaży gier produkowanych lub wydawanych przez Spółkę. Historycznie tego typu zaliczki opiewały na niewielkie kwoty i nie miały znaczenia dla wyników Spółki. Ujmowane były w przychodach przyszłych okresów. Spółka nie wykazywała ich żadnego elementu finansowania.

W nowych regulacjach Spółka, w odniesieniu do zaliczek krótkoterminowych (okres między momentem, w którym klient zapłaci za towar lub usługę, a momentem ich dostawy nie przekroczy jednego roku) zamierza korzystać z uproszczenia przewidzianego przez MSSF 15 i w dalszym ciągu nie będzie rozpoznawać elementu finansowania.

Spółka dostosowała politykę rachunkowości w związku z wprowadzeniem MSSF 15, natomiast nie wystąpiły różnice liczbowe między wcześniejszymi sprawozdaniami finansowymi a bieżącym sprawozdaniem finansowym.

- **Zmiany do MSSF 2 „Płatności na bazie akcji”** - Klasyfikacja oraz wycena płatności na bazie akcji (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później),
- **Zmiany do MSSF 4 „Umowy ubezpieczeniowe”** - Zastosowanie MSSF 9 „Instrumenty finansowe” wraz z MSSF 4 „Instrumenty ubezpieczeniowe” (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później lub w momencie zastosowania MSSF 9 „Instrumenty finansowe” po raz pierwszy),
- **Zmiany do MSR 40 „Nieruchomości inwestycyjne”** - Przeniesienia nieruchomości inwestycyjnych (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później),
- **Zmiany do MSSF 1 i MSR 28 w wyniku „Poprawki do MSSF (cykl 2014 - 2016)”** - dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 1, MSSF 12 oraz MSR 28) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa (zmiany do MSSF 1 i MSR 28 obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później),
- **Interpretacja KIMSF 22 „Transakcje w walutach obcych i płatności zaliczkowe”** (obowiązująca w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później).

Wyżej wymienione zmiany do standardów nie miały istotnego wpływu na sprawozdania finansowe Spółki za 2018 rok.

3.1.3. Nowe standardy oraz zmiany do istniejących standardów, jakie zostały już wydane przez RMSR i zatwierdzone przez UE, ale jeszcze nie weszły w życie

Zatwierdzając niniejsze Sprawozdanie finansowe, następujące nowe standardy oraz zmiany do standardów zostały wydane przez RMSR i zatwierdzone do stosowania w UE przy czym nie weszły jeszcze w życie:

- **MSSF 16 „Leasing”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później),
Spółka, na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, posiada jedną umowę dotyczącą prawa wieczystego użytkowania gruntów. Dotyczy nieruchomości zabudowanej, przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, o której nabyciu Spółka informowała komunikatem bieżącym nr 30/2018 z 19 grudnia 2018 roku.
Począwszy od 1 stycznia 2019 roku prawo do wieczystego użytkowania nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie będzie ujawniane w bilansie Spółki (w pozycjach aktywa oraz zobowiązania leasingowe.) Spółka dokonała wyceny wspomnianego prawa na kwotę 347 349,08 PLN. Jego amortyzacja będzie dokonywała się przez okres na jaki wspomniane prawo zostało przyznane, czyli do 27 października 2099 roku.
- **MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2021 roku lub później),
- **Zmiany do MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć”** - definicja przedsięwzięcia (obowiązujące w odniesieniu do połączeń, w przypadku których data przejęcia przypada na początek pierwszego okresu rocznego rozpoczynającego się 1 stycznia 2020 r. lub później oraz w odniesieniu do nabycia aktywów, które nastąpiło w dniu rozpoczęcia w/w okresu rocznego lub później),
- **Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe”** - Charakterystyka opcji przedpłaty z ujemną kompensatą (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później),

- **Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdania finansowe” oraz MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach”** - Sprzedaż lub wniesienie aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem oraz późniejsze zmiany (data wejścia w życie zmian została odroczone do momentu zakończenia prac badawczych nad metodą praw własności),
- **Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” i MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów”** - Definicja istotności (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2020 roku lub później),
- **Zmiany do MSR 19 „Świadczenia pracownicze”** - Zmiana, ograniczenie lub rozliczenie planu (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później),
- **Zmiany do MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach”** - Długoterminowe udziały w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później).
- **Zmiany do różnych standardów „Poprawki do MSSF (cykl 2015 - 2017)”** - dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 3, MSSF 11, MSR 12 oraz MSR 23) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa (obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później),
- **Zmiany odniesień do założeń koncepcyjnych zawartych w MSSF** (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2020 roku lub później),
- **Interpretacja KIMSF 23 „Niepewność w zakresie rozliczania podatku dochodowego”** (obowiązująca w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później).

Spółka postanowiła nie skorzystać z możliwości wcześniejszego zastosowania powyższych nowych standardów oraz zmian do istniejących standardów. Według szacunków Spółki, wyżej wymienione nowe standardy oraz zmiany do istniejących standardów nie miałyby istotnego wpływu na sprawozdanie finansowe, jeżeli zostałyby zastosowane przez Spółkę na dzień bilansowy.

3.1.4. Zmiany do istniejących standardów zastosowane po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2018 rok

- **MSSF 9 „Instrumenty finansowe”** - zatwierdzony w UE w dniu 22 listopada 2016 roku (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później),
- **MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”** oraz zmiany do MSSF 15 „Data wejścia w życie MSSF 15” - zatwierdzony w UE w dniu 22 września 2016 roku (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później),
- **Zmiany do MSSF 2 „Płatności na bazie akcji”** - Klasyfikacja oraz wycena płatności na bazie akcji - zatwierdzone w UE w dniu 27 lutego 2018 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później),
- **Zmiany do MSSF 4 „Umowy ubezpieczeniowe”** - Zastosowanie MSSF 9 „Instrumenty finansowe” wraz z MSSF 4 „Instrumenty ubezpieczeniowe” - zatwierdzone w UE w dniu 3 listopada 2017 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później lub w momencie zastosowania MSSF 9 „Instrumenty finansowe” po raz pierwszy),
- **Zmiany do MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”** - Wyjaśnienia do MSSF 15 „Przychody z umów z klientami” - zatwierdzone w UE w dniu 31 października 2017 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później),
- **Zmiany do MSR 40 „Nieruchomości inwestycyjne”** - Przeniesienia nieruchomości inwestycyjnych - zatwierdzone w UE w dniu 14 marca 2018 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później),
- **Zmiany do MSSF 1 i MSR 28 w wyniku „Poprawki do MSSF (cykl 2014 - 2016)”** - dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 1, MSSF 12 oraz MSR 28) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa - zatwierdzone w UE w dniu 7 lutego 2018 roku (zmiany do MSSF 1 i MSR 28 obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później),
- **Interpretacja KIMSF 22 „Transakcje w walutach obcych i płatności zaliczkowe”** - zatwierdzona w UE w dniu 28 marca 2018 roku (obowiązująca w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub później).

Wyżej wymienione nowe standardy, zmiany do istniejących standardów oraz interpretacja nie miały istotnego wpływu na sprawozdanie finansowe Spółki za 2018 rok.

3.1.5. Nowe standardy oraz zmiany do istniejących standardów wydane przez RMSR, jakie zostały już wydane przez RMSR i zatwierdzone przez UE, ale nie weszły jeszcze w życie

Zatwierdzając niniejsze sprawozdanie finansowe, następujący nowy standard, zmiana do istniejącego standardu oraz interpretacja zostały wydane przez RMSR i zatwierdzone do stosowania w UE przy czym nie weszły jeszcze w życie:

- **MSSF 16 „Leasing”** - zatwierdzony w UE w dniu 31 października 2017 roku (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później),

- **Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe”** - Charakterystyka opcji przedpłaty z ujemną kompensatą - zatwierdzone w UE w dniu 22 marca 2018 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później),
- **Zmiany do MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach”** - Długoterminowe udziały w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach - zatwierdzone w UE w dniu 8 lutego 2019 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później),
- **Interpretacja KIMSF 23 „Niepewność w zakresie rozliczania podatku dochodowego”** - zatwierdzona w UE w dniu 23 października 2018 roku (obowiązująca w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później).

Spółka postanowiła nie skorzystać z możliwości wcześniejszego zastosowania powyższego nowego standardu oraz zmian do istniejących standardów oraz interpretacji. Według szacunków Spółki, wyżej wymienione nowe standardy oraz zmiany do istniejących standardów nie miałyby istotnego wpływu na sprawozdanie finansowe, jeżeli zostałyby zastosowane przez Spółkę na dzień bilansowy.

3.1.6. Nowe standardy oraz zmiany do istniejących standardów wydane przez RMSR, jakie zostały już wydane przez RMSR i zatwierdzone przez UE, ale nie weszły jeszcze w życie

MSSF w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów oraz zmian do standardów, które według stanu na dzień 27 marca 2019 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- **MSSF 14 „Odroczone salda z regulowanej działalności”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub później) - Komisja Europejska postanowiła nie rozpoczynać procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji MSSF 14,
- **MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2021 roku lub później),
- **Zmiany do MSSF 3 „Połączenia przedsięwzięć”** - definicja przedsięwzięcia (obowiązując w odniesieniu do połączeń, w przypadku których data przejęcia przypada na początek pierwszego okresu rocznego rozpoczynającego się 1 stycznia 2020 r. lub później oraz w odniesieniu do nabycia aktywów, które nastąpiło w dniu rozpoczęcia w/w okresu rocznego lub później),
- **Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdania finansowe” oraz MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach”** - Sprzedaż lub wniesienie aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem oraz późniejsze zmiany (data wejścia w życie zmian została odroczone do momentu zakończenia prac badawczych nad metodą praw własności),
- **Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” i MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów”** - Definicja istotności (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2020 roku lub później),
- **Zmiany do MSR 19 „Świadczenia pracownicze”** - Zmiana, ograniczenie lub rozliczenie planu (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później), **Zmiany do różnych standardów „Poprawki do MSSF (cykl 2015 - 2017)”** - dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 3, MSSF 11, MSR 12 oraz MSR 23) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później),
- **Zmiany odniesień do założeń koncepcyjnych zawartych w MSSF** (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2020 roku lub później).

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

Nadal poza regulacjami zatwierdzonymi przez UE pozostaje rachunkowość zabezpieczeń portfela aktywów i zobowiązań finansowych, których zasady nie zostały zatwierdzone do stosowania w UE.

3.2. STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI

3.2.1. Okres i zakres sprawozdania

Sprawozdanie finansowe Spółki obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia 2018 roku do 31 grudnia 2018 roku i zawiera dane porównawcze:

- Sprawozdanie z sytuacji finansowej - na dzień 31 grudnia 2017 roku;
- Rachunek zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów - za rok zakończony 31 grudnia 2017;
- Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym - za rok zakończony 31 grudnia 2017;
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych - za rok zakończony 31 grudnia 2017.

3.2.2. Kontynuacja działalności

Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia sprawozdania finansowego nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Spółkę.

3.2.3. Ujmowanie przychodów

Przychody ze sprzedaży produktów i usług obejmują sprzedaż produktów wyprodukowanych przez Spółkę, do których ma ona wyłączne prawa licencyjne z tytułu ich wytworzenia lub nabyła licencje na ich wydawanie i dystrybucję oraz świadczone usługi na rzecz innych podmiotów.

Przychody ze sprzedaży produktów i świadczenia usług ujmuje się w momencie, gdy zostały spełnione następujące warunki:

- Spółka przekazała nabywcy znaczące ryzyko i korzyści wynikające z praw własności do produktów lub wykonała usługę,
- Spółka przestaje być trwale zaangażowana w zarządzanie sprzedanymi produktami w stopniu w jakim zazwyczaj funkcję tę realizuje wobec produktów do których ma się prawo własności, ani też nie sprawuje nad nimi efektywnej kontroli,
- kwotę przychodów można ocenić w sposób wiarygodny,
- istnieje prawdopodobieństwo, że Spółka uzyska korzyści ekonomiczne z tytułu transakcji,
- koszty poniesione oraz te, które zostaną poniesione przez Spółkę w związku z transakcją, można wycenić w wiarygodny sposób.

Przychody ujmuje się tylko wtedy, jeżeli uzyskanie przez Spółkę korzyści ekonomicznych związanych z przeprowadzaną transakcją jest prawdopodobne.

Spółka udziela licencji na swoje oprogramowanie (własność intelektualną) dystrybutorom gier.

Licencja przenoszona w ustalonym przedziale czasowym daje dystrybutorom dostęp do własności intelektualnej w formie, w jakiej występuje ona w okresie obowiązywania licencji. Podstawą do rozpoznania przychodu są tantiemy ze sprzedaży licencji na dystrybucję z gier. Przychody te zależą od wielkości sprzedaży zrealizowanej przez dystrybutora w danym momencie przypadającym na okres sprawozdawczy do gracza końcowego. Tym samym przychód ze sprzedaży danego produktu ujmowany w okresie sprzedaży nie wcześniej niż po dostarczeniu materiałów umożliwiających rozpoczęcie faktycznej dystrybucji ukończonej gry, na podstawie raportów sprzedaży do odbiorców końcowych przedstawianych przez dystrybutorów gier.

Przychody ujmowane są w wartości godziwej zapłaty otrzymanej lub należnej, po pomniejszeniu o przewidywane rabaty, zwroty klientów i podobne pomniejszenia, w tym podatek od towarów i usług VAT oraz inne podatki związane ze sprzedażą.

Spółka otrzymuje krótkoterminowe zaliczki od klientów na poczet przyszłej sprzedaży gier produkowanych lub wydawanych przez Spółkę. Od 2018 roku Spółka wykazuje wspomniane zaliczki jako zobowiązania z tytułu umów z klientami i zamierza korzystać z uproszczenia jakie daje MSSF15 w sytuacji gdy okres między momentem otrzymania zaliczki a momentem rzeczywistej dostawy nie przekroczy roku, i w dalszym ciągu nie będzie rozpoznawać elementu finansowania.

Przychody, w transakcjach, w których Spółka występuje jako agent, Spółka rozpoznaje przychody w wysokości marży uzyskiwanej na transakcjach, po pomniejszeniu o koszty opłat uiszczanych na rzecz stron trzecich.

Pozostałe przychody operacyjne

Na pozostałe przychody operacyjne składają się przychody nie związane bezpośrednio z działalnością operacyjną jednostki i są to w szczególności:

- odpisy przedawnionych, umorzonych, nieściągalnych zobowiązań,
- otrzymane odszkodowania, kary i grzywny, nagrody,
- otrzymane darowizny
- dotacje z tyt. dofinansowania delegacji,
- rozliczenia dotacji wg wartości amortyzacji środków trwałych,
- refaktury.

Przychody finansowe

Na przychody finansowe składają się głównie odsetki od lokat wolnych środków na rachunkach bankowych, prowizje i odsetki od udzielonych pożyczek, odsetki z tytułu zwłoki w regulowaniu należności, wielkość rozwiązanych rezerw dotyczących działalności finansowej, przychody ze sprzedaży papierów wartościowych, dodatnie różnice kursowe, różnice kursowe z działalności finansowej (per saldo), przywrócenie utraconej wartości inwestycji, wartość umorzonych kredytów i pożyczek. Odsetki ujmowane są z uwzględnieniem w efektywnej stopy procentowej.

3.2.4. Koszty

Spółka sporządza sprawozdanie z całkowitych dochodów w układzie porównawczym.

3.2.5. Waluty obce

Transakcje przeprowadzane w walucie innej niż waluta funkcjonalna (waluty obce) wykazuje się po kursie waluty obowiązującym na dzień transakcji. Na dzień bilansowy aktywa i zobowiązania pieniężne denominowane w walutach obcych są przeliczane według kursu obowiązującego na ten dzień. Niepieniężne pozycje wyceniane w wartości godziwej i denominowane w walutach obcych wycenia się po kursie obowiązującym w dniu ustalenia wartości godziwej. Pozycje niepieniężne wyceniane są według kosztu historycznego.

Różnice kursowe powstałe na pozycjach pieniężnych ujmuje się w wynik okresu, w którym powstają, z wyjątkiem różnic kursowych wynikających z pozycji pieniężnych należności lub zobowiązań względem jednostki zagranicznej, z którą nie planuje się rozliczeń lub też takie rozliczenia nie są prawdopodobne, stanowiących część inwestycji netto w jednostkę zlokalizowaną za granicą i ujmowanych pierwotnie w pozostałych całkowitych dochodach oraz przenoszone z kapitału na zysk/stratę w momencie zbycia inwestycji netto.

W ramach działalności Spółki różnice kursowe w przeważającej większości związane są z przychodami z realizowanej sprzedaży eksportowej i wynikającymi z niej należnościami handlowymi. Spółka prezentuje różnice kursowe w kosztach lub przychodach finansowych, co pozwala na pełniejszą analizę wyników spółki oraz źródeł i przyczyn powstawania przychodów i kosztów.

3.2.6. Dotacje rządowe

Dotacji nie ujmuje się do chwili uzyskania uzasadnionej pewności, że Spółka spełni konieczne warunki i otrzyma takie dotacje.

Dotacje rządowe ujmuje się w wynik systematycznie, za każdy okres, w którym Spółka ujmuje wydatki jako koszty, których kompensatę ma stanowić dotacja. W szczególności dotacje, których podstawowym warunkiem udzielenia jest zakup, budowa lub inny rodzaj nabycia aktywów trwałych, ujmuje się jako odroczone przychody w sprawozdaniu z sytuacji finansowej i odnosi się na wynik systematycznie w uzasadnionych kwotach przez okres ekonomicznej użyteczności związanych z nimi aktywów.

Dotacje rządowe należne jako kompensata już poniesionych kosztów, strat lub jako forma bezpośredniego wsparcia finansowego dla Spółki bez ponoszenia w przyszłości związanych z tym kosztów ujmuje się w wyniku w okresie, kiedy stają się wymagalne.

3.2.7. Podatek

Podatek dochodowy jednostki obejmuje podatek bieżący do zapłaty oraz podatek odroczony.

Podatek bieżący

Bieżące obciążenie podatkowe jest obliczane na podstawie wyniku podatkowego (podstawy opodatkowania) danego okresu sprawozdawczego. Zysk (strata) podatkowa różni się od księgowego zysku (straty) netto w związku z wyłączeniem przychodów przejściowo niepodlegających opodatkowaniu i kosztów przejściowo niestanowiących kosztów uzyskania przychodów oraz pozycji kosztów i przychodów, które nigdy nie będą podlegały opodatkowaniu. Obciążenia podatkowe są wyliczane w oparciu o stawki podatkowe obowiązujące w danym roku obrotowym.

Podatek odroczony

Podatek odroczony ujmuje się od różnic przejściowych między wartością bilansową składników aktywów i zobowiązań w sprawozdaniu finansowym a odpowiadającą im podstawą opodatkowania stosowaną do obliczania wysokości zysku opodatkowanego. Zobowiązania z tytułu podatku odroczonego ujmuje się zasadniczo dla wszystkich dodatnich różnic przejściowych. Składnik aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego ujmuje się w odniesieniu do wszystkich ujemnych różnic przejściowych do wysokości, do której jest prawdopodobne, że zostanie osiągnięty dochód do opodatkowania, który pozwoli na potrącenie tych różnic przejściowych.

Wartość składników aktywów z tytułu podatku odroczonego podlega analizie na każdy dzień bilansowy, a w przypadku gdy spodziewane przyszłe zyski podatkowe nie będą wystarczające dla realizacji składnika aktywów lub jego części, następuje jego odpis.

Podatek odroczony jest wyliczany przy użyciu stawek podatkowych, które będą obowiązywać w momencie, gdy pozycja aktywów zostanie zrealizowana lub zobowiązanie stanie się wymagalne. Wycena rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego i aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego odzwierciedla skutki podatkowe, które nastąpią odpowiednio do przewidywanego przez Spółkę sposobu realizacji lub rozliczenia na dzień bilansowy wartości bilansowych aktywów i zobowiązań.

Podatek bieżący i odroczony za bieżący okres

Podatek bieżący i odroczony ujmuje się w wynik, z wyjątkiem przypadków dotyczących pozycji ujmowanych w pozostałych całkowitych dochodach lub bezpośrednio w kapitale własnym. W takiej sytuacji podatek bieżący i odroczony ujmuje się również odpowiednio w pozostałych całkowitych dochodach lub w kapitale własnym.

3.2.8. Aktywa niematerialne

Aktywa niematerialne jednostki obejmują nabyte aktywa niematerialne oraz aktywa niematerialne wytworzone we własnym zakresie.

Nabyte aktywa niematerialne

Nabyte aktywa niematerialne o określonym okresie ekonomicznej użyteczności wykazuje się według kosztu pomniejszonego o umorzenie i skumulowaną utratę wartości. Amortyzację ujmuje się liniowo w szacowanym okresie ekonomicznej użyteczności. Oszacowany okres ekonomicznej użyteczności i metoda amortyzacji podlegają weryfikacji na koniec każdego okresu sprawozdawczego, a skutki zmian szacunków rozlicza się prospektywnie. Nabyte aktywa niematerialne o nieokreślonym okresie ekonomicznej użyteczności wykazuje się według kosztu pomniejszonego o skumulowaną utratę wartości.

Licencje są ujmowane według cen nabycia po pomniejszeniu o dotychczas dokonane odpisy amortyzacyjne a także odpisy z tytułu utraty ich wartości. Licencje (aktywa niematerialne o wartości powyżej 1 000 PLN) są amortyzowane według metody liniowej w okresie ich przewidywanego użytkowania (od 2 do 5 lat).

Wytworzone we własnym zakresie aktywa niematerialne - koszty prac badawczych i rozwojowych

Koszty na prace badawcze są ujmowane w wynik w momencie ich poniesienia.

Aktywa niematerialne powstałe na skutek prowadzenia prac rozwojowych, ujmowane są w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jedynie po spełnieniu następujących warunków:

- z technicznego punktu widzenia istnieje możliwość ukończenia składnika aktywów niematerialnych, tak aby nadawał się do sprzedaży lub użytkowania,
- istnieje możliwość udowodnienia zamiaru ukończenia składnika oraz jego użytkowania i sprzedaży,
- składnik będzie zdolny do użytkowania lub sprzedaży,
- znany jest sposób w jaki składnik będzie wytwarzał przyszłe korzyści ekonomiczne,
- zapewnione zostaną środki techniczne oraz finansowe konieczne do ukończenia prac rozwojowych oraz jego użytkowania i sprzedaży,
- istnieje możliwość wiarygodnego ustalenia nakładów poniesionych w czasie prac rozwojowych.

Wartość początkową aktywów niematerialnych wytworzonych we własnym zakresie stanowi suma wydatków poniesionych od dnia, gdy składnik aktywów niematerialnych po raz pierwszy spełnia kryteria ujmowania ich w bilansie (patrz powyżej). W przypadku gdy nie można ująć w bilansie kosztów prac rozwojowych wytworzonych we własnym zakresie, koszty te są ujmowane w wynik okresu, w którym zostały poniesione.

Aktywa niematerialne wytworzone we własnym zakresie po początkowym ujęciu są wykazywane według ceny nabycia pomniejszonej o umorzenia i łączne odpisy na utratę wartości, na takiej samej zasadzie jak nabyte aktywa niematerialne.

Amortyzacja aktywów niematerialnych

Aktywa niematerialne powstałe na skutek prowadzenia prac rozwojowych dzieli się na zakończone i niezakończone prace rozwojowe.

Zakończone prace rozwojowe związane z wytworzeniem oprogramowania dla gier komputerowych podlegają amortyzacji liniowej przez okres 36 miesięcy na podstawie oszacowań Zarządu Spółki co do możliwości czerpania korzyści ekonomicznych ze skapitalizowanych kosztów i możliwości generowania przychodów.

Niezakończone prace rozwojowe, jako nieamortyzowane wartości niematerialne podlegają nie rzadziej niż rocznie testowaniu pod kątem utraty wartości.

Koszty Game Engine (silnika) służącego do produkcji gier komputerowych amortyzowane są przez 36 miesięcy i kapitalizowane w wartości wytwarzanego programowania do gier komputerowych.

Zaprzestanie ujmowania aktywów niematerialnych

Zaprzestaje się ujmowania składnika aktywów niematerialnych po zbyciu lub w przypadku, kiedy jego dalsze użycie lub zbycie nie przyniesie jednostce korzyści ekonomicznych. Zyski lub straty wynikające z usuwania składnika aktywów niematerialnych z bilansu (obliczone jako różnicę między wpływem ze sprzedaży a wartością bilansową tego składnika) ujmuje się w wynik okresu, w którym nastąpiło usunięcie.

3.2.9. Rzeczowe aktywa trwałe

Rzeczowe aktywa trwałe wyceniane są w cenie nabycia bądź koszcie wytworzenia pomniejszonym o ujęte odpisy z tytułu utraty wartości. Amortyzacja dotycząca tych aktywów trwałych rozpoczyna się w momencie rozpoczęcia ich użytkowania, zgodnie z zasadami dotyczącymi pozostałych aktywów trwałych Spółki.

Ujmuje się amortyzację w taki sposób, aby dokonać odpisu kosztu lub wyceny składnika aktywów do wartości rezydualnej przy użyciu metody liniowej. Szacowane okresy użytkowania, wartości rezydualne oraz metody amortyzacji są weryfikowane na koniec każdego okresu sprawozdawczego (z prospektywnym zastosowaniem wszelkich zmian w szacunkach).

Składnik rzeczowych aktywów trwałych usuwa się z bilansu na moment zbycia lub gdy oczekuje się, że nie uzyska się korzyści ekonomicznych z użytkowania składnika aktywów. Wszelkie zyski lub straty wynikające ze zbycia lub wycofania z użytkowania składników rzeczowych aktywów trwałych są ujmowane w wyniku okresu w którym dane składniki aktywów zostały usunięte z bilansu (obliczone jako różnicę między wpływem ze sprzedaży a wartością bilansową tego składnika).

Zgodnie z oszacowaniem Zarządu Spółki przyjęte zostały określone okresy ekonomicznego użytkowania aktywów trwałych:

- Maszyny i urządzenia (od 1 do 5 lat),
- Środki transportu (5 lat),
- Inwestycja w obce środki trwałe (10 lat).

3.2.10. Utrata wartości rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych

Na każdy dzień bilansowy Spółka dokonuje przeglądu wartości bilansowych posiadanego majątku trwałego i aktywów niematerialnych w celu stwierdzenia, czy nie występują przesłanki wskazujące na utratę ich wartości. Jeżeli stwierdzono istnienie takich przesłanek, szacowana jest wartość odzyskiwalna danego składnika aktywów, w celu ustalenia potencjalnego odpisu z tego tytułu.

W przypadku aktywów niematerialnych o nieokreślonym okresie użytkowania oraz jeszcze nieprzyjętych do użytkowania, test utraty wartości przeprowadzany jest corocznie oraz dodatkowo wtedy, gdy występują przesłanki wskazujące na możliwość wystąpienia utraty wartości.

Wartość odzyskiwalna ustalana jest jako wyższa spośród dwóch wartości: wartość godziwa pomniejszona o koszty sprzedaży lub wartość użytkowa. Ta ostatnia wartość odpowiada wartości bieżącej szacunku przyszłych przepływów pieniężnych zdyskontowanych przy użyciu stopy dyskonta przed opodatkowaniem uwzględniającej aktualną rynkową wartość pieniądza w czasie oraz ryzyko specyficzne dla danego składnika aktywów.

Zarząd 11 bit studios S.A. w sposób ciągły, szczególnie na zakończenie roku bilansowego, dokonuje analizy i przeglądu każdego z produktów (gier), nad którymi pracuje Spółka pod względem zaawansowania prac w stosunku do zakładanego harmonogramu, jakości wykonania, jakości rozgrywki (gameplay) i spodziewanego potencjału sprzedażowego.

Jeżeli wartość odzyskiwalna jest niższa od wartości bilansowej składnika aktywów (lub jednostki generującej przepływy pieniężne), wartość bilansową tego składnika lub jednostki pomniejsza się do wartości odzyskiwalnej. Stratę z tytułu utraty wartości ujmuje się niezwłocznie jako koszt okresu, w którym wystąpiła.

3.2.11. Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności

Należności, w tym należności z tytułu dostaw i usług, wycenia się na dzień ich powstania w wartości godziwej, a następnie według zamortyzowanego kosztu przy zastosowaniu efektywnej stopy procentowej z uwzględnieniem odpisów z tytułu oczekiwanej straty kredytowej.

Spółka stosuje uproszczone metody wyceny należności wycenianych według zamortyzowanego kosztu, jeżeli nie powoduje to zniekształcenia informacji zawartych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w szczególności w przypadku, gdy okres do momentu spłaty należności nie jest długi.

Pozostałe należności obejmują w szczególności zaliczki przekazane z tytułu przyszłych zakupów rzeczowych aktywów trwałych oraz wartości niematerialnych.

Należności budżetowe prezentowane są w ramach należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności, z wyjątkiem należności z tytułu podatku dochodowego od osób prawnych, które stanowią w sprawozdaniu z sytuacji finansowej odrębną pozycję.

3.2.12. Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych

Środki pieniężne i ich ekwiwalenty obejmują środki pieniężne w kasie, depozyty bankowe płatne na żądanie, inne krótkoterminowe inwestycje o wysokim stopniu płynności i o pierwotnym terminie wymagalności do trzech miesięcy.

3.2.13. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania

Po początkowym ujęciu wszystkie zobowiązania, z wyjątkiem zobowiązań wycenianych wg wartości godziwej przez wynik finansowy wycenia się, co do zasady, według zamortyzowanego kosztu, stosując metodę efektywnej stopy procentowej. Jednakże w przypadku zobowiązań o terminie wymagalności dłuższym niż 12 miesięcy od dnia kończącego okres sprawozdawczy, analizowane są przesłanki mające wpływ na wartość wyceny takich zobowiązań według zamortyzowanego kosztu (zmiany stopy procentowej, ewentualne dodatkowe przepływy pieniężne i inne). Na podstawie wyników przeprowadzonej analizy zobowiązania wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty wówczas, gdy różnica pomiędzy wartością według zamortyzowanego kosztu i wartością w kwocie wymaganej zapłaty nie wywiera istotnego wpływu na sprawozdanie finansowe. W kwocie zobowiązań wykazane są także zobowiązania, które powstały po dniu bilansowym, ale koszty dotyczyły okresu objętego sprawozdaniem finansowym.

Zobowiązania z tytułu świadczeń dla pracowników z tytułu wynagrodzeń, urlopów wypoczynkowych i zwolnień lekarskich są ujmowane w okresie, w którym dane usługi zostały wykonane w wartości niezdyskontowanych spodziewanych świadczeń jakie mają być wypłacone w zamian za tę pracę.

3.2.14. Rezerwy i zobowiązania warunkowe

Rezerwy tworzone są w przypadku, kiedy na Spółce ciąży istniejący obowiązek, prawny lub zwyczajowo oczekiwany, wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy prawdopodobne jest, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wypływu środków uosabiających korzyści ekonomiczne oraz można dokonać wiarygodnego szacunku kwoty tego zobowiązania.

Za zobowiązania warunkowe Spółka uznaje potencjalny przyszły obowiązek wykonania świadczeń, których istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub braku wystąpienia jednego lub wielu niepewnych przyszłych zdarzeń nieobjętych całkowitą kontrolą Spółki oraz obecny obowiązek, którego nie ujęto w sprawozdaniu finansowym z powodu braku prawdopodobieństwa konieczności wydatkowania środków zawierających w sobie korzyści ekonomiczne w celu wypełnienia tego obowiązku lub w przypadku, gdy kwoty zobowiązania nie można wycenić wystarczająco wiarygodnie. Kwoty zobowiązań warunkowych są ujawnione w notach dodatkowych do niniejszego sprawozdania finansowego.

3.2.15. Leasing operacyjny

Płatności z tytułu leasingu operacyjnego odnosi się na wynik metodą liniową przez okres leasingu, z wyjątkiem przypadków, kiedy inna, systematyczna podstawa rozliczenia jest bardziej reprezentatywna dla wzorca czasowego rządzącego konsumpcją korzyści ekonomicznych wypływających z leasingu danego składnika aktywów.

3.2.16. Kapitał własny

Kapitał zakładowy obejmuje kapitał Spółki - 11 bit studios S.A. unormowany przepisami kodeksu spółek handlowych, odzwierciedlający nominalną wartość akcji pokrytych gotówką. Kapitał zakładowy jest wykazywany według wartości nominalnej (zgodnej ze statutem Spółki oraz wpisem do Krajowego Rejestru Sądowego).

Kapitał zapasowy tworzony jest z podziału zysku i wykorzystywany zgodnie ze statutem Spółki.

Niepodzielony wynik finansowy obejmuje:

- niepodzielone zyski/ niepokryte straty z lat ubiegłych Spółki,
- wynik finansowy roku bieżącego.

3.2.17. Zysk netto i rozwodniony zysk na akcję

Zysk netto na akcję dla każdego okresu jest obliczony poprzez podzielenie zysku netto za dany okres przez średnią ważoną liczbę akcji w danym okresie sprawozdawczym.

Rozwodniony zysk na akcję oblicza się korygując średnią ważoną liczbę akcji zwykłych w taki sposób, jak gdyby nastąpiła zamiana na akcje wszystkich powodujących rozwodnienie potencjalnych akcji zwykłych. Spółka posiada instrumenty powodujące rozwodnienie ilości akcji, w postaci warrantów subskrypcyjnych, dlatego też jest prezentowany zysk rozwodniony.

3.2.18. Zarządzanie kapitałem

Podstawowym celem zarządzania kapitałem (rozumianego, jako kapitał własny w sprawozdaniu z sytuacji finansowej) Spółki 11 bit studios S.A. jest: utrzymanie optymalnej struktury kapitału w długim okresie i zapewnienie dobrego standingu finansowego, który wspieraliby działalność operacyjną Spółki i tym samym zwiększały jej wartość dla akcjonariuszy. Zarząd Spółki stale monitoruje zmieniające się warunki ekonomiczne, w których działa Spółka i wprowadza na bieżąco stosowne zmiany w zarządzaniu kapitałem. W ocenie Spółki na dzień bilansowy jak i w okresach porównawczych wskaźniki zadłużenia w stosunku do kapitałów pozostawały na bezpiecznym poziomie.

3.2.19. Płatność na bazie akcji

Płatności na bazie akcji rozliczane w instrumentach kapitałowych na rzecz pracowników i innych osób świadczących podobne usługi wycenia się w wartości godziwej instrumentów kapitałowych na dzień ich przyznania. Szczegóły dotyczące określania wartości godziwej płatności na bazie akcji rozliczane w instrumentach kapitałowych znajdują się w **Nocie 3.31**.

Wartość godziwą płatności na bazie akcji rozliczanych w instrumentach kapitałowych określoną w dniu ich przyznania odnosi się w koszty metodą liniową w okresie nabywania uprawnień, na podstawie oszacowań Spółki co do instrumentów kapitałowych, do których ostatecznie zostaną nabyte prawa, drugostronnie zwiększając kapitał. Na każdy dzień bilansowy Spółka weryfikuje oszacowania dotyczące liczby instrumentów kapitałowych przewidywanych do przyznania. Ewentualny wpływ weryfikacji pierwotnych oszacowań ujmuje się w rachunku zysków i strat przez pozostały okres przyznania, z odpowiednią korektą kapitału rezerwowego z tytułu płatności w akcjach.

3.2.20. Instrumenty finansowe

Aktywa i zobowiązania finansowe ujmuje się w chwili, gdy Spółka staje się stroną umowy instrumentu finansowego.

Pierwotnie wycenia się je w wartości godziwej. Koszty transakcji przypisywane bezpośrednio do zakupu lub emisji aktywów i zobowiązań finansowych (z wyjątkiem aktywów i zobowiązań finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik) odpowiednio dodaje się do lub odejmuje od wartości godziwej aktywów lub zobowiązań finansowych w chwili

początkowego ujęcia. Koszty transakcji bezpośrednio przypisywane nabyciu aktywów finansowych lub przejściu zobowiązań finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik ujmuje się bezpośrednio w wynik.

3.2.21. Aktywa finansowe

Aktywa finansowe stanowi każdy składnik aktywów mający postać:

- środków pieniężnych,
- instrumentu kapitałowego innej jednostki,
- umownego prawa do otrzymania środków pieniężnych lub innego składnika aktywów finansowych od innej jednostki lub wymiany aktywów finansowych lub zobowiązań finansowych z inną jednostką na potencjalnie korzystnych warunkach,
- kontraktu, który będzie rozliczony lub może być rozliczony przez Spółkę we własnych instrumentach kapitałowych i jest instrumentem niepochodnym, z którego wynika lub może wynikać obowiązek przyjęcia przez Spółkę zmiennej liczby własnych instrumentów kapitałowych lub instrumentem pochodnym, który będzie rozliczony lub może być rozliczony w inny sposób, niż przez wymianę ustalonej kwoty środków pieniężnych lub innego składnika aktywów finansowych na ustaloną liczbę własnych instrumentów kapitałowych Spółki.

Spółka ujmuje jako instrument finansowy każdą umowę, która skutkuje powstaniem składnika aktywów finansowych u jednej ze stron i zobowiązania finansowego lub instrumentu kapitałowego u drugiej ze stron.

Ujęcie początkowe instrumentów finansowych

Aktywa finansowe lub zobowiązania finansowe ujmowane są w bilansie wtedy i tylko wtedy, gdy Spółka staje się związana postanowieniami umowy instrumentu.

W momencie początkowego ujęcia Spółka wycenia składnik aktywów finansowych według wartości godziwej, za wyjątkiem:

- należności z tytułu dostaw i usług, które wycenia się w cenie transakcyjnej zgodnie z MSSF 15,
- składnika aktywów finansowych niekwalifikowanych jako wyceniane według wartości godziwej przez wynik finansowy, dla których wartość godziwą powiększa się lub pomniejsza o koszty transakcji, które mogą być bezpośrednio przypisane do nabycia lub emisji składnika aktywów finansowych.

Klasyfikacja i zasady wyceny aktywów finansowych w terminie późniejszym

Spółka po początkowym ujęciu klasyfikuje każdy składnik aktywów finansowych jako wyceniany w zamortyzowanym koszcie, w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody lub w wartości godziwej przez wynik finansowy na podstawie:

- modelu biznesowego Spółki w zakresie zarządzania aktywami finansowymi

oraz

- charakterystyki wynikających z umowy przepływów pieniężnych dla składnika aktywów finansowych.

Składnik aktywów finansowych zostaje wyceniony w zamortyzowanym koszcie, jeśli spełnione są poniższe warunki:

- składnik aktywów finansowych jest utrzymywany przez Spółkę zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy,
- warunki umowy dotyczącej składnika aktywów finansowych powodują powstawanie w Spółce w określonych terminach przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek od kwoty głównej pozostałej do spłaty.

Składnik aktywów finansowych zostaje wyceniany w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody, jeżeli spełnione są poniższe warunki:

- składnik aktywów finansowych jest utrzymywany przez Spółkę zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest zarówno otrzymywanie przepływów pieniężnych wynikających z umowy, jak i sprzedaż składników aktywów finansowych,
- warunki umowy dotyczącej składnika aktywów finansowych powodują powstawanie w Spółce w określonych terminach przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek od kwoty głównej pozostałej do spłaty.

W pozostałych przypadkach składnik aktywów finansowych zostaje wyceniany w wartości godziwej przez wynik finansowy.

W momencie początkowego ujęcia Spółka może dokonać nieodwołalnego wyboru dla określonych inwestycji w instrumenty kapitałowe, które w przeciwnym razie byłyby wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy, aby ujmować późniejsze zmiany wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody.

Po początkowym ujęciu składnik aktywów finansowych Spółka wycenia w zależności od kategorii:

1. w zamortyzowanym koszcie,
2. w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody,
3. w wartości godziwej przez wynik finansowy.

Przekwalifikowanie

Spółka dokonuje przeklasyfikowania wszystkich aktywów finansowych wtedy i tylko wtedy, gdy zmienia model biznesowy w zakresie zarządzania aktywami finansowymi (na które zmiana ta miała wpływ). Zmiana klasyfikacji ujmowana jest przez Spółkę prospektywnie.

Utrata wartości aktywów finansowych

Spółka ujmuje odpis na oczekiwane straty kredytowe z tytułu składnika aktywów finansowych, który jest wyceniany w zamortyzowanym koszcie lub w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody, do należności leasingowych, składnika aktywów z tytułu umów lub zobowiązania do udzielenia pożyczki oraz umowy gwarancji finansowych.

Na każdy dzień bilansowy Spółka wycenia odpis na oczekiwane straty kredytowe z tytułu instrumentu finansowego w kwocie równej oczekiwany stratom kredytowym w całym okresie życia, jeżeli ryzyko kredytowe związane z danym instrumentem finansowym znacznie wzrosło od momentu początkowego ujęcia.

Jeżeli na dzień sprawozdawczy ryzyko kredytowe związane z instrumentem finansowym nie wzrosło znacząco od momentu początkowego ujęcia, Spółka wycenia odpis na oczekiwane straty kredytowe z tytułu tego instrumentu finansowego w kwocie 12-miesięcznym oczekiwany stratom kredytowym.

Spółka ujmuje w wyniku finansowym, jako zysk lub stratę z tytułu utraty wartości, kwotę oczekiwanych strat kredytowych (lub kwotę rozwiązanej rezerwy), jaka jest wymagana, aby dostosować odpis na oczekiwane straty kredytowe na dzień sprawozdawczy do kwoty, którą należy ująć zgodnie z MSSF 9.

Wycena oczekiwanych strat kredytowych

Spółka wycenia oczekiwane straty kredytowe z tytułu instrumentów finansowych w sposób uwzględniający:

- nieobciążoną i ważoną prawdopodobieństwem kwotę, którą ustala się, oceniając szereg możliwych wyników,
- wartość pieniądza w czasie,
- racjonalne i możliwe, do udokumentowania informacje, które są dostępne bez nadmiernych kosztów lub starań na dzień sprawozdawczy, dotyczące przeszłych zdarzeń, obecnych warunków i prognoz dotyczących przyszłych warunków gospodarczych.

Wycena w wartości godziwej i procedury związane z wyceną

Niektóre aktywa i pasywa wyceniane są w wartości godziwej dla celów sprawozdawczości finansowej. Zarząd ustala odpowiednie techniki wyceny i zasady stosowania danych wsadowych do wyceny wartości godziwej.

Wycena odbywa się na 3 poziomach zależnych od danych wejściowych możliwych do uzyskania:

- poziom 1 - dane wejściowe na tym poziomie są cenami notowanymi (nieskorygowanymi) na aktywnych rynkach za identyczne aktywa lub zobowiązania, do których jednostka ma dostęp w dniu wyceny,
- poziom 2 - dane wejściowe na tym poziomie to dane wejściowe inne niż ceny notowane uwzględnione na poziomie 1, które są obserwowalne w przypadku danego składnika aktywów lub zobowiązania, albo pośrednio, albo bezpośrednio (mogą to być ceny podobnych aktywów lub zobowiązań notowane na rynkach aktywnych lub nieaktywnych, dane wejściowe inne niż ceny notowane, które są obserwowalne w odniesieniu do danego składnika aktywów lub zobowiązania (stopy procentowe, krzywe dochodowości obserwowalne w powszechnie przyjętych przedziałach kwotowań, zakładana zmienność oraz spread kredytowy) lub dane wejściowe potwierdzone przez rynek),
- poziom 3 - dane wejściowe na tym poziomie to nieobserwowalne dane wejściowe dotyczące danego składnika aktywów lub zobowiązania (najlepsze informacje dostępne w danych okolicznościach, które mogą obejmować własne dane jednostki).

W wycenie wartości godziwej aktywów lub zobowiązań wykorzystuje się dane rynkowe obserwowalne w zakresie w jakim jest to możliwe. W przypadku gdy zastosowanie "Poziomu 1" do wyceny nie jest możliwe, angażuje się zewnętrznych wykwalifikowanych rzeczoznawców do przeprowadzenia wyceny. Zarząd ściśle współpracuje z zewnętrznymi rzeczoznawcami w celu ustalenia odpowiednich technik wyceny i danych wsadowych do modelu. Informacje na temat technik wyceny i danych wsadowych wykorzystanych do wyceny wartości godziwej poszczególnych aktywów i pasywów są ujawniane w odpowiednich notach do sprawozdania finansowego.

3.2.22. Zobowiązania finansowe

Zobowiązanie finansowe to każde zobowiązanie, będące:

- wynikającym z umowy obowiązkiem wydania środków pieniężnych lub innego składnika aktywów finansowych innej jednostce lub wymiany aktywów finansowych lub zobowiązań finansowych z inną jednostką na potencjalnie niekorzystnych warunkach,

- kontraktem, który będzie rozliczony lub może być rozliczony we własnych instrumentach kapitałowych jednostki, i jest instrumentem niepochodnym, w zamian za który jednostka jest lub może być obowiązana wydać zmienną liczbę własnych instrumentów kapitałowych lub instrumentem pochodnym, który będzie rozliczony lub może być rozliczony w inny sposób niż przez wymianę ustalonej kwoty środków pieniężnych lub innego składnika aktywów finansowych na ustaloną liczbę własnych instrumentów kapitałowych jednostki. W tym celu prawa poboru, opcje i warranty umożliwiające nabycie ustalonej liczby własnych instrumentów kapitałowych jednostki w zamian za ustaloną kwotę środków pieniężnych w

dowolnej walucie stanowią instrumenty kapitałowe, jeżeli jednostka oferuje prawa poboru, opcje i warranty pro rata wszystkim aktualnym właścicielom tej samej kategorii niepochodnych instrumentów kapitałowych tej jednostki. W tym również celu do własnych instrumentów kapitałowych jednostki.

Wycena początkowa

W momencie początkowego ujęcia Spółka wycenia zobowiązanie finansowe w wartości godziwej. W przypadku zobowiązania finansowego niekwalifikowanego jako wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy, Spółka powiększa lub pomniejsza wycenę o koszty transakcji, które mogą być bezpośrednio przypisane do zobowiązania finansowego.

Klasyfikacja i wycena bilansowa

Spółka klasyfikuje wszystkie zobowiązania finansowe jako wyceniane po początkowym ujęciu w zamortyzowanym koszcie, z wyjątkiem:

- zobowiązań finansowych, w tym instrumentów pochodnych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy,
- zobowiązań finansowych powstałych w wyniku przeniesienia składnika aktywów finansowych - w przypadkach określonych w MSSF 9,
- umów gwarancji finansowych,
- zobowiązań do udzielenia pożyczki oprocentowanej poniżej rynkowej stopy procentowej,
- warunkowej zapłaty ujętej zgodnie z MSSF 3.

Spółka może nieodwołalnie wyznaczyć zobowiązanie finansowe jako wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy w momencie początkowego ujęcia oraz gdy:

- w efekcie takiej wyceny eliminuje to niedopasowanie księgowo,
- Spółka zarządza grupą zobowiązań finansowych bądź aktywów finansowych i zobowiązań finansowych, a wyniki są oceniane w oparciu o wartość godziwą, zgodnie z udokumentowaną strategią zarządzania ryzykiem lub strategią inwestycyjną.

Pozostałe zobowiązania finansowe stanowiące w szczególności zobowiązania handlowe, zobowiązania kredytowe oraz pozostałe zobowiązania wycenia się według zamortyzowanego kosztu z zastosowaniem metody efektywnej stopy procentowej.

Zobowiązania handlowe, kredytowe oraz pozostałe w przypadku wystąpienia mało istotnej różnicy między ich wartością w kwocie wymagającej zapłaty a wartością według zamortyzowanego kosztu wyceniane są w kwocie wymagającej zapłaty.

3.2.23. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych sporządzany jest metodą pośrednią.

3.2.24. Sprawozdawczość segmentowa

Sprawozdawczość dotycząca segmentów sprawozdawczych grupuje segmenty na poziomie części składowych Spółki:

- które angażują się w działalność gospodarczą, z której mogą uzyskiwać przychody i ponosić koszty,
- których wyniki są regularnie przeglądane przez główny organ odpowiedzialny za podejmowanie decyzji operacyjnych w Spółce oraz wykorzystujący te wyniki przy decydowaniu o alokacji zasobów i przy ocenie wyników działalności segmentu oraz
- w przypadku, których dostępne są oddzielne informacje finansowe.

Głównym organem podejmującym decyzje w zakresie alokacji zasobów oraz dokonującym oceny wyników działalności segmentów jest Zarząd 11 bit studios S.A.

Spółka zidentyfikowała segment operacyjny: produkcja i wydawanie gier. Spółka nie dysponuje oddzielnymi informacjami finansowymi dla pionu wydawniczego dlatego nie wyodrębnia osobnego segmentu operacyjnego, a tym samym sprawozdawczego.

3.3. ISTOTNE WARTOŚCI OPARTE NA PROFESJONALNYM OSĄDZIE I SZACUNKACH

Wykorzystując opisane w **Nocie 3.2** Stosowane zasady rachunkowości obowiązujące w Spółce, Zarząd Spółki zobowiązany jest do dokonywania szacunków, osądów i założeń dotyczących kwot wyceny poszczególnych składników aktywów i zobowiązań. Szacunki i związane z nimi założenia opierają się o doświadczenia historyczne i inne czynniki uznawane za istotne. Rzeczywiste wyniki mogą odbiegać od przyjętych wartości szacunkowych.

3.3.1. Profesjonalny osąd w rachunkowości

Poniżej przedstawiono podstawowe osądy, inne niż te związane z szacunkami (**Nota 3.3.2**), dokonane przez Zarząd Spółki w procesie stosowania zasad rachunkowości jednostki i mające największy wpływ na wartości ujęte w sprawozdaniu finansowym.

Określenie waluty funkcjonalnej

Walutą funkcjonalną Spółki jest polski złoty.

Oceny takiej dokonał Zarząd Spółki w oparciu o analizę waluty, w której Jednostka generuje przychody i ponosi koszty. Zgodnie z MSR 21.9. przy ustalaniu swojej waluty funkcjonalnej jednostka bierze pod uwagę następujące czynniki:

- a) walutę:
 - (i) która wywiera główny wpływ na ceny sprzedaży towarów i usług (często jest to waluta, w której wyrażane są i regulowane ceny sprzedaży jej towarów i usług); oraz
 - (ii) kraju, w którym siły konkurencji i obowiązujące przepisy wywierają główny wpływ na ceny sprzedaży jej towarów i usług;
- b) walutę, która wywiera główny wpływ na koszty robocizny i materiałów oraz na pozostałe koszty związane z dostarczaniem towarów lub świadczeniem usług (często jest to waluta, w której koszty te są wyrażane lub regulowane).

W przypadku Spółki przychody ze sprzedaży jej produktów (gier) generowane są w dolarach amerykańskich a w przypadku sprzedaży w Europie - w euro. Patrząc więc wyłączenie na punkt MSR 21.9 a) i. sugerowałoby to, że walutą funkcjonalną Spółki jest dolar amerykański (albo euro). Jednakże, analiza punktu MSR 21.9 a) ii. nie dawałaby już takiej jednoznacznej konkluzji - ceny gier sprzedawanych przez Jednostkę nie są kształtowane przez siły konkurencji i regulacje występujące na terenie Stanów Zjednoczonych lub Europy. Wyrażenie cen sprzedaży w dolarze amerykańskim lub euro wynika z faktu, że rynek gier komputerowych jest rynkiem globalnym, gdzie ceny przyjmują poziom światowy i są ustalane dla globalnego gracza. Oznacza to, że ceny sprzedaży gier Spółki są takie same dla graczy z Europy (w tym Polski), Azji czy też Stanów Zjednoczonych.

Patrząc natomiast na punkt MSR 21.9 b), ponieważ zdecydowana większość kosztów funkcjonowania Spółki, w tym kosztów produkcji gier (głównie wynagrodzenia) ponoszona jest w złotych polskich to punkt ten, gdyby był analizowany indywidualnie wskazuje, że walutą funkcjonalną Spółki jest złoty polski.

Dodatkowo Zarząd Spółki wziął pod uwagę punkt MSR 21.10.

W ustaleniu waluty funkcjonalnej jednostki mogą być również pomocne następujące czynniki:

- a) waluta, w której generowane są środki z działalności finansowej (tj. emisja instrumentów dłużnych i kapitałowych);
- b) waluta, w której utrzymywane są zazwyczaj wpływy z działalności operacyjnej.

Spółka nie posiada żadnych wziętych kredytów, pożyczek ani wyemitowanych obligacji, natomiast wpływy pieniężne z emisji jej akcji były wyrażone w polskich złotych. Jednostka utrzymuje środki pieniężne na rachunkach bankowych zarówno w polskich złotych, dolarach amerykańskich, euro oraz chińskich juanach.

Biorąc pod uwagę powyższe fakty i okoliczności Zarząd Spółki ocenił, że walutą funkcjonalną Spółki jest polski złoty. Walutą sprawozdawczą Spółki jest polski złoty.

Wynagrodzenie zleceniodawcy a wynagrodzenie pośrednika

MSSF 15 wprowadza nowy model oceny czy sprzedający działa, jako zleceniodawca (pryncypał), czy jako pośrednik (agent). Zarząd Spółki w oparciu o analizę umów sprzedażowych dokonał oceny czy sprzedający działa, jako zleceniodawca czy jako pośrednik. Przychody, w transakcjach, w których Spółka występuje, jako pośrednik (agent), Spółka rozpoznaje przychody w wysokości marży uzyskiwanej na transakcjach, po pomniejszeniu o koszty opłat uiszczanych na rzecz stron trzecich.

3.3.2. Niepewność szacunków

Poniżej przedstawiono podstawowe założenia dotyczące przyszłości oraz inne podstawy szacunku niepewności na dzień bilansowy, mogące mieć znaczący wpływ na ryzyko istotnych korekt wartości bilansowej aktywów i zobowiązań w następnym roku obrotowym.

Możliwość odzyskania aktywów niematerialnych wytwarzanych we własnym zakresie

W ciągu roku Zarząd zweryfikował możliwość odzyskania aktywów niematerialnych wytworzonych w zakresie dotyczących zarówno zakończonych jak i niezakończonych prac rozwojowych związanych z produkcją gier komputerowych.

Oceniwszy wyniki szczegółowej analizy Zarząd Spółki jest przekonany, że wartość bilansowa składnika aktywów zostanie w pełni odzyskana.

Okresy amortyzacji wartości niematerialnych

Spółka weryfikuje przewidywane okresy użytkowania ekonomicznego składników pozycji wartości niematerialnych wytworzonych we własnym zakresie na koniec każdego rocznego okresu sprawozdawczego.

W przypadku amortyzacji wartości niematerialnych związanych z tworzeniem i wydawaniem gier Spółka przyjęła, że będzie to okres 12-36 miesięcy. Jest to podyktowane praktyką światową w branży gier komputerowych (cyklem życia gry) oraz doświadczeniami Spółki wynikającymi ze sprzedaży wytworzonych do tej pory tytułów.

W przypadku amortyzacji technologii niezbędnej do produkcji gier komputerowych (silnika) Spółka przyjęła, że będzie to okres 36 miesięcy. Jest to konsekwencja szybkiego postępu technologicznego w branży gier komputerowych co powoduje, że cykliczne (średnio co 36 miesięcy) następuje gruntowna zmiana technologii, na bazie której tworzone są nowe gry.

3.4. PRZYCHODY (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Przychody ze sprzedaży	82 113 506	19 151 517

Przychody Spółki w okresie sprawozdawczym prawie w całości pochodziły ze sprzedaży gier własnych oraz gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów i wydawanych przez Spółkę w ramach usługi 11 bit publishing. Skokowy, przeszło 4-krotny wzrost przychodów Spółki w 2018 roku, w porównaniu z wcześniejszym rokiem to efekt bardzo dobrej sprzedaży gier „Frostpunk” oraz „Moonlighter”, które to tytuły miały swoje premiery w II kwartale 2018 roku (odpowiednio 24 kwietnia i 29 maja). Istotny wpływ na przychody 11 bit studios S.A. miała też sprzedaż gry „This War of Mine”, która w wersji na komputery PC zadebiutowała 14 listopada 2014 roku. Niewielki wpływ na przychody Spółki w 2018 roku miała też sprzedaż tytułów z tzw. back catalogue, czyli produkcji, których premiery miały miejsce kilka lat wcześniej, a które wciąż znajdują nabywców. W tej grupie są m.in. gry z serii „Anomaly” (poszczególne części miały premiery w latach 2011 - 2013) oraz „Beat Cop”. 11 bit studios S.A. było wydawcą tego tytułu. Jego premiera miała miejsce w II kwartale 2017 roku.

Zarówno „Frostpunk” jak i „Moonlighter” (gra hiszpańskiego studia Digital Sun, 11 bit studios S.A. jest wydawcą tego tytułu) spotkały się z bardzo dobrym przyjęciem rynku co skutkowało wysoką sprzedażą w okresie okotopremierowym i wywindowało obie produkcje na pierwsze miejsce rankingu bestsellerów platformy Steam. 11 bit studios S.A. oraz Digital Sun planują dalszy rozwój swoich topowych produkcji poprzez wydawanie dodatków, w tym płatnych, wprowadzanie nowych wersji językowych oraz premiery na kolejne platformy sprzętowe co powinno podtrzymać zainteresowanie tytułami w długim horyzoncie. Pierwsze duże, bezpłatne dodatki do „Frostpunka” zostały udostępnione graczom w czerwcu i wrześniu. Od 19 listopada roku fani mogli pobierać największy z dodatków do „Frostpunka” zaplanowanych przez Spółkę do wydania w 2018 roku, czyli „Endless Mode”. Kolejne bezpłatne rozszerzenie wprowadzające do „Frostpunka” elementy powiązane ze Świątami Bożego Narodzenia zostało udostępnione w drugiej połowie grudnia.

W przypadku „Moonlightera” pierwszy bezpłatny dodatek do gry, „The Binding of Will”, został udostępniony fanom już 2 czerwca, czyli ledwie w pięć dni po premierze gry. W kolejnych miesiącach Digital Sun wypuścił na rynek kilka kolejnych rozszerzeń do „Moonlightera”. Tego typu inicjatywy są bardzo dobrze odbierane przez środowisko graczy i budują pozytywny wizerunek Spółki jako dewelopera i wydawcy. Premierom dodatków i rozszerzeń do gier towarzyszą akcje promocyjno-wyprzedazowe organizowane we współpracy z największymi platformami sprzedającymi gry w postaci cyfrowej co ma liniowe przełożenia na wolumeny sprzedaży i w konsekwencji na wyniki 11 bit studios S.A.

Podobny model monetyzacji (ciągły rozwój i rozbudowa gry o dodatkowe treści) Spółka od lat realizuje z powodzeniem w przypadku „This War of Mine”, która to produkcja, mimo że od jej premiery minęło już przeszło cztery lata, wciąż ma istotny udział w przychodach i zyskach 11 bit studios S.A. 14 listopada 2018 roku swoją premierę miał drugi z płatnych epizodów z serii „TWoM: Stories - The Last Broadcast”. 27 listopada 2018 kultowa gra Spółki trafiła z kolei na platformę Nintendo Switch. W 2019 roku Spółka planuje premierę trzeciego z płatnych epizodów z serii „TWoM: Stories”.

3.4.1. Przychody w podziale na kategorie - regiony geograficzne

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 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Polska	2 875 258	568 034	40 668 310	16 150 099
Unia Europejska	7 408 148	2 955 768	648 585	1 023 594
USA	67 784 368	14 243 255	0	0
Japonia	3 444 566	0		
Chiny	229 253	1 163 980	0	0
Pozostałe	371 913	220 481	0	0
Razem	82 113 506	19 151 517	41 316 895	17 173 693

3.4.2. Przychody w podziale na kategorie - kanały dystrybucji

W przychodach Spółki z tytułu sprzedaży gier komputerowych w wysokości 82 113 506 PLN (w 2017: 19 151 517 PLN) uwzględniono przychody w wysokości 74 956 156 PLN (w 2017: 16 806 827 PLN) z tytułu sprzedaży produktów Spółki za pośrednictwem: Steam (Valve Corporation), Nintendo Co Ltd., Microsoft Corporation, Google, Apple i Humble Bundle - wiodących światowych platform dystrybucji elektronicznej oraz przychody od Green Man, oraz Koch Media, które to podmioty również zajmują się sprzedażą produktów Spółki.

3.5. POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE (PLN)

3.5.1. Pozostałe przychody operacyjne

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Dotacje - otrzymane	639 946	175 643
Nagrody - otrzymane	0	60 404
Odpisy aktualizujące - rozwiązanie odpisów aktualizujących należności	0	62 035
Inne przychody operacyjne - podlegające refakturze do spółki zależnej Games Republic	0	1 344
Inne przychody operacyjne	31 359	14 344
Razem	671 305	313 770

Wzrost o ponad 113,9 proc., do 671 305 PLN (w porównaniu do 313 770 PLN w 2017 roku) pozostałych przychodów operacyjnych to pochodna dotacji, które otrzymała Spółka w 2018 roku na prowadzone projekty rozwojowe, w tym tworzenie nowych gier. Ich łączna wartość wyniosła 639 946 PLN wobec 175 643 PLN rok wcześniej.

3.5.2. Pozostałe koszty operacyjne

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Koszty spisanych nakładów na niezakończone prace rozwojowe	17 121	445 431
Darowizny przekazane	650 395	485 823
Pozostałe koszty rodzajowe	663 845	755 968
Razem	1 331 361	1 687 222

W 2018 roku główną pozycję pozostałych kosztów operacyjnych stanowiły pozostałe koszty rodzajowe (koszty delegacji, wyjazdów służbowych, reklamy i ubezpieczeń). Wyniosły 663 845 PLN wobec 755 968 PLN w 2017 roku. Spadek w tej pozycji wynikał z mniejszej aktywności Spółki (w porównaniu z całym 2017 rokiem) jeśli chodzi o uczestnictwo w targach i imprezach branżowych. W 2018 roku istotną pozycją pozostałych kosztów operacyjnych były też darowizna na rzecz fundacji War Child, która pomaga dziecięcym ofiarom wojen, w kwocie 650 395 PLN (485 823 PLN w 2017 roku). Niewielką część pozostałych kosztów operacyjnych stanowiły też odpisy na zamknięte projekty. W 2017 roku analogiczne odpisy były istotnie większe. Sięgnęły aż 445 431 PLN co było konsekwencją decyzji o zamknięciu jednego z projektów wydawniczych.

3.5.3. (Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych

	Okres zakończony 31.12.2018
Koszty spisanych nierozliczonych pozycji z lat ubiegłych	(156 034)
Odpisy aktualizujące - rozwiązanie	101 840
Razem	(54 194)

3.6. AMORTYZACJA (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Koszty amortyzacji poniesione w ciągu roku:		
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych	384 359	357 115
Amortyzacja aktywów niematerialnych	4 180 154	1 389 236
Razem	4 564 513	1 746 351
Alokacja na koszty projektów	(71 510)	(32 462)
Razem	4 493 003	1 713 889

3.7. USŁUGI OBCE (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Usługi obce	(16 512 347)	(5 856 106)

Wzrost kosztów usług obcych w 2018 roku, w porównaniu z 2017 rokiem, był pochodną bardzo dobrej sprzedaży gry „Moonlighter” (tytuł z wydawnictwa 11 bit publishing, trafił do sprzedaży 29 maja 2018 roku) i związanych z tym taniem, które Spółka wypłacała deweloperowi tej gry (hiszpańskie studio Digital Sun). W 2018 roku łączna wartość wypłaconych tantiem na rzecz Digital Sun i w niewielkiej części na rzecz studia Pixel Crow, które stworzyło grę „Beat Cop” (11 bit

studios S.A. również było wydawcą tej gry, która zadebiutowała wiosną 2017 roku) wyniosła 10 196 581 PLN. W 2017 roku Spółkę wyplaciła 919 961 PLN tantiem.

3.8. WYNAGRODZENIA I ŚWIADCZENIA PRACOWNICZE (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(12 965 744)	(2 172 657)

Wyższe wydatki na wynagrodzenia w 2018 roku, w porównaniu z 2017 rokiem, był pochodną wzrostu liczby zatrudnionych w 11 bit studios S.A. osób. W I połowie 2018 roku Spółka zmieniła też formę zatrudnienia większości pracowników na pełny etat co przełożyło się na wzrost płaconych składek na ubezpieczenie społeczne. W 2018 roku 11 bit studios S.A., z uwagi na rosnącą konkurencję na rynku pracy, zdecydowało się też zwiększyć średnie wynagrodzenia pracowników, które przez kilka wcześniejszych lat nie ulegały większym zmianom. Pozycja wynagrodzenia i świadczenia pracownicze obejmowała też premie roczne dla pracowników, których wysokość uzależniona jest od zysków wypracowywanych przez Spółkę. Premie wypłacone w 2018 roku, z uwagi na rekordowe w historii Spółki zyski, były istotnie większe niż rok wcześniej. Pozycja wynagrodzenia i świadczenia pracownicze zawierała też niegotówkowe rezerwy tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. W wynikach za 2018 rok wspomniane rezerwy miały wartość blisko 6,2 mln PLN.

3.9. PRZYCHODY FINANSOWE (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Przychody odsetkowe:		
Lokaty bankowe	392 637	122 171
Przychody finansowe:		
Przychody z tyt. akt. wyceny aktywów finansowych	40 748	53 534
Wynik netto z tytułu różnic kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	28 752	0
b) Pożyczki i należności	820 184	0
c) Zobowiązania	69 058	0
Razem	1 351 379	175 705

Skokowy (aż 669,1 proc. rok do roku) wzrost przychodów finansowych 11 bit studios S.A. w 2018 roku (1 351 379 PLN na dzień 31.12.2018), w porównaniu z 2017 rokiem (175 705 PLN na dzień 31.12.2017) wynikał z powiększenia zasobów gotówkowych Spółki (dzięki bardzo dobrej sprzedaży w 2018 roku gier: „Frostpunk”, „Moonlighter” i „This War of Mine”). Nadwyżki gotówkowe trafiały na lokaty bankowe, które w 2018 roku przyniosły 392 637 PLN przychodów odsetkowych wobec 122 171 PLN rok wcześniej. Spółka nabywała też instrumenty finansowe o bezpiecznym profilu. Aktualizacja ich wyceny na koniec 2018 roku przyniosła Spółce 40 748 PLN przychodów finansowych wobec 53 534 PLN w 2017 roku.

Istotną pozycją przychodów finansowych 11 bit studios S.A. w 2018 roku były też przychody (917 994 PLN) z tytułu przeszacowania wartości posiadanych aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski. Był pochodną korzystnych dla Spółki zmian na międzynarodowych rynkach walutowych. W 2018 roku polski złoty tracił do amerykańskiego dolara i euro. W 2017 roku sytuacja była odwrotna co skutkowało tym, że Spółka nie wykazała wówczas żadnych przychodów z tego źródła. Wykazała natomiast istotne koszty finansowe co opisano w **Nocie 3.10.** poniżej.

3.10. KOSZTY FINANSOWE (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Pozostałe koszty odsetkowe:		
a) Odsetki od należności budżetowych	2 141	601
b) Inne	1	8
Wynik netto na różnicach kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	0	3 156 085
b) Pożyczki i należności	0	257 159
c) Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	0	(8 169)
Koszty z tytułu aktualizacji wyceny aktywów finansowych	192 203	0
Razem	194 345	3 405 684

Oslabienie złotego w stosunku do walut obcych, szczególnie wyraźne w I półroczu 2018 roku sprawiło, że w 2018 roku 11 bit studios S.A., inaczej niż rok wcześniej, nie wykazało żadnych kosztów finansowych z tytułu przeszacowania wartości posiadanych aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski. Głównym kosztem finansowym, który obciążył wyniki Spółki w 2018 roku, nie występującym rok wcześniej, były koszty (192 203 PLN) związane z aktualizacją wyceny instrumentu IRS (Interest Rate Swap). Instrument zabezpiecza Spółkę przed ryzykiem zmiany stóp procentowych w związku z kredytem inwestycyjnym, który Spółka zaciągnęła w PKO BP S.A. na zakup nowego biura. O szczegółach umowy kredytowej 11 bit studios S.A. informowało komunikatem bieżącym nr. 29/2018 z 19 grudnia 2018 roku.

W 2017 roku Spółka poniosła aż 3 405 684 PLN kosztów finansowych, które to koszty w głównej mierze były pochodną zmian na międzynarodowych rynkach walutowych, na które Spółka nie miała wpływu. Umocnienie złotego wobec euro i dolara amerykańskiego miało wówczas negatywny wpływ na wartości posiadanych aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski.

3.11. PODATEK DOCHODOWY DOTYCZĄCY DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ (PLN)

3.11.1. Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Bieżący podatek dochodowy:		
Dotyczący roku bieżącego	10 623 919	379 682
Odroczony podatek dochodowy:		
Dotyczący roku bieżącego	(68 040)	592 935
Koszt podatkowy ujęty w roku bieżącym z działalności kontynuowanej	10 555 879	972 617

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 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Zysk przed opodatkowaniem z działalności kontynuowanej	48 105 776	4 389 957
Koszt podatku dochodowego wg stawki 19% (2017: 19%)	9 140 098	834 092
Efekt podatkowy przychodów niebędących przychodami według przepisów podatkowych	(19 350)	(11 787)
Efekt podatkowy przychodów będących przychodami według przepisów podatkowych	(10 649)	168 506
Efekt podatkowy kosztów niestanowiących kosztów uzyskania przychodów (NKUP) według przepisów podatkowych	1 928 213	(846 475)
Efekt podatkowy kosztów stanowiących kosztów uzyskania przychodów według przepisów podatkowych	(414 393)	235 346
Razem	10 623 919	379 682

Stawka podatkowa zastosowana w powyższym uzgodnieniu na lata 2018 i 2017 wynosi 19 proc. i stanowi ona podatek dochodowy od osób prawnych zgodnie z przepisami podatkowymi w Polsce.

3.11.2. Bieżące należności i zobowiązania podatkowe

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Należny zwrot podatku	(2 014 760)	550 974
Podatek dochodowy do zapłaty	169 630	(223 851)
Razem	(1 845 130)	327 123

3.11.3. Saldo podatku odroczonego

Poniżej znajduje się analiza aktywów z tytułu odroczonego podatku/(zobowiązania) w sprawozdaniu z sytuacji finansowej:

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	178 853	101 079
Zobowiązania z tytułu podatku odroczonego	(20 820)	(11 086)
Razem	158 033	89 993

Okres zakończony 31.12.2018 roku:

	Stan na początek okresu	Ujęte w wynik	Ujęte w pozostałych całkowitych dochodach	Stan na koniec okresu
Aktywa/ (rezerwy) z tytułu podatku odroczonego:				
Rozliczenia międzyokresowe bierne	55 193	43 136	0	98 329
Koszty rozliczane w następnym okresie	45 886	34 638		80 524
Niezrealizowane - naliczone odsetki od inwestycji	(11 086)	(9 734)	0	(20 820)
Razem aktywa (rezerwy) z tytułu podatku odroczonego	89 993	68 040	0	158 033

Okres zakończony 31.12.2017 roku:

	Stan na początek okresu	Ujęte w wynik	Ujęte w pozostałych całkowitych dochodach	Stan na koniec okresu
Aktywa/ (rezerwy) z tytułu podatku odroczonego:				
Rozliczenia międzyokresowe bierne	109 183	(53 990)	0	55 193
Koszty rozliczane w następnym okresie	64 319	(18 433)	0	45 886
Plany motywacyjne	119 248	(119 248)	0	0
Odpisy aktualizujące aktywa reklasyfikowane jako przeznaczone do sprzedaży	573 862	(573 862)	0	0
Niezrealizowane - naliczone odsetki od inwestycji	0	(11 086)	0	(11 086)
Niezrealizowane różnice kursowe	(183 684)	183 684	0	0
Razem aktywa (rezerwy) z tytułu podatku odroczonego	682 928	(592 935)	0	89 993

3.12. ZYSK NA AKCJĘ (PLN)

3.12.1. Podstawowy zysk na akcję

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Podstawowy zysk na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	16,42	1,52
Podstawowy zysk na akcję ogółem	16,42	1,52
Zysk rozdzielony na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	15,53	1,47
Zysk rozdzielony na akcję ogółem	15,53	1,47

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

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	37 549 897	3 417 340
Zysk wykorzystany do obliczenia podstawowego zysku przypadającego na akcję ogółem	37 549 897	3 417 340
Zysk wykorzystany do wyliczenia podstawowego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	37 549 897	3 417 340

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku na akcję (w szt.)	2 287 199	2 254 214

3.12.2. Rozdzielony zysk na akcję

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	37 549 897	3 417 340
Zysk wykorzystany do obliczenia rozdzielonego zysku przypadającego na akcję ogółem	37 549 897	3 417 340
Zysk wykorzystany do wyliczenia rozdzielonego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	37 549 897	3 417 340

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 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję	2 287 199	2 254 214
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	2 327 940

3.13. RZECZOWE AKTYWA TRWALE (PLN)

Wartość bilansowa:

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Inwestycje w obcym środku trwałym	316 654	300 264
Budynki i budowle	18 102 269	0
Maszyny i urządzenia	71 336	149 971
Środki transportu	226 800	338 541
Pozostałe środki trwałe	17 005	25 556
Razem	18 734 064	814 332

Wartość brutto:

	Inwestycje w obcym środku trwałym	Budynki i budowle	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2018 roku	326 849	0	576 200	558 705	262 161	1 723 915
Nabycia	56 434	18 102 269	145 387	0	0	18 304 091
Zmniejszenia	0	0	3 007	0	0	3 007
Stan na 31 grudnia 2018 roku	383 283	18 102 269	718 580	558 705	262 161	20 024 999

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Inwestycje w obcym środku trwałym	Budynki i budowle	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2018 roku	26 585	0	426 229	220 164	236 605	909 583
Koszty amortyzacji	40 044	0	224 023	111 741	8 551	384 359
Zmniejszenia	0	0	3 007	0	0	3 007
Stan na 31 grudnia 2018 roku	66 629	0	647 245	331 905	245 156	1 290 935

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2017 roku.

Wartość brutto:

	Inwestycje w obcym środku trwałym	Budynki i budowle	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2017 roku	0	0	346 103	558 705	202 552	1 332 007
Nabycia	102 202	0	230 097	0	59 609	391 908
Zmniejszenia	0	0	0	0	0	0
Stan na 31 grudnia 2017 roku	326 849	0	576 200	558 705	262 161	1 723 915

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Inwestycje w obcym środku trwałym	Budynki i budowle	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2017 roku	0	0	252 448	108 423	191 597	552 467
Koszty amortyzacji	26 585	0	173 781	111 741	45 009	357 115
Zmniejszenia	0	0	0	0	0	0
Stan na 31 grudnia 2017 roku	26 585	0	426 229	220 164	236 605	909 583

3.14. 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 31 grudnia 2018 roku składają się prace skapitalizowane w ramach czwartego etapu prac, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 28 miesięcy.

Na zakończoną produkcję gier komputerowych według stanu na dzień 31 grudnia 2018 roku składają się gry, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 22 miesięcy.

Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 31 grudnia 2018 roku obejmowały głównie nakłady na gry komputerowe (w tym „Projekt 8”) i nakłady na prace rozwojowe Game Engine (piąty etap).

Analiza potencjalnej utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych:

Spółka na każdy dzień bilansowy dokonuje analizy pod kątem utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych. W wyniku przeprowadzonej analizy w roku zakończonym 31 grudnia 2018 spisano w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych nakłady na zaniechane prace w kwocie 17 121 PLN. W analogicznym okresie roku poprzedniego Spółka spisała niezakończone prace rozwojowe (nakłady na projekt gry, której produkcji zaniechano zgodnie z uchwałą Zarządu) na kwotę 445 431 PLN.

Wartość bilansowa:

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	1 399 543	0
Zakończone prace rozwojowe (Gry)	10 624 149	1 471 052
Niezakończone prace rozwojowe	5 112 644	11 457 660
Licencje	1 675	138 786
Razem	17 138 011	13 067 498

Wartość brutto:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2018 roku	918 342	11 677 125	485 631	11 457 660	24 538 758
Zwiększenia	0	0	19 920	8 247 868	8 267 788
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	1 799 360	12 776 403	0	(14 575 763)	0
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Spisanie zaniechanych prac	0	0	0	(17 121)	(17 121)
Stan na 31 grudnia 2018 roku	2 717 702	24 453 528	505 551	5 112 644	32 789 425

Skumulowane umorzenie i utrata wartości:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2018 roku	918 342	10 206 073	346 846	0	11 471 260
Koszty amortyzacji	399 818	3 623 306	157 030	0	4 180 154
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Stan na 31 grudnia 2018 roku	1 318 159	13 829 380	503 875	0	15 651 414

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2017 roku.

Wartość brutto:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2017 roku	918 342	10 233 021	274 522	6 577 350	18 003 234
Zwiększenia	0	0	75 271	6 905 684	6 980 955
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	0	1 444 104	135 838	(1 579 943)	0
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Spisanie zaniechanych prac	0	0	0	(445 431)	(445 431)
Stan na 31 grudnia 2017 roku	918 342	11 677 125	485 631	11 457 660	24 538 758

Skumulowane umorzenie i utrata wartości:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2017 roku	823 351	9 062 160	196 513	0	10 082 024
Koszty amortyzacji	94 991	1 143 913	150 333	0	1 389 236
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Stan na 31 grudnia 2017 roku	918 342	10 206 073	346 846	0	11 471 260

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

3.15. NALEŻNOŚCI Z TYTUŁU DOSTAW I USŁUG I POZOSTAŁE NALEŻNOŚCI (PLN)

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności, w tym:	14 609 432	2 837 706
Z tytułu podatków, dotacji, ceł i ubezpieczeń społecznych	4 705 311	110 800
Inne	59 882	106 257
Odpis aktualizujący należności handlowe	0	(158 638)
Odpis z tytułu oczekiwanej straty kredytowej	(56 807)	0
Razem	14 552 625	2 679 070

Wzrost należności z tytułu podatków, ceł i ubezpieczeń społecznych w 2018 roku, w porównaniu z 2017 rokiem, był konsekwencją transakcji nabycia (za 18 000 000 PLN plus podatek VAT w wysokości 4 140 000 PLN) przez Spółkę (19 grudnia 2018 roku) nieruchomości z przeznaczeniem na nowe biuro. Do dnia publikacji sprawozdania Spółka nie otrzymała jeszcze zwrotu podatku VAT zapłaconego w związku ze wspomnianą transakcją.

Zmiana stanu odpisu z tytułu oczekiwanej straty kredytowej

	2018 rok
1 stycznia 2018 roku	158 638
Odwroćenie	(101 831)
31 grudnia 2018 roku	56 807

Spadek wartości odpisu z tytułu oczekiwanej straty kredytowej na koniec 2018 roku wobec końca 2017 roku wynikał z definitywnego umorzenia należności handlowych od kilku partnerów biznesowych. Na kwotę straty na koniec 2018 roku składa się należność (kaucja za najem biura przy ul. Modlińskiej 6 w Warszawie) dochodzona na drodze sądowej.

3.15.1. Należności z tytułu dostaw i usług

Średni termin spłaty należności z tytułu sprzedaży towarów i usług wynosi 14 dni. Spółka utworzyła odpisy aktualizujące w pełni pokrywające należności przeterminowane o ponad 90 dni, ponieważ z doświadczeń historycznych wynika, że takie należności są w zasadzie nieściągalne.

Wykazane salda należności na 31 grudnia 2018 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 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Valve Corporation	4 302 492	920 645
Apple Inc	94 586	378 803
Nintendo Co Ltd.	2 655 414	0
Yiwan (Shanghai) Network Technology Co., Ltd.	32 696	133 913
WILDFRAME MEDIA S.L.	0	229 399

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 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
60-90 dni	3 435	24 716
91-120 dni	35 416	0
121-360 dni	32 327	0
powyżej 360 dni	9 200	6 317
Razem	80 378	31 033

Zmiany stanu odpisów aktualizujących należności:

	2017 rok
1 stycznia 2017 roku	220 673
Rozwiązanie odpisów aktualizujących	(62 034)
31 grudnia 2017 roku	158 638

W kwocie odpisu na należności wątpliwe uwzględniono należności z tytułu dostaw i usług, które utraciły wartość, na 31 grudnia 2017: 158 638 PLN). Przy tworzeniu odpisów uwzględniono wyniki dotychczasowych działań windykacyjnych, sytuację prawno-finansową dłużników oraz poziom ewentualnych kosztów związanych z prodedurą odzyskania długu. Spółka nie ma żadnego zabezpieczenia na powyższe kwoty.

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

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
60-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	0
powyżej 360 dni	56 807	158 638
Razem	56 807	158 638

3.16. AKTYWA FINANSOWE DŁUGOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO	5 094 282	3 053 534
Razem	5 094 282	3 053 534

3.17. AKTYWA FINANSOWE KRÓTKOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy	27 000 000	0
Razem	27 000 000	0

3.18. POZOSTAŁE AKTYWA KRÓTKOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Ubezpieczenia	25 692	25 368
Domeny, licencje, prenumerata	122 727	14 412
Koszty następnego okresu	146 213	250 819
Gwarancje	2 860	0
Pozostałe	0	3 000
Razem	297 492	293 599

3.19. POZOSTAŁE AKTYWA (PLN)

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Kaucje - długoterminowe	171 729	145 116
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	20 774	3 220
Razem	192 503	148 336

Główną pozycję pozostałych aktywów stanowiła kaucja gwarancyjna na rzecz Mazovia Capital Sp. z o.o. z tytułu wynajmu biura - siedziby Spółki przy ul. Brechta 7 w Warszawie.

3.20. ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY (PLN)

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Środki pieniężne w banku i w kasie	16 250 681	13 076 622
Lokaty bankowe	0	12 099 710
Obligacje PKO BP Banku Hipotecznego	8 000 000	3 000 000
Razem	24 250 681	28 176 332

Według stanu na 31 grudnia 2018 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie oraz lokat bankowych prezentowała się następująco:

- 15 741 025 PLN,
- 1 210 231 USD (równowartość 4 550 443 PLN),
- 916 822 EUR (równowartość 3 942 335 PLN),
- 30 793 CNY (równowartość 16 878 PLN).

Według stanu na 31 grudnia 2017 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie oraz lokat bankowych prezentowała się następująco:

- 17 861 588 PLN,
- 2 638 428 USD (równowartość 9 185 158 PLN),
- 252 297 EUR (równowartość 1 052 307 PLN),
- 144 472 CNY (równowartość 77 278 PLN).

Obligacje PKO Banku Hipotecznego są traktowane jako instrumenty do zarządzania bieżącą płynnością finansową Spółki i nie mają charakteru inwestycyjnego.

3.21. KAPITAŁ PODSTAWOWY (PLN)

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Kapitał podstawowy	228 720	228 720
Razem	228 720	228 720

Kapitał podstawowy Spółki na dzień 31 grudnia 2018 roku składał się z 2 287 199 akcji zwykłych mających pełne pokrycie w kapitale w wysokości 228 719,90 PLN.

3.21.1. Akcje zwykłe mające pełne pokrycie w kapitale

	Liczba akcji	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ze sprzedaży akcji
Stan na 31 grudnia 2017 roku	2 287 199	228 720	4 870 274
Zwiększenia / zmniejszenia	0	0	0
Stan na 31 grudnia 2018 roku	2 287 199	228 720	4 870 274

W pełni pokryte akcje zwykłe, o wartości nominalnej 0,10 PLN, są równoważne pojedynczemu głosowi na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy i posiadają prawo do dywidendy.

3.21.2. Zyski zatrzymane

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Zyski zatrzymane	37 341 812	3 209 255

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Stan na początku okresu sprawozdawczego	3 209 255	11 673 160
Zysk netto przypadający Akcjonariuszom Spółki	37 549 897	3 417 340
Przeniesienie na kapitał zapasowy	(3 417 340)	(11 881 245)
Stan na koniec okresu sprawozdawczego	37 341 812	3 209 255

3.22. INFORMACJE O WYPŁACONEJ LUB ZADEKLAROWANEJ DYWIDENDZIE

W ciągu roku 2018 i 2017 Spółka nie wypłaciła dywidendy.

Uchwałą Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy 11 bit studios S.A. (uchwała nr. 07/05/2018) z dnia 24 maja 2018 roku zysk netto za 2017 rok w wysokości 3 417 340 PLN został w całości przeznaczony na kapitał zapasowy.

Zgodnie z art. Art. 396 §1 Kodeksu Spółek Handlowych, któremu podlega Spółka na pokrycie straty należy utworzyć kapitał zapasowy, do którego przelewa się co najmniej 8 proc. zysku za dany rok obrotowy, dopóki kapitał ten nie osiągnie co najmniej jednej trzeciej kapitału akcyjnego. Ta część kapitału zapasowego (zysków zatrzymanych) nie jest dostępna do dystrybucji na rzecz Akcjonariuszy i na dzień 31 grudnia 2018 roku wynosi 76 240 PLN (2017: 76 240 PLN).

3.23. REKOMENDACJA PODZIAŁU ZYSKU ZA 2018 ROK

Do dnia publikacji Sprawozdania Finansowego za 2018 roku Zarząd 11 bit studios S.A. nie podjął uchwały w sprawie rekomendacji podziału zysku za 2018 rok.

3.24. ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU UMÓW Z KLIENTAMI

Na kwotę zobowiązań z tytułu umów z klientami na dzień 31 grudnia 2018 roku składała się zaliczka (557 145 PLN) otrzymana przez Spółkę od jednego z partnerów na poczet przyszłej sprzedaży jednego z produktów (gier) Spółki.

3.25. 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 użytkownika wieczystego Nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew na rzecz PKO BP wierzytelności pieniężnej z umowy ubezpieczenia Nieruchomości. Na dzień 31 grudnia 2018 roku część długoterminowa kredytu miała wartość 11 340 000 PLN a krótkoterminowa 1 452 203 PLN.

3.26. ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU DOSTAW I USŁUG ORAZ POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA (PLN)

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	187 089	551 919
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	776 173	98 851
Rozliczenia międzyokresowe bierne	4 154 023	546 284
Rozrachunki z pracownikami	5 236	799
Razem	5 122 519	1 197 853

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.

3.27. ROZLICZENIA MIĘDZYOKRESOWE BIERNE Z TYTUŁU PREMII DLA PRACOWNIKÓW I POZOSTAŁE (PLN)

	Rezerwy na premię dla członków zarządu i pracowników	Rezerwy na wynagrodzenia	Pozostałe	Razem
Stan na dzień 1 stycznia 2018	100 000	159 106	287 178	546 284
Zwiększenia:	2 037 071	1 114 765	11 218 319	14 370 155
utworzenie	2 037 071	1 114 765	11 218 319	14 370 155
Zmniejszenie:	1 895 558	1 108 030	7 758 828	10 762 416
wykorzystanie	1 895 558	1 108 030	7 758 828	10762416
rozwiązanie	0	0	0	0
Stan na dzień 31 grudnia 2018	241 513	165 841	3 746 669	4 154 023

Na pozycję pozostałe składają się, w zdecydowanej większości, tantiemy ze sprzedaży gier należne producentom gier, dla których 11 bit studios S.A. świadczy usługi wydawnicze.

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2017 roku:

	Rezerwy na premię dla członków zarządu i pracowników	Rezerwy na wynagrodzenia	Pozostałe	Razem
Stan na dzień 1 stycznia 2017	762 703	51 270	68 753	882 726
Zwiększenia:	655 853	212 179	674 289	1 542 321
utworzenie	655 853	212 179	674 289	1 542 321
Zmniejszenie:	1 318 556	104 344	455 863	1 878 763
wykorzystanie	824 504	104 344	417 771	1 346 619
rozwiązanie	509 958	0	22 187	532 145
reklasyfikacja pomiędzy pozycjami	(15 906)	0	15 906	0
Stan na dzień 31 grudnia 2017	100 000	159 106	287 178	546 284

3.28. PROGRAMY ŚWIADCZEŃ EMERYTALNYCH

Pracownicy Spółki są objęci państwowym programem świadczeń emerytalnych realizowanym przez rząd w Polsce za pośrednictwem Zakładu Ubezpieczeń Społecznych (ZUS). Jednostka ma obowiązek przekazywania określonego procentu kosztów płac na fundusz emerytalny celem pokrycia kosztów tych świadczeń. Jedynym zobowiązaniem Spółki w odniesieniu do programu świadczeń emerytalnych jest obowiązek odprowadzania określonych składek.

3.29. INSTRUMENTY FINANSOWE (PLN)

Spółka dokonał analizy klas instrumentów finansowych. Na jej podstawie stwierdzono, że wartość bilansowa instrumentów nie odbiega od ich wartości godziwej zarówno na dzień 31 grudnia 2018 roku jak i 31 grudnia 2017 roku.

3.29.1. Aktywa i Zobowiązania finansowe

Aktywa finansowe:

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - środki pieniężne	24 250 681	28 176 332
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy - jednostki uczestnictwa w TFI	5 094 282	3 053 534
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	27 000 000	0
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	14 552 625	2 679 070
Razem	70 897 588	33 908 936

Zobowiązania finansowe:

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	5 122 519	1 197 853
Razem	5 122 519	1 197 853

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

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Bieżące	5 116 894	1 181 574
0 - 60 dni	5 625	
61-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	0
powyżej 360 dni	0	16 279
Razem	5 122 519	1 197 853

3.29.2. Cele zarządzania ryzykiem finansowym

Zarząd Spółki koordynuje dostęp do krajowych i zagranicznych rynków finansowych, monitoruje i zarządza ryzykiem finansowym związanym z działalnością Spółki za pomocą wewnętrznych raportów dotyczących ryzyka, zawierających analizę zaangażowania w podziale na stopień i wielkość ryzyka. Rodzaje ryzyka obejmują ryzyko walutowe, ryzyko kredytowe i ryzyko płynności.

3.29.3. Ryzyko kredytowe

Głównymi aktywami finansowymi narażonymi na ryzyko kredytowe posiadanymi przez Spółkę są: kredyt inwestycyjny w PKO BP, należności handlowe 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.

Termin spłaty kredytu inwestycyjnego w PKO BP, o zaciągnięciu którego 11 bit studios S.A. informowało komunikatem bieżącym nr. 29/2018 z 19 grudnia 2018 roku (z przeznaczeniem na zakup nieruchomości położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2) upływa 11 grudnia 2028 roku. Kredyt 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 jest stałe i wynosi 3,4 proc.

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 3.15**.

Spółka współpracuje z instytucjami finansowymi o wysokim standingu finansowym. Na dzień 31 grudnia 2018 roku Spółka utrzymuje środki pieniężne w dwóch instytucjach, z czego 210 825 PLN w PayPal a pozostałą część w grupie PKO BP.

3.29.4. Zarządzanie ryzykiem walutowym

Działalność Spółki wiąże się z ekspozycją na ryzyko wahań kursów walut. Zdecydowana większość przychodów 11 bit studios S.A. generowana jest w walutach obcych (głównie w USD). To oznacza, że osłabienie złotego ma pozytywny wpływ na wielkość przychodów Spółki. Z kolei umocnienie złotego ma wpływ negatywny.

W związku z tym, że Spółka dokonuje sprzedaży w walutach obcych pojawia się ryzyko wahań kursów walut. Ryzykiem tym zarządza się w ramach zatwierdzonych zasad działania. Spółka prowadzi bieżący monitoring rynku walutowego i podejmuje ewentualnie decyzje o sprzedaży waluty obcej potrzebnej do uregulowania płatności z przyszłą datą. Spółka nie zawiera innych złożonych transakcji typu forward lub opcje walutowe.

Wartość bilansowa aktywów oraz zobowiązań pieniężnych Spółki denominowanych w walutach obcych, w przeliczeniu na PLN, na dzień bilansowy przedstawia się następująco:

Aktywa:

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Waluta USD, w tym:	9 743 489	10 867 026
Środki pieniężne	4 550 443	9 185 158
Należności	5 193 046	1 681 868
Waluta EUR, w tym:	7 019 657	1 500 270
Środki pieniężne	3 942 335	1 052 307
Należności	3 077 322	447 963

Zobowiązania:

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Waluta USD	21 980	27 805
Waluta EUR	20 270	118 198

3.29.5. Wrażliwość na ryzyko walutowe

Zdecydowana większość przychodów 11 bit studios S.A. generowana jest w walutach obcych (głównie w USD).

Stopień wrażliwości Spółki na 10-proc. wzrost i spadek kursu wymiany PLN na waluty obce przedstawiony jest w poniższej tabeli. 10 proc. to stopa wrażliwości wykorzystywana w wewnętrznych raportach dotyczących ryzyka walutowego przeznaczonych dla członków naczelnego kierownictwa i odzwierciedlających ocenę zarządu dotyczącą możliwych zmian kursów wymiany walut obcych. Analiza wrażliwości obejmuje wyłącznie nierozliczone pozycje pieniężne denominowane w walutach obcych i koryguje przewalutowanie na koniec okresu obrachunkowego o 10-proc. zmianę kursów. Analiza ta obejmuje środki pieniężne na rachunkach bankowych oraz należności i zobowiązania Spółki denominowane w walutach odmiennych od waluty funkcjonalnej Spółki. Wartość dodatnia w poniższej tabeli wskazuje wzrost zysku towarzyszący osłabieniu się kursu wymiany PLN na waluty obce o 10 proc. W przypadku 10-proc. wzmocnienia PLN w stosunku do danej waluty obcej wartość ta byłaby ujemna, a wpływ na zysk netto byłby odwrotny.

Wpływ waluty USD:

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Wynik netto*	787 442	877 977

Wpływ waluty EUR:

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Wynik netto*	566 950	111 948

*Przypadające przede wszystkim na narażenie związane ze środkami pieniężnymi na rachunkach bankowych oraz należności handlowych Spółki w walucie USD i EUR na koniec roku.

3.29.6. Zarządzanie ryzykiem płynności

Ostateczną odpowiedzialność za zarządzanie ryzykiem płynności ponosi Zarząd Spółki, który opracował odpowiedni system służący do zarządzania krótko-, średnio- i długoterminowymi wymogami dotyczącymi finansowania i zarządzania płynnością. Zarządzanie ryzykiem płynności w Spółce ma formę utrzymywania odpowiedniego poziomu kapitału zapasowego, ciągłego monitoringu prognozowanych i faktycznych przepływów pieniężnych oraz dopasowywania profilu zapadalności aktywów i wymagalności zobowiązań finansowych.

3.29.7. Wartość godziwa aktywów i zobowiązań finansowych Spółki, które nie są wyceniane w wartości godziwej, (ale wymagane są ujawnienia o wartościach godziwych)

Zdaniem Zarządu Spółki, wartości bilansowe należności i zobowiązań handlowych oraz środków pieniężnych ujętych w sprawozdaniu finansowym są przybliżeniem ich wartości godziwej.

3.29.8. 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 31.12.2018	Stan na 31.12.2017	Hierarchia wartości godziwej
Obligacje	8 000 000	3 000 000	Poziom 2
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym	5 094 282	3 053 534	Poziom 1

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

3.30. PRZYCHODY PRZYSZŁYCH OKRESÓW (PLN)

	Stan na 31.12.2018	Stan na 31.12.2017
Dotacje rządowe (a)	864 298	1 068 979
Pozostałe (b)	15 083	160 189
Razem	879 381	1 229 168
Krótkoterminowe	201 827	466 396
Długoterminowe	677 554	762 772
Razem	879 381	1 229 168

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

- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2014 roku na realizację programu „INNOTECH”. Przychód został rozliczony częściowo w korespondencji z kosztami amortyzacji majątku trwałego poniesionymi w 2014-2015 i jest rozliczany z kosztami amortyzacji, które były ponoszone w latach 2014-2018 oraz będą ponoszone w kolejnym roku. Na dzień 31.12.2018 roku kwota dorozliczenia wynosiła 6 753 PLN. Na dzień 31.12.2017 roku było to 91 439 PLN.
- 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 31.12.2018 kwota do rozliczenia wynosiła 419 979 PLN. (539 973 PLN - 31.12.2017).
- 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 437 566 PLN (437 566 PLN - 31.12.2017).

(b) Kwota wykazywana na dzień 31.12.2017 roku powstała jako rozliczenie umów handlowych zawartych przez Spółkę z dwoma partnerami biznesowymi. Partnerzy, którzy zajmują się sprzedażą produktów (gier) Spółki do klientów końcowych, nabyli od Spółki określone w umowach wolumeny gier własnych i wydawanych przez Spółkę. Płatności za nabywane gry zostały w całości uregulowane. Kody do wspomnianych gier zostały przekazane partnerom w 2018 roku.

3.31. PŁATNOŚCI REALIZOWANE NA BAZIE AKCJI (PLN)

3.31.1. 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. Osoby, które podpisały ze Spółką umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym, są uprawnione do objęcia warrantów subskrypcyjnych serii B wymiennych na akcje serii G po pod warunkiem realizacji przez Spółkę celów określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego.

Czas trwania Programu Motywacyjnego obejmuje lata 2017-2019. Osoby, które posiadają prawo do objęcia warrantów będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii G do dnia 30 czerwca 2023 roku.

Zgodnie z uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki nr 05/06/2017 z dnia 7 czerwca 2017 roku Spółka może wyemitować na potrzeby Programu Motywacyjnego do 130 000 akcji serii G o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, 0 łącznej wartości nominalnej 13 000 PLN. W terminie do dnia 30 czerwca 2020 roku, Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki na wniosek Rady Nadzorczej Spółki podejmie uchwałę o przyznaniu Uczestnikom Programu Motywacyjnego warrantów subskrypcyjnych serii B w liczbie określonej we wniosku Rady Nadzorczej.

Przyznanie warrantów jest uzależnione od osiągnięcia 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

Jeśli cele finansowy nie zostaną w pełni zrealizowane, pula akcji oferowanych w ramach Programu Motywacyjnego zostanie zredukowana o 10 proc. za każde 5 proc. realizacji poniżej wyznaczonego celu.

Na dzień 31 grudnia 2018 roku, wg parametrów określonych w programie, możliwa do objęcia i szacowana liczba możliwych do objęcia warrantów w Programie Motywacyjnym wygląda następująco:

	Możliwa do objęcia liczba warrantów (maksimum)	Szacowana liczba możliwych do objęcia warrantów
Łączny przychód Grupy 11 bit studios S.A., 2017-2019, waga 1/3	43 333	43 333
Łączny zysk brutto Grupy 11 bit studios S.A., 2017-2019, waga 2/3	86 667	86 667
Razem	130 000	130 000

Cena emisyjna akcji serii G w Programie Motywacyjnym została ustalona na kwotę 103,38 PLN.

3.31.2. 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 odnosi się do 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)	do 30.06.2020
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 31 grudnia 2018 roku	6 138 880
Koszt programu na dzień 31 grudnia 2017 roku	0
Rachunek zysków i strat - koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2018 roku	6 138 880
Rachunek zysków i strat - koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2017 roku	0

3.32. TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI (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,

Do 9 maja 2018 roku w Zarządzie Spółki, jako Członek Zarządu, zasiadał ponadto Bartosz Brzostek, który złożył rezygnację z zajmowanego stanowiska z powodów osobistych

- Piotr Sulima - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jacek Czykiel - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Radosław Marter - Członek Rady Nadzorczej,
- Agnieszka Maria Kruz - Członek Rady Nadzorczej,
- Wojciech Ozimek - Członek Rady Nadzorczej,

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

- Paweł Miechowski - Senior Writer, brat Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki,
- Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszki Rabenda-Ozimek, Agnieszka Rabenda-Ozimek jest żoną Wojciecha Ozimka, Członka Rady Nadzorczej Spółki.

3.32.1. Transakcje handlowe

Poza usługami świadczonymi przez Członków Zarządu Spółki oraz członków Rady Nadzorczej Spółki opisanymi w **Nocie 3.32.4**, Spółka zawarła następujące transakcje z pozostałymi podmiotami powiązаныmi w 2018 roku i w 2017 roku:

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Paweł Miechowski	190 142	114 248
Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszka Rabenda-Ozimek	79 562	46 407
Razem	269 704	160 655

3.32.2. Pożyczki udzielone podmiotom powiązany

Spółka nie udzieliła pożyczek podmiotom powiązany w 2018 roku i w 2017 roku.

3.32.3. Pożyczki od podmiotów powiązanych

Spółka nie otrzymała pożyczek od podmiotów powiązanych w 2018 roku i w 2017 roku.

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

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

Świadczenia krótkoterminowe - Zarząd:

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Grzegorz Miechowski	1 026 753	281 818
Bartosz Brzostek (Członek Zarządu do 9 maja 2018 roku)	178 654	281 104
Michał Drozdowski	1 025 800	81 129
Przemysław Marszał	1 015 992	73 000
Razem	3 247 199	717 051

Świadczenia krótkoterminowe - Rada Nadzorcza:

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Piotr Sulima	54 000	15 000
Jacek Czykiel	36 000	10 000
Radosław Marter	19 800	5 000
Agnieszka Maria Kruz	19 800	5 000
Wojciech Ozimek	19 800	5 000
Razem	149 400	40 000

Wynagrodzenia Członków Zarządu Spółki określa Rada Nadzorcza, w zależności od wyników uzyskanych przez poszczególne osoby oraz od trendów rynkowych.

Zgodnie z uchwałą Rady Nadzorczej nr 3/2018 z dnia 8 marca 2018 roku, Członkowie Zarządu otrzymują premie za wynik finansowy wypracowany przez Spółkę w danym okresie. Podstawą do wyliczenia premii jest okres od IV kwartału roku poprzedniego (włącznie) do III kwartału roku bieżącego (włącznie) z zastrzeżeniem, że podstawą do wyliczenia premii za 2018 rok był okres od I kwartału 2018 roku (włącznie) do III kwartału 2018 roku (włącznie). Premia jest dzielona na cały Zarząd w równych częściach. Za 2018 rok Zarząd otrzymał premię w łącznej wysokości 1 711 086 PLN. Premia za 2018 rok została wypłacona przed dniem zatwierdzenia niniejszego sprawozdania.

Premia została udzielona w następujący sposób:

Grzegorz Miechowski	- 570 362 PLN;
Bartosz Brzostek (Członek Zarządu do 9 maja 2018 roku)	- 0 PLN;
Przemysław Marszał	- 570 362 PLN;
Michał Drozdowski	- 570 362 PLN.

Członkom Zarządu Spółki za 2018 rok 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 3.31**.

Dodatkowo Członkowie Zarządu Spółki pobierali wynagrodzenie z tytułu świadczenia usług na podstawie umów cywilnoprawnych w następującej wysokości:

Świadczenia krótkoterminowe - Zarząd:

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Grzegorz Miechowski	35 000	0
Bartosz Brzostek (Członek Zarządu do 9 maja 2018 roku)	0	0
Michał Drozdowski	35 000	180 000
Przemysław Marszał	35 000	180 000
Razem	105 000	360 000

3.32.5. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązаныmi

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

3.33. ZOBOWIĄZANIA POZABILANSOWE DO PONIESIENIA WYDATKÓW

Na dzień publikacji Raportu Roczego za 2018 rok Spółka posiadała zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków na kwoty 801 750 EUR i 110 930 PLN. Wymienione zobowiązania wynikają z umów wydawniczych, które Spółka zawarła z zewnętrznymi studiami deweloperskimi.

3.34. ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE I AKTYWA WARUNKOWE

3.34.1. Zobowiązania warunkowe

W roku obrotowym 11 bit studios S.A. na podstawie umowy najmu z 25 maja 2016 roku użytkowało powierzchnię biurową dla celów prowadzenia działalności gospodarczej przy ulicy Bertolta Brechta 7 w Warszawie. Koszty najmu ujęte w rachunku wyników za 2018 roku wyniosły 353 258 PLN. W 2017 roku kwota wynosiła 301 711 PLN.

Nieodwołalne płatności z tytułu wynajmu powierzchni biurowej przy ulicy Bertolta Brechta 7 w Warszawie wynoszą 176 629 PLN (w przedziale do 1 roku). Rok wcześniej było to 452 566 PLN.

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.

Deklaracja wekslowa (weksel in blanco) na rzecz Fundacji Małych i Średnich Przedsiębiorstw/Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości stanowiąca zabezpieczenie należytego wykonania zobowiązań wynikających z umowy na dofinansowanie nr. UDA-POIG.08.02.00-14-153/13-00/.

Deklaracja wekslowa (weksel in blanco) na rzecz Powszechnej Kasy Oszczędności Banku Polskiego S.A. stanowiąca zabezpieczeniem spłaty wszelkich zobowiązań Spółki wynikających z umowy kredytu inwestycyjnego na zakup nieruchomości zabudowanej położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2.

3.35. OBJAŚNIENIA DO SPRAWOZDANIA Z PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH (PLN)

Wyjaśnienie przyczyn znaczących różnic pomiędzy zmianami stanu niektórych pozycji w bilansie oraz zmianami tych samych pozycji wykazanymi w rachunku przepłyów pieniężnych:

Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów:

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Bilansowa zmiana przychodów przyszłych okresów	207 359	(420 522)
Wpływ dotacji wykazywany w przepływach z działalności finansowej w pozycji inne wpływy finansowe	0	437 567
Razem	207 359	17 044

Zmiana stanu innych wpływów finansowych:

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Wpływ dotacji	0	437 567
Inne wpływy	0	0
Razem	0	437 567

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

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Koszty amortyzacji alokowane na koszty projektów	71 510	32 462
Rozliczenie podatku u źródła z 2017 roku oraz lat ubiegłych	103 921	0
Wycena Aktywów finansowych długoterminowych	(40 748)	0
Wycena płatności realizowanych na bazie akcji - Program Motywacyjny	6 138 880	0
Pozostałe korekty	192 203	0
Razem	6 465 766	32 462

3.36. OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI LUB CYKLICZNOŚCI W ODNIESIENIU DO DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

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

3.37. INFORMACJA O CZYNNIKACH I ZDARZENIACH W SZCZEGÓLNOŚCI O NIETYPOWYM CHARAKTERZE MAJĄCYCH WPLYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE

W okresie roku obrotowego nie wystąpiły czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, które miały wpływ na wyniki finansowe Spółki za 2018 rok.

3.38. ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM

Do dnia zatwierdzenia do udostępnienia przez Zarząd Spółki, 27 marca 2019 roku, nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na Sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A.

3.39. ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Sprawozdanie finansowe Spółki zostało zatwierdzone do udostępnienia przez Zarząd Spółki dnia 27 marca 2019 roku.

Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 27 marca 2019 roku

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

4. INFORMACJE OGÓLNE

4.1. KLUCZOWE OSIĄGNIĘCIA SPÓŁKI W ROKU 2018

Głównymi czynnikami mającymi wpływ na przychody 11 bit studios S.A. w 2018 roku były: premiery gier „Frostpunk” i „Moonlighter” (tytuł stworzony przez zewnętrzne studio deweloperskie) oraz utrzymująca się na satysfakcjonującym poziomie sprzedaż gry „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 zamarzającym świecie, bardzo spodobała się fanom co skutkowało bardzo dobrą sprzedażą w tzw. okresie okotopremierowym. W ciągu 66 godzin od premiery fani nabyli ponad 250 tys. kopii „Frostpunka” co z nawiązką pokryło wszystkie wydatki poniesione na stworzenie tytułu. „Frostpunk” w bardzo krótkim czasie od rozpoczęcia sprzedaży dotarł na pierwsze miejsca rankingów bestsellerów najważniejszych światowych platform zajmujących się sprzedażą gier w postaci cyfrowej, w tym: Steam, Humble Bundle i GOG.com. Potwierdzeniem wysokiej jakości i grywalności „Frostpunka” były też bardzo wysokie noty od mediów branżowych (w serwisie Metacritic „Frostpunk” otrzymał notę 85/100 pkt.) oraz użytkowników (8,7/10 pkt.). Dzięki temu w kolejnych tygodniach, również po zakończeniu okresu okotopremierowego, sprzedaż „Frostpunka” utrzymywała się i utrzymuje (do dnia publikacji Raportu Roczno-go za 2018 rok) na wysoce satysfakcjonującym poziomie.

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. Produkt, podobnie jak „Frostpunk”, został bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek. Gra zebrała pozytywne noty od mediów branżowych i użytkowników a dzięki dobrej sprzedaży dotarła na pierwsze miejsce listy bestsellerów na Steam.

Bardzo pozytywnie do wyników Spółki w 2018 roku w dalszym ciągu kontrybuowała też gra „This War of Mine”, mimo że od jej premiery minęły już przeszło cztery lata (tytuł, w wersji na komputery PC zadebiutował 14 listopada 2014 roku). 11 bit studios S.A. prowadziło w okresie sprawozdawczym aktywne działania pro-sprzedażowe i skutecznie docierała z produktem do nowych rzesz użytkowników.

4.1.1. Produkcja gier

W pierwszych miesiącach 2018 roku 11 bit studios S.A., w obszarze developmentu, koncentrowało się na produkcji gry „Frostpunk”, w tym przygotowaniu różnych wersji językowych produktu (w tym chińskojęzycznej) oraz jego testach, zarówno wewnętrznych jak i zewnętrznych. Premiera gry, która zgodnie z oczekiwaniami stała się kolejnym kamieniem milowym w rozwoju Spółki, miała miejsce 24 kwietnia (w wersji na komputery PC). Tytuł został wydany w siedmiu wersjach językowych (na dzień publikacji niniejszego sprawozdania gra oferowana jest już w 12 wersjach językowych) i jest dostępny zarówno w wersji cyfrowej jak i rozbudowanej wersji pudełkowej („Victorian Edition”). Budżet „Frostpunka” ostatecznie zamknął się kwotą ok. 12 mln PLN z czego ok. 10 mln PLN stanowił budżet produkcyjny. Na pozostałą część złożyły się wydatki marketingowe (trailery i filmy reklamowe, targi i imprezy branżowe, materiały promocyjne, itp.). W produkcję „Frostpunka”, w końcowym etapie, zaangażowany był zespół 50-55 specjalistów (w tym kilku zewnętrznych) czyli większość pracowników i współpracowników 11 bit studios S.A.



W I kwartale 2018 roku Spółka intensyfikowała działania marketingowe żeby zwiększyć zainteresowanie tytułem wśród graczy i mediów branżowych. „Frostpunk” prezentowany był m.in. na styczniowych targach Pax South w San Antonio (USA). Do Internetu trafiały też kolejne materiały filmowe (trailery) związane z „Frostpunkiem”, które cieszyły się dużą oglądalnością. 28 lutego w filmie „Irreversible” Spółka poinformowała, że cena detaliczna gry będzie wynosiła 29,99 USD (lub równowartość w innych walutach) oraz ujawniła, że „Frostpunk” będzie tytułem pokazującym jak rządzić społeczeństwem za pomocą totalitarnych metod. W materiale filmowym z 9 marca o tytule „Serenity” Spółka podała, że sprzedaż „Frostpunka” ruszy 24 kwietnia. Ważną częścią budowy zainteresowania produkcjami 11 bit studios S.A. była akcja przeprowadzona w pierwszych dniach kwietnia. Fani mogli przez kilka dni bezpłatnie grać za pośrednictwem Steam w „This War of Mine” i następnie nabyć tytuł z 70-proc. rabatem. Wspomniana akcja z „TWoM”, co było głównym zamierzeniem Spółki, przelożyła się na skokowy wzrost wishlisty (listy życzeń) dla „Frostpunka” na Steam. 9 kwietnia, czyli dwa tygodnie przed premierą, wishlista dla „Frostpunka” liczyła już 300 tys. pozycji czyli była kilkunastokrotnie większa niż dla „This War of Mine” w dniu premiery tej gry.

Premiera, poprzedzona bardzo skuteczną i efektywną kampanią promocyjno-marketingową, okazała się olbrzymim, największym w historii 11 bit studios S.A. sukcesem. „Frostpunk” błyskawicznie wspiął się na pierwsze miejsca bestsellerów najważniejszych światowych platform sprzedających gry w postaci cyfrowej, w tym Steam, Humble Bundle i GOG.com, które to miejsce zajmował przez pewien czas. W ciągu 66 godzin od premiery Spółka sprzedała ponad 250 tys. kopii „Frostpunka” i z nawiązką odzyskała wszystkie nakłady poniesione na stworzenie tytułu. Premierze towarzyszył wysyp bardzo pozytywnych recenzji w mediach branżowych i ogólnotematycznych. O najnowszej produkcji 11 bit studios S.A. w krótkim czasie powstały setki artykułów w prasie i serwisach elektronicznych. Wysoką jakość i grywalność gry

potwierdziły wysokie noty od mediów branżowych i użytkowników. Średnia not w pierwszej grupie wynosiła, według serwisu Metacritic (w okresie okotopremierowym), aż 85/100 pkt. a w drugiej 8,7/10 pkt. To oznacza, że „Frostpunk” był jedną z najlepszych gier, jakie w 2018 roku trafiły na rynek. Kolejnym potwierdzeniem tej tezy mogą być liczne nagrody i wyróżnienia, które zebrała najnowsza produkcja 11 bit studios S.A. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania „Frostpunk” otrzymał już ponad 80 nagród i wyróżnień, w tym od wiodących, międzynarodowych mediów branżowych na czele z PC Gamer, GameStar i RockPaperShotgun. Lista stale rośnie. Najważniejsze z nagród prezentuje grafika obok.



W kolejnych miesiącach 2018 roku Spółka podejmowała szereg działań żeby podtrzymać zainteresowanie i monetyzację „Frostpunka”. Tytuł, o czym wspomniano wcześniej, został m.in. wydany w dwóch kolejnych wersjach językowych: portugalskiej (brazylijskiej) i tureckiej. W pierwszych tygodniach 2019 roku do użytku trafiły też wersje: japońska, koreańska i włoska. W przygotowaniu są kolejne wersje językowe. Spółka cały czas pracowała też nad rozwojem i rozbudową gry odpowiadając tym samym na uwagi i sugestie ze strony społeczności. Pierwszy duży, bezpłatny mode (rozszerzenie), „Survivor Mode”, został udostępniony 19 czerwca 2018 roku. Premiera „Survivor Mode” została połączona z akcją promocyjno-wyprzedażową na Steam co skutkowało wyraźnym wzrostem sprzedaży „Frostpunka” w tym okresie. 19 września 2018 roku swoją premierę miał znacznie większy dodatek (scenariusz) „The Fall of Winterhome”. Został bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek. W jej efekcie gra stworzona przez 11 bit studios S.A. ponownie znalazła się w czołówce bestsellerów na Steam. Jeszcze większy dodatek, „Endless Mode”, znacznie rozszerzający i otwierający świat gry, został udostępniony społeczności 19 listopada 2018 roku. Spotkał się z równie pozytywnym przyjęciem jak wcześniejsze dodatki i wyraźnie zintensyfikował sprzedaż tytułu (gra ponownie trafiła na podium najlepiej sprzedających się gier na Steam), szczególnie że w tym okresie 11 bit studios S.A. znacznie zwiększyło też aktywność jeśli chodzi o działania promocyjno-wyprzedażowe związane z „Frostpunkiem”. Najważniejszą akcją tego typu, w której Spółka brała udział, był tzw. „Publisher Sale” na Steam. W jej trakcie wszystkie gry

z portfela 11 bit studios S.A., w tym tytuły zewnętrzne, dla których Spółka świadczy usługi wydawnicze, były przez kilka dni oferowane z dyskontem cenowym (przy wsparciu marketingowym ze strony Steam). Spółka brała też m.in. udział w „Halloween Sale” i „Independence Sale” i „Holiday Sale” na Steam oraz w podobnych akcjach organizowanych przez inne platformy.

W 2018 roku Spółka kontynuowała też, rozpoczęte rok wcześniej, prace nad produkcją gry o roboczej nazwie „Projekt 8”. Za stworzenie tytułu odpowiada drugi, budowany od kilku kwartałów zespół deweloperski. Zespół pracujący nad „Projektem 8” liczy obecnie ok. 20 osób. Jest w trakcie intensywnej rozbudowy. Stosowne procesy rekrutacyjne już zostały zainicjowane. Według obecnych założeń zespół odpowiedzialny za stworzenie „Projektu 8” docelowo powinien być porównywalny wielkością do zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” (50-55 osób) a budżet gry sięgnąć ok. 20 mln PLN. Gra zostanie wydana jednocześnie na komputery PC oraz konsole PS4 i Xbox One.

Równoległe z produkcją „Frostpunka” i „Projektu 8” Spółka prowadziła też w 2018 roku działania związane z dalszym rozwojem gry „This War of Mine”, żeby podtrzymać zainteresowanie tytułem wśród graczy oraz jego dalszą monetyzację. Przykładem działań była premiera (14 listopad 2018 roku) drugiego z zaplanowanych trzech, płatnych dodatków z serii „TWoM: Stories” (pierwszy dodatek z tej serii trafił do sprzedaży 14 listopada 2017 roku - w trzecią rocznicę premiery „TWoM”). Dodatek noszący tytuł „The Last Broadcast” został bardzo pozytywnie przyjęty przez społeczność graczy i cieszył się dużym zainteresowaniem kupujących. Ostatni, trzeci z dodatków z serii „TWoM: Stories” trafi do sprzedaży w perspektywie kilku miesięcy. Innym przykładem działań zmierzających do podtrzymania monetyzacji „TWoM” była premiera gry na konsolę Nintendo Switch. Edycja na tę platformę, zawierająca m.in. wszystkie dodatki do gry wydane w przeszłości (i planowane) trafiła do sprzedaży 27 listopada.

4.1.2. Pion wydawniczy

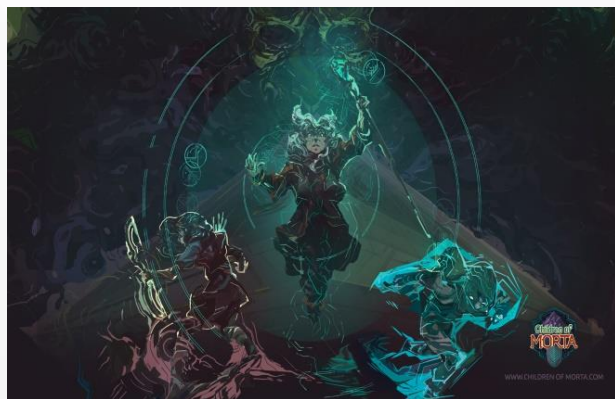
Najważniejszym wydarzeniem 2018 roku w pionie 11 bit publishing była premiera, 29 maja 2018 roku, gry „Moonlighter” której producentem było hiszpańskie studio Digital Sun. „Moonlighter” to gra roguelike, w której gracz wciela się w Willa - za dnia właściciela sklepu, w nocy zaś dzielnego poszukiwacza 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 i dostępna jest w najważniejszych serwisach zajmujących się sprzedażą gier w wersjach cyfrowych, w tym Steam. Już w pierwszym dniu sprzedaży „Moonlighter” był oferowany w aż 10 wersjach językowych, w tym chińskiej.

Premiera „Moonlightera” okazała się największym dotychczasowym sukcesem pionu 11 bit publishing. Skuteczna kampania promocyjno-marketingowa prowadzona przez Spółkę (hiszpańska gra przez kilka kwartałów poprzedzających premierę) była prezentowana na wszystkich najważniejszych imprezach branży growej na świecie sprawiła, że „Moonlighter” wspiął

się na pierwsze miejsce bestsellerów serwisu Steam. W kolejnych tygodniach 2018 roku, hiszpańska produkcja nadal cieszyła się dużym zainteresowaniem fanów na całym świecie co przekładało się na solidną sprzedaż (wolumenowo) i przychody z tego tytułu. 11 bit studios S.A., wspólnie z deweloperem zaplanował szereg działań związanych z rozwojem „Moonlightera”, żeby podtrzymać jego dalszą sprzedaż i maksymalnie wydłużyć cykl życia gry. Przykładem, oprócz wydawania rozszerzeń i dodatków, może być przeniesienie tytułu na konsolę Nintendo Switch. Portowaniem gry zajmował się deweloper, czyli studio Digital Sun. Premiera gry na platformę Nintendo miała miejsce 5 listopada i okazała się bardzo dużym sukcesem komercyjnym. Tytuł znalazł się w czołówkach rankingów bestsellerów na najważniejszych światowych rynkach growth, w tym w USA. W kolejnych tygodniach, w tym już po zamknięciu okresu sprawozdawczego, sprzedaż „Moonlightera”, przede wszystkim na konsolę Nintendo Switch, utrzymywała się na wysoko satysfakcjonującym poziomie. 11 bit studios S.A. oczekuje, że dzięki działaniom podejmowanym wspólnie z deweloperem, który pracuje nad kolejnymi, w tym płatnymi dodatkami do „Moonlightera” a także przygotowuje grę do premiery na urządzenia mobilne (z systemami operacyjnymi iOS i Android) przychody ze sprzedaży tego tytułu będą istotnie kontrybuowały do wyników Spółki w 2019 roku.



Drugim strategicznym projektem, który angażował zasoby, w tym kapitałowe, pionu 11 bit publishing w 2018 roku była produkcja gry „Children of Morta”. Jej deweloperem jest amerykańsko-irańskie studio Dead Mage (z siedzibą w Austin, USA).



„Children of Morta” reprezentuje gatunek action-RPG. 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” zostanie wydany zarówno na komputery PC, jak i konsole Xbox One i PS4 oraz, o czym Spółka zdecydowała w II półroczu 2018 roku, również na konsolę Nintendo Switch. Premiera gry planowana jest w perspektywie kilku miesięcy.

„Children of Morta” wzbudza duże zainteresowanie mediów branżowych i graczy co pozwala oczekiwać, że potencjał komercyjny tytułu jest duży. 11 bit studios S.A. bardzo aktywnie promuje grę na najważniejszych światowych imprezach targowych. Tylko w I półroczu 2018 roku „Children of Morta” było prezentowane m.in. na PAX South w San Antonio (luty), Game Developers Conference 2018 w San Francisco (marzec) i E3 w Los Angeles (czerwiec). Na drugiej z wymienionych imprez „Children of Morta” znalazło się w wąskim gronie tytułów prezentowanych na konferencji ID@Xbox, na której pokazywane są najciekawsze produkcje na konsole Xbox One tworzone przez mniejsze, niezależne studia deweloperskie.

„Children of Morta” wzbudza duże zainteresowanie mediów branżowych i graczy co pozwala oczekiwać, że potencjał komercyjny tytułu jest duży. 11 bit studios S.A. bardzo aktywnie promuje grę na najważniejszych światowych imprezach targowych.

Oprócz wydania gry „Moonlightera” oraz przygotowań do premiery „Children of Morta” zespół zarządzający pionem 11 bit publishing prowadził w 2018 aktywne działania, żeby podtrzymać sprzedaż gier „Beat Cop” (zadebiutowała w marcu 2017 roku) oraz „Tower 57” (listopad 2017 roku). Spółka zdecydowała m.in. o przeniesieniu „Beat Cop” na Nintendo Switch oraz konsole PS4 i Xbox One. Premiera gry na wymienione konsole miała miejsce 5 marca 2019 roku.

Zespół zarządzający pionem 11 bit publishing prowadził w 2018 roku aktywne działania nad rozbudową portfela wydawniczego. Przedstawiciele Spółki brali udział we wszystkich najważniejszych imprezach branżowych na świecie szukając ciekawych projektów i nawiązując liczne kontakty z niezależnymi studiami deweloperskimi. Efekty tych starań już przełożyły się na umowy wydawnicze, o których Spółka informować będzie stosowymi komunikatami.

4.1.3. Pozostałe wydarzenia

2018 rok obfitował w wiele ważnych wydarzeń, które budowały i utrwalały wizerunek 11 bit studios S.A. jako dewelopera i wydawcy gier dostarczających klientom rozrywki na najwyższym poziomie. Spółka zebrała też liczne nagrody i wyróżnienia za swoje produkty. Więcej na ten temat napisano w **Nocie 4.1.1**

Spółka otrzymywała też wyróżnienia za osiągnięcia biznesowe. W kwietniu 2018 roku zajęła trzecie miejsce w III edycji konkursu Rekiny Biznesu organizowanego przez Inwestorzy.tv.

9 maja 2018 roku Bartosz Brzostek, Członek Zarządu i jeden ze współzałożycieli Spółki, złożył rezygnację z zajmowanej funkcji. Powodem rezygnacji były względy osobiste.

24 maja 2018 roku zwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki zdecydowało o przeznaczenia całości zysku netto wypracowanego przez Spółkę w 2017 roku w wysokości 3 417 340 PLN na kapitał zapasowy.

19 czerwca 2018 roku do 11 bit studios S.A. wpłynęło zawiadomienie złożone przez NN Investment Partners TFI S.A. o zwiększeniu zaangażowania w akcje Spółki i przekroczeniu progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Po transakcjach zrealizowanych 15 czerwca 2018 roku fundusze zarządzane przez NN Investment Partners TFI S.A. posiadały 119 229 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 5,21 proc. kapitału zakładowego Spółki i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy.

22 czerwca 2018 roku do 11 bit studios S.A. wpłynęło zawiadomienie złożone przez Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Grzegorz Miechowski w dniu 22 czerwca 2018 roku sprzedał 2 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę. Po transakcji posiada 160 696 papierów Spółki stanowiących 7,03 proc. kapitału zakładowego. Tego samego dnia do Spółki wpłynęło analogiczne zawiadomienie złożone przez Przemysława Marszałę, Członka Zarządu Spółki, który po zbyciu (w dniu 22 czerwca) 4 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę zmniejszył swoje zaangażowanie do 118 000 papierów Spółki stanowiących 5,16 proc. kapitału zakładowego. 22 czerwca 2018 roku pakiet 4 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę zbył też Michał Drozdowski, Członek Zarządu Spółki. Po transakcji posiada 89 630 papierów Spółki stanowiących 3,92 proc. kapitału zakładowego.

Dynamiczne zmiany kursu 11 bit studios S.A. po premierze gry „Frostpunk”, czemu towarzyszyły wzmożone obroty zostały docenione przez Giełdę Papierów Wartościowych S.A., której Zarząd zdecydował o wprowadzeniu akcji 11 bit studios S.A. do indeksu mWIG40 z dniem 15 czerwca 2018 roku. Wcześniej papiery Spółki zaliczane były do indeksu sWIG80.

Rosnące zainteresowanie akcjami przełożyło się też na liczne nowe rekomendacje i raporty analityczne dla 11 bit studios S.A. Przez cały 2018 roku analitycy przygotowali aż 16 raportów na temat 11 bit studios S.A. w porównaniu z siedmioma raportami w 2017 roku. W przypadku aż 12 raportów specjaliści zalecali kupowanie akcji Spółki.

12 lipca 2018 roku, Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited (Tencent) dotyczącej dystrybucji gry Moonlighter na terytorium Chin. Umowa przyznała Tencentowi wyłączność na dystrybucję Moonlightera na rynku chińskim.

26 lipca 2018 roku do 11 bit studios S.A. wpłynęło zawiadomienie złożone przez Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. z siedzibą w Warszawie, o zmniejszeniu zaangażowania w akcje Spółki i zejściu poniżej progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Po transakcjach rozliczonych 20 lipca 2018 roku fundusze zarządzane N-N PTE S.A. posiadały 111 832 akcji Spółki stanowiących 4,89 proc. kapitału zakładowego Spółki.

20 sierpnia 2018 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało o zamiarze wydania gier „This War of Mine”, „Beat Cop”, „Moonlighter” oraz „Children of Morta” na konsole Nintendo Switch. Pierwsze trzy tytuły zadebiutują na urządzeniu Sony jeszcze w 2018 roku. Premiera „Children of Morta” na Nintendo Switch planowana jest w pierwszych miesiącach 2019 roku.

5 października 2018 roku wpłynęło do Spółki zawiadomienie złożone przez Pana Bartosza Brzostka o zmniejszeniu zaangażowania w akcje Spółki i i zejściu poniżej progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Po transakcjach dokonanych 5 października Pan Bartosz Brzostek posiadał 113 539 akcji Spółki stanowiących 4,96 proc. kapitału zakładowego Spółki.

15 października 2018 roku Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z Guangzhou NetEase Computer System Co., Ltd. (NetEase) dotyczącej dystrybucji gry Children of Morta na terytorium Chin. Umowa przyznaje NetEase wyłączność na dystrybucję Children of Morta na rynku chińskim.

15 października 2018 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie złożone przez Aviva Investors Poland TFI S.A. o zwiększeniu zaangażowania w akcje Spółki i przekroczeniu progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Po transakcjach zrealizowanych 11 października 2018 roku fundusze zarządzane przez Aviva Investors Poland TFI S.A. posiadały 116 229 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 5,07 proc. kapitału zakładowego Spółki i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy.

23 listopada 2018 roku wpłynęło do Spółki zawiadomienie złożone przez Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu 11 bit studios S.A. o nabyciu, w transakcjach sesyjnych 1 304 akcji Spółki po średniej cenie 264,72 zł za każdy walor.

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.

Również 19 grudnia 2018 roku Spółka poinformowała o zawarciu z PBM Południe umowy zakupu nieruchomości zabudowanej położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2 z przeznaczeniem na nową siedzibę Spółki. W skład Nieruchomości wchodzi sześciokondygnacyjny budynek biurowy (plus dwie kondygnacje podziemne) o łącznej powierzchni użytkowej 2 657,37 m kw. Wartość transakcji wyniosła 22 140 000,00 PLN (w tym 4 140 000 PLN podatku od towarów i usług VAT).

Po okresie sprawozdawczym, 7 marca 2019 roku Spółka otrzymała informację, że Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych S.A. zdecydował o wprowadzeniu do giełdowego kontraktów terminowych na akcje 11 bit studios S.A. Od 18 marca 2019 roku w obrocie giełdowym są trzy serie kontraktów terminowych na akcje 11 bit studios S.A.: seria F11BM19 (wygasającą 21 czerwca 2019 roku), seria F11BU19 (20 września 2019 roku) i seria F11BZ19 (20 grudnia 2019 roku).

4.2. INFORMACJE OGÓLNE O SPÓŁCE ORAZ O JEJ PRODUKTACH I USŁUGACH

Podstawową działalnością 11 bit studios S.A., od momentu powstania w 2009 roku, jest tworzenie gier komputerowych na różne platformy sprzętowe. Spółka działa w modelu niezależnym, zajmując się każdym etapem tworzenia gier samodzielnie - od produkcji, przez marketing, po dystrybucję w sklepach cyfrowych.

W 2010 roku 11 bit studios S.A. wypuściło pierwszą grę z serii „Anomaly”, której kolejne odsłony szybko stały się liczącymi na świecie produkcjami typu tower offense. Następnym dużym krokiem była gra „This War of Mine”, wydana 14 listopada 2014 roku (w wersji na komputery PC). Pozycja odniosła wielki sukces. Koszty jej produkcji zwróciły się już w pierwszy weekend po premierze. Gra okupowała przez szereg tygodni czołowe miejsca na liście bestsellerów serwisu Steam oraz innych platform cyfrowej dystrybucji. W kolejnych kwartałach Spółka podejmowała szereg działań, żeby podtrzymać monetyzację „TWoM” (nowe platformy sprzętowe, kolejne wersje językowe i dodatki, w tym płatne) dzięki czemu przychody ze sprzedaży tej gry miały kluczowe znaczenie dla wyników 11 bit studios S.A. w latach 2014-2017. Od 2018 roku głównym źródłem przychodów Spółki stała się sprzedaż gry „Frostpunk”, która w wersji na komputery PC zadebiutowała 24 kwietnia 2018 roku. W ciągu 66 godzin od premiery fani kupili ponad 250 tys. kopii „Frostpunka” co z nawiązką pokryło wszystkie wydatki, które Spółka poniosła na stworzenie tytułu.

Od 2014 roku, w ramach dywersyfikacji działalności, 11 bit studios S.A. zajmuje się też wydawaniem gier tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, w tym zagraniczne. W 2017 przychody pionu wydawniczego miały już zauważalny, ok. 12-proc. udział w przychodach Spółki dzięki premierze dwóch gier: „Beat Copa” (zadebiutował 30 marca 2017 roku) oraz „Tower 57” (16 listopada 2017 roku). W 2018 roku przychody wydawnictwa miały już prawie 18-proc. wkład w przychodach Spółki ogółem dzięki bardzo udanej premierze gry „Moonlighter” (tytuł zadebiutował 29 maja 2018 roku).

4.3. PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA STRATEGII SPÓŁKI

Strategia 11 bit studios S.A. na kolejne lata zakłada bycie „alternatywą dla mainstreamu”. Spółka zamierza zachować pełną niezależność od innych przedstawicieli sektora gier komputerowych co pozwoli jej realizować własne, autonomiczne wizje jeśli chodzi o tworzone gry. Niezależność nie oznacza bynajmniej niższej jakości produkowanych gier. Zarząd Spółki chce, żeby jej tytuły były pozycjami, które wyróżniają się jakością, i o których gracze chcą dyskutować (meaningful entertainment). Intencją Spółki jest, żeby budżety, zarówno produkcyjne jak i marketingowe kolejnych gier stopniowo rosły co pozwoli tworzyć produkty, które będą mogły być sprzedawane po coraz wyższej cenie. W średnim terminie Spółka chce posiadać co najmniej trzy wewnętrzne zespoły deweloperskie, które będą w stanie pracować równolegle nad trzema tytułami. Pozycje będą mogły trafiać na rynek co kilka kwartałów. Docelowo Spółka chciałaby każdego roku proponować graczom jedną własną grę.

Równoległe 11 bit studios S.A. rozwija działalność wydawniczą w ramach pionu 11 bit publishing, który oprócz wydawania gier własnych Spółki, wydaje tytuły tworzone przez zewnętrzne studia deweloperskie. Również w tym obszarze strategia Spółki zakłada wydawanie coraz większych a zarazem coraz droższych gier. Budżet pojedynczego projektu (wkład 11 bit studios S.A.) może sięgać nawet 5,5 mln PLN. W średnim terminie 11 bit studios S.A. chce każdego roku wydawać 3-4 pozycje co będzie miało pozytywny wpływ na stabilizację wyników Spółki.

4.4. RYNKI ZBYTU, DOSTAWCY I ODBIORCY SPÓŁKI

Spółka działa w sześciu głównych obszarach geograficznych - w Polsce będącej krajem jej siedziby, Unii Europejskiej, USA, Japonii, Chinach i pozostałych krajach (m.in.: Kanadzie, Korei, Brazylii, Australii, itd.)

Poniżej przedstawiono przychody Spółki od klientów zewnętrznych w rozbiciu na obszary operacyjne:

	Okres zakończony 31.12.2018		Okres zakończony 31.12.2017	
	PLN	udział w proc.	PLN	udział w proc.
Polska	2 875 258	3,50	568 034	2,97
Unia Europejska	7 408 148	9,02	2 955 768	15,43
USA	67 784 368	82,55	14 243 255	74,37
Japonia	3 444 566	4,19	0	0
Chiny	229 253	0,28	1 163 980	6,08
Pozostałe	371 913	0,45	220 481	1,15
Razem	82 113 506	100	19 151 517	100

Sprzedaż produktów (gier komputerowych) Spółki realizowana jest na podstawie długookresowych umów z wydawcami i dystrybutorami z całego świata. Głównym odbiorcą Spółki była w 2018 roku firma Valve Corporation, z którą Spółka wygenerowała przychody przekraczające 10 proc. przychodów ogółem. Liczącymi się partnerami handlowymi były również firmy: Nintendo Co Ltd., Microsoft Corporation, Google, Apple i Humble Bundle - największe światowe platformy dystrybucji elektronicznej. Wymienione podmioty nie są powiązane ze Spółką.

W procesie produkcji gier komputerowych Spółka współpracuje z szeregiem dostawców wykorzystując zewnętrzne narzędzia i rozwiązania informatyczne.

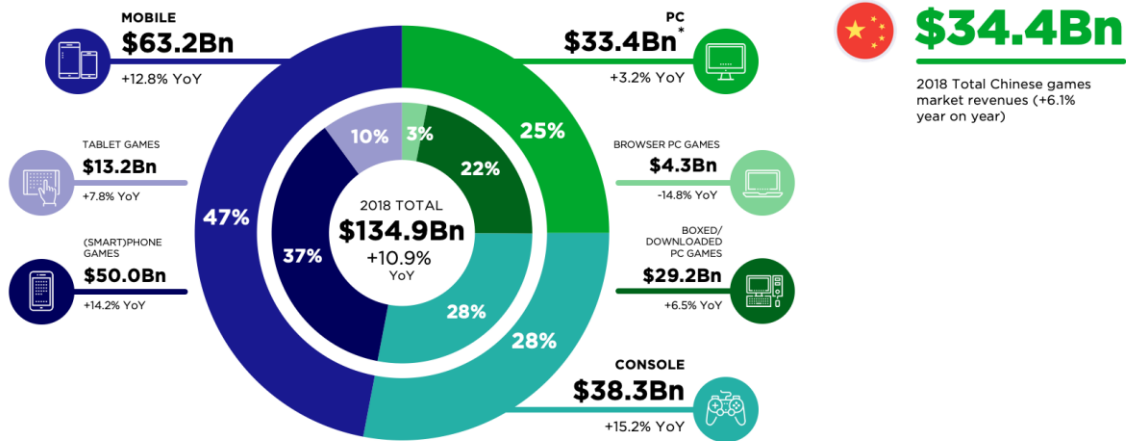
4.5. OPIS RYNKU, NA KTÓRYM DZIAŁA SPÓŁKA

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 growego przekracza wartość rynku filmowego i muzycznego. W 2018 roku wartość światowego rynku gier komputerowych, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, sięgnęła 134,9 mld USD czyli była o 10,9 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 121,7 mld USD (patrz wykres poniżej).



2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



\$34.4Bn

2018 Total Chinese games market revenues (+6.1% year on year)

*Due to rounding, browser PC games (\$4.3Bn) and boxed/downloaded PC games (\$29.2Bn) add up to \$33.4Bn.

Source: ©Newzoo | October 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

Największą część światowego rynku growego stanowiły gry na urządzenia mobilne (smartfony i mniejszej części tablety). Miały w nim już 47-proc. udział (43 proc. w 2017 roku) co oznaczało, że ich sprzedaż wyniosła aż 63,2 mld USD. W porównaniu z 2017 rokiem wartość tego segmentu rynku growego wzrosła o 12,8 proc. Dla porównania, wartość rynku gier na konsole wyniosła w 2018 roku 38,3 mld USD co oznaczało zmianę o 15,2 proc. wobec 2017 roku. Wysoka dynamika rozwoju rynku konsolowego to w dużej mierze pochodna polityki niektórych topowych deweloperów growych, którzy zdecydowali się wypuszczać swoje produkcje z pominięciem rynku komputerów PC. Sztandarowym przykładem takich działań była jesienna premiera gry „Red Dead Redemption II”, która zadebiutowała na konsole PS4 i Xbox One a na komputery PC ma się dopiero pojawić w przyszłości. Tytuł, w pierwsze trzy dni od premiery zapewnił twórcom, firmie Take-Two, aż 725 mln USD przychodów. Rynek gier na komputery PC wyceniany był w 2018 roku na 33,4 mld USD co oznaczało wzrost o symboliczne 3,2 proc. w porównaniu z 2017 rokiem. Wolny rozwój tego segmentu rynku, oprócz czynnika wymienionego powyżej, to również konsekwencja spadku popularności tzw. gier przeglądarkowych. W 2018 roku fani wydali na tego typu rozrywkę tylko 4,3 mld USD, czyli 14,8 proc. mniej niż rok wcześniej. Prognozy dla tego segmentu na kolejne lata wskazują na jego dalsze kurczenie się.

Szacunki dotyczące rozwoju branży growej na kolejne lata są równie obiecujące. Według firmy Newzoo średnioroczne tempo rozwoju sektora, do 2021 roku (patrz wykres poniżej), ma wynosić 9,3 proc. co w głównej mierze będzie zasługą szybko rosnącego segmentu gier mobilnych. Już w 2019 roku jego wartość ma sięgnąć 72 mld USD czyli 13,9 proc. więcej niż w poprzednim roku. Gry mobilne w bieżącym roku będą miały już 49-proc. udział w całym rynku growym. W 2020 roku udział ten wzrośnie do 51 proc. a w 2021 roku do 52 proc. co oznaczało będzie, że fani wydadzą wówczas na mobilne produkcje już 91,2 mld USD. Cały rynek growy w 2021 roku, zdaniem analityków, będzie w tym roku wart 174 mld USD. Na tę kwotę składały się będą, oprócz wspomnianych już gier mobilnych, również wydatki fanów na produkcje na konsole (27-proc. udział) oraz na komputery PC (20 proc.). To oznacza, że w 2021 roku wartość rynku gier konsolowych wyniosła będzie niespełna 47 mld USD. Dla gier na komputery PC będzie to 34,8 mld USD.

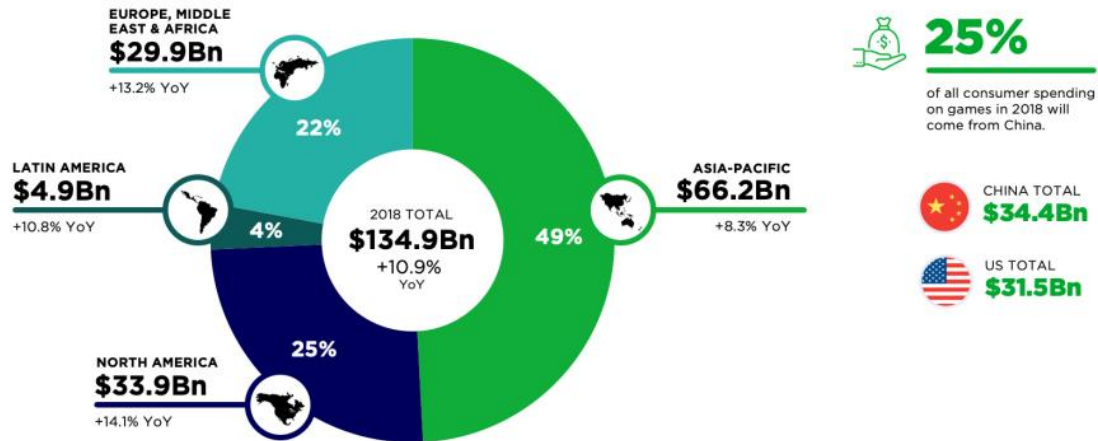
W ujęciu geograficznym w 2018 roku najważniejszym rynkiem growym na świecie były, po raz kolejny, Chiny (patrz wykres poniżej), które w 2016 roku po raz pierwszy w historii wyprzedziły w tym rankingu Stany Zjednoczone. Chińczycy w 2018 roku wydali na gry 34,4 mld USD wobec 32,5 mld USD w 2017 roku. Zmiana wyniosła zatem 5,8 proc. Dla porównania Amerykanie nabyli w 2018 roku tytuły warte 31,5 mld USD. W porównaniu z wcześniejszym rokiem ich wydatki na ten cel powiększyły się aż o 24 proc. Zmniejszenie dystansu dzielącego rynki chiński i amerykański można tłumaczyć lekką zadyszka w rozwoju rynku growego w Chinach. W 2018 roku miały miejsce przekształcenia organizacyjne w Ministerstwie Kultury Chin, który to organ wydaje zezwolenia na wprowadzanie gier komputerowych do sprzedaży w Chinach przez lokalnych dystrybutorów przez co liczba wydawanych zezwoleń, w porównaniu z wcześniejszymi latami, znacząco spadła.

Trzecim najważniejszym światowym rynkiem growym była w 2018 roku, podobnie jak rok wcześniej, Japonia. Kolejne pozycje przypadły odpowiednio: Niemcom, Korei Południowej, Wielkiej Brytanii i Francji. Pierwszą dziesiątkę zestawienia zamykały Włochy.



2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER REGION WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



Source: ©Newzoo | October 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

Polska w 2018 roku nie zmieściła się w w pierwszej 20. rankingu najważniejszych rynków growych na świecie, mimo że wartość naszego rynku growego, zdaniem specjalistów Newzoo, sięgnęła 546 mln USD. W porównaniu z wcześniejszym rokiem powiększyła się o 11,6 proc. z bazowych 489,2 mln USD. Największym rynkiem growym w naszej części świata pozostawała Rosja. Gracze z tego państwa wydali w 2018 roku na nowe produkcje 1,7 mld USD w porównaniu z 1,5 mld USD w 2017 roku.

Polski rynek growy nie różni się istotnie od rynku światowego zarówno jeśli chodzi o rodzaj urządzeń, na które nabywane są gry komputerowe, strukturę wiekową graczy czy też to, ile czasu poświęcają na tę formę rozrywki. Jak wynika z raportu „Polish Game Research ‘18” (jego powstanie koordynował Krakowski Park Technologiczny a współfinansowało m.in. Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego), prawie 80 proc. polskich użytkowników Internetu w wieku 15-55 lat deklaruje, że grało w grę wideo przynajmniej raz w ciągu ostatniego miesiąca. Najczęściej wybierali gry na urządzenia mobilne. Na tego typu produkcje wskazało prawie 60 proc. ankietowanych. Użytkownicy gier na komputery PC stanowili 34 proc. badanych. Dużym zainteresowaniem (33 proc.) cieszyły się też tytuły uruchamiane w przeglądarkach internetowych. Odróżniało to nieco nasz rynek od rynku globalnego gdzie tego typu produkcje szybko tracą na popularności. Gry konsolowe cieszyły się zainteresowaniem 28 proc. badanych.

Aż 56 proc. Polaków preferowało gry udostępniane za darmo (w modelu freemium) w Internecie co może tłumaczyć wysoki udział gier mobilnych w całym rodzimym rynku growym. Nie oznacza to bynajmniej, że ankietowani zrezygnowali z nabywania gier w sklepach internetowych czy stacjonarnych. Na taki zakup zdecydowało się w ciągu ostatniego roku ponad połowa badanych. Równocześnie jednak 15 proc. przyznało się do korzystania z pirackich wersji gier. Głównym miejscem zakupów (49 proc. wskazań) była platforma Steam. 16 proc. ankietowanych nabywało gry w internetowym sklepie Sony. Konkurencyjny sklep Microsoftu odwiedziło 12 proc. badanych.

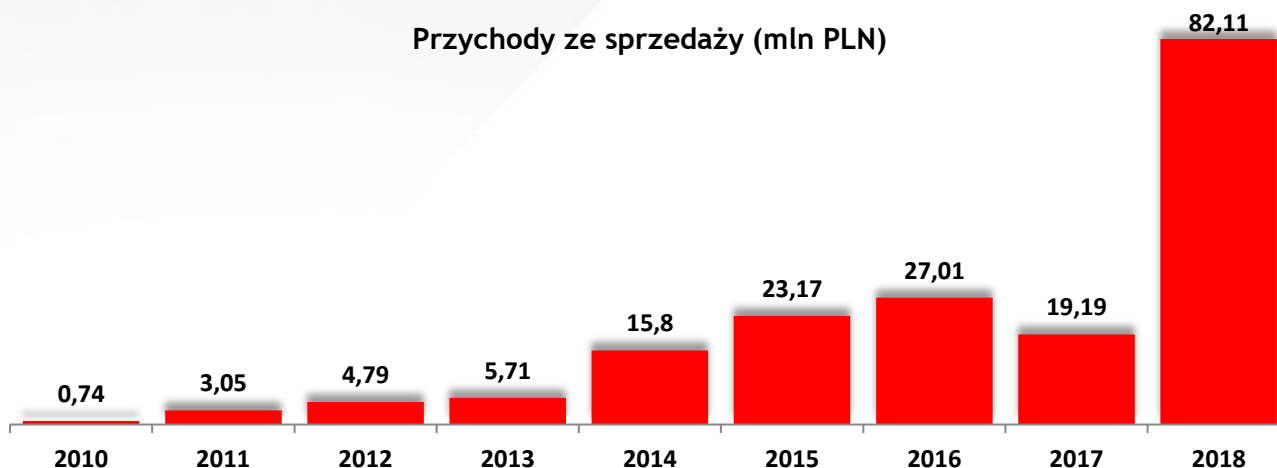
4.6. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A. W 2018 ROKU

4.6.1. Rachunek zysków i strat

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017	Zmiana r/r (w proc.)
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	82 113 506	19 151 517	328,76
Pozostałe przychody operacyjne	671 305	313 770	113,95
Razem przychody z działalności operacyjnej	82 784 811	19 465 287	325,29
Amortyzacja	(4 493 003)	(1 713 889)	162,15
Zużycie surowców i materiałów	(233 905)	(347 086)	-32,61
Usługi obce	(16 512 347)	(5 856 106)	181,97
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(12 965 744)	(2 172 657)	496,77
Podatki i opłaty	(245 515)	(68 391)	258,99
Pozostałe koszty operacyjne	(1 331 361)	(1 687 222)	-21,09
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	(54 194)	0	
Razem koszty działalności operacyjnej	(35 836 069)	(11 845 351)	202,53
Zysk na działalności operacyjnej	46 948 742	7 619 936	516,13
Przychody odsetkowe	392 637	122 171	221,38
Pozostałe przychody finansowe	958 742	53 534	1690,90
Koszty finansowe	(194 345)	(3 405 684)	-94,29
Zysk przed opodatkowaniem	48 105 776	4 389 957	995,81
Podatek dochodowy	(10 555 879)	(972 617)	985,31
Zysk netto z działalności kontynuowanej	37 549 897	3 417 340	998,80
Działalność zaniechana	0	0	
Zysk netto z działalności zaniechanej	0	0	
ZYSK NETTO	37 549 897	3 417 340	998,80
Zysk na akcję z działalności kontynuowanej (w PLN na jedną akcję):			
Zwykły	16,42	1,52	980,26
Rozwodniony	15,53	1,47	956,46

W 2018 roku 11 bit studios S.A. miało 82 113 506 PLN przychodów ze sprzedaży wobec 19 151 517 PLN rok wcześniej. To oznacza, że były one o 328,76 proc. wyższe niż w 2017 roku. Dynamiczny wzrost przychodów, do rekordowego w historii 11 bit studios S.A. poziomu, to efekt bardzo dobrej sprzedaży gier „Frostpunk” i „Moonlighter” (tytuł z wydawnictwa), które zadebiutowały odpowiednio: 24 kwietnia 2018 roku i 29 maja 2018 roku. Obie produkcje bezpośrednio po swoich premierach trafiły na pierwsze miejsca bestsellerów Steam, największej na świecie platformy elektronicznej sprzedającej gry w postaci cyfrowej. Już po 66 godzinach od premiery „Frostpunka” fani kupili ponad 250 tys. kopii gry co oznaczało, że Spółka z nawiązką odzyskała wszystkie wydatki poniesione na stworzenie gry, które sięgnęły ok. 12 mln PLN (razem z

Przychody ze sprzedaży (mln PLN)



kosztami marketingu). W kolejnych miesiącach 2018 roku, dzięki systematycznemu rozwojowi produktu (wydawaniu dodatków rozbudowujących tzw. świat gry) oraz inicjatywom podtrzymującym zainteresowanie tytułem (akcje promocyjne) sprzedaż „Frostpunka” utrzymywała się na bardzo satysfakcjonującym poziomie zapewniając 11 bit studios S.A. solidne przychody. Podobne działania (systematyczna rozbudowa gry i działania stymulujące sprzedaż) Spółka podejmowała w przypadku „Moonlightera”, czyli gry stworzonej przez hiszpańskie studio Digital Sun (11 bit studios S.A. było wydawcą tytułu). Dodatkowo, 5 listopada 2018 roku „Moonlighter”, wcześniej dostępny na komputerach PC oraz konsolach PS4 i Xbox One, trafił też na konsolę Nintendo Switch co skutkowało bardzo dobrą sprzedażą tytułu w ostatnich tygodniach 2018 roku. W konsekwencji, przychody pionu wydawniczego w 2018 roku (oprócz „Moonlightera”, złożyły się nań też przychody ze sprzedaży gry „Beat Cop” i kilku starszych produktów) stanowiły blisko 18 proc. przychodów 11 bit studios S.A. W 2017 roku wskaźnik wynosił 12 proc. W 2018 roku w znaczącym stopniu na wielkość przychodów Spółki w wpływała też sprzedaż gry „This War of Mine”, mimo że od jej premiery minęły już przeszło cztery lata. Monetyzację tytułu podtrzymał m.in. drugi z płatnych dodatków z serii „TWOm: Stories - The Last Broadcast”, który zadebiutował 14 listopada 2014 roku. Pod koniec roku „TWOm” został też wydany na konsolę Nintendo Switch.

Spółka w 2018 roku konsekwentnie kładła duży nacisk na ścisłą kontrolę kosztów operacyjnych. W skali całego roku wyniosły 35 836 069 PLN wobec 11 845 351 PLN w 2017 roku. Wzrost wyniósł 202,53 proc. czyli był daleko mniejszy niż wzrost przychodów ze sprzedaży. Wyższe koszty operacyjne, oprócz naturalnego wzrostu wynikającego z rozwoju Spółki (rosnącego zatrudnienia, itp.) były w dużej mierze spowodowane wzrostem wydatków na usługi obce, które w 2018 roku sięgnęły 16 512 347 PLN wobec 5 856 106 PLN w 2017 roku. Warto przypomnieć jednak, że pozycja usługi obce zawiera tantiemy płacone przez 11 bit studios S.A. na rzecz twórców gier zewnętrznych, dla których Spółka świadczy usługi wydawnicze. Bardzo dobra sprzedaż „Moonlightera” skutkowała zatem skokowym wzrostem kosztów usług obcych w 2018 roku. W 2017 roku tantiemy stanowiły niewielką część ponoszonych przez 11 bit studios S.A. kosztów. Istotną pozycją kosztów operacyjnych ponoszonych przez 11 bit studios S.A. w 2018 roku były też wynagrodzenia. Łącznie Spółka wydała na ten cel 12 965 744 PLN wobec 2 172 657 PLN w 2017 roku. Kwoty uwzględniają premie roczne wypłacane zgodnie z obowiązującym w 11 bit studios S.A., od kilku już lat, systemem premiowym. Wysokość premii rocznych jest liniowo powiązana z wielkością zysków wypracowywanych przez Spółkę. Rosnące wydatki na wynagrodzenia były też pochodną większej liczby pracowników w porównaniu z 2017 rokiem oraz faktem, że po zmianach organizacyjnych przeprowadzonych w Spółce w I półroczu 2018 roku, większość z nich była zatrudniona na podstawie umów o pracę co wiązało się w z wyższymi obciążeniami (z tytułu płatności publiczno-prawnych) dla 11 bit studios S.A. Pozycje usługi obce i wynagrodzenia, począwszy od II kwartału 2018 roku, obciążały też niegotówkowe rezerwy (2,05 mln PLN co kwartał) tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. Wspomniane rezerwy będą obciążały wyniki operacyjne 11 bit studios S.A. aż do II kwartału 2020 roku włącznie. W całym 2018 roku niegotówkowe koszty związane z Programem przekroczyły zatem 6 mln PLN. W 2017 roku wspomniane koszty nie występowały. Pełne informacje na temat Programu zostały zawarte w **Nocie 3.31**. Kolejną składową kosztów operacyjnych, która w 2018 roku istotnie różniła się w porównaniu z wcześniejszym rokiem, była amortyzacja. Wyniosła 4 493 003 PLN wobec 1 713 889 PLN w 2017 roku. Była to pochodną rozpoczęcia amortyzacji wydatków poniesionych na stworzenie „Frostpunka” oraz „Moonlightera”. Amortyzacja obu tytułów rozpoczęła się od II kwartału 2018 roku.

Dynamiczny wzrost przychodów 11 bit studios S.A. w zestawieniu z wolniejszym wzrostem kosztów operacyjnych, z których to znaczną część stanowiły niegotówkowe rezerwy, przełożył się na szybki wzrost zysku operacyjnego Spółki w 2018 roku. Na tym poziomie 11 bit studios S.A. zarobiło aż 46 948 742 PLN wobec 7 619 936 PLN w 2017 roku. Wzrost wyniósł zatem 516,13 proc. Rentowność operacyjna 11 bit studios S.A. w 2018 roku sięgnęła 57,15 proc. wobec 39,78 proc. rok wcześniej. Wynik EBITDA Spółki w 2018 roku sięgnął 51 441 745 PLN wobec 9 333 825 w 2017 roku. Rentowność na tym poziomie wzrosła do 62,65 proc. z 48,73 proc. rok wcześniej.

Niewielki, pozytywny wpływ na wyniki 11 bit studios S.A. w 2018 roku miało, inaczej niż rok wcześniej, dodatnie saldo operacji finansowych. Wyniosło 1 157 034 PLN wobec 3 229 979 (na minusie) w 2017 roku. Zmiana, oprócz korzystnej dla Spółki sytuacji na międzynarodowych rynkach walutowych (w 2018 roku złoty tracił do dolara amerykańskiego i euro co dla 11 bit studios S.A., które swoje produkty sprzedaje głównie poza Polską, jest korzystne) wynikała z wyższych dochodów z lokat i innych bezpiecznych inwestycji finansowych co było pochodną rosnących zasobów pieniężnych.



Pozytywny wpływ operacji finansowych sprawił, że w 2018 roku zysk brutto 11 bit studios S.A. wyniósł 48 105 776 PLN czyli był aż o 995,81 proc. większy niż w 2017 roku. Wzrost w tej pozycji skutkowało też wyraźnie większym (10 555 879 PLN wobec 972 617 PLN rok wcześniej) podatkiem dochodowym. W konsekwencji na poziomie netto 11 bit studios S.A. zarobiło w 2018 roku 37 549 897 PLN czyli 998,8 proc. więcej niż w poprzednim roku. Rentowność netto Spółki wzrosła zatem do 45,7 proc. z 17,8 proc. w 2017 roku.

4.6.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej

Suma bilansowa Spółki na 31 grudnia 2018 roku wynosiła 109 262 821 PLN czyli była o 124,37 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 48 649 817 PLN.

AKTYWA

	Stan na 31.12.2018	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2017	Udział (w proc.)
AKTYWA TRWAŁE				
Rzeczowe aktywa trwałe	18 734 064	17,15	814 332	1,67
Aktywa niematerialne	17 138 011	15,69	13 067 498	26,86
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	158 033	0,14	89 993	0,18
Pozostałe aktywa	192 503	0,18	148 336	0,30
Aktywa finansowe długoterminowe	5 094 282	4,66	3 053 534	6,28
Aktywa trwałe razem	41 316 895	37,81	17 173 693	35,30
AKTYWA OBROTOWE				
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	14 552 625	13,32	2 679 070	5,51
Należności z tytułu podatku dochodowego	1 845 130	1,69	327 123	0,67
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	297 492	0,27	293 599	0,60
Aktywa finansowe krótkoterminowe	27 000 000	24,71	0	0,00
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	24 250 681	22,19	28 176 332	57,92
Aktywa obrotowe razem	67 945 928	62,19	31 476 124	64,70
AKTYWA RAZEM	109 262 821	100,00	48 649 817	100,00

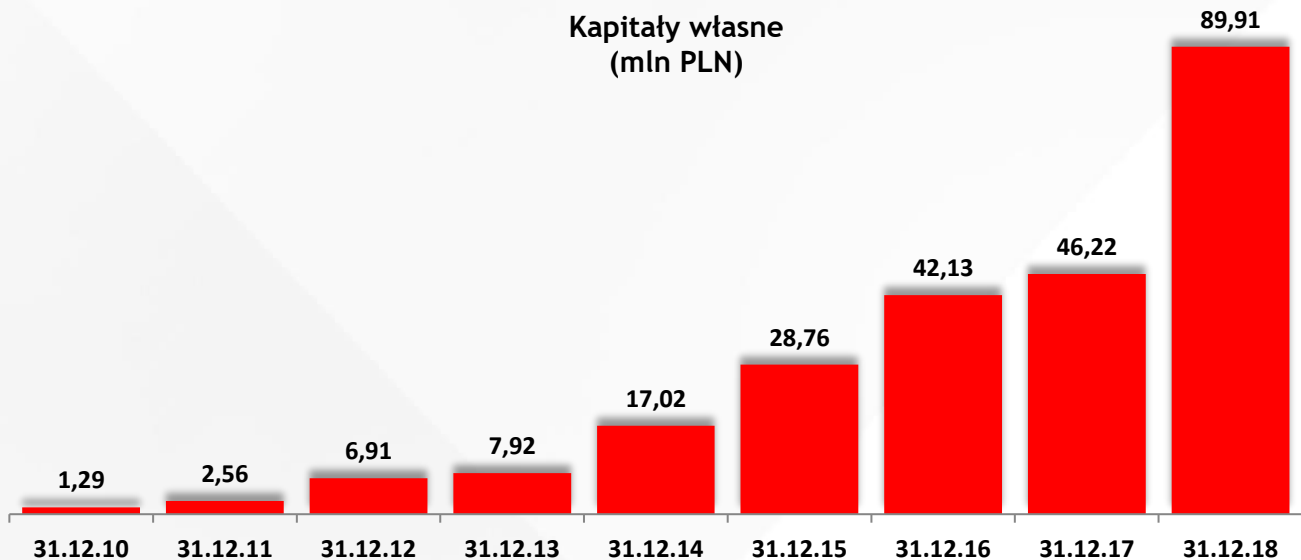
PASYWA

	Stan na 31.12.2018	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2017	Udział (w proc.)
KAPITAŁ WŁASNY				
Kapitał podstawowy	228 720	0,21	228 720	0,47
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	4 870 274	4,46	4 870 274	10,01
Kapitał zapasowy	41 331 887	37,83	37 914 547	77,93
Kapitał rezerwowany z tytułu płatności w akcjach	6 138 880	5,62	0	0,00
Zyski zatrzymane	37 341 812	34,18	3 209 255	6,60
Kapitał własny razem	89 911 573	82,29	46 222 796	95,01
ZOBOWIĄZANIA				
Zobowiązania długoterminowe				
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne długoterminowe	11 340 000	10,38	0	0,00
Przychody przyszłych okresów	677 555	0,62	762 772	1,57
Zobowiązania długoterminowe razem	12 017 555	11,00	762 772	1,57
Zobowiązania krótkoterminowe				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	5 122 519	4,69	1 197 853	2,46
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	557 145	0,51	0	0,00
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne krótkoterminowe	1 452 203	1,33	0	0,00
Przychody przyszłych okresów	201 826	0,18	466 396	0,96
Zobowiązania krótkoterminowe razem	7 333 694	6,71	1 664 249	3,42
Zobowiązania razem	19 351 248	17,71	2 427 021	4,99
PASYWA RAZEM	109 262 821	100,00	48 649 817	100,00

W aktywach Spółki na koniec 2018 roku dominującą część (62,19 proc.) stanowiły aktywa obrotowe. Miały wartość 67 945 928 PLN wobec 31 476 124 PLN rok wcześniej co oznacza wzrost rok do roku o 115,52 proc. Wiodącą pozycją aktywów obrotowych Spółki, podobnie zresztą jak i w 2017 roku, były środki pieniężne i ich ekwiwalenty, które miały wartość 24 250 681 PLN wobec 28 176 332 PLN na koniec grudnia 2017 roku. Stanowiły zatem 22,19 proc. sumy bilansowej Spółki. Do tej kwoty należy też doliczyć 27 000 000 krótkoterminowych aktywów finansowych, czyli lokat bankowych. Stanowiły 24,71 proc. aktywów na koniec 2018 roku. Rok wcześniej aktywa tego typu nie występowały w bilansie 11 bit studios S.A. Ponadto w aktywach spółki (aktywach trwałych) występowały jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO, które należy traktować jako ekwiwalent gotówki choć księgowo klasyfikowane są jako aktywa finansowe długoterminowe. Wspomniane aktywa finansowe miały wartość 5 094 282 PLN (3 053 534 PLN rok wcześniej) co stanowiło 4,66 proc. sumy bilansowej Spółki (na koniec grudnia 2018 roku). Istotną pozycję aktywów obrotowych Spółki stanowiły też należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności, które miały wartość 14 552 625 PLN. Rok wcześniej ich stan był istotnie niższy i wyniósł 2 679 070 PLN.

Aktywa trwałe Spółki na koniec grudnia 2018 roku miały wartość 41 316 893 PLN wobec 17 173 693 PLN rok wcześniej. Powiększyły się zatem o 140,58 proc. i stanowiły 37,81 proc. aktywów ogółem. Na koniec 2017 roku wskaźnik wynosił 35,30 proc. Główną pozycję aktywów trwałych stanowiły rzeczowe aktywa trwałe, które miały wartość 18 734 064 PLN. Rok wcześniej pozycja wynosiła tylko 814 332 PLN. Skokowy wzrost wynikał z nabycia przez 11 bit studios S.A., w drugiej połowie grudnia 2018 roku, nieruchomości zabudowanej przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie z przeznaczeniem na nowe biuro. Wartość nieruchomości w bilansie Spółki na koniec grudnia 2018 roku wynosiła 18 000 000 i była równa cenie jej nabycia. Równie istotną pozycją w bilansie 11 bit studios S.A. były, podobnie jak rok wcześniej, aktywa niematerialne. Miały wartość 17 138 011 PLN wobec 13 067 498 PLN przed rokiem. Ich udział w sumie bilansowej Spółki spadł zatem do 15,69 proc. z 26,86 proc. na koniec 2017 roku. Na tę pozycję składały się głównie zamortyzowane częściowo nakłady na gry, które trafiły już do sprzedaży („Frostpunk” i „Moonlighter”), nakłady na niezakończony rozwój, czyli wydatki na „Projekt 8” oraz gry z wydawnictwa 11 bit publishing a także na rozwój silnika do gier (Game Engine).

Kapitały własne (mln PLN)



Po stronie pasywów Spółki najważniejszą pozycją bilansu był kapitał zapasowy, który na koniec grudnia 2018 roku miał wartość 41 331 887 co stanowiło 37,83 proc. sumy bilansowej. Rok wcześniej wskaźnik sięgał aż 77,93 proc. a kapitały zapasowe Spółki miały wartość 37 914 547 PLN. Zmiana w tej pozycji to efekt zasilenia jej, w 2018 roku, zyskami wypracowanymi przez Spółkę w 2017 roku. Decyzja akcjonariuszy o przeznaczeniu całego zysku za 2017 rok (wyniósł 3 417 340 PLN), na kapitał zapasowy zapadła na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy, które odbyło się 24 maja 2018 roku. Znaczącą pozycją pasywów Spółki były, na koniec 2018 roku, zyski zatrzymane. Wynosiły 37 341 812 PLN co stanowiło 34,18 proc. pasywów. Na koniec 2017 roku zyski zatrzymane miały wartość 3 209 255 (6,60 proc. pasywów ogółem). Skokowy wzrost wynikał z istotnie wyższego zysku netto, który wypracowała Spółka w 2018 roku w porównaniu z 2017 rokiem co było pochodną wysokich przychodów i zysków ze sprzedaży gier komputerowych, które debiutowały w 2018 roku, czyli „Frostpunka” i „Moonlightera” oraz utrzymującej się na wysokim poziomie sprzedaży „This War of Mine”. Nową, w porównaniu z końcem 2017 roku, pozycją w pasywach 11 bit studios S.A. na koniec 2018 roku był kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach tworzony w związku z działającym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. Miał wartość 6 138 880 PLN co stanowiło 5,62 proc. sumy bilansowej.

Zobowiązania Spółki na 31 grudnia 2018 roku wynosiły 19 351 249 PLN w stosunku do 2 427 021 PLN rok wcześniej. Powiększyły się zatem blisko 8-krotnie w porównaniu z końcem 2017 roku i stanowiły 17,71 proc. sumy bilansowej. Było to konsekwencją zaciągnięcia przez 11 bit studios S.A. w połowie grudnia 2018 roku, kredytu inwestycyjnego w PKO BP na kwotę 12 600 000 mln PLN na zakup nieruchomości (nowego biura) na ul. Brzeskiej 2. Drugą istotną pozycją zobowiązań były rezerwy na tantiemy należne producentowi gry „Moonlighter” z tytułu sprzedaży gry w IV kwartale 2018 roku. Wspomniane tantiemy były częścią zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań. Pozycja ta, na koniec 2018 roku miała wartość 5 122 519 PLN (4,69 proc. pasywów) wobec 1 197 853 PLN rok wcześniej (2,46 proc.).

4.6.3. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk za rok obrotowy	37 549 897	3 417 340
Korekty:		
Amortyzacja i umorzenia aktywów trwałych	4 493 003	1 713 889
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	10 555 879	972 617
Aktualizacja wyceny aktywów niematerialnych	17 121	445 431
Inne korekty	6 465 766	32 462
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie / zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	(11 873 555)	2 460 973
Zwiększenie / zmniejszenie pozostałych aktywów	(48 061)	588 962
Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	3 924 665	(730 951)
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów	207 359	(17 044)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	51 292 074	8 883 679
Zapłacony podatek dochodowy	(12 245 846)	(1 105 586)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	39 046 228	7 778 093
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 m-cy	16 000 000	0
Płatności z tytułu nabycia aktywów finansowych	(2 000 000)	(3 053 534)
Wpływy ze sprzedaży aktywów finansowych	0	681 759
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	(43 000 000)	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNIP	(26 571 879)	(7 372 863)
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną	(55 571 879)	(9 744 638)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej		
Wpływy z tytułu emisji własnych akcji	0	591 340
Wpływy z tytułu otrzymanej pożyczki	12 600 000	0
Inne wpływy finansowe	0	437 567
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej	12 600 000	1 028 907
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(3 925 651)	(937 638)
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	28 176 332	29 113 971
ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO	24 250 681	28 176 332

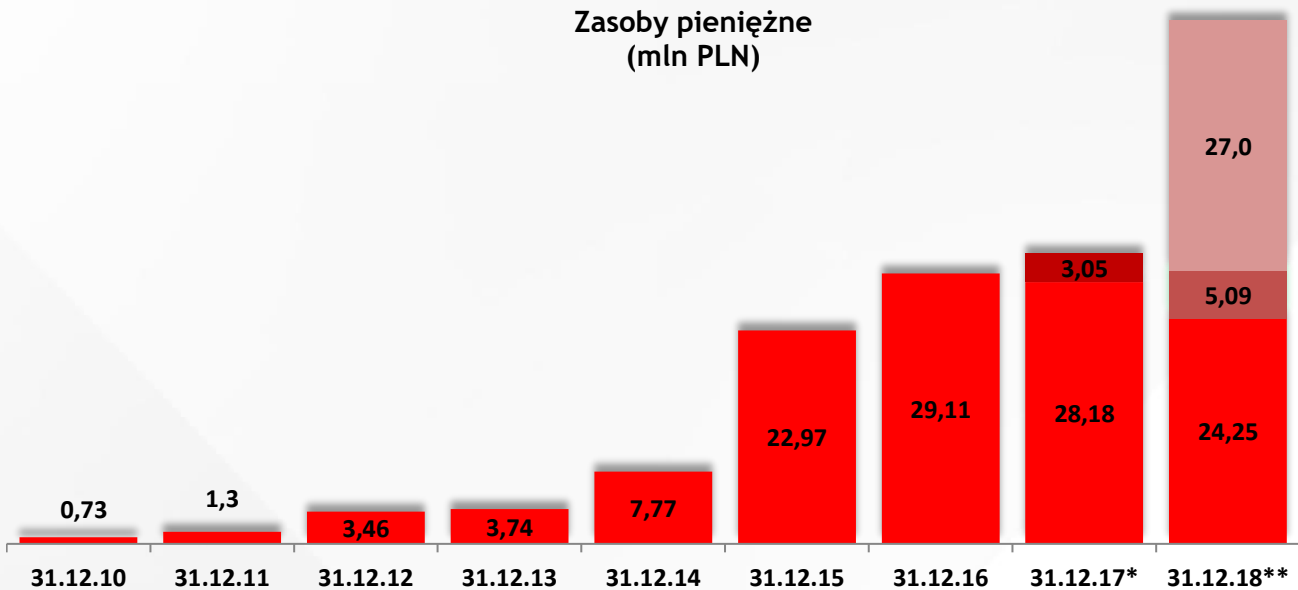
W całym 2018 roku Spółka wygenerowała 51 292 074 PLN PLN środków pieniężnych z działalności operacyjnej. W 2017 roku kwota wynosiła 7 778 093 PLN. Dynamiczny wzrost wynikał z bardzo dobrej sprzedaży tytułów, które 11 bit studios S.A. wprowadziło na rynek w zeszłym roku, czyli przede wszystkim „Frostpunka” i „Moonlightera”. Istotną częścią przychodów była też sprzedaż gry „This War of Mine” choć przychody tego źródła, z uwagi na naturalne starzenie się tego produktu, były niższe niż w 2017 roku. Wysokie zyski wypracowane przez Spółkę w 2018 roku spowodowały też konieczność zapłacenia istotnie wyższego niż w 2017 roku podatku dochodowego. Sięgnął 12 245 846 PLN wobec 725 904 PLN rok wcześniej. W konsekwencji środki pieniężne netto z działalności operacyjnej Spółki w 2018 roku sięgnęły 39 046 228 PLN w porównaniu do 7 778 093 rok wcześniej. Były zatem 5-cio krotnie większe niż w 2017 roku.

Równocześnie Spółka wydała na inwestycje aż 55 571 879 PLN wobec 9 744 638 PLN w 2017 roku. Istotną część inwestycji stanowiły inwestycje finansowe (lokaty bankowe i inne bezpieczne instrumenty finansowe) w ramach których 11 bit studios S.A. zarządzało posiadanymi środkami pieniężnymi. Ważnym wydatkiem (18 000 000 PLN) był też zakup nieruchomości na ul. Brzeskiej 2 z przeznaczeniem na nowe biuro. Łącznie nakłady Spółki na rzeczowe aktywa trwałe (nieruchomość) oraz wartości niematerialne (przede wszystkim na produkcję gier) wyniosły w 2018 roku 26 571 879 PLN wobec 7 372 863 PLN w 2017 roku.

Jedyną pozycją w przepływach pieniężnych z działalności finansowej w 2018 roku był kredyt (12 600 000 PLN) zaciągnięty w PKO BP na zakup nieruchomości na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie. W 2017 roku przepływy pieniężne z działalności finansowej miały wartość dodatnią i wynosiły 1 028 907 PLN. Na kwotę złożyły się m.in. wpłaty z tytułu emisji akcji serii F (w II kwartale 2017 roku Spółka wyemitowała 70 tys. akcji serii F po 8,59 PLN za sztukę na potrzeby realizacji Programu Motywacyjnego na lata 2014-2016).

W konsekwencji na dzień 31 grudnia 2018 roku Spółka posiadała 24 250 681 PLN środków pieniężnych i ich ekwiwalentów wobec 28 176 332 PLN rok wcześniej. To oznacza, że ich stan zmniejszył się o 13,93 proc. w porównaniu z końcem 2017 roku. Warto jednak przypomnieć, że na koniec 2018 roku Spółka posiadała też ulokowane 5 064 282 PLN (3 053 534 PLN na koniec grudnia 2017 roku) w jednostkach uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO, które można traktować jako ekwiwalent gotówki choć księgowo klasyfikowane są jako aktywa finansowe długoterminowe. Do tego wyliczenia można też dodać 27 000 000 PLN na lokatach bankowych o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy. Na koniec 2017 roku Spółka nie miała lokat tego typu. To oznacza, że łączne zasoby pieniężne 11 bit studios S.A. na koniec 2018 roku wynosiły aż 56 344 963 PLN i były o 80,42 proc. większe niż rok wcześniej.

**Zasoby pieniężne
(mln PLN)**



* - pozycja uwzględnia 3,05 mln PLN ulokowane w jednostkach uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO

** - pozycja uwzględnia 5,09 mln PLN ulokowane w jednostkach uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO oraz 27,0 mln PLN ulokowane na lokatach bankowych o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy

4.6.4. Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2018

19 grudnia 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało (komunikatem bieżącym nr. 29/2018) o podpisaniu z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. umowy kredytu inwestycyjnego na kwotę 12 600 000,00 PLN. Kredyt został przeznaczony na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2 z przeznaczeniem na nowe biuro Spółki.

Termin spłaty kredytu upływa 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.

W roku 2017 roku Spółka nie posiadała żadnych wziętych kredytów i pożyczek.

4.6.5. Informacja o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2018

W 2018 roku, podobnie jak i w 2017 roku 11 bit studios S.A. nie udzieliło żadnych pożyczek.

4.6.6. Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2018 oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W roku obrotowym 2018 roku Spółka nie udzielała żadnych poręczeń i gwarancji. Istotne pozycje pozabilansowe związane z prowadzoną przez 11 bit studios S.A. działalnością wydawniczą zostały opisane w **Nocie 3.33**.

4.6.7. Informacja o aktualnej sytuacji gospodarczej i finansowej Spółki, a także ocena zarządzania zasobami finansowymi

Obecna sytuacja gospodarcza i finansowa Spółki jest stabilna. Zarząd nie widzi zagrożeń płynności czy ograniczonej wypłacalności Spółki.

4.6.8. Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Spółki w roku obrotowym 2018

W 2018 roku nie wystąpiły czynniki o nietypowym charakterze, które miały wpływ na wyniki Spółki w tym okresie.

4.7. INFORMACJA O UMOWACH ZNACZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI (Z WYŁĄCZENIEM UMÓW KREDYTOWYCH I POŻYCZEK) ZAWARTYCH W 2018 ROKU ORAZ DO DATY PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

- 12 lipca 2018 roku Spółka poinformowała, że podpisała umowę z Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited dotyczącą dystrybucji gry „Moonlighter” na terytorium Chin. Umowa przyznaje Tencentowi wyłączność na dystrybucję Moonlightera na rynku chińskim. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania „Moonlighter” nie przeszedł jeszcze certyfikacji Ministerstwa Kultury Chin, która jest niezbędna do wprowadzenia gry do bezpośredniej sprzedaży na rynku chińskim.
- 15 października 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało o podpisaniu umowy z Guangzhou NetEase Computer System Co., Ltd. dotyczącej dystrybucji gry „Children of Morta” na terytorium Chin. Umowa przyznaje NetEase wyłączność na dystrybucję „Children of Morta” na rynku chińskim. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania data premiery „Children of Morta” nie została jeszcze wyznaczona.
- 19 grudnia 2018 roku Spółka zawarła z PBM Południe S.A. umowę zakupu nieruchomości (prawo użytkowania wieczystego nieruchomości i prawo własności znajdującego się na niej budynku) położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2 z przeznaczeniem na nową siedzibę Spółki. W skład Nieruchomości wchodzi sześciokondygnacyjny budynek biurowy (plus dwie kondygnacje podziemne) o łącznej powierzchni użytkowej 2 657,37 m kw. Wartość transakcji wyniosła 22 140 000,00 PLN (w tym 4 140 000 PLN podatku od towarów i usług VAT).

4.8. OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W RAPORCIE ROCZNYM A WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK

Spółka nie publikowała prognoz na 2018 rok.

4.9. OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WPŁYWÓW Z EMISJI DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

W okresie sprawozdawczym Spółka nie emitowała nowych akcji.

We wcześniejszym okresie sprawozdawczym Spółka wyemitowała 70 000 akcji serii F na potrzeby realizacji Programu Motywacyjnego na lata 2014-2016. Cena emisyjna walorów serii F wyniosła 8,59 PLN. Wartość emisji wyniosła 601 300 PLN. Z tej kwoty 7 000 PLN zasililo kapitał podstawowy Spółki. Pozostała kwota, pomniejszona o koszty prowizji maklerskich, powiększyła pozycję kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną w bilansie Spółki.

4.10. SPÓŁKA NA RYNKU KAPITAŁOWYM

11 bit studios S.A. jest obecne na warszawskim parkiecie od 28 października 2010 roku, kiedy to akcje Spółki zadebiutowały na rynku NewConnect. W 2015 roku Akcjonariusze Spółki zdecydowali o zmianie rynku notowań na GPW. Debiut na głównym parkiecie miał miejsce 18 grudnia 2015 roku. Na starcie debiutanckiej sesji za papiery Spółki płacono po 68,1 PLN. Do obrotu na GPW trafiło wówczas 2 217 199 akcji serii A-E. Od 22 czerwca 2017 roku w obrocie giełdowym jest 2 287 199 akcji serii A-F Spółki. Akcje 11 bit studios S.A., decyzją Zarządu GPW, od 15 czerwca 2018 roku wchodzi w skład indeksu mWIG40. Mają, według stanu na dzień publikacji sprawozdania, 0,92-proc. udział we wspomnianym indeksie.

Największymi akcjonariuszami Spółki pozostają jej założyciele, czyli Grzegorz Miechowski (Prezes Spółki) oraz Przemysław Marszał i Michał Drozdowski (Członkowie Zarządu Spółki). Wspólnie, na dzień publikacji Raportu Roczno-go za 2018 rok, kontrolowali 369 630 akcji Spółki stanowiących 16,16 proc. kapitału zakładowego i dających tyle samo głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy.

Przez cały 2018 rok akcje Spółki cieszyły się dużym zainteresowaniem inwestorów na GPW czego wyrazem był wzrost notowań. W tym okresie kurs Spółki zwiększył się o 23,3 procent podczas gdy indeks szerokiego rynku WIG spadł o 9,5 procent. Indeks mWIG40, w skład którego wchodzi akcje 11 bit studios S.A., przez cały 2018 rok stracił prawie 19,35 procent.

Wykres: Notowania akcji 11 bit studios S.A. na GPW w 2018 roku (PLN)



Źródło: Parkiet.com

W 2018 roku kurs akcji 11 bit studios S.A. na GPW wahał się w przedziale od 198,0 PLN (kurs z pierwszej sesji 2018 roku) do 529,0 (kurs zamknięcia na sesji 15 maja 2018 roku). Szczególnie dobra dla notowań Spółki była pierwsza połowa 2018 roku. W drugiej części 2018 roku kurs 11 bit studios S.A. zachowywał się stabilniej co było m.in. pochodną pogorszenia się sentymentów na globalnych rynkach kapitałowych, w tym w stosunku do spółek zajmujących się produkcją i wydawaniem gier komputerowych. Niemniej, na koniec 2018 roku wartość rynkowa 11 bit studios S.A. wynosiła blisko 560 mln PLN co oznacza, że w porównaniu z końcem 2017 roku powiększyła się o 107 mln PLN.

Wzrost notowań 11 bit studios S.A., czemu towarzyszyła też wyraźna poprawa płynności akcji, przełożył się pozytywnie na pokrycie analityczne Spółki. Przez cały 2018 roku analitycy z domów i biur maklerskich wydali aż 16 raportów na temat 11 bit studios S.A. w porównaniu z siedmioma raportami w 2017 roku. W przypadku aż 12 raportów specjaliści zalecali kupowanie akcji Spółki. W przypadku trzech raportów ich autorzy zalecali trzymanie papierów Spółki w portfelach. W jednym przypadku analityk wystawił akcjom 11 bit studios S.A. neutralne zalecenie.

Duże zainteresowanie inwestorów papierami 11 bit studios S.A. sprawiło, że już po okresie sprawozdawczym, Giełda Papierów Wartościowych S.A. zdecydowała się wprowadzić do obrotu giełdowego kontrakty terminowe na akcje Spółki. Stosowana uchwała (nr. 152/2019) Zarządu GPW S.A. została podjęta 7 marca 2019 roku. Od 18 marca 2019 roku w obrocie giełdowym są trzy serie kontraktów terminowych na akcje 11 bit studios S.A.: seria F11BM19 (wygasającą 21 czerwca 2019 roku), seria F11BU19 (20 września 2019 roku) i seria F11BZ19 (20 grudnia 2019 roku).

4.11. 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 2018 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła blisko 96,5 proc. przychodów Spółki ogółem. Rok wcześniej wskaźnik znajdował się na niewiele wyższym poziomie. Rynek gier komputerowych jest, od kilku już lat, najszybciej rosnącą częścią światowego rynku rozrywki. W 2018 roku wartość globalnego rynku gier wideo, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, wyniosła 134,9 mld USD czyli była o 10,9 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 121,7 mld USD. Prognozy dla branży na kolejne lata są bardzo obiecujące. Średnioroczne tempo rozwoju sektora, do 2021 roku, według Newzoo, będzie wynosić 9,3 proc. co w głównej mierze będzie zasługą szybko rosnącego segmentu gier mobilnych. W 2021 roku wartość całego rynku growego, zdaniem specjalistów Newzoo, ma wynosić 174 mld USD. Polski rynek growy rozwija się jeszcze szybciej niż światowy. W 2018 roku jego wartość wyniosła 546 mln USD czyli była aż o 11,6 proc. większa niż w 2017 roku (489,2 mln USD). W kolejnych latach tempo rozwoju polskiego rynku growego nie powinno zwalniać.

11 bit studios S.A. od początku działalności rozwija się znacznie szybciej niż cała branża growa (polska i w skali globalnej) i z każdym kolejnym tytułem systematycznie umacnia swoją pozycję nie tylko na krajowym rynku ale również światowym. Kamieniem milowym w rozwoju Spółki była, wydana jesienią 2014 roku (w wersji na komputery PC) gra „This War of Mine”. Kolejnym potwierdzeniem wysokich kompetencji technologicznych i biznesowych 11 bit studios S.A. była premiera gry „Frostpunk” 24 kwietnia 2018 roku. Sukces sprzedażowy obu produkcji sprawił, że marka 11 bit studios stała się rozpoznawalna w świecie, nie tylko w środowisku graczy komputerowych. Produkty Spółki kojarzą się z wysoką jakością i zbierają bardzo dobre recenzje.

Strategia 11 bit studios zakłada, że kolejne gry komputerowe Spółki będą powstawały na bazie autorskiego silnika, który jest systematycznie rozwijany. Za produkcję gier oraz ich promocję i sprzedaż odpowiada doświadczony, stabilny zespół menedżerski dysponujący wieloletnim know-how zdobywanym w najważniejszych krajowych firmach growych.

Czynnikiem decydującym o wynikach 11 bit studios S.A. w kolejnych kwartałach, w tym przede wszystkim w 2019 roku, będzie sprzedaż gry „Frostpunk”, której premiera, w wersji na komputery PC, miała miejsce 24 kwietnia 2018 roku. Strategia Spółki zakłada maksymalne wydłużenie cyklu życia tego tytułu co powinno przekładać się pozytywnie na jego monetyzację i tym samym na zyski Spółki. „Frostpunk”, którego produkcja, wraz z wydatkami marketingowymi pochłonęła ok. 12 mln PLN, do końca 2018 roku zapewnił 11 bit studios S.A. powyżej 50 mln PLN przychodów. W całym cyklu życia tej gry Spółka chciałaby zwieliokrotnić przychody z tego źródła. W tym celu podjęto szereg inicjatyw zmierzających do podtrzymania zainteresowania „Frostpunkiem” wśród graczy oraz pozyskania nowych klientów na ten produkt. Zgodnie z opublikowaną kilka tygodni po premierze „Frostpunka” mapą drogową, 11 bit studios S.A. w 2018 roku udostępniło fanom kilka bezpłatnych rozszerzeń i dodatków znacznie rozbudowujących i powiększających grę oraz wprowadzających do niej nowe elementy. Największy z dodatków „Endless Mode” trafił do użytkowników 19 listopada 2019 roku i został bardzo pozytywnie przyjęty przez użytkowników. 11 bit studios S.A. zamierza też rozwijać „Frostpunka” poprzez udostępnianie kolejnych wersji językowych. Obecnie gra jest dostępna w 12 językach. Do końca 2019 roku liczba ta ma się jeszcze zwiększyć. Trwają też zaawansowane prace nad wersjami „Frostpunka” na konsole Xbox One i PS4. Trafia do sprzedaży w 2019 roku. W bieżącym roku Spółka planuje też wypuścić kolejne duże, w tym płatne dodatki do „Frostpunka”. Prace nad nimi prowadzone są już od kilku miesięcy. Zajmujący się tym zespół deweloperski liczy ok. 40 osób.

Zauważalny wpływ na wyniki Spółki w 2019 roku, podobnie jak i w 2018 roku, powinna też mieć dalsza sprzedaż gry „This War of Mine”. 11 bit studios S.A. przygotowuje trzeci z płatnych dodatków z zainicjowanej w listopadzie 2017 roku serii „TWOm: Stories”. Trafi do sprzedaży w perspektywie kilku miesięcy. Dwa wcześniejsze dodatki z tej serii cieszyły się dużym zainteresowaniem kupujących i skutecznie podtrzymały monetyzację tego produktu. W konsekwencji przychody ze sprzedaży „TWOm” i dodatków do tej gry, w całym cyklu jej życia, sięgnęły już ok. 90 mln PLN.

W dłuższym horyzoncie, oprócz monetyzacji „Frostpunka” i „TWOm”, o wynikach 11 bit studios S.A. decydować też będzie sprzedaż gry o roboczej nazwie „Projekt 8”. Spółka zakończyła już fazę prototypowania gry i przeszła do fazy produkcyjnej. Zespół odpowiedzialny za stworzenie gry liczy obecnie ok. 20 osób i od początku 2019 roku jest intensywnie rozbudowywany. Spółka zakłada, że „Projekt 8” zostanie wydany jednocześnie w wersji na komputery PC i konsole PS4 i Xbox One co powinno zwiększyć potencjał komercyjny tytułu.

Średnioterminowa (kilkuletnia) strategia 11 bit studios S.A. w obszarze produkcji gier zakłada, że Spółka będzie posiadała trzy, działające niezależnie od siebie zespoły deweloperskie, z których każdy będzie pracował nad własnym tytułem. Dzięki temu, w perspektywie kilku lat, Spółka będzie w stanie każdego roku wypuszczać na rynek jeden własny tytuł. Większy portfel własnych gier powinien przelożyć się na stabilizację wyników finansowych Spółki, które w branży gier komputerowych charakteryzują się dużą zmiennością.

Rosnące znaczenie dla wyników 11 bit studios S.A. w kolejnych latach powinien mieć też, rozwijany od 2014 roku, pion wydawniczy (11 bit publishing). W 2018 roku sprzedaż gier z wydawnictwa, przede wszystkim „Moonlightera”, za którym stoi hiszpańskie studio Digital Sun, zapewniła Spółce blisko 18 proc. przychodów ogółem. W 2017 roku wskaźnik wynosił 12 proc. W 2019 roku Spółka zamierza skupić się na dalszej monetyzacji „Moonlightera”. Gra rozwijana będzie przez kolejne dodatki, w tym płatne. Trafi też na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android. 11 bit studios S.A. przygotowuje się też do premiery gry „Children of Morta”. Produkcja amerykańsko-irańskiego studia Dead Mage zadebiutuje jednocześnie na komputerach PC, konsolach PS4 i Xbox One oraz Nintendo Switch. Data premiery gry zostanie ujawniona w kolejnych miesiącach. W ocenie Spółki, potencjał komercyjny „Children of Morta” jest co najmniej porównywalny z potencjałem komercyjnym „Moonlightera”. Uzupelnieniem przychodów pionu wydawniczego będzie też sprzedaż gier z portfela, których premiery miały miejsce w przeszłości. Najważniejszą produkcją z tej grupy jest „Beat Cop”, który w wersji na komputery PC zadebiutował w kwietniu 2017 roku. W I kwartale 2019 roku „Beat Cop” został wydany na konsole PS4 i Xbox One oraz Nintendo Switch. Gra jest też dostępna w wersji na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android.

Zespół zarządzający 11 bit publishing prowadzi bardzo aktywne działania akwizycyjne, których celem jest budowa portfela wydawniczego na kolejne lata. Sukces, w tym finansowy „Moonlightera” sprawił, 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 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.

4.12. 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.

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 2018 rok kontynuowała budowę drugiego zespołu deweloperskiego co, docelowo, pozwoli na posiadanie kilka linii produktowych (IP - marek). W kolejnych kwartałach Spółka, na bazie zespołu, który nadal zajmuje się rozwojem gry „This War of Mine”, zamierza utworzyć trzeci zespół deweloperski. Efektem posiadania trzech zespołów deweloperskich i linii produktowych będzie optymalizacja i lepsze wykorzystanie posiadanych zasobów produkcyjnych oraz stabilizacja wyników Spółki.

4.13. OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 31 grudnia 2018 roku Spółka posiadała na rachunkach bankowych i w kasie 24 250 681 PLN środków pieniężnych. Rok wcześniej ich stan wynosił 28 176 332 PLN. Do tej kwoty należy doliczyć 5 094 282 PLN w jednostkach uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO (3 053 534 PLN na dzień 31.12.2017). 11 bit studios S.A. miało też na koniec 2018 roku ulokowane 27 000 000 PLN na lokatach bankowych o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy). To oznacza, że łączne zasoby pieniężne Spółki na koniec 2018 roku wynosiły 56 344 963 PLN czyli były blisko dwa razy większe niż rok wcześniej gdy miały wartość 31 229 866 PLN. Do tej kwoty należy też doliczyć 14 552 625 PLN należności (2 679 070 PLN na koniec 2017 roku), z których dużą część stanowił należny Spółce zwrot podatku VAT z tytułu rozliczenia transakcji nabycia (pod koniec roku) nieruchomości z przeznaczeniem na nowe biuro. Pozostałą część stanowiły należności handlowe. Łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na 31 grudnia 2018 roku wynosiła 70 897 588 PLN wobec 33 908 936 PLN rok wcześniej. Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych), według stanu na 31 grudnia 2018 roku wynosiła 19 351 249 PLN. Z tej kwoty 12 600 000 PLN stanowiły kredyt, który Spółka zaciągnęła w PKO BP na zakup wspomianej powyżej nieruchomości. Na koniec 2017 roku łączna wartość zobowiązań 11 bit studios S.A. sięgała 2 427 021 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 posilkować 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 2019 roku.

5. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW 11BIT STUDIOS S.A.

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.

5.1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma:	11 bit studios Spółka akcyjna
Nazwa skrócona:	11 bit studios S.A.
Siedziba Spółki:	Warszawa, Polska
Adres siedziby:	03-472 Warszawa, ul. Bertolta Brechta 7
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. Do 11 kwietnia 2017 roku 11 bit studios S.A. było spółką dominującą Grupy Kapitałowej 11 bit studios S.A. W jej skład wchodziły: 11 bit studios S.A. oraz spółka zależna Games Republic Limited z siedzibą na Malcie. 11 kwietnia 2017 roku Spółka poinformowała, że podpisała umowę sprzedaży 100 proc. udziałów Games Republic Limited na rzecz Lousva Trading Limited. Z tą datą Grupa Kapitałowa 11 bit studios S.A. przestała istnieć. W konsekwencji, od 2018 roku 11 bit studios S.A. nie publikuje już sprawozdań skonsolidowanych.

5.2. WŁADZE SPÓŁKI

5.2.1. ZARZĄD

Przez cały okres sprawozdawczy w skład Zarządu Spółki wchodził:

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

W okresie sprawozdawczym nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki. W dniu 9 maja 2018 roku Bartosz Brzostek, Członek Zarządu Spółki, złożył rezygnację z zajmowanego stanowiska z powodów osobistych. Trzyletnia kadencja pozostałych Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 roku.

Doświadczenie i kompetencje Członków Zarządu

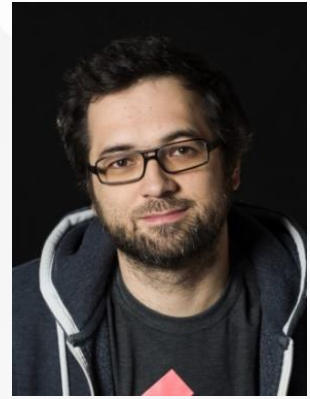


Grzegorz Miechowski, Prezes Zarządu

Absolwent Politechniki Wrocławskiej, Wydziału Informatyki i Zarządzania. Związany z tworzeniem gier komputerowych od początków lat 90-tych, gdy założył jedno z pierwszych studiów deweloperskich w Polsce - Metropolis Software House i w latach 1999-2009 stał na jego czele. Jeden z założycieli 11 bit studios S.A. Autor oryginalnej koncepcji gry „This War of Mine”, która odniosła światowy sukces. Współautor koncepcji „Frostpunk”.

Przemysław Marszał, Członek Zarządu

Absolwent Wyższej Szkoły Ekologii i Zarządzania, Wydziału Architektury. W latach 2005-2000 Członek Zarządu Metropolis Software. Pierwsze kroki w branży gier komputerowych stawiał jako grafik. Jako szef artystów odpowiada za finalny wygląd wszystkich gier 11 bit studios S.A., od etapu pierwszego szkicu, aż do dnia premiery. Zaprojektował całą estetykę „rysunku węglem”, który stał się jedną z najbardziej charakterystycznych cech „This War of Mine”. Był jednym z kluczowych twórców „Frostpunka”.



Michał Drozdowski, Członek Zarządu

Absolwent Wyższej Szkoły Handlu i Prawa, Wydziału Ekonomii i Zarządzania. W latach 2002-2005 pracował w firmie Lead 3D jako designer. W 2006 roku dołączył do Metropolis Software, w której to firmie od 2007 roku zajmował stanowisko Design Directora. W 11 bit studios S.A. Michał Drozdowski był odpowiedzialny za stworzenie designu wszystkich gier zespołu 11 bit studios S.A., w tym tytułów z serii Anomaly, „Funky Smugglers” oraz „This War of Mine” i „Frostpunka”.

5.2.2. RADA NADZORCZA:

Przez cały okres sprawozdawczy w Radzie Nadzorczej Spółki zasiadali:

- Piotr Sulima - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jacek Czykiel - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Agnieszka Maria Kruz - Członek Rady Nadzorczej,
- Radosław Marter - Członek Rady Nadzorczej,
- Wojciech Ozimek - Członek Rady Nadzorczej.

Kadencja Członków Rady Nadzorczej upływa 9 czerwca 2019 roku.

Doświadczenie i kompetencje Członków Rady Nadzorczej

Piotr Sulima, Przewodniczący Rady Nadzorczej

Posiada wieloletnie doświadczenie sprzedażowe usług B2B zdobyte zarówno w kraju i za granicą oraz doświadczenie w consultingu i outsourcingu usług informatycznych. Do niedawna pełnił funkcję Dyrektora Rozwoju polskiego oddziału międzynarodowej firmy doradczej a obecnie jest właścicielem firmy consultingowej. Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego oraz Szkoły Głównej Handlowej, gdzie jest doktorantem w Kolegium Gospodarki Światowej. Posiada dyplom Master of Business Administration (University of Illinois). Posiada uprawnienia nadane przez Ministra Skarbu do zasiadania w radach nadzorczych spółek Skarbu Państwa.

Jacek Czykiel - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej

Jest absolwentem Uniwersytetu Warszawskiego (filia w Białymstoku), Wydział Ekonomiczny, kierunek Ekonomia Społeczna, specjalność Ekonomia Pracy i Polityka Społeczna, który ukończył w 1996 r. W 1997 r. ukończył Podyplomowe Studium Finansów i Rachunkowości Przedsiębiorstw przy Uniwersytecie Warszawskim. W 1998 r. uzyskał Świadectwo Kwalifikacyjne uprawniające do usługowego prowadzenia ksiąg rachunkowych. W latach 1999 - 2000 pracował jako księgowy w Ernst & Young Usługi Księgowe sp. z o.o. Od 2000 roku Dyrektor Finansowy w Beijer Re Polska.

Agnieszka Kruz, Członek Rady Nadzorczej

Jest absolwentką Politechniki Łódzkiej (Wydział Organizacji i Zarządzania) oraz Uniwersytetu Warszawskiego (Europejski Instytut Rozwoju Regionalnego i Lokalnego EUROREG). W karierze zawodowej zdobyła doświadczenie jako PR & Marketing Manager oraz w kierowaniu zespołami jako Dyrektor Generalny oraz Dyrektor Zarządzający (między innymi w Performance Marketing Group).

Radosław Marter - Członek Rady Nadzorczej

od 18 lat związany z branżą farmaceutyczno-medyczną. Od 2000 do 2007 roku zaangażowany w zarządzanie Działem Sprzedaży firmy Media Vision. W latach 2007 - 2017 współtwórca i Wiceprezes Zarządu spółki Active Pharm którą zarządzał przez ponad 10 lat realizując projekty z zakresu multi channel marketingu, badań klinicznych, systemów klasy CRM i CLM, oraz strategii marketingowych. Prelegent konferencji dla firm farmaceutycznych. Oprócz współpracy w obszarze farmaceutycznym zdobył doświadczenie w zakresie wspierania organizacji non-profit wdrażając strategię budowania ich wizerunku, zarządzania i realizacji kampanii społecznych i wizerunkowych. Obecnie Partner Zarządzający w grupie kapitałowej one2tribe oraz Fundator organizacji Non-profit Fundacji Neuron+.

Wojciech Ozimek, Członek Rady Nadzorczej

Od przeszło 10 lat Prezes Zarządu one2tribe Sp. z o.o. Absolwent Wydziału Matematyki Informatyki i Mechaniki Uniwersytetu Warszawskiego. Współtwórca ponad kilkunastu usług mobilnych i internetowych oraz kilku gier online działających w Polsce i na świecie, projektant gier dla biznesu, rozwiązań gamifikacyjnych i gier w edukacji. Opracowywał między innymi model biznesowy dla telewizji interaktywnej iTVP oraz doradzał w zakresie budowy społeczności i dystrybucji kontentu mobilnego (P4/Play, Heyah/PTC Era, Polkomtel S.A.). W latach 1998-2006 kierownik Grupy Kompetencyjnej e-business, a następnie Dyrektor Rozwoju Infovide (obecnie Infovide-Matrix). Brał udział w projektach dla największych klientów Spółki (Nordea Bank Polska, Telekomunikacja Polska S.A., PTC Era, Onet.pl, PTK Centertel, Kredyt Bank S.A.), opracowując koncepcje architektury projektów (m.in. Nordea Solo, który otrzymał nagrodę System Informatyczny Roku 2001) oraz strategię na styku biznesu i IT.

5.3. BIEGLI REWIDENCI

Deloitte Audyt sp. z o.o. Sp.k.
ul. Jana Pawła II 22
00-133 Warszawa

W raporcie bieżącym nr 29/2017 z dnia 27 lipca 2017 roku Spółka poinformowała, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 26 lipca 2017 roku dokonała wyboru podmiotu do badania sprawozdań finansowych oraz przeglądu śródrocznych sprawozdań finansowych Spółki za lata finansowe kończące się 31 grudnia 2017, 2018 i 2019 roku. Wybraną do pełnienia tej funkcji została Deloitte Polska sp. z o.o. Sp.k. (obecnie Deloitte Audyt sp. z o.o. Sp.k.). Strony ustaliły wartość wynagrodzenia na: 33 000 PLN (dla badania każdego rocznego sprawozdania finansowego) i 12 000 PLN (dla przeglądu każdego śródrocznego sprawozdania finansowego Spółki). W przypadku 2017 roku, gdy Spółka przygotowywała skonsolidowane i jednostkowe sprawozdanie finansowe i śródroczne sprawozdanie finansowe (od 2018 roku Spółka nie publikuje sprawozdań skonsolidowanych), wynagrodzenie na rzecz Deloitte Audyt sp. z o.o. Sp.k. wyniosło odpowiednio: 37 000 PLN i 16 000 PLN.

5.4. KAPITAŁ ZAKŁADOWY

Na datę publikacji Sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosił 228 719,90 PLN i dzieli się na 2 287 199 akcji o wartości nominalnej 0,10 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.

Akcje zostały w pełni pokryte.

5.5. AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PRZEKAZANIA NINIEJSZEGO RAPORTU

Podmiot	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski	162 000	7,08	162 000	7,08
Przemysław Marszał	118 000	5,16	118 000	5,16
Michał Drozdowski	89 630	3,92	89 630	3,92
NN TFI	119 229	5,21	119 229	5,21
Aviva Investors Polska TFI	116 038	5,07	116 038	5,07
Pozostali Akcjonariusze	1 683 606	73,61	1 683 606	73,61
Razem	2 287 199	100,00	2 287 199	100,00

W okresie sprawozdawczym doszło do zmian w akcjonariacie 11 bit studios S.A., w tym w stanie posiadania akcji przez osoby zarządzające oraz osoby powiązane z osobami nadzorującymi Spółkę.

W raporcie bieżącym nr 9/2018 z 16 maja 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 16 maja 2018 roku do Spółki wpłynęły dwa zawiadomienia w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Agnieszkę Rabendę-Ozimek, osobę blisko związaną z Wojciechem Ozimkiem, Członkiem Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Pani Agnieszka Rabenda-Ozimek w dniach 14 i 15 maja 2018 roku sprzedała łącznie 94 akcje 11 bit studios S.A. (60 akcji po 500 PLN za sztukę i 34 akcje po 545 PLN za sztukę).

W raporcie bieżącym nr 13/2018 z dnia 16 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 15 czerwca do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Agnieszkę Rabendę-Ozimek, osobę blisko związaną z Wojciechem Ozimkiem, Członkiem Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Pani Agnieszka Rabenda-Ozimek w dniu 5 czerwca 2018 roku zbyła 20 akcji 11 bit studios S.A. po 490 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 14/2018 z dnia 19 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 19 czerwca 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 TFI S.A. (dalej „Towarzystwo”) o przekroczeniu 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 nabycie akcji Spółki w dniu 15 czerwca 2018 r. przez NN Fundusz Inwestycyjny Otwarty, NN Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty 2, NN (L) Total return Fundusz Inwestycyjny Zamknięty oraz Fundusz Własności Pracowniczej PKP Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty. Przed zmianą udziału fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 112 476 akcji 11 bit studios S.A., które dawały 4,93 proc. głosów na walnym zgromadzeniu Spółki i stanowiły 4,93 proc. kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 119 229 akcji 11 bit studios S.A., które dawały 4,93 proc. głosów na walnym zgromadzeniu Spółki i stanowiły 5,21 proc. kapitału zakładowego Spółki.

W raporcie bieżącym nr 15/2018 z dnia 22 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 22 czerwca 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 22 czerwca 2018 roku sprzedał 2 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę. Po transakcji posiada 160 696 papierów Spółki, które dają 7,03 proc. głosów na walnym zgromadzeniu Spółki i stanowią 7,03 proc. kapitału zakładowego.

W raporcie bieżącym nr 16/2018 z dnia 22 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 22 czerwca do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Przemysława Marszał, Członka Zarządu Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Przemysław Marszał w dniu 22 czerwca 2018 roku sprzedał 4 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę. Po transakcji posiada 118 000 papierów Spółki, które dają 7,03 proc. głosów na walnym zgromadzeniu Spółki i stanowią 5,16 proc. kapitału zakładowego.

W raporcie bieżącym nr 17/2018 z dnia 22 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 22 czerwca 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 22 czerwca 2018 roku sprzedał 4 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę. Po transakcji posiada 89 630 papierów Spółki, które dają 7,03 proc. głosów na walnym zgromadzeniu Spółki i stanowią 3,92 proc. kapitału zakładowego.

W raporcie bieżącym nr 19/2018 z dnia 26 lipca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 26 lipca 2018 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie złożone przez Nationale-Nederlanden Powszechnie Towarzystwo Emerytalne S.A. z siedzibą w Warszawie, o zmniejszeniu stanu posiadania akcji Spółki poniżej progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Zmniejszenie udziału w głosach w 11 bit studios S.A. nastąpiło na skutek zbycia akcji Spółki. Transakcja została rozliczona 20 lipca 2018 roku.

Przed transakcją fundusze zarządzane przez N-N PTE S.A. posiadały 114 922 akcji Spółki, które dawały 5,02 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowiły 5,02 proc. kapitału zakładowego Spółki. Po transakcji Fundusze posiadają 111 832 akcji Spółki, które dają 4,89 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowią 4,89 proc. kapitału zakładowego Spółki.

W raporcie bieżącym nr 22/2018 z dnia 5 października 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 5 października 2018 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie złożone przez Pana Bartosza Brzostka (Członek Zarządu Spółki do 9 maja 2018 roku) o zmniejszeniu stanu posiadania akcji Spółki poniżej progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Zmniejszenie udziału w głosach w 11 bit studios S.A. nastąpiło na skutek zbycia akcji Spółki.

Bezpośrednio przed transakcją Pan Bartosz Brzostek posiadał 114 721 akcji Spółki, które dawały 5,02 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki oraz stanowiły 5,02 proc. kapitału zakładowego Spółki. Po transakcji Pan Bartosz Brzostek posiada 113 539 akcji Spółki, które dają 4,96 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowią 4,96 proc. kapitału zakładowego Spółki.

W raporcie bieżącym nr 23/2018 z dnia 8 października 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Agnieszkę Rabendę-Ozimek, osobę blisko związaną z Wojciechem Ozimkiem, Członkiem Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Pani Agnieszka Rabenda-Ozimek w dniu 15 czerwca 2018 roku zbyła 20 akcji 11 bit studios S.A. po 500 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 25/2018 z dnia 15 października 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 15 października 2018 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 Aviva Investors Poland Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. (dalej „Towarzystwo”) o przekroczeniu 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 nabycie akcji Spółki w dniu 11 października 2018 roku przez fundusze zarządzane przez Towarzystwo: Aviva Investors Fundusz Inwestycyjny Otwarty oraz Aviva Investors Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny. Przed zmianą udziału fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 113 451 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 4,96 proc. kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 116 038 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 5,07 proc. kapitału zakładowego Spółki.

W raporcie bieżącym nr 28/2018 z dnia 23 listopada 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu 11 bit studios S.A. dotyczące nabycia akcji 11 bit studios S.A. Pan Grzegorz Miechowski w dniu 23 listopada 2018 roku nabył 1 304 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 264,72 PLN za sztukę.

Po okresie sprawozdawczym, w raporcie bieżącym nr 1/2019 z dnia 2 stycznia 2019 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 2 stycznia 2019 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 Aviva Investors Poland Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. (dalej „Towarzystwo”). Towarzystwo działając w imieniu zarządzanego funduszu inwestycyjnego - Aviva Investors Funduszu Inwestycyjnego Otwartego (dalej „Fundusz”) poinformowało o przekroczeniu przez Fundusz 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 nabycie akcji Spółki w dniu 20 grudnia 2018 roku przez Fundusz. Przed zmianą udziału Fundusz posiadał 113 709 sztuk akcji Spółki, stanowiących 4,97 proc. kapitału zakładowego Spółki. Po zmianie Fundusz posiadał 115 839 akcji Spółki stanowiących 5,06 proc. kapitału zakładowego Spółki.

5.6. AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień 31.12.2017 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2018 (w szt.)	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	162 696	162 000	162 000
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	122 000	118 000	118 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	93 630	89 630	89 630

Zgodnie ze złożonym oświadczeniem Członkowie Rady Nadzorczej Spółki nie posiadają akcji 11 bit studios S.A. Osoby zarządzające i nadzorujące 11 bit studios S.A. nie posiadają bezpośrednio ani pośrednio żadnych udziałów lub akcji w jednostkach powiązanych z 11 bit studios S.A.

5.7. WARTOŚĆ WYNAGRODZEŃ, NAGRÓD LUB KORZYŚCI OTRZYMANÝCH PRZEZ OSOBY WCHODZĄCE W SKŁAD ORGANÓW ZARZĄDZAJĄCYCH ORAZ ORGANÓW NADZORUJĄCYCH SPÓŁKI (PLN)

Zarząd:

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji zarządzających:

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Grzegorz Miechowski	1 026 753	281 818
Bartosz Brzostek (Członek Zarządu do 9 maja 2018 roku)	178 654	281 104
Michał Drozdowski	1 025 800	81 129
Przemysław Marszał	1 015 992	73 000
Razem	3 247 199	717 051

Wynagrodzenie z tytułu świadczenia usług na podstawie umów cywilno-prawnych:

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Grzegorz Miechowski	35 000	0
Bartosz Brzostek (Członek Zarządu do 9 maja 2018 roku)	0	0
Michał Drozdowski	35 000	180 000
Przemysław Marszał	35 000	180 000
Razem	105 000	360 000

Zgodnie z uchwałą Rady Nadzorczej nr 3/2018 z dnia 8 marca 2018 roku, Członkowie Zarządu otrzymują premie za wynik finansowy wypracowany przez Spółkę w danym okresie. Podstawą do wyliczenia premii jest okres od IV kwartału roku

poprzedniego (włącznie) do III kwartału roku bieżącego (włącznie) z zastrzeżeniem, że podstawą do wyliczenia premii za 2018 rok był okres od I kwartału 2018 roku (włącznie) do III kwartału 2018 roku (włącznie). Premia jest dzielona na cały Zarząd w równych częściach. Za 2018 rok Zarząd otrzymał premię w łącznej wysokości 1 711 086 PLN. Premia za 2018 rok została wypłacona przed dniem zatwierdzenia niniejszego sprawozdania.

Premia została udzielona w następujący sposób:

Grzegorz Miechowski	- 570 362 PLN;
Bartosz Brzostek (Członek Zarządu do 9 maja 2018 roku)	- 0 PLN;
Przemysław Marszał	- 570 362 PLN;
Michał Drozdowski	- 570 362 PLN.

Członkom Zarządu Spółki za 2018 rok 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 3.31**.

Rada nadzorcza

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji nadzorujących:

	Okres zakończony 31.12.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Piotr Sulima	54 000	15 000
Jacek Czykiel	36 000	10 000
Radosław Marter	19 800	5 000
Agnieszka Maria Kruz	19 800	5 000
Wojciech Ozimek	19 800	5 000
Razem	149 400	40 000

5.8. POZOSTAŁE TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Poza opisanymi wyżej transakcjami Spółka zawierała także transakcje z podmiotami powiązanymi z kluczowym personelem Spółki (kluczowe kierownictwo). Transakcje z wyżej wymienionymi osobami zostały szczegółowo opisane w **Nocie 3.32.1**.

5.9. UMOWY ZAWARTE POMIĘDZY SPÓŁKĄ A OSOBAMI ZARZĄDZAJĄCYMI, PRZEWIDUJĄCE REKOMPENSATĘ W PRZYPADKU REZYGNACJI LUB ZWOLNIENIA Z ZAJMOWANEGO STANOWISKA

Na dzień 31 grudnia 2018 roku oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby zarządzające lub nadzorujące Spółkę powołane są na podstawie uchwały i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska

5.10. UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY I OBLIGATARIUSZY

Spółka wprowadziła opisany w **Nocie 3.31**. Program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników. W wyniku realizacji programu może w przyszłości dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

5.11. INFORMACJE O SYSTEMIE KONTROLI PROGRAMÓW AKCJI PRACOWNICZYCH

10 maja 2017 roku zwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki podjęło uchwałę o uruchomieniu Programu Motywacyjnego w spółce. Objęte nim osoby (zarząd oraz kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki) będą mogły objąć, pod warunkiem realizacji przez Spółkę w latach 2017-2019 określonych celów biznesowych, łącznie nie więcej niż 130 tys. warrantów serii B zamiennych na taką samą ilość akcji serii G. Cena emisyjna akcji serii F została ustalona na 103,38 PLN za sztukę (średni kurs giełdowy akcji Spółki z III i IV kwartału 2016 roku pomniejszony o 10 proc.).

Realizacja założonych celów Programu Motywacyjnego zostanie zweryfikowana ostatecznie przez Radę Nadzorczą nie później niż do 31 maja w roku następującym po roku zakończenia programu. Po dokonaniu weryfikacji, Rada Nadzorcza sporządzi listę uprawnionych uczestników programu do objęcia warrantów subskrypcyjnych serii B, ze wskazaniem liczby warrantów przeznaczonej dla danego uczestnika. Osoby uprawnione, które nabeżdą prawo do objęcia akcji Spółki serii F będą mogły je realizować do dnia 30 czerwca 2023 roku.

5.12. INFORMACJE O NABYCIU AKCJI WŁASNYCH

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

5.13. ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA SPÓŁKĄ

W roku 2018 nastąpiły zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką. W dniu 9 maja 2018 roku z zasiadania w Zarządzie 11 bit studios S.A. zrezygnował Pan Bartosz Brzostek, który nadzorował pion technologiczny, w tym rozwój silnika do gier Game Engine. Jego obowiązki przejął Dyrektor Pionu Technologicznego. Po rezygnacji Pana Bartosza Brzostka Zarząd 11 bit studios S.A. funkcjonuje w trzyosobowym składzie.

5.14. OPIS GŁÓWNYCH INWESTYCJI KRAJOWYCH I ZAGRANICZNYCH ORAZ OPIS STRUKTURY GŁÓWNYCH LOKAT KAPITAŁOWYCH

Wiodącą pozycją aktywów Spółki były środki pieniężne i ich ekwiwalenty. Na dzień 31 grudnia 2018 roku miały wartość 24 250 681 PLN. Spółka inwestowała też nadwyżki gotówkowe (złotówkowe) w lokaty bankowe o różnych terminie zapadalności. Łączna wartość lokat bankowych z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy wynosiła, na koniec 2018 roku, 27 000 000 PLN. Łącznie aktywa obrotowe Spółki na koniec 2018 roku miały wartość 67 945 928 PLN wobec 31 476 124 PLN rok wcześniej.

Z kolei aktywa trwałe 11 bit studios S.A. na koniec 2018 wynosiły 41 316 893 PLN wobec 17 173 693 PLN w poprzednim roku. W tej pozycji największy udział miały rzeczowe aktywa trwałe (18 734 064 PLN) czyli nieruchomości na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, którą Spółka nabyła w grudniu 2018 roku z przeznaczeniem na nowe biuro. Istotną część aktywów trwałych stanowiły też aktywa niematerialne, na które składały się w nakłady na niezakończone prace rozwojowe (nakłady na gry komputerowe czyli „Projekt 8” oraz gry z wydawnictwa 11 bit publishing), amortyzowane wydatki poniesione na gry, które już trafiły do sprzedaży („Frostpunka” i „Moonlightera”) a także nakłady na rozwój silnika do gier Game Engine. Łącznie, aktywa niematerialne na koniec 2018 roku miały wartość 17 138 011 PLN wobec 13 067 496 PLN przed rokiem. Istotną pozycją aktywów trwałych (5 094 282 PLN wobec 3 053 534 PLN rok wcześniej) stanowiło długoterminowe aktywo finansowe - jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO.

Posiadane, wysokie nadwyżki gotówkowe pozwalały Spółce w 2018 roku finansować bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych za wyjątkiem transakcji nabycia nieruchomości na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, która była współfinansowana kredytem (12 600 000 PLN), który 11 bit studios S.A. zaciągnęło w PKO BP.

5.15. INFORMACJE O POWIĄZANIACH KAPITAŁOWYCH I ORGANIZACYJNYCH SPÓŁKI Z INNYMI PODMIOTAMI

Na dzień 31 grudnia 2018 roku 11 bit studios S.A. nie posiadało udziałów w innych podmiotach.

5.16. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Działalność Spółki, jej sytuacja finansowa oraz wyniki działalności podlegały i mogą w przyszłości podlegać negatywnym zmianom w wyniku zaistnienia któregoś z czynników ryzyka opisanych poniżej. Wystąpienie nawet niektórych z poniższych czynników ryzyka może mieć istotny negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową i wyniki finansowe Spółki oraz może skutkować utratą części lub całości zainwestowanego kapitału. Inne czynniki ryzyka i niepewności niż opisane poniżej, w tym także i te, których Spółka nie jest obecnie świadoma lub które uważa za nieistotne, mogą także wywrzeć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki jej sytuację finansową i wyniki działalności oraz mogą skutkować utratą części lub całości zainwestowanego kapitału.

5.16.1. Czynniki ryzyka związane z działalnością operacyjną Spółki

Ryzyko nieosiągnięcia przez Spółkę celów strategicznych

Celem strategicznym Spółki na najbliższe lata jest zwiększenie skali działalności poprzez kontynuację budowy zdedykowanego portfolio wysokiej jakości gier komputerowych oraz rozwój działalności wydawniczej. Zarząd Spółki zapewnia, że dąży do wszelkich starań aby Spółka zrealizowała najważniejsze cele strategiczne w najbliższych latach. Niemniej jednak Zarząd Spółki nie może zagwarantować, że wszystkie jego cele strategiczne zostaną osiągnięte. Przyszła pozycja Spółki na rynku gier komputerowych, mająca bezpośredni wpływ na przychody i zyski, uzależniona jest od zdolności wypracowania i wdrożenia strategii rozwoju skutecznej w długim horyzoncie czasowym.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Prace nad poszczególnymi produktami Spółki trwają, zależnie od wielkości projektu, od 12 do 36 miesięcy. Sukces rynkowy danego produktu, mierzony wielkością popytu i przychodami z jego sprzedaży, pozwala Spółce na pokrycie poniesionych wydatków przy procesie produkcji gry i przynosi ewentualne zyski. Wielkość zainteresowania danym produktem i w konsekwencji wysokość przychodów z jego sprzedaży zależy w dużej mierze od zmiennych gustów konsumentów, trudnych do przewidzenia tendencji na rynku gier oraz istniejących produktów konkurencyjnych. Istnieje więc wysokie ryzyko tzw. „nietrafionego” produktu, tj. produktu, którego zakupem potencjalni klienci nie będą zainteresowani, gdyż nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być niska jakość produktu lub błędne jego zaadresowanie do klientów. Z tego powodu Spółka nie jest w stanie w momencie premiery nowego produktu przewidzieć reakcji odbiorców i w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem zdefiniować oczekiwaną wysokość przychodów.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Proces produkcji gry wideo jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko opóźnień poszczególnych faz i całego projektu. Poszczególne fazy procesu produkcji następują kolejno po sobie i są uzależnione od wyników bądź całkowitego ukończenia faz poprzednich. Część etapów procesu produkcji jest zależna wyłącznie od zespołu, część

natomiast zależy od podmiotów zewnętrznych - kooperantów, partnerów, licencjodawców. Zarząd Spółki ma ograniczony wpływ na terminowość działań innych podmiotów, od których uzależniony jest proces produkcji gry. Możliwe są również opóźnienia w pracy samych zespołów projektowych w wyniku nieprzewidzianych trudności w pracy nad wymagającym produktem, jakim jest gra wideo.

Opóźnienie terminów zakończenia produkcji gier wideo może mieć negatywny wpływ na osiągnięcie przez Spółkę wyników finansowych w danym okresie rozrachunkowym.

Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej

Specyfika działalności Spółki sprawia, że jednym z głównych kanałów dystrybucji tworzonych produktów, tj. gier do dystrybucji elektronicznej są platformy zamknięte. 11 bit studios S.A. tworzy gry na platformy zamknięte (konsole) Sony, Microsoft i Nintendo. Wspomniani producenci zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu, którego wprowadzenie jest planowane na daną platformę. W konsekwencji, Spółka ponosi ryzyko braku akceptacji przez danego producenta platformy zamkniętej produktu, który stworzył.

Ryzyko związane z rozpoczęciem i prowadzeniem działalności wydawniczej przez Spółkę

W marcu 2014 roku powstał nowy dział wydawniczy o nazwie 11 bit publishing. Celem powołania nowego działu jest produkcja oraz dystrybucja gier wideo niezależnych, wyprodukowanych przez 11 bit studios S.A. lub deweloperów zewnętrznych z Polski, jak i z zagranicy. Podjęcie przez Spółkę wspomnianej działalności może wiązać się wystąpieniem określonych ryzyk:

- Ryzyko braku atrakcyjnych tytułów do pozyskania przez wydawnictwo

Podaż atrakcyjnych projektów zewnętrznych jest ograniczona. Może się zdarzyć sytuacja, w której przez dłuższy czas Spółka nie będzie mógł znaleźć produktu, który będzie spełniał wszystkie oczekiwania.

- Ryzyko silnej konkurencji ze strony innych wydawców

W bezpośrednim otoczeniu konkurencyjnym Spółki znajduje się co najmniej kilka firm poszukujących podobnych produktów, spełniających te same kryteria oceny. Przy ograniczonej podaży atrakcyjnych projektów tym trudniej jest wyróżnić się na tle konkurencji i zaoferować deweloperowi coś unikalnego.

- Ryzyko pominięcia znaczących trendów rynkowych

Rynek gier zmienia się dynamicznie. Pojawiają się nowe trendy technologiczne. VR (Virtual Reality) to jeden z przykładów. Zbyt późne zauważenie trendu oraz niedostosowanie się do niego może skutkować stratami związanymi ze sprzedażą niemodnych produktów.

- Ryzyko związane ze wzrostem ceny oprogramowania wykorzystywanego do tworzenia gier

Zmniejszenie dostępności (na skutek zmiany polityki cenowej lub z innych powodów) popularnych silników 3D wykorzystywanych do tworzenia niezależnych gier spowodować może skomplikowanie procesu wytwórczego oraz pośrednio wydłużenie czasu wymaganego na stworzenie gry, co skutkować będzie ograniczeniem ilości powstających produktów.

- Ryzyko związane z rosnącą popularnością portali crowd-sourcingowych oraz self-publishingiem

Na skutek rosnącej popularności portali crowd sourcingowych spada zainteresowanie usługami wydawniczymi, których jedną z ważniejszych wartości było finansowanie lub współfinansowanie produkcji. Największe szanse na sukces w kampanii crowd sourcingowej mają projekty o dużym potencjale rynkowym a więc takie, które są interesujące również z perspektywy działalności wydawniczej. Powoduje to utratę wielu potencjalnie dochodowych projektów.

- Rosnąca ilość podmiotów świadczących usługi wydawnicze dla małych i średnich deweloperów

Wzrost ilości firm oferujących usługi wydawnicze polegające na dofinansowywaniu produkcji oraz wsparciu działań marketingowych skutkować może spadkiem cen/prowizji pobieranych za usługi wydawnicze oraz trudnościami w pozyskiwaniu nowych projektów.

- Ryzyko ograniczenia skuteczności działań PR-owych

Malejący zasięg mediów branżowych może znacząco ograniczyć skuteczność działań PR-owych oraz uniemożliwić wykorzystywanie dotychczasowego know-how. W takiej sytuacji, aby skutecznie informować potencjalnych odbiorców o ofercie Spółki może być zmuszony do podejmowania kosztownych działań promocyjnych.

Ryzyko związane z kluczowymi współpracownikami Spółki

Spółka jest wciąż podmiotem gospodarczym o stosunkowo niewielkich rozmiarach, w szczególności w zakresie struktury zatrudnienia na stanowiskach menadżerskich i specjalistycznych. Większość zadań, w szczególności z zakresu współpracy handlowej z kontrahentami wykonują pojedyncze osoby. Najwyżej wykwalifikowaną kadrę menadżerską stanowią jego założyciele. Ewentualna utrata kluczowych współpracowników, którzy mają największą wiedzę i doświadczenie w zakresie zarządzania i działalności operacyjnej mogłaby w krótkim okresie spowodować pogorszenie jakości i terminowości świadczonych usług. W przypadku utrzymania się takiego stanu w średnim i dłuższym okresie mogłoby to skutkować obniżeniem planowanych zysków Spółki. Działalność Spółki polega na tworzeniu gier komputerowych. Jakość usług i tworzonych produktów uzależniona jest od doświadczenia i umiejętności wykonujących je współpracowników. Utrata współpracowników łączy się z koniecznością rekrutacji, przeszkolenia i przygotowania przez Spółkę nowych osób do pracy.

W umowach o pracę zawartych przez Spółkę ze współpracownikami nie ma klauzul dotyczących zakazu świadczenia usług na rzecz kontrahentów oraz innych podmiotów po zakończeniu współpracy ze Spółką.

Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników

System edukacji w Polsce nie przygotowuje absolwentów szkół wyższych do zawodu twórcy gier wideo, w efekcie na lokalnym rynku pracy liczba wykwalifikowanych i doświadczonych pracowników z omawianej branży jest niewielka. W związku z tym Spółka staje przed wyzwaniem znalezienia specjalistów odpowiadających jego wymaganiom. Powyższe ryzyko dotyczy braku wykwalifikowanych pracowników w liczbie odpowiadającej potrzebom dynamicznie rozwijającej się Spółki.

Ryzyko związane z zawieraniem przez Spółkę umowami o dzieło w kontekście praw autorskich

Spółka przy zawieraniu umów z pracownikami, w tym w szczególności z Członkami Zarządu, którzy tworzą najbardziej wykwalifikowaną kadrę zarządzającą Spółki, w znacznej części korzysta z elastycznych form, w tym w szczególności poprzez zawieranie umów o dzieło, a także umów zlecenia. W zawieranych przez Spółkę umowach o dzieło znajdują się postanowienia dotyczące opisu dzieła, jak również zapisy dotyczące przeniesienia praw autorskich do wykonanych dzieł na Spółkę, jak również zapisy dotyczące obowiązującej wykonawcę klauzuli poufności w odniesieniu do materiałów i dokumentów udostępnionych przez Spółkę.

Odnosząc się do zapisów umów o dzieło należy wskazać, że zgodnie z obowiązującymi przepisami w zakresie prawa autorskiego do skutecznego przeniesienia praw autorskich konieczne jest wyszczególnienie w umowie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy. Co istotne, nie jest możliwe przeniesienie praw autorskich do wszystkich pól eksploatacji mających powstać w przyszłości gdyż zapis umowy tego rodzaju jest nieważny (w przepisie art. 41 ust. 2 ustawa z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych wyrażona została bardzo istotna dla praktyki obrotu prawami autorskimi zasada, według której treść umowy mającej za przedmiot prawa autorskie odnosi się tylko do pól eksploatacyjnych, które zostały w niej wyraźnie wymienione).

W świetle szybkiego postępu technologii, również w zakresie tworzenia gier komputerowych, istnieje ryzyko wykorzystania przez Spółkę nabywanych dzieł na polu eksploatacji innym niż wyszczególnione w umowach o przeniesieniu praw autorskich, a co za tym idzie, powstania obowiązku zapłaty na rzecz twórców dodatkowego wynagrodzenia z tego tytułu.

Ryzyko związane z zawartymi przez Spółkę umowami licencyjnymi

Spółka w związku z charakterystyką prowadzonej działalności gospodarczej zawarła szereg umów licencyjnych dotyczących wykorzystania określonego oprogramowania, niezbędnego w toku prowadzonej przez niego działalności. Umowy te nie były zawierane według jednego wzorca lecz zgodnie z wzorcami stosowanymi przez licencjodawców. Umowy licencyjne zawierają w niektórych przypadkach krótkie okresy wypowiedzenia. Ponadto w wielu wypadkach Licencjodawcy uprawnieni są do rozwiązania jej bez zachowania jakiegokolwiek okresu wypowiedzenia tj. ze skutkiem natychmiastowym. Częstokroć zawarte umowy licencyjne nie uprawniają Spółki do rozprowadzania stworzonego przez nią programu komputerowego w zakresie prowadzonej przez siebie działalności gospodarczej we własnym imieniu. Na gruncie prawa polskiego w zakresie korzystania przez Spółkę z oprogramowania udostępnionego przez licencjodawców zastosowanie znajdą przepisy ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. z 2006 roku, Dz. U. nr 90, poz. 631 ze zm.). Ponadto większość umów jako prawo właściwe dla stosunków prawnych powstałych na tle danej umowy przewidują prawo inne niż polskie np. prawo stanu Waszyngton, co w sposób istotny uniemożliwia dokonanie prawidłowej oceny zobowiązań wynikających wobec Spółki z tytułu zawartych umów i zakresu jego odpowiedzialności.

Ryzyko związane z umowami zawieranymi z kontrahentami zagranicznymi

Zawierane przez Spółkę umowy z zagranicznymi kontrahentami przewidują także prawo obce jako prawo właściwe dla regulowania stosunków umownych pomiędzy stronami, bądź też nie zawierają wyboru prawa właściwego co wiąże się z koniecznością każdorazowego ustalenia prawa właściwego dla danej umowy. W niektórych przypadkach prawem właściwym okazuje się być prawo obce w zakresie którego wiedza Spółki jest ograniczona. Ponadto Spółka zawarła także umowy, w których uzgodniony został zapis na sąd zagraniczny, bądź też w których brak jest wiążącego zapisu na sąd. Rodzi to ryzyko, że w przypadku sporów z danym kontrahentem Spółka zmuszona będzie do prowadzenia sporu przed sądem obcym. Ze względu na nieznaną prawo obcego (zarówno materialnego jak i procesowego) wiąże się to z ryzykiem ponoszenia podwyższonych kosztów obsługi prawnej w kraju i za granicą.

Ze względu na brak uregulowania kwestii wyboru prawa nie sposób również jednoznacznie ocenić ważności poszczególnych zapisów, np. w zakresie odpowiedzialności stron umowy za niewykonanie lub nienależyte wykonanie zobowiązań.

Ryzyko związane ze strukturą akcjonariatu Spółki

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Finansowego, akcjonariusze założyciele posiadają łącznie 369 630 akcji Spółki, które stanowią 16,16 proc. kapitału i uprawniają łącznie do 16,16 proc. ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu. W przypadku działania ww. akcjonariuszy w porozumieniu, będą oni mieli istotny wpływ na działalność Spółki. Ponadto uwzględniając okoliczność, że wspomniani akcjonariusze są jednocześnie członkami organów Spółki, mają oni faktyczną możliwość decydowania o uchwałach podejmowanych przez Walne Zgromadzenie we wszystkich istotnych dla Spółki sprawach.

Ryzyko związane z umowami dystrybucyjnymi i umowami licencyjnymi

Spółka zawarł szereg umów dystrybucyjnych lub umów licencyjnych dotyczących zasad dystrybuowania lub udostępniania gier utworzonych przez Spółkę na różnego rodzaju platformach lub nośnikach danych. Znacząca część z tych umów poddana została reżimowi i podlega regulacjom innym niż prawo polskie (np. prawo angielskie, niemieckie, stanu Teksas lub inne).

Poddanie stosunków umownych regulacjom innego kraju niż Polska pociąga za sobą ryzyko nieprawidłowej lub niedostatecznej oceny skutków prawnych zawartych umów oraz właściwej interpretacji poszczególnych postanowień. W razie ewentualnego sporu z kontrahentami, z którymi Spółka zawarła w/w umowy, koniecznym będzie skorzystanie z usług doradców i profesjonalnych pełnomocników z państw obcych, co może narazić Spółkę na znaczne koszty.

Ponadto w każdej z tych umów zawarte zostały postanowienia ograniczające możliwość udzielania informacji podmiotom trzecim w zakresie w jakim informacje te mogą stanowić informacje poufne. Spółka zobowiązana jest zapewnić ochronę otrzymanych od kontrahentów informacji poufnych na poziomie co najmniej nie gorszym niż ochrona, którą zapewnia własnym informacjom poufnym. Naruszenie przez Spółkę w/w zobowiązania do ochrony informacji pociągać może odpowiedzialność odszkodowawczą Spółki za wyrządzoną tym naruszeniem szkodę.

5.16.2. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w krajach sprzedaży Spółki

Działalność Spółki zależy od sytuacji makroekonomicznej panującej na rynkach, na których dystrybuuje lub zamierza dystrybuować produkty. Efektywność, a w szczególności rentowność prowadzonej przez Spółkę działalności gospodarczej zależy m.in. od tempa wzrostu gospodarczego, poziomu konsumpcji społeczeństwa, polityki fiskalnej i pieniężnej państwa, inflacji. Wszystkie te czynniki wywierają pośrednio wpływ na przychody i inne wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę. Mogą także wywierać wpływ na realizację założonej przez Spółkę strategii rozwoju.

Ryzyko zmiennego otoczenia prawnego

Przepisy prawa w Polsce ulegają dość częstym zmianom. Zmianom ulegają także interpretacje prawa oraz praktyka jego stosowania. Przepisy mogą ulegać zmianom na korzyść przedsiębiorców, lecz mogą także powodować negatywne skutki. Zmieniające się przepisy prawa lub różne jego interpretacje, zwłaszcza w odniesieniu do prawa podatkowego, a także prawa działalności gospodarczej, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych czy prawa z zakresu papierów wartościowych, głównie nadzoru nad rynkiem finansowym i o funduszach inwestycyjnych mogą wywołać negatywne konsekwencje dla Spółki. Szczególnie częste i niebezpieczne są zmiany interpretacyjne przepisów podatkowych. Brak jest jednolitości w praktyce organów skarbowych i orzecznictwie sądowym w sferze opodatkowania. Przyjęcie przez organy podatkowe interpretacji prawa podatkowego innej niż przyjęta przez Spółkę może implikować pogorszenie jego sytuacji finansowej, a w efekcie ujemnie wpłynąć na osiągnięte wyniki i perspektywy jej rozwoju.

Przepisy w/w gałęzi prawa podlegają częstym zmianom wskutek czego traktowanie przedsiębiorców przez organy administracyjne i sądy cechuje pewna niekonsekwencja i nieprzewidywalność. Obowiązujące regulacje zawierają również pewne sprzeczne przepisy i niejasności, które powodują różnice w opiniach co do interpretacji prawnej przepisów zarówno między organami państwowymi jak i między organami państwowymi i Spółkami.

Dla przykładu rozliczenia podatkowe mogą być przedmiotem kontroli władz, które w razie wykrycia nieprawidłowości uprawnione są do obliczania zaległości podatkowych wraz z odsetkami. Deklaracje podatkowe spółek mogą zostać poddane kontroli władz skarbowych przez okres pięciu lat, a niektóre transakcje przeprowadzane w tym okresie, w tym transakcje z podmiotami powiązаныmi, mogą zostać zakwestionowane do celów podatkowych przez właściwe władze skarbowe. W efekcie kwoty wykazane w sprawozdaniach finansowych mogą ulec zmianie w późniejszym terminie po ostatecznym ustaleniu ich wysokości przez władze skarbowe.

Szczególnie istotnymi z punktu widzenia gałęziami prawa, których zmiana wywoływać może istotny wpływ na działalność gospodarczą prowadzoną przez Spółkę są:

- prawo autorskie i prawa pokrewne,
- prawo handlowe,
- prywatne prawo gospodarcze,
- prawo podatkowe,
- prawo pracy,
- prawo ubezpieczeń społecznych,
- prawo papierów wartościowych.

Niewątpliwie znaczna część tych dziedzin prawa charakteryzuje się dużą zmiennością regulacji. Szczególny wpływ na działalność Spółki ma prawo autorskie i prawa pokrewne, którego normy są ściśle uzależnione od regulacji unijnych i dokonywanych w tym zakresie przez Parlament Europejski lub Komisję Europejską zmian, ale również od prawa polskiego różniącego się w niektórych aspektach od norm prawa innych państw członkowskich. Również specyfika prowadzonej przez Spółkę działalności powoduje, że na jego działalność wpływać mogą zmiany regulacji w Stanach Zjednoczonych.

Istnieje znaczne ryzyko zmiany przepisów w każdej z tych dziedzin prawa zważywszy, że część z nich jest nadal w fazie dostosowywania do wymagań unijnych. Ewentualne zmiany prawa będą miały zawsze wpływ na otoczenie prawne Spółki wywołując obowiązek dostosowania się do nich. Każda zmiana regulacji normatywnej wywołuje problemy w szczególności

związane z wątpliwościami interpretacyjnymi nowych przepisów co stwarza ryzyko rozbieżności w praktyce organów władzy publicznej, w tym sądownictwa. Niejednoznaczność wykładni dokonywanych przepisów przez organy władzy publicznej, sądownictwa (w tym wspólnotowego) komplikuje funkcjonowanie w polskim systemie prawnym niezharmonizowanym z systemem unijnym.

Ryzyko zmienności kursów walutowych

Z tytułu prowadzonej działalności Spółka narażony jest na ryzyko zmienności kursów walutowych. Ponieważ sprzedaż produktów Spółki skierowana jest na rynki zagraniczne (Ameryka Północna, Europa Zachodnia, Europa Środkowo-Wschodnia, w tym Rosja oraz Chiny), dominującymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych są: dolar amerykański (90-proc. udział) i euro (10 proc.). W konsekwencji, wartość przychodów Spółki jest ujemnie skorelowana z wartością polskiej waluty. Wraz z umacnianiem się polskiego złotego obniżeniu może ulec poziom generowanych przychodów ze sprzedaży gier komputerowych w przeliczeniu na PLN.

Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

W przypadku Spółki ryzyko związane z konkurencją wynika przede wszystkim ze znacznych trudności w zdefiniowaniu i charakterystyce podmiotów konkurencyjnych ze względu na istotne rozproszenie rynku. W przypadku ujawnienia się konkurencji silniejszej niż oczekiwana, sytuacja taka może wpłynąć na obniżenie zainteresowania oferowanymi przez Spółkę produktami. Ponadto, w wyniku zwiększenia liczby podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy, możliwe jest zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcję gier dla określonej platformy.

Ryzyko związane z rozwojem branży, w której działa Spółka

Spółka prowadzi działalność na rynku gier wideo przeznaczonych do bezpośredniej dystrybucji na platformy sprzętowe mobilne oraz stacjonarne. Koniunktura w branży gier wideo i popyt na produkty są wypadkowymi wielu czynników, takich jak np. wzrost gospodarczy i co za tym idzie wzrost zamożności społeczeństw oraz poziom ich konsumpcji, tempo oraz kierunki rozwoju rynku informatycznego, konkurencja oraz rozwój nowych, innowacyjnych technologii i usług. Spółka nie ma wpływu na wymienione czynniki.

Ryzyko zdarzeń nieprzewidywalnych

W związku z możliwością zajścia zdarzeń nieprzewidywalnych, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne, istnieje ryzyko pogorszenia się sytuacji gospodarczej na rynku światowym oraz polskim. Zdarzenie takie może mieć istotny wpływ na kondycję ekonomiczną Spółki.

5.17. 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.

Z wyrazami szacunku,



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 27 marca 2019 roku

**OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO
W 11 BIT STUDIOS S.A. W 2018 ROKU**

6. INFORMACJE OGÓLNE

W trakcie 2018 roku, 11 bit studios S.A. podlegało zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2016”, które zostały przyjęte uchwałą Rady Giełdy Nr 26/1413/2015 z dnia 13 października 2015 roku i które weszły w życie z dniem 1 stycznia 2016 roku.

Tekst zbioru zasad ładu korporacyjnego „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2016” jest publicznie dostępny na stronie internetowej pod adresem: https://www.gpw.pl/pub/GPW/files/PDF/GPW_1015_17_DOBRE_PRAKTYKI_v2.pdf i w siedzibie Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

11 bit studios S.A. wypełniając obowiązki informacyjne dotyczące stosowania ładu korporacyjnego, kieruje się zasadami skutecznej i przejrzystej polityki informacyjnej i komunikacji z rynkiem i inwestorami. Spółka w raporcie bieżącym nr 1/2016 (EBI) z dnia 11 stycznia 2016 roku, poinformowała o zakresie stosowania zasad ładu korporacyjnego wynikających z obowiązujących od dnia 1 stycznia 2016 roku „Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW 2016”. Wszelkie informacje wynikające z przyjętych przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego publikowane są na stronie internetowej http://ir.11bitstudios.com/dokumenty/dobre_praktyki_2016.pdf.

6.1. ZAKRES, W JAKIM SPÓŁKA ODSTĄPIŁA OD POSTANOWIĄŃ ZBIORU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

W zakresie dobrych praktyk objętych dokumentem „Dobre praktyki spółek notowanych na GPW 2016” Spółka zobowiązała się stosować wszystkie zasady ładu korporacyjnego, z wyjątkiem wymienionych poniżej:

I. Polityka informacyjna i komunikacja z inwestorami

Zasady szczegółowe

I.Z.1.15. „informację zawierającą opis stosowanej przez spółkę polityki różnorodności w odniesieniu do władz spółki oraz jej kluczowych menedżerów; opis powinien uwzględniać takie elementy polityki różnorodności, jak płeć, kierunek wykształcenia, wiek, doświadczenie zawodowe, a także wskazywać cele stosowanej polityki różnorodności i sposób jej realizacji w danym okresie sprawozdawczym; jeżeli spółka nie opracowała i nie realizuje polityki różnorodności, zamieszcza na swojej stronie internetowej wyjaśnienie takiej decyzji”,

Komentarz Spółki: Spółka nie opracowała dotychczas polityki różnorodności. Niemniej Spółka dokłada starań, by jej władze i współpracownicy byli zróżnicowani pod względem płci, kierunku wykształcenia, wieku, doświadczenia zawodowego itp. W odniesieniu do władz i kluczowych menedżerów w Spółce decydującym kryterium wyboru osób piastujących poszczególne stanowiska jest rodzaj i zakres kompetencji.

I.Z.1.16. informację na temat planowanej transmisji obrad walnego zgromadzenia - nie później niż w terminie 7 dni przed datą walnego zgromadzenia,

Komentarz spółki: Spółka, mając na uwadze konieczność przeprowadzenia wielu czynności techniczno-organizacyjnych, związane z nimi koszty i ryzyka oraz małe doświadczenie rynku w tym zakresie, nie decyduje się na chwilę obecną na transmisję obrad Walnego Zgromadzenia oraz zamieszczanie na stronie zapisu obrad walnego zgromadzenia w formie wideo. Tym samym, nie jest możliwym zamieszczenie na korporacyjnej stronie internetowej Spółki informacji dotyczących planowanej transmisji obrad walnego zgromadzenia oraz zapisu przebiegu obrad walnego zgromadzenia w formie wideo.

I.Z.1.20. „zapis przebiegu obrad walnego zgromadzenia, w formie wideo”,

Komentarz Spółki: Spółka dotychczas nie rejestrowała obrad walnego zgromadzenia w formie audio lub wideo. W przypadku, gdy Spółka zdecyduje o przygotowaniu takich zapisów przebiegu obrad konkretnego walnego zgromadzenia, zostaną on zamieszczone na firmowej stronie internetowej.

IV. Walne zgromadzenie i relacje z akcjonariuszami

Rekomendacje

IV.R.2. „Jeżeli jest to uzasadnione z uwagi na strukturę akcjonariatu lub zgłaszane spółce oczekiwania akcjonariuszy, o ile spółka jest w stanie zapewnić infrastrukturę techniczną niezbędną dla sprawnego przeprowadzenia walnego zgromadzenia przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej, powinna umożliwić akcjonariuszom udział w walnym zgromadzeniu przy wykorzystaniu takich środków, w szczególności poprzez:

- 1) transmisję obrad walnego zgromadzenia w czasie rzeczywistym,
- 2) dwustronną komunikację w czasie rzeczywistym, w ramach której akcjonariusze mogą wypowiadać się w toku obrad walnego zgromadzenia, przebywając w miejscu innym niż miejsce obrad walnego zgromadzenia,
- 3) wykonywanie, osobiście lub przez pełnomocnika, prawa głosu w toku walnego zgromadzenia”.

Komentarz spółki: Spółka mając na uwadze konieczność przeprowadzenia wielu czynności techniczno-organizacyjnych, związane z nimi koszty i ryzyka oraz małe doświadczenie rynku w tym zakresie, nie decyduje się na chwilę obecną na transmisję obrad Walnego Zgromadzenia w czasie rzeczywistym, na zapewnienie akcjonariuszom możliwości dwustronnej komunikacji w czasie rzeczywistym oraz na wykonywanie prawa głosu w toku walnego zgromadzenia. Doświadczenia

rynkowe z wykorzystaniem tego środka komunikacji, mierzone dotychczasową oceną sposobu udziału akcjonariuszy w walnym zgromadzeniu, prowadzą do oceny o nieadekwatności funkcjonalnej i kosztowej tego środka komunikacji dla przebiegu obrad walnego zgromadzenia. W miarę upowszechniania się stosowania tego rozwiązania technicznego oraz zapewnienia odpowiedniego bezpieczeństwa jego stosowania Spółka rozważy wprowadzenie tej zasady w życie. W ocenie Spółki za przestrzeganiem powyższych zasad nie przemawia struktura akcjonariatu, jak również potrzeba taka nie była sygnalizowana przez akcjonariuszy Spółki.

VI. Wynagrodzenia

Rekomendacje

VI.R.1. „Wynagrodzenie członków organów spółki i kluczowych menedżerów powinno wynikać z przyjętej polityki wynagrodzeń”.

Komentarz spółki: Członkowie Zarządu Spółki otrzymują wynagrodzenie z tytułu pełnionych funkcji, których wysokość jest negocjowana z Radą Nadzorczą Spółki. Ponadto otrzymują wynagrodzenie z tytułu umów o dzieło. Wynagrodzenie Rady Nadzorczej Spółki jest jednoskładnikowe, zależne od zajmowanej funkcji w Radzie Nadzorczej i proporcjonalne do czasu pełnienia funkcji w danym roku kalendarzowym. Spółka nie posiada i nie stosuje jednolitej polityki wynagrodzeń w stosunku do kluczowych menedżerów.

VI.R.3. „Jeżeli w radzie nadzorczej funkcjonuje komitet do spraw wynagrodzeń, w zakresie jego funkcjonowania ma zastosowanie zasada II.Z.7.”

Komentarz Spółki: W Radzie Nadzorczej Spółki nie został wyodrębniony komitet do spraw wynagrodzeń.

Zasady szczegółowe

VI.Z.4. „Spółka w sprawozdaniu z działalności przedstawia raport na temat polityki wynagrodzeń, zawierający co najmniej:

- 1) ogólną informację na temat przyjętego w spółce systemu wynagrodzeń,
- 2) informacje na temat warunków i wysokości wynagrodzenia każdego z członków zarządu, w podziale na stałe i zmienne składniki wynagrodzenia, ze wskazaniem kluczowych parametrów ustalania zmiennych składników wynagrodzenia i zasad wypłaty odpraw oraz innych płatności z tytułu rozwiązania stosunku pracy, zlecenia lub innego stosunku prawnego o podobnym charakterze - oddzielnie dla spółki i każdej jednostki wchodzącej w skład grupy kapitałowej,
- 3) informacje na temat przysługujących poszczególnym członkom zarządu i kluczowym menedżerom pozafinansowych składników wynagrodzenia,
- 4) wskazanie istotnych zmian, które w ciągu ostatniego roku obrotowego nastąpiły w polityce wynagrodzeń, lub informację o ich braku,
- 5) ocenę funkcjonowania polityki wynagrodzeń z punktu widzenia realizacji jej celów, w szczególności długoterminowego wzrostu wartości dla akcjonariuszy i stabilności funkcjonowania przedsiębiorstwa”.

Komentarz spółki: Spółka nie stosuje jednolitej polityki wynagrodzeń. W odniesieniu do publikacji informacji o wynagrodzeniach Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki stosuje obowiązujące w tym zakresie przepisy prawa.

6.2. AKCJONARIUSZE POSIADAJĄCY ZNACZNE PAKIETY AKCJI

Zgodnie z oświadczeniami otrzymanymi przez Spółkę w trybie obowiązujących przepisów prawa, poniższa tabela prezentuje akcjonariuszy posiadających, co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy na dzień 31.12.2018 roku:

Podmiot	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski	162 000	7,08	162 000	7,08
Przemysław Marszał	118 000	5,16	118 000	5,16
Michał Drozdowski	89 630	3,92	89 630	3,92
NN TFI	119 229	5,21	119 229	5,21
Aviva Investors Polska TFI	116 038	5,07	116 038	5,07
Pozostali Akcjonariusze	1 683 606	73,61	1 683 606	73,61
Razem	2 287 199	100,00	2 287 199	100,00

6.3. WSKAZANIE POSIADACZY WSZELKICH PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH, KTÓRE DAJĄ SPECJALNE UPRAWNIENIA KONTROLNE, WRAZ Z OPISEM TYCH UPRAWNIENI

Wszystkie akcje 11 bit studios S.A. są akcjami zwykłymi na okaziciela, z którymi nie jest związane żadne uprzywilejowanie, w szczególności dotyczące specjalnych uprawnień kontrolnych.

6.4. WSKAZANIE WSZELKICH OGRANICZEŃ ODNOŚNIE DO WYKONYWANIA PRAWA GŁOSU

Zgodnie ze Statutem 11 bit studios S.A. nie występują ograniczenia w wykonywaniu prawa głosu, takie jak ograniczenie wykonywania prawa głosu przez posiadaczy określonej części lub liczby głosów, ograniczenia czasowe dotyczące wykonywania prawa głosu lub zapisy, zgodnie z którymi, przy współpracy Spółki, prawa kapitałowe związane z papierami wartościowymi są oddzielone od posiadania papierów wartościowych.

6.5. WSKAZANIE WSZELKICH OGRANICZEŃ DOTYCZĄCYCH PRZENOSZENIA PRAWA WŁASNOŚCI PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH SPÓŁKI

Zgodnie ze Statutem 11 bit studios S.A. ograniczenia dotyczące przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki nie występują.

6.6. OPIS ZASAD DOTYCZĄCYCH POWOŁYWANIA I ODWOŁYWANIA OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH ORAZ ICH UPRAWNIENI

Członkowie Zarządu 11 bit studios S.A. są powoływani i odwoływani zgodnie z przepisami Kodeksu Spółek Handlowych oraz postanowieniami Statutu Spółki. Zarząd Spółki składa się z jednego albo większej liczby członków. Liczbę członków Zarządu określa uchwała Rady Nadzorczej. Członkowie Zarządu są powoływani i odwoływani przez Radę Nadzorczą. Członkowie Zarządu są powoływani na okres wspólnej kadencji, która trwa 3 lata. Rada Nadzorcza jednocześnie decyduje o przyznaniu jednej z osób powołanej w skład Zarządu funkcji Prezesa Zarządu, z zastrzeżeniem jednakże, że członków pierwszego Zarządu powołują Założyciele i w tym przypadku oni decydują, któremu z członków pierwszego Zarządu zostanie powierzona funkcja Prezesa Zarządu.

Do kompetencji Zarządu należą wszystkie sprawy Spółki nie zastrzeżone wyraźnie do kompetencji Walnego Zgromadzenia albo Rady Nadzorczej. W przypadku jednoosobowego Zarządu, do składania oświadczeń w imieniu Spółki uprawniony jest jednoosobowo Prezes Zarządu. W przypadku Zarządu wieloosobowego, do składania oświadczeń w imieniu Spółki wymagane jest współdziałanie dwóch członków Zarządu albo jednego członka Zarządu łącznie z prokurentem. Uchwały Zarządu zapadają bezwzględną większością głosów obecnych, przy czym w razie równości głosów decyduje głos Prezesa Zarządu, który głosuje ostatni. Zarząd może uchwalić swój regulamin. Regulamin nie może naruszać postanowień Kodeksu spółek handlowych oraz statutu.

Zarządowi 11 bit studios S.A. nie przysługują uprawnienia do podejmowania samodzielnej decyzji w sprawie emisji akcji. Zgodnie obowiązującymi przepisami i Statutem Spółki przeprowadzenie przez Spółkę emisji akcji i podwyższenia kapitału zakładowego wymaga stosownej uchwały Walnego gromadzenia.

Zarządowi Emitenta przysługują uprawnienia do nabywania akcji Spółki jedynie na zasadach określonych w przepisach Kodeksu spółek handlowych dotyczących nabywania akcji własnych.

6.7. OPIS ZASAD ZMIAN STATUTU SPÓŁKI

Zgodnie z brzmieniem art. 430 § 1. Kodeksu Spółek Handlowych zmiana Statutu wymaga uchwały Walnego Zgromadzenia i wpisu do rejestru.

Zgodnie z art. 402 § 2. Kodeksu spółek handlowych w ogłoszeniu o zwołaniu Walnego Zgromadzenia, w którego porządku obrad przewidziano zamierzoną zmianę Statutu, należy powołać dotychczas obowiązujące postanowienia, jak również treść projektowanych zmian. Jeżeli jest to uzasadnione znacznym zakresem zamierzonych zmian, ogłoszenie może zawierać projekt nowego tekstu jednolitego Statutu wraz z wyliczeniem nowych lub mienionych postanowień Statutu.

Zasady dotyczące zmiany Statutu Spółki są określone w przepisach Kodeksu Spółek Handlowych oraz w Statucie Spółki. Zmiana przedmiotu działalności Spółki może nastąpić bez wykupienia akcji tych akcjonariuszy, którzy nie zgadzają się na zmianę, jeżeli uchwała w sprawie zmiany przedmiotu działalności Spółki zostanie podjęta większością dwóch trzecich głosów przy obecności akcjonariuszy przedstawiających przynajmniej połowę kapitału zakładowego.

Tekst Statutu jest dostępny na stronie internetowej Spółki: <http://ir.11bitstudios.com/dokumenty-korporacyjne> .

6.8. SPOSÓB DZIAŁANIA WALNEGO ZGROMADZENIA I JEGO UPRAWNIENI

Walne Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki odbywają się zgodnie z zasadami określonymi w przepisach Kodeksu Spółek Handlowych, w Statucie Spółki oraz w Regulaminie Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy. Tekst Statutu Spółki oraz tekst Regulaminu WZA jest dostępny na stronie internetowej Spółki: <http://ir.11bitstudios.com/dokumenty-korporacyjne> .

Prawa i obowiązki akcjonariuszy Spółki w zakresie uczestniczenia w obradach Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy oraz wykonywania prawa głosu są określone w przepisach Kodeksu spółek handlowych oraz w Statucie Spółki a także w przepisach prawa rynku kapitałowego.

6.9. SKŁAD OSOBOWY ZARZĄDU ORAZ OPIS DZIAŁANIA ORGANÓW ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH SPÓŁKI ORAZ KOMITETÓW W ROKU 2018

6.9.1. ZARZĄD

Zarząd

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

W okresie sprawozdawczym nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki. W dniu 9 maja 2018 roku Bartosz Brzostek, Członek Zarządu Spółki, złożył rezygnację z zajmowanego stanowiska z powodów osobistych. Kadencja pozostałych Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 roku.

Zakres odpowiedzialności poszczególnych członków Zarządu Spółki jest następujący:

Grzegorz Miechowski, Prezes Zarządu

- strategia, planowanie,
- finanse, księgowość,
- zarządzanie ryzykiem.

Przemysław Marszał, Członek Zarządu

- dyrektor artystyczny,
- nadzór nad studiem deweloperskim

Michał Drozdowski, Członek Zarządu

- dyrektor kreatywny,
- nadzór nad studiem deweloperskim

6.9.2. RADA NADZORCZA

Przez cały okres sprawozdawczy w Radzie Nadzorczej Spółki zasiadali:

- | | | |
|-------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| • Piotr Sulima | - Przewodniczący Rady Nadzorczej, | (niezależny Członek Rady Nadzorczej*) |
| • Jacek Czykiel | - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, | (niezależny Członek Rady Nadzorczej*) |
| • Agnieszka Maria Krusz | - Członek Rady Nadzorczej, | (niezależny Członek Rady Nadzorczej*) |
| • Radosław Marter | - Członek Rady Nadzorczej, | (niezależny Członek Rady Nadzorczej*) |
| • Wojciech Ozimek | - Członek Rady Nadzorczej. | |

* - Kryteria niezależności członków rad nadzorczych określone są w Zasadzie szczegółowej II.Z.4 Dobrych Praktyk Spółek notowanych na GPW 2016.

Kadencja Członków Rady Nadzorczej upływa 9 czerwca 2019 roku. Szczegółowe informacje na temat Członków Rady Nadzorczej wraz z opisem doświadczeń i kompetencji można znaleźć w **Nocie 5.2.2.**

Zasady działania organu zarządzającego i organu nadzorczego Spółki są określone w przepisach Kodeksu spółek handlowych, w Statucie Spółki oraz w Regulaminie Rady Nadzorczej. Teksty Statutu i Regulaminu Rady Nadzorczej są dostępne na stronie internetowej Spółki: <http://ir.11bitstudios.com/dokumenty-korporacyjne>.

Uchwałą Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 26 czerwca 2015 roku funkcja Komitetu Audytu została powierzona Radzie Nadzorczej. Radzie Nadzorczej powierzone zostały w szczególności czynności z zakresu:

- monitorowania procesu sprawozdawczości finansowej;
- monitorowania skuteczności systemów kontroli wewnętrznej, audytu wewnętrznego oraz zarządzania ryzykiem,
- monitorowania wykonywania czynności rewizji finansowej,
- monitorowania niezależności biegłego rewidenta i podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych, w tym w przypadku świadczenia usług, o których owa w art. 48 ust. 2 ustawy o biegłych rewidentach.

Wykonując zadania Komitetu Audytu, Rada Nadzorcza zapoznaje się pisemnymi informacjami podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych o istotnych kwestiach dotyczących czynności rewizji finansowej, w tym w szczególności o znaczących nieprawidłowościach systemu kontroli wewnętrznej jednostki w odniesieniu do procesu sprawozdawczości finansowej, zagrożeniach niezależności podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych oraz czynnościach zastosowanych w celu ograniczenia tych zagrożeń.

Spółka nie dokonywała powołania członków komitetu wynagrodzeń z uwagi na fakt, że wynagrodzenia w Spółce kształtowane są w umowach zawartych przez Emitenta z osobami pełniącymi funkcje zarządcze i kierownicze (wysokość

wynagrodzenia różnicowana jest w zależności od pełnionej funkcji czy zajmowanego stanowiska). Wynagrodzenia uzyskiwane przez osoby zarządzające oraz osoby zarządzające wyższego szczebla w Spółce obejmuje wynagradzanie akcjami, opcjami na akcje lub innymi prawami nabycia akcji, jak również wynagrodzenie nie jest ustalane w oparciu o zmiany cen akcji.

6.10. OPIS GŁÓWNYCH ZASAD STOSOWANYCH W 11 BIT STUDIOS S.A. ORAZ SYSTEMÓW KONTROLI WEWNĘTRZNEJ I ZARZĄDZANIA RYZYKIEM

Spółka posiada systemy kontroli wewnętrznej w zakresie prowadzenia rachunkowości i sporządzania sprawozdań oraz raportów finansowych. Nadzór merytoryczny nad procesem przygotowania sprawozdań finansowych i raportów okresowych Spółki sprawuje bezpośrednio Zarząd. W 2018 roku księgi 11 bit studios S.A. prowadzone były przez wewnętrzne służby księgowe.

Dane finansowe będące podstawą sprawozdań finansowych pochodzą z systemu księgowo-finansowego, w którym rejestrowane są transakcje zgodnie z polityką rachunkowości Spółki opartą na Międzynarodowych Standardach Rachunkowości. Spółka wdrożyła i stosuje odpowiednie metody zabezpieczania dostępu do danych i komputerowego systemu ich przetwarzania, w tym przechowywania oraz ochrony ksiąg rachunkowych i dokumentacji księgowej. Sporządzone sprawozdanie finansowe Spółki jest przekazywane Zarządowi do ostatecznej weryfikacji. Sprawozdania finansowe przyjęte przez Zarząd przekazywane są Radzie Nadzorczej w celu podjęcia czynności przewidzianych przepisami Kodeksu spółek handlowych tj. dokonania jego oceny. Roczne i półroczne sprawozdania finansowe podlegają niezależnemu badaniu przez biegłego rewidenta wybieranego przez Radę Nadzorczą Spółki. Wyniki badania przekazywane są Zarządowi i Radzie Nadzorczej, a opinia i raport z badania sprawozdania rocznego - także Walnemu Zgromadzeniu.

6.11. INFORMACJA NA TEMAT DZIAŁALNOŚCI SPONSORINGOWEJ, CHARYTATYWNEJ LUB INNEJ O ZBLIŻONYM CHARAKTERZE PROWADZONEJ PRZEZ 11 BIT STUDIOS S.A.

Spółka, na podstawie umowy z dnia 6 października 2014 roku, wspiera fundację War Child (39-51 Highgate Road, London, UK) pomagającą dziecięcy ofiarom wojen na całym świecie. Na rzecz fundacji Spółka przekazuje część przychodów ze sprzedaży dodatku (DLC) do gry „This War of Mine” („War Child Charity DLC”). W 2018 roku Spółka przekazała na konto fundacji War Child 648 755 PLN. W 2017 roku kwota wyniosła 485 823 PLN.

Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 27 marca 2019 roku