

WARSZAWA, 27.08.2019

RAPORT PÓŁROCZNY
11 BIT STUDIOS S.A.
ZA I PÓŁROCZE 2019 ROKU

PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 27 sierpnia 2019 roku

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy

Zapraszamy Was do zapoznania się z Raportem półrocznym 11 bit studios S.A. za I półrocze 2019 roku. W tym okresie nasza Spółka zanotowała ponad 30,7 mln PLN przychodów ze sprzedaży. Zysk operacyjny sięgnął prawie 8,7 mln PLN a netto przekroczył 6,4 mln PLN. 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 I półrocze 2019 roku wspomniane rezerwy miały wartość 4,1 mln PLN. Potwierdzeniem solidnej kondycji finansowej 11 bit studios S.A. były też przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej, które wyniosły blisko 20 mln PLN. Dzięki temu na koniec czerwca 2019 roku wartość aktywów finansowych Spółki (środki pieniężne, lokaty bankowe, instrumenty finansowe i należności handlowe) wynosiła blisko 84 mln PLN, co oznacza, że w porównaniu z końcem 2018 roku powiększyła się o kolejne 13 mln PLN.

Wypracowane w I półroczu 2019 roku wyniki finansowe, które w naszej ocenie są bardzo satysfakcjonujące, to efekt skutecznej monetyzacji całego portfolio gier na czele z „Frostpunkiem” i „Moonlighterem”, pomimo że od premier tych tytułów minął już ponad rok. Cały czas do naszych wyników pozytywnie kontrybuował również „This War of Mine”, z którego przychody utrzymują się na stabilnym poziomie choć niedługo będziemy obchodzić piątą rocznicę premiery tej produkcji.

Druga połowa 2019 roku zapowiada się dla 11 bit studios S.A. bardzo gorąco z racji szeregu wydarzeń i premier, które zaplanowaliśmy na ten okres. Niektóre z nich są już za nami. 23 lipca 2019 roku do sprzedaży trafił płatny dodatek do „Moonlightera” o nazwie „Moonlighter - Between Dimensions”. Z kolei 6 sierpnia 2019 roku swoją premierę miał „TWoM: Stories - Fading Embers”, czyli trzeci dodatek z serii „TWoM: Stories” wieńczący całą sagę, która spotkała się z bardzo pozytywnym przyjęciem fanów. Dzisiaj, tj. 27 sierpnia 2019 roku rozpoczęliśmy też sprzedaż tzw. Season Pass do „Frostpunka”. Pakiet zawierał będzie trzy dodatki do gry. Pierwszy z nich, czyli „Frostpunk - The Rifts” już trafił do użytkowników. Dwa kolejne zadebiutują przed końcem bieżącego oraz w przyszłym roku. Wierzymy, że DLC do „Frostpunka” zapewnią Spółce solidne strumienie pieniężne oraz podtrzymają sprzedaż podstawowej wersji gry, szczególnie, że tzw. wishlist na Steam dla „Frostpunka” cały czas ma siedmiocyfrową wielkość. Kolejnym istotnym wydarzeniem, które wpłynie będzie na tegoroczne wyniki 11 bit studios S.A. to premiera, zaplanowana na 3 września 2019 roku, gry „Children of Morta” w wersji na komputery PC. Tytuł, którego deweloperem jest studio Dead Mage zadebiutuje też, w połowie października 2019 roku, na konsole Xbox One, PS4 i Nintendo Switch. Duże zainteresowanie „Children of Morta” ze strony graczy i mediów branżowych pozwala oczekiwać, że potencjał sprzedażowy tego tytułu jest co najmniej porównywalny z potencjałem sprzedażowym „Moonlightera”, który odniósł duży sukces rynkowy. Równie duże nadzieje wiążemy z zaplanowaną na 11 października 2019 roku premierą gry „Frostpunk” w wersji na konsole Xbox One i PS4. Włożyliśmy wiele pracy, aby „Frostpunk” nie był tylko prostym portem wersji PC-towej gry, ale dzięki innowacyjnym zmianom w interfejsie, był doskonałą grą konsolową. Długa lista premier, które już miały, bądź dopiero będą miały miejsce w kolejnych tygodniach, w połączeniu z bardzo dobrą bieżącą sprzedażą gier „Frostpunk” i „Moonlighter” pozwalają oczekiwać, że II półrocze bieżącego roku dla 11 bit studios S.A. zapowiada się, jeśli chodzi o oczekiwane wyniki finansowe, wyraźnie lepiej niż pierwsze sześć miesięcy.

W II półroczu 2019 roku Spółkę czekają też nowe wyzwania związane z rozpoczęciem produkcji dwóch nowych gier, które trafią na rynek po grze „Projekt 8”. Będzie to kolejny krok przybliżający 11 bit studios S.A. do realizacji średnioterminowego celu, czyli jednej premiery własnej gry rocznie. Spółka prowadzi rekrutacje związane z rozbudową zespołów deweloperskich, aby móc równoległe pracować nad trzema tytułami. Celem na ten rok jest zwiększenie zatrudnienia do 140-150 osób. Kolejne osoby dołączą do nas już w przyszłym roku w nowym biurze przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, gdzie prowadzone są obecnie intensywne prace adaptacyjne.

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

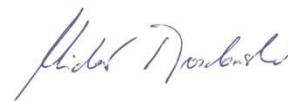
Z wyrazami szacunku



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

SPIS TREŚCI

PISMO ZARZĄDU	1
SPIS TREŚCI	2
WYBRANE DANE FINANSOWE.....	4
Bilans	4
Rachunek zysków i strat.....	4
Rachunek przepływów pieniężnych.....	4
SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA I PÓŁROCZE 2019 ROKU.....	5
1. INFORMACJE OGÓLNE	6
1.1. Podstawowe informacje o Spółce	6
1.2. Okresy prezentowane	6
1.3. Skład organów Spółki na dzień 30.06.2019 roku.....	6
1.4. Biegli rewidenci.....	7
1.5. Akcjonariat Spółki na dzień publikacji raportu półrocznego	7
1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących.....	7
1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków	7
1.8. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych.....	7
1.9. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna.....	7
1.10. Oświadczenie Zarządu Spółki	8
1.11. Oświadczenie Zarządu w sprawie podmiotu uprawnionego do przeglądu rzetelności sporządzenia Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego	8
1.12. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	8
2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.....	9
2.1. Śródroczny skrócony rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów (PLN)	9
2.2. Śródroczne skrócone sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN).....	10
2.3. Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym (PLN)	11
2.4. Śródroczne skrócone sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN).....	13
3. NOTY DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO 11 BIT STUDIOS S.A.....	14
3.1. Stosowane zasady rachunkowości	14
3.2. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w okresie sprawozdawczym	15
3.3. Przychody (PLN)	16
3.4. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN)	17
3.5. Amortyzacja (PLN).....	18
3.6. Usługi obce (PLN).....	18
3.7. Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze (PLN).....	18
3.8. Przychody finansowe (PLN).....	18
3.9. Koszty finansowe (PLN)	19
3.10. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN)	19
3.11. Zysk na akcję (PLN)	20
3.12. Rzeczowe aktywa trwałe (PLN).....	21
3.13. Aktywa niematerialne (PLN)	22
3.14. Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności (PLN)	23
3.15. Aktywa finansowe długoterminowe (PLN).....	24
3.16. Aktywa finansowe krótkoterminowe (PLN).....	24
3.17. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN)	24
3.18. Pozostałe aktywa (PLN).....	24
3.19. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN)	25
3.20. Kapitał podstawowy (PLN).....	25
3.21. Zobowiązania z tytułu umów z klientami	25
3.22. Kredyty i pożyczki	25
3.23. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania (PLN)	25
3.24. Rozliczenia międzyokresowe bierne z tytułu premii dla pracowników i pozostałe (PLN).....	26
3.25. Instrumenty finansowe (PLN)	26
3.26. Przychody przyszłych okresów (PLN).....	27
3.27. Płatności realizowane na bazie akcji	28
3.28. Transakcje z podmiotami powiązаныmi (PLN)	29
3.29. Informacje o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie	30
3.30. Zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków	30

3.31.	Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe	30
3.32.	Objaśnienia do Sprawozdania z przepływów pieniężnych (PLN)	31
3.33.	Objaśnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do śródrocznej działalności Spółki	31
3.34.	Informacja o czynnikach i zdarzeniach w szczególności o nietypowym charakterze mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe	31
3.35.	Zdarzenia po dniu bilansowym.....	31
3.36.	Czynniki mające wpływ na wyniki Spółki w przyszłości	31
3.37.	Postępowanie toczące się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.....	32
3.38.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	32
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU 11 BIT STUDIOS S.A. ZA I PÓŁROCZE 2019 ROKU.....		34
4. INFORMACJE OGÓLNE		35
4.1.	Podstawowe informacje o Spółce	35
4.2.	Władze Spółki na dzień 30.06.2019 roku	35
4.3.	Kapitał zakładowy	35
4.4.	Akcjonariat Spółki na dzień publikacji raportu półrocznego	36
4.5.	Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących.....	36
4.6.	Biegli rewidenci.....	36
4.7.	Transakcje z podmiotami powiązаныmi	36
4.8.	Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki	36
4.9.	Kluczowe osiągnięcia Spółki w I półroczu 2019 oraz do dnia publikacji sprawozdania	37
4.10.	Zdarzenia po dniu bilansowym.....	39
4.11.	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej	39
5. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.....		40
5.1.	Rachunek zysków i strat (PLN).....	40
5.2.	Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN).....	42
5.3.	Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN).....	44
5.4.	Pozostałe informacje.....	45
6. OPIS PERSPEKTYW I ROZWOJU 11 BIT STUDIOS S.A.		46
6.1.	Perspektywy rozwoju Spółki	46
6.2.	Czynniki mające wpływ na wyniki Spółki w przyszłości	48
6.3.	Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych	49

WYBRANE DANE FINANSOWE

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

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

- Kurs na dzień 30 czerwca 2019 roku - 4,2520 PLN,
- Kurs na dzień 31 grudnia 2018 roku - 4,3000 PLN.

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

- Kurs za I półrocze 2019 roku - 4,2880 PLN,
- Kurs za I półrocze 2018 roku - 4,2395 PLN.

BILANS

	30.06.2019 (PLN) (niebadane)	31.12.2018 (PLN) (badane)	30.06.2019 (EUR) (niebadane)	31.12.2018 (EUR) (badane)
Aktywa razem	126 622 025	109 262 821	29 779 404	25 409 959
Aktywa trwałe	39 155 609	41 316 893	9 208 751	9 608 580
Aktywa niematerialne	19 274 607	17 138 011	4 533 068	3 985 584
Aktywa obrotowe	87 466 416	67 945 928	20 570 653	15 801 379
Aktywa finansowe długoterminowe	0	5 094 282	0	1 184 717
Aktywa finansowe krótkoterminowe	48 246 518	27 000 000	11 346 782	6 279 070
Środki pieniężne	22 172 264	24 250 681	5 214 549	5 639 693
Pasywa razem	126 622 025	109 262 821	29 779 404	25 409 959
Kapitał własny	100 417 417	89 911 573	23 616 514	20 909 668
Zobowiązania i rezerwy	26 204 608	19 351 249	6 162 890	4 500 290

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

	Okres zakończony 30.06.2019 (PLN) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2018 (PLN) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2019 (EUR) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2018 (EUR) (niebadane)
Przychody ze sprzedaży	30 738 966	45 725 373	7 168 602	10 785 558
Amortyzacja	3 038 143	1 388 989	708 522	327 630
Zysk z działalności operacyjnej	8 679 891	30 182 797	2 024 228	7 119 424
EBITDA	11 718 034	31 571 786	2 732 751	7 447 054
Zysk (strata) brutto	8 971 255	31 476 698	2 092 177	7 424 625
Zysk (strata) netto	6 413 255	24 916 340	1 495 628	5 877 188

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

	Okres zakończony 30.06.2019 (PLN) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2018 (PLN) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2019 (EUR) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2018 (EUR) (niebadane)
Przeptywy pieniężne netto z działalności operacyjnej	19 928 733	24 174 544	4 647 559	5 702 216
Przeptywy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(21 308 089)	(20 103 263)	(4 969 237)	(4 741 895)
Przeptywy pieniężne netto z działalności finansowej	(699 061)	0	(163 027)	0
Przeptywy pieniężne netto razem	(2 078 417)	4 071 281	(484 705)	960 321

SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.
ZA I PÓŁROCZE 2019 ROKU

1. INFORMACJE OGÓLNE

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

1.1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓLCE

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.

1.2. OKRESY PREZENTOWANE

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia do 30 czerwca 2019 roku i zawiera dane porównawcze:

- Sprawozdanie z sytuacji finansowej - na dzień 31 grudnia 2018 roku,
- Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2018 roku,
- Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2018 roku,
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2018 roku.

1.3. SKŁAD ORGANÓW SPÓLKI NA DZIEŃ 30.06.2019 ROKU

Zarząd

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

Rada Nadzorcza

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

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu 11 bit studios S.A. Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 23 maja 2019 roku wybrała dotychczasowy Zarząd Spółki na kolejną, trzyletnią kadencję. Kadencja Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku.

W okresie sprawozdawczym nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, które odbyło się 23 maja 2019 roku, wybrało Radę Nadzorczą Spółki na nową, trzyletnią kadencję. W jej skład weszli: Wojciech Ozimek, Jacek Czykiel i Radosław Marter (zasiadali w Radzie Nadzorczej Spółki poprzedniej kadencji) a także Marcin Kuciapski i Piotr Wierzbicki. Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 18 czerwca podjęła uchwałę o powierzeniu funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej Wojciechowi Ozimkowi oraz funkcji Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej Jackowi Czykielowi. Kadencja Członków Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku.

1.4. 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.)

1.5. AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PUBLIKACJI RAPORTU PÓŁROCZNEGO

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski	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*	137 771	6,02	137 771	6,02
Aviva Investors Polska TFI*	204 225	8,93	204 225	8,93
Pozostali Akcjonariusze	1 575 573	68,89	1 575 573	68,89
Razem	2 287 199	100,00	2 287 199	100,00

* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 23 maja 2019 roku

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

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”) działające w imieniu zarządzanego funduszu inwestycyjnego - Aviva Investors Funduszu Inwestycyjnego Otwartego (dalej „Fundusz”) 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 przez Fundusz akcji Spółki w dniu 20 grudnia 2018 roku. Przed zmianą udziału Fundusz posiadał łącznie 113 709 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 4,97 proc. kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia Fundusz posiadał łącznie 115 839 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 5,06 proc. kapitału zakładowego Spółki.

1.6. AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień 31.12.2018 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 30.06.2019 (w szt.)	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	162 000	162 000	162 000
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	118 000	118 000	118 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	89 630	89 630	89 630

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły żadne zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące 11 bit studios S.A.

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 121 osób.

1.9. WALUTA FUNKCJONALNA I WALUTA PREZENTACYJNA

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe zostało zaprezentowane w polskich złotych (PLN). Zarząd Spółki uznał, że polski złoty jest walutą funkcjonalną i prezentacyjną Spółki. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku

jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność jednostka jest decyzją subiektywną. Spółka monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Spółki

1.10. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI

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

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe sporządzone na dzień 30 czerwca 2019 roku zostało przygotowane zgodnie z MSR 34 Śródroczna sprawozdawczość finansowa oraz rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. 2018 r. poz. 757).

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia 2019 roku do 30 czerwca 2019 roku i zawiera dane porównawcze:

- Sprawozdanie z sytuacji finansowej - na dzień 31 grudnia 2018 roku,
- Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów - za okres 3 i 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2018 roku,
- Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2018 roku,
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2018 roku.

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe zostało sporządzone w oparciu o zasadę kosztu historycznego. Nie obejmuje ono wszystkich informacji oraz ujawnień wymaganych w Rocznym sprawozdaniu finansowym i należy je czytać łącznie z Rocznym sprawozdaniem finansowym Spółki za 2018 rok obejmującym noty za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2018 roku sporządzonym według MSSF zatwierdzonych przez UE.

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

1.11. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU W SPRAWIE PODMIOTU UPRAWNIONEGO DO PRZEGLĄDU RZETELNOŚCI SPORZĄDZENIA ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

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

1.12. ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Spółki w dniu 27 sierpnia 2019 roku.

2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.

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

	Nota	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2019 (niebadane)	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2018 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2019 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2018 (niebadane)
Działalność kontynuowana					
Przychody ze sprzedaży	3.3	16 555 170	43 480 787	30 738 966	45 725 373
Pozostałe przychody operacyjne	3.4	67 389	318 736	153 941	463 392
Razem przychody z działalności operacyjnej		16 622 558	43 799 523	30 892 907	46 188 765
Amortyzacja	3.5	(1 473 328)	(987 058)	(3 038 143)	(1 388 989)
Zużycie surowców i materiałów		(132 957)	(75 271)	(218 950)	(112 711)
Usługi obce	3.6	(8 580 765)	(5 661 021)	(11 948 337)	(6 930 814)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	3.7	(2 878 281)	(5 741 408)	(6 185 241)	(6 430 684)
Podatki i opłaty		(61 383)	(128 587)	(114 105)	(134 315)
Pozostałe koszty operacyjne	3.4	(559 745)	(171 885)	(701 883)	(954 272)
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych		(1 632)	(54 183)	(6 357)	(54 183)
Razem koszty działalności operacyjnej		(13 688 092)	(12 819 413)	(22 213 016)	(16 005 968)
Zysk na działalności operacyjnej		2 934 467	30 980 110	8 679 891	30 182 797
Przychody odsetkowe	3.8	282 955	95 026	495 721	163 595
Przychody finansowe		(134 508)	1 112 599	0	1 130 883
Koszty finansowe	3.9	(79 135)	(204 580)	(204 357)	(578)
Zysk przed opodatkowaniem		3 003 779	32 392 315	8 971 255	31 476 698
Podatek dochodowy	3.10	(1 028 808)	(6 497 268)	(2 558 000)	(6 560 358)
Zysk netto z działalności kontynuowanej		1 974 971	25 895 047	6 413 255	24 916 340
Działalność zaniechana		0	0	0	0
Zysk netto z działalności zaniechanej		0	0	0	0
ZYSK NETTO		1 974 971	25 895 047	6 413 255	24 916 340
Zysk na akcję (w PLN na jedną akcję) z działalności kontynuowanej:					
Zwykły	3.11	0,86	11,68	2,80	11,24
Rozwodniony	3.11	0,82	11,03	2,65	10,61

	Nota	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2019 (niebadane)	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2018 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2019 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2018 (niebadane)
ZYSK NETTO		1 974 971	25 895 047	6 413 255	24 916 340
Pozostałe całkowite dochody		0	0	0	0
Pozostałe całkowite dochody netto razem		0	0	0	0
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW		1 974 971	25 895 047	6 413 255	24 916 340

2.2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ (PLN)

AKTYWA

	Nota	Stan na 30.06.2019 (niebadane)	Stan na 31.12.2018 (badane)
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe	3.12	18 749 507	18 734 064
Aktywa niematerialne	3.13	19 274 607	17 138 011
Aktywa z tytułu prawa do użytkowania		346 216	0
Aktywa z tytułu podatku odroczonego		578 484	158 033
Pozostałe aktywa	3.18	206 795	192 503
Aktywa finansowe długoterminowe	3.15	0	5 094 282
Aktywa trwałe razem		39 155 609	41 316 893
Aktywa obrotowe			
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	3.14	13 559 556	14 552 625
Należności z tytułu podatku dochodowego		3 055 106	1 845 130
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	3.17	432 972	297 492
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3.19	22 172 264	24 250 681
Aktywa finansowe krótkoterminowe	3.16	48 246 518	27 000 000
Aktywa obrotowe razem		87 466 416	67 945 928
AKTYWA RAZEM		126 622 025	109 262 821

PASYWA

	Nota	Stan na 30.06.2019 (niebadane)	Stan na 31.12.2018 (badane)
Kapitał własny			
Kapitał podstawowy	3.20	228 720	228 720
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną		4 870 274	4 870 274
Kapitał zapasowy		78 881 784	41 331 887
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach		10 231 468	6 138 880
Zyski zatrzymane		6 205 171	37 341 812
Kapitał własny razem		100 417 417	89 911 573
Zobowiązania długoterminowe			
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne długoterminowe	3.22	11 128 088	11 340 000
Przychody przyszłych okresów	3.26	587 559	677 555
Zobowiązania z tytułu leasingu		335 305	0
Zobowiązania długoterminowe razem		12 050 952	12 017 555
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	3.23	6 942 476	5 122 519
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	3.21	5 689 787	557 145
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne krótkoterminowe	3.22	1 296 476	1 452 203
Zobowiązania z tytułu leasingu		12 653	0
Przychody przyszłych okresów	3.26	212 264	201 826
Zobowiązania krótkoterminowe razem		14 153 656	7 333 693
Zobowiązania razem		26 204 608	19 351 248
PASYWA RAZEM		126 622 025	109 262 821

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 2019 roku (badane)	228 720	4 870 274	41 331 887	6 138 880	0	37 341 812	0	0	89 911 573
Zysk netto	0	0	0	0	0	6 413 256	0	0	6 413 256
Pozostałe całkowite (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	6 413 256	0	0	6 413 256
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	37 549 897	0	0	(37 549 897)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	0	0	0	4 092 588	0	0	0	0	4 092 588
Stan na 30 czerwca 2019 roku (niebadane)	228 720	4 870 274	78 881 784	10 231 468	0	6 205 171	0	0	100 417 417

	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 (badane)	228 720	4 870 274	37 914 547	0	0	3 209 255	0	0	46 222 796
Zysk netto	0	0	0	0	0	24 916 340	0	0	24 916 340
Pozostałe całkowite dochody (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	24 916 340	0	0	24 916 340
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	2 202 128	0	0	0	0	2 202 128
Stan na 30 czerwca 2018 roku (niebadane)	228 720	4 870 274	41 331 887	2 202 128	0	24 708 255	0	0	73 341 264

	Kapitał	Kapitał	Kapitał	Kapitał	Różnice	Zyski	Przypadające	Przypadające	Razem
--	---------	---------	---------	---------	---------	-------	--------------	--------------	-------

	podstawowy	z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	zapasowy	rezerwy z tytułu płatności w akcjach	kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych i inne korekty	zatrzymane	akcjonariuszom jednostki dominującej	udziałom niedającym kontroli	
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

2.4. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE Z PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH (PLN)

	Nota	Okres zakończony 30.06.2019 (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2018 (niebadane)
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej			
Zysk netto	3.11	6 413 255	24 916 340
Korekty:			
Amortyzacja	3.5	3 038 143	1 388 989
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	3.10	2 558 000	6 560 358
Aktualizacja wartości aktywów niematerialnych		33 959	0
Inne korekty	3.32	4 357 463	2 299 946
Zmiany w kapitale obrotowym:			
Zwiększenie/zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności		993 069	(9 983 915)
Zwiększenie/zmniejszenie pozostałych aktywów		(149 771)	(13 596)
Zwiększenie/zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań		1 819 958	6 111 312
Zwiększenie / zmniejszenie salda z tytułu umów z klientami		5 132 642	0
Zwiększenie/zmniejszenie przychodów przyszłych okresów		(79 558)	(230 157)
Otrzymane odsetki - dyskonto z tytułu rozliczenia obligacji		0	(27 074)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej		24 117 160	31 022 203
Zapłacony podatek dochodowy		(4 188 427)	(6 847 659)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej		19 928 733	24 174 544
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej			
Wpływy z tytułu wygaśnięcia lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		43 000 000	0
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		(59 000 000)	(16 000 000)
Wpływy z tytułu wygaśnięcia obligacji		0	6 000 000
Zakup obligacji		0	(5 972 926)
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne		(5 308 089)	(4 130 336)
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną		(21 308 089)	(20 103 262)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej			
Zaciągnięcie i spłata kredytów i pożyczek (łącznie ze zrealizowanymi różnicami kursowymi)		(525 000)	0
Spłata odsetek		(174 061)	0
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej		(699 061)	0
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów		(2 078 417)	4 071 281
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego		24 250 681	28 176 332
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu sprawozdawczego	3.19	22 172 264	32 247 613

3. NOTY DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO 11 BIT STUDIOS S.A.

3.1. STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. zostało sporządzone zgodnie z koncepcją kosztu historycznego (za wyjątkiem instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy) przy założeniu kontynuacji działalności przez Spółkę w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Spółkę.

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe nie zawiera informacji i ujawnień wymaganych przy pełnych sprawozdaniach finansowych i powinno być czytane łącznie z rocznym Sprawozdaniem Finansowym za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2018 roku.

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

Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Spółki za I półrocze 2019 roku są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzeniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za 2018 rok, z wyjątkiem zmian opisanych poniżej. Zastosowano takie same zasady dla okresu bieżącego i porównywalnego.

3.1.1. Zmiany do istniejących standardów zastosowane po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2019 rok

Następujące nowe standardy, zmiany do istniejących standardów oraz interpretacja wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR) oraz zatwierdzone do stosowania w UE wchodzi w życie po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2019 rok:

- **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 19 „Świadczenia pracownicze”** - Zmiana, ograniczenie lub rozliczenie planu - zatwierdzone w UE w dniu 13 marca 2019 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),
- **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 - zatwierdzone w UE w dniu 14 marca 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).

MSSF 16 zastępuje MSR 17 Leasing („MSR 17”) oraz związane z nimi interpretacje. Standard określa zasady ujmowania, wyceny, prezentacji i ujawniania leasingu i wymaga, aby leasingobiorcy rozliczali większość umów leasingowych w ramach jednego modelu bilansowego. Spółka zastosowała po raz pierwszy MSSF 16 „Leasing” z dniem 1 stycznia 2019 roku z zastosowaniem zmodyfikowanej metody retrospektywnej.

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.

Zgodnie z przepisami przejściowymi zawartymi w MSSF 16 nowe zasady zostały przyjęte retrospektywnie z odniesieniem skumulowanego efektu początkowego zastosowania. Począwszy od 1 stycznia 2019 roku prawo do wieczystego użytkowania nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie jest ujawniane w bilansie Spółki (w pozycjach aktywa oraz zobowiązania leasingowe.) Spółka dokonała wyceny wspomnianego prawa na kwotę 347 349,08 PLN. Wartość ta podlega amortyzacji przez okres trwania umowy użytkowania wieczystego, czyli do 27 października 2099 roku.

Wyżej wymienione nowe standardy, zmiany do istniejących standardów oraz interpretacja nie miały istotnego wpływu na sprawozdania finansowe Spółki za 2019 rok.

3.1.2. 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, nie występują nowe standardy, zmiany do istniejących standardów czy interpretacje wydane przez RMSR i zatwierdzone do stosowania w UE, a które wchodzi w życie w późniejszym terminie.

3.1.3. Nowe standardy oraz zmiany do istniejących standardów wydane przez RMSR, ale jeszcze niezatwierdzone do stosowania w UE

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 sierpnia 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 (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 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 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.

Według szacunków Spółki, zastosowanie rachunkowości zabezpieczeń portfela aktywów lub zobowiązań finansowych według MSR 39 „Instrumenty finansowe: ujmowanie i wycena” nie miałyby istotnego wpływu na sprawozdanie finansowe, jeżeli zostałyby przyjęte do stosowania na dzień bilansowy.

3.2. OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ SPÓŁKI W OKRESIE SPRAWOZDAWCZYM

Działalność 11 bit studios S.A. w I półroczu 2019 roku koncentrowała się na sprzedaży gry „Frostpunk”, której premiera, w wersji na komputery PC, miała miejsce 24 kwietnia 2018 roku. Spółka cały czas pracuje nad rozwojem gry, żeby podtrzymać zainteresowanie i sprzedaż. Spółka prowadziła też w I półroczu 2019 roku aktywne działania promocyjno-marketingowe, żeby dotrzeć do nowych klientów i zwiększyć rozpoznawalność marki „Frostpunk”. Przykładem mogą być bardzo udane akcje wyprzedazowe „Frostpunka” na najważniejszych światowych platformach sprzedających gry w postaci cyfrowej, na czele ze Steam. Najważniejszą akcją tego typu był Publisher Week Sale na Steam (w pierwszych dniach lutego 2019 roku), który objął całe portfolio gier Spółki. 11 bit studios S.A. przeprowadziło też w I kwartale 2019 roku bardzo udaną (jeśli chodzi o wolumen sprzedaży) akcję promocyjną, w ramach której posiadacze innych tytułów z portfela Spółki, w tym „This War of Mine” i „Moonlighter” mogli nabyć z rabatem grę „Frostpunk”. Zainteresowanie „Frostpunkiem” podtrzymywały też kolejne nagrody i wyróżnienia przyznawane produkcji przez największe światowe media branżowe. Do końca czerwca 2019 roku produkcja Spółki zdobyła blisko 100 nagród i wyróżnień (licząc od premiery). Liczba ta stale rośnie. Dzięki temu, o czym Spółka poinformowała pod koniec marca na dorocznej Konferencji Inwestorskiej, sprzedaż „Frostpunka” przekroczyła już 1,4 mln kopii.

11 bit studios S.A. w I półroczu 2019 roku zajmowało się również dalszym rozwojem i monetyzacją starszych tytułów na czele z „This War of Mine”. Spółka w tym okresie kontynuowała prace nad produkcją trzeciego z płatnych dodatków z serii „TWOm: Stories”. Dodatek noszący tytuł „TWOm: Stories - Fading Embers” zadebiutował 6 sierpnia 2019 roku. Wysoka jakość gry i duża efektywność akcji promocyjno-wyprzedazowych związanych z „TWOm” sprawiła, że w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku przychody ze sprzedaży „TWOm” (razem z DLC) były porównywalne jak w analogicznym okresie 2018 roku, mimo że od jego premiery, w wersji na komputery PC (14 listopada 2014 roku), minęło już blisko pięć lat.

W obszarze wydawniczym (pion 11 bit publishing) Spółka w I półroczu 2019 roku przygotowywała się do premiery gry „Children of Morta”, którego deweloperem jest studio Dead Mage. Produkcja zadebiutuje 3 września 2019 roku w wersji na komputery PC. Premiera wersji na konsole Xbox One, PS4 i Nintendo Switch jest zaplanowana na 15 października 2019 roku. Gra będzie oferowana w dystrybucji cyfrowej na komputery PC oraz konsole Xbox One, PS4 i Nintendo Switch. Wersje pudełkowe będą dostępne na komputery PC (w Europie i Australii) oraz konsole PS4 i Nintendo Switch.

Pion wydawniczy 11 bit studios S.A. w I półroczu 2019 roku pracował też nad wydaniem pierwszego płatnego dodatku do gry „Moonlighter” (dodatek pod tytułem „Moonlighter - Beetween Dimensions” zadebiutował 23 lipca 2019 roku), oraz wersji gry na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android. U podłoża decyzji o dalszym rozwoju „Moonlightera” leżała bardzo dobra sprzedaż gry. Na początku III kwartału 2019 roku Spółka za pośrednictwem mediów społecznościowych informowała, że w „Moonlightera”, który w wersji na komputery PC oraz konsole PS4 i Xbox One zadebiutował 29 maja 2019 roku, zagrało już ponad 1 mln graczy. Istotny wpływ na wolumen sprzedaży „Moonlightera” miała wersja gry na platformę Nintendo Switch, która zadebiutowała w IV kwartale 2018 roku. Platforma Nintendo Switch od I kwartału 2019 roku stała się główną platformą sprzedaży „Moonlightera”, m.in. dzięki rozpoczęciu sprzedaży na rynku japońskim, która to premiera (pod koniec marca 2019 roku) okazała się dużym sukcesem biznesowym.

Uzupełnieniem przychodów pionu wydawniczego w I półroczu 2019 roku były też przychody ze sprzedaży gry „Beat Cop”, której premiera miała miejsce w I kwartale 2017 roku (w wersji na komputery PC). W I kwartale 2019 roku „Beat Cop” trafił też na konsole PS4, Xbox One i Nintendo Switch oraz urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android a sprzedaż stanowiła dobre uzupełnienie dla wyników Spółki w okresie sprawozdawczym.

Bardzo dobra sprzedaż „Frostpunka”, „Moonlightera” i „This War of Mine” w I półroczu 2019 roku, uzupełniana przez przychody ze sprzedaży pozostałych gier z portfela sprawiły, że w tym okresie 11 bit studios S.A. zanotowało 30 738 966 PLN przychodów ze sprzedaży. Koszty operacyjne w I półroczu 2019 roku sięgnęły 22 213 016 PLN. Były o 38,8 proc. większe niż w analogicznym okresie 2018 roku. Główną pozycją kosztów operacyjnych Spółki w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku były usługi obce. Wyniosły 11 948 337 PLN czyli były o 72,39 proc. większe niż rok wcześniej. Absolutnie dominującą częścią usług obcych tantiemy należne producentowi „Moonlightera” z tytułu bardzo dobrej sprzedaży gry w tym okresie. Istotną pozycją kosztów operacyjnych 11 bit studios S.A. w I półroczu 2019 roku były też wynagrodzenia (6 185 241 PLN), która to pozycja uwzględnia również niegotówkowe rezerwy (4,1 mln PLN) tworzone na poczet kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 roku. Spółka rozpoczęła tworzenie wspomnianej rezerwy począwszy od II kwartału 2018 roku. Zauważalną, daleko większą niż rok wcześniej składową kosztów operacyjnych Spółki była też amortyzacja. W I półroczu 2019 roku wyniosła 3 038 143 PLN wobec 1 388 989 PLN przed rokiem. Zmiana wynikała z objęciem (począwszy od II kwartału 2018 roku) amortyzacją wydatków poniesionych na stworzenie „Frostpunka” i „Moonlightera”.

Wyższe koszty operacyjne w zestawieniu z nieco niższymi niż rok wcześniej przychodami ze sprzedaży sprawiły, że zysk operacyjny 11 bit studios S.A. w I półroczu 2019 roku sięgnął 8 679 891 PLN wobec 30 182 797 PLN w I półroczu 2018 roku wcześniej. Na poziomie netto 11 bit studios S.A. w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku zarobiło 6 413 255 PLN wobec 24 916 340 PLN w I półroczu 2019 roku.

Potwierdzeniem bardzo dobrej kondycji finansowej Spółki były też posiadane aktywa finansowe. W I półroczu 2019 roku przepływy pieniężne 11 bit studios S.A. z działalności operacyjnej wyniosły aż 19 928 733 PLN dzięki czemu na koniec czerwca 2019 roku łączna wartość aktywów finansowych Spółki wynosiła już 83 978 337 PLN czyli 18,45 proc. więcej niż na początku roku (70 897 588 PLN). Na tę kwotę składały się środki pieniężne (22 172 264 PLN), jednostki udziałowe TFI (5 098 592 PLN), lokaty bankowe o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy (43 147 926 PLN) i należności z tytułu dostaw i usług (13 559 556 PLN).

3.3. PRZYCHODY (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Przychody ze sprzedaży	30 738 966	45 725 373

Przychody Spółki w okresie sprawozdawczym prawie w całości pochodziły ze sprzedaży gier własnych oraz gier stworzonych przez zewnętrznych deweloperów i wydawanych przez Spółkę w ramach usługi 11 bit publishing. Pozostałe przychody operacyjne Spółki (głównie otrzymane dotacje) w I półroczu 2019 roku miały zaledwie 0,4-proc. udział w przychodach ogółem. W pierwszych sześciu miesiącach przychody 11 bit studios S.A. wyniosły 30 738 966 PLN wobec 45 725 373 PLN rok wcześniej. Spadek wynikał z wysokiej bazy porównawczej. W I półroczu 2018 roku miały miejsce bardzo udane premiery gier „Frostpunk” i „Moonlighter” (odpowiednio 24 kwietnia i 29 maja). W I półroczu 2019 roku Spółka koncentrowała się na dalszej monetyzacji wspomnianych tytułów. Zauważalny wpływ na wielkość przychodów 11 bit studios S.A. miała też sprzedaż gry „This War of Mine”, której premiera, w wersji na komputery PC, miała miejsce jesienią 2014 roku. Uzupełnieniem przychodów były przychody ze sprzedaży gry „Beat Cop” (tytuł z wydawnictwa, debiutował wiosną 2017 roku w wersji na komputery PC), która w okresie sprawozdawczym została wydana w wersji na konsole PS4, Xbox One i Nintendo Switch oraz urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android.

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

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

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

	Przychody od zewnętrznych klientów		Aktywa trwałe	
	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Polska	548 216	1 808 344	38 575 252	40 668 310
Unia Europejska	2 252 687	4 574 835	569 677	648 585
USA	21 479 731	39 040 672	0	0
Japonia	5 725 818	0	0	
Chiny	150 354	173 939	0	0
Pozostałe	582 160	127 583	10 680	0
Razem	30 738 966	45 725 373	39 155 609	41 316 895

3.3.2. Przychody w podziale na kategorie - kanały dystrybucji

W przychodach Spółki z tytułu sprzedaży gier komputerowych w wysokości 30 738 966 PLN (47 725 373 - w I półroczu 2018 roku) uwzględniono przychody w wysokości 29 846 319 PLN (43 220 149 PLN - w I półroczu 2018 roku) z tytułu sprzedaży produktów Spółki sprzedawanych na świecie za pośrednictwem Steam (Valve Corporation), Microsoft Corporation, Nintendo Co., Electronic Arts, Google, Apple, GOG.com i Humble Bundle - wiodących światowych platform dystrybucji elektronicznej oraz przychody od Green Man, Merge Games, Teyon oraz Koch Media, które to podmioty również zajmują się sprzedażą produktów Spółki.

3.4. POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE (PLN)

3.4.1. Pozostałe przychody operacyjne

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Dotacje - otrzymane	96 748	442 608
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	20 627	0
Inne przychody operacyjne	36 566	20 784
Razem	153 941	463 392

Spadek o 66,8 proc., do 153 941 PLN w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku (w porównaniu do 463 392 PLN rok wcześniej) pozostałych przychodów operacyjnych wynikał z wysokiej bazy porównawczej. W I półroczu 2018 roku Spółka otrzymała dotacje na prowadzone projekty rozwojowe, w tym tworzenie nowych gier. Ich łączna wartość wyniosła 442 608 PLN. W I półroczu 2019 roku otrzymane dotacje miały wartość 96 748 PLN.

3.4.2. Pozostałe koszty operacyjne

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Pozostałe koszty (koszty spisanych nierozliczonych pozycji z lat ubiegłych)	33 959	0
Darowizny przekazane	230 316	648 755
Pozostałe koszty rodzajowe	437 608	305 517
Razem	701 883	954 272

W I półroczu 2019 roku główną pozycję pozostałych kosztów operacyjnych stanowiły pozostałe koszty rodzajowe (koszty delegacji, wyjazdów służbowych, reklamy i ubezpieczeń). Wyniosły 437 607 PLN wobec 305 517 PLN w analogiczny okresie roku poprzedniego. Wzrost w tej pozycji wynikał m.in. z większej aktywności Spółki, szczególnie pionu wydawniczego, jeśli chodzi o uczestnictwo w targach i imprezach branżowych. W I półroczu 2019 roku istotną pozycją pozostałych kosztów operacyjnych były też darowizna na rzecz fundacji War Child, która pomaga dziecięcom ofiarom wojen, w kwocie 230 316 PLN (648 755 rok wcześniej). Niewielką część pozostałych kosztów operacyjnych stanowiły też odpisy na zamknięte projekty. Wyniosły 33 959 PLN.

3.5. AMORTYZACJA (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych	277 024	1 250 001
Amortyzacja aktywów niematerialnych	2 951 041	153 780
Razem	3 228 065	1 403 781
Alokacja na koszty projektów	(192 072)	(14 792)
Pozostałe koszty dotyczące rozliczeń amortyzacji	2 150	0
Razem	3 038 143	1 388 989

Wyższa amortyzacja w I półroczu 2019 roku, w porównaniu z I półroczem 2018 roku wynikała z rozpoczęcia amortyzacji (od II kwartału 2018 roku) wydatków inwestycyjnych poniesionych na stworzenie gier „Frostpunk” i „Moonlighter”.

3.6. USŁUGI OBCE (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Usługi obce	11 948 337	6 930 814

Wzrost kosztów usług obcych w I półroczu 2019 roku, w porównaniu z I półroczem 2018 roku, 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 I półroczu 2019 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 9 107 411 PLN. W pierwszych sześciu miesiącach 2018 roku Spółka wypłaciła 3 320 788 PLN tantiem.

3.7. WYNAGRODZENIA I ŚWIADCZENIA PRACOWNICZE (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	6 185 241	6 430 684

Niewielki spadek wydatków na wynagrodzenia i świadczenia pracownicze w I półroczu 2019 roku, w porównaniu z I półroczem 2018 roku, mimo systematycznego wzrostu liczby zatrudnionych w 11 bit studios S.A. osób wynikał z niższych rezerw, które Spółka zawiązuje co kwartał na poczet premii rocznych dla pracowników, które wypłacane są w IV kwartale każdego roku (system premii rocznych powiązanych z zyskiem funkcjonuje w Spółce od kilku już lat). Wspomniane rezerwy tworzone są proporcjonalnie do zysku wypracowanego przez Spółkę w danym okresie. 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 I półrocze 2019 roku wspomniane rezerwy miały wartość blisko 4,1 mln PLN wobec 2,05 mln PLN rok wcześniej.

3.8. PRZYCHODY FINANSOWE (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Przychody odsetkowe:		
Lokaty bankowe	329 793	163 595
Przychody finansowe:		
Przychody z tyt. akt. wyceny aktywów finansowych	165 927	20 896
Wynik netto z tytułu różnic kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	0	94 631
b) Pożyczki i należności	0	1 015 896
c) Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	0	(539)
Razem	495 721	1 294 479

Systematycznie rosnące zasoby gotówkowe Spółki (dzięki bardzo dobrej sprzedaży gier: „Frostpunk”, „Moonlighter” i „This War of Mine”), które w większości przechowywane są na lokatach bankowych, skutkowały w I półroczu 2019 roku istotnym, przeszło dwukrotnym wzrostem przychodów odsetkowych, do 329 793 PLN (w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku) ze 163 595 PLN (rok wcześniej). Spółka nabywała też instrumenty finansowe o bezpiecznym profilu - obligacje PKO BP Banku Hipotecznego. Aktualizacja ich wyceny na koniec czerwca 2019 roku przyniosła Spółce 165 927 PLN przychodów finansowych wobec 20 896 przed rokiem.

Spadek (o 61,7,1 proc., do 495 721 PLN) przychodów finansowych Spółki w I półroczu 2019 roku wynikał z faktu, że w analogicznym okresie 2018 roku istotną pozycją przychodów finansowych były też przychody z tytułu przeszacowania wartości posiadanych aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski. Były pochodną korzystnych dla Spółki zmian na międzynarodowych rynkach walutowych. W I półroczu 2018 roku polski złoty tracił do amerykańskiego dolara i euro. W I półroczu 2019 roku sytuacja była odwrotna (złoty lekko się umocnił) co skutkowało tym, że Spółka nie wykazała żadnych przychodów z tego źródła. Wykazała natomiast koszty finansowe co opisano w Nocie 3.9. poniżej.

3.9. KOSZTY FINANSOWE (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Pozostałe koszty odsetkowe:		
Odsetki od należności budżetowych	6 002	578
Wynik netto na różnicach kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	(35 488)	0
b) Pożyczki i należności	(38 778)	0
c) Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	119 570	0
Koszty z tytułu aktualizacji wyceny aktywów finansowych	153 051	0
Razem	204 357	578

Lekkie umocnienie złotego w I półroczu 2019 roku wobec dolara amerykańskiego i euro sprawiło, że 11 bit studios S.A., inaczej niż rok wcześniej, wykazało niewielkie koszty finansowe z tytułu przeszacowania wartości posiadanych aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski.

W okresie sprawozdawczym nową pozycją kosztów finansowych Spółki były, nie występujące rok wcześniej, koszty 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 z 19 grudnia 2018 roku.

3.10. PODATEK DOCHODOWY DOTYCZĄCY DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ (PLN)

3.10.1. Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Bieżący podatek dochodowy		
Dotyczący okresu bieżącego	2 978 451	7 719 562
Odroczony podatek dochodowy		
Dotyczący okresu bieżącego	(420 451)	(1 159 204)
Koszt podatkowy ujęty w roku bieżącym z działalności kontynuowanej	2 558 000	6 560 358

W zakresie podatku dochodowego Spółka podlega przepisom ogólnym w tym zakresie. Spółka nie stanowi podatkowej grupy kapitałowej. Rok podatkowy jak i bilansowy pokrywają się z rokiem kalendarzowym.

Uzgodnienie wyniku podatkowego do wyniku księgowego kształtuje się następująco:

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Zysk (strata) przed opodatkowaniem z działalności kontynuowanej	8 971 255	31 476 698
Koszt podatku dochodowego wg stawki 19% (2018: 19%)	1 704 538	5 980 573
Efekt podatkowy przychodów niebędących przychodami według przepisów podatkowych	0	(17 098)
Efekt podatkowy przychodów będących przychodami według przepisów podatkowych	(44 249)	(4 381)
Efekt podatkowy kosztów niestanowiących kosztów uzyskania przychodów (NKUP) według przepisów podatkowych	1 585 552	1 857 311
Efekt podatkowy kosztów stanowiących kosztów uzyskania przychodów według przepisów podatkowych	(267 391)	(96 843)
Pozostałe zmiany	1	(6 174)
Razem	2 978 451	7 719 562

Stawka podatkowa zastosowana w powyższym uzgodnieniu na lata 2019 i 2018 wynosi 19 proc. i stanowi ono podatek dochodowy od osób prawnych zgodnie z przepisami podatkowymi w Polsce.

3.10.2. Bieżące należności i zobowiązania podatkowe

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Należny zwrot podatku	(769 474)	(2 014 760)
Podatek dochodowy do zapłaty	(2 285 632)	169 630
Razem	(3 055 106)	(1 845 130)

3.11. ZYSK NA AKCJĘ (PLN)

3.11.1. Podstawowy zysk na akcję

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Podstawowy zysk na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	2,80	11,24
Podstawowy zysk na akcję ogółem	2,80	11,24
Zysk rozdwniony na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	2,65	11,61
Zysk rozdwniony na akcję ogółem	2,65	11,61

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

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	6 413 255	24 916 340
Zysk wykorzystany do obliczenia podstawowego zysku przypadającego na akcję ogółem	6 413 255	24 916 340
Zysk wykorzystany do wyliczenia podstawowego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	6 413 255	24 916 340

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku na akcję (w szt.)	2 287 199	2 287 199

3.11.2. Rozwodniony zysk na akcję

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	6 413 255	24 916 340
Zysk wykorzystany do obliczenia rozdwnionego zysku przypadającego na akcję ogółem	6 413 255	24 916 340
Zysk wykorzystany do wyliczenia rozdwnionego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	6 413 255	24 916 340

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

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję	2 287 199	2 287 199
Akcje jakie zakłada się, że zostaną wyemitowane :		
Opcje pracownicze	130 000	130 000
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku rozdwnionego na akcję	2 417 199	2 417 199

3.12. RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE (PLN)

Wartość bilansowa:

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Środki trwałe w budowie	260 385	316 654
Budynki i budowle	18 290 589	18 102 269
Maszyny i urządzenia	69 851	71 336
Środki transportu	115 174	226 800
Pozostałe środki trwałe	13 508	17 005
Razem	18 749 507	18 734 064

Wartość brutto:

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

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Budynki i budowle	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	0	66 629	647 245	331 905	245 156	1 290 935
Koszty amortyzacji	0	16 863	199 780	40 383	19 998	277 024
Zmniejszenia	0	0	3 143	114 608	0	117 751
Stan na 30 czerwca 2019 roku	0	83 492	843 882	257 680	265 154	1 450 208

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2018 roku.

Wartość brutto:

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

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

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

W I półroczu 2019 roku Spółka nabyła maszyny i urządzenia na kwotę 155 747 PLN Spółka wydała też 188 320 PLN na opłaty związane z nabyciem nieruchomości na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, w tym obsługę kredytu zaciągniętego na ten cel. W 2018 roku Spółka przeznaczyła 18 102 269 PLN na zakup nieruchomości na ul. Brzeskiej 2, 145 387 PLN na zakup maszyn i urządzeń oraz 56 434 PLN na doposażenie i adaptację biura przy ul. Brechta 7, w którym mieści się siedziba Spółki.

Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych w okresie I półrocza 2019 roku wyniosła 277 024 PLN. W 2018 roku kwota wyniosła 384 359 PLN.

Nie nastąpiła utrata wartości rzeczowych aktywów trwałych w okresie I półrocza 2019 roku ani w całym 2018 roku.

Spółka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość środków trwałych w w okresie I półrocza 2019 roku ani w 2018 roku.

3.13. AKTYWA NIEMATERIALNE (PLN)

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

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

Zakończone prace rozwojowe:

Na zakończone prace rozwojowe Game Engine według stanu na dzień 30 czerwca 2019 roku składają się prace skapitalizowane w ramach czwartego etapu prac, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 22 miesięcy.

Na zakończone prace rozwojowe gier komputerowych według stanu na dzień 30 czerwca 2019 roku składają się gry, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 14 miesięcy.

Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 30 czerwca 2019 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 30 czerwca 2019 spisano w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych nakłady na zaniechane prace w kwocie 33 959 PLN. W analogicznym okresie roku poprzedniego Spółka nie dokonywała odpisów tego typu.

Wartość bilansowa:

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	1 099 679	1 399 543
Zakończone prace rozwojowe (Gry)	8 184 517	10 624 149
Niezakończone prace rozwojowe	9 990 411	5 112 644
Licencje	0	1 675
Razem	19 274 607	17 138 011

Wartość brutto:

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

Skumulowane umorzenie i utrata wartości:

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

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2018 roku:

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
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
Stan na 31 grudnia 2018 roku	1 318 159	13 829 380	503 875	0	15 651 414

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

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

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności, w tym:	13 616 363	14 609 432
Z tytułu podatków, dotacji, ceł i ubezpieczeń społecznych	425 422	4 705 311
Inne	56 342	59 882
Odpis z tytułu oczekiwanej straty kredytowej	(56 807)	(56 807)
Razem	13 559 556	14 552 625

3.14.1. Należności z tytułu dostaw i usług

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

Wykazane salda należności na dzień 30 czerwca 2019 roku obejmują 13 559 556 PLN (14 552 625 PLN na dzień 31 grudnia 2018 roku). Główni klienci, których saldo należności na dzień 30 czerwca 2019 roku przekracza 5 proc. ogólnej wartości należności z tytułu dostaw i usług są wymienieni w tabeli poniżej:

Wykazane salda należności obejmują należności od:

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Humble Bundle Inc.	1 106 376	49 897
Valve Corporation	3 208 593	4 302 492
Microsoft Corporation	5 410 972	0
Nintendo Co Ltd.	1 000 962	2 655 414
GOG Sp. z o.o.	260 944	573 641

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

Analiza wiekowa należności przeterminowanych:

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
60-90 dni	34 130	3 435
91-120 dni	28 125	35 416
121-360 dni	54 444	32 327
powyżej 360 dni	30 188	9 200
Razem	146 887	80 378

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

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
60-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	0
powyżej 360 dni	56 807	56 807
Razem	56 807	56 807

3.15. AKTYWA FINANSOWE DŁUGOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO	0	5 094 282
Razem	0	5 094 282

3.16. AKTYWA FINANSOWE KRÓTKOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO	5 098 592	0
Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy	43 147 926	27 000 000
Razem	48 246 518	27 000 000

3.17. POZOSTAŁE AKTYWA KRÓTKOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Ubezpieczenia	19 360	25 692
Domeny, licencje, prenumerata	55 757	122 727
Koszty następnego okresu	292 169	146 213
Gwarancje	2 002	2 860
Podatek od nieruchomości	46 286	0
Pozostałe	17 398	0
Razem	432 972	297 492

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

3.18. POZOSTAŁE AKTYWA (PLN)

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Kaucje - długoterminowe	189 060	171 729
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	17 735	20 774
Razem	206 795	192 503

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.

3.19. ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY (PLN)

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Środki pieniężne w banku i w kasie	14 172 264	16 250 681
Obligacje PKO BP Banku Hipotecznego	8 000 000	8 000 000
Razem	22 172 264	24 250 681

Według stanu na 30 czerwca 2019 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie oraz lokat bankowych prezentowała się następująco:

- 19 266 054,
- 281 207 USD (równowartość 1 049 916 PLN),
- 432 596 EUR (równowartość 1 839 399 PLN),
- 31 073 CNY (równowartość 16 895 PLN).

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).

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

3.20. KAPITAŁ PODSTAWOWY (PLN)

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Kapitał podstawowy	228 720	228 720
Razem	228 720	228 720

Kapitał podstawowy Spółki na dzień 30 czerwca 2019 roku składał się z 2 287 199 akcji zwykłych mających pełne pokrycie w kapitale w wysokości 228 719,90 PLN.

3.21. ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU UMÓW Z KLIENTAMI

Na kwotę zobowiązań z tytułu umów z klientami na dzień 30 czerwca 2019 roku składała się zaliczki (5 689 787 PLN) otrzymane przez Spółkę od partnerów biznesowych na poczet przyszłej sprzedaży produktów (gier) Spółki.

3.22. KREDYTY I POŻYCZKI

19 grudnia 2018 roku Spółka poinformowała o zawarciu z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. umowy kredytu inwestycyjnego na kwotę 12 600 000,00 PLN z przeznaczeniem na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości zabudowanej położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2. Termin spłaty kredytu mija 11 grudnia 2028 roku. Jest oprocentowany według stawki WIBOR 1M powiększonej o stałą marżę banku w wysokości 0,9 p.p. Spółka, wykorzystując instrument IRS (Interest Rate Swap) zabezpieczyła wspomniany kredyt przed ryzykiem zmiany stóp procentowych. Oprocentowanie kredytu wynosi 3,4 proc. Zabezpieczeniem kredytu jest: weksel in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, hipoteka umowna do kwoty 20 223 000,00 PLN ustanowiona na prawie użytkownika wieczystego Nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew na rzecz PKO BP wierzytelności pieniężnej z umowy ubezpieczenia Nieruchomości. Na dzień 30 czerwca 2019 roku część długoterminowa kredytu miała wartość 11 128 088 PLN a krótkoterminowa 1 296 476 PLN (uwzględnia wycenę instrumentu IRS).

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

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	3 413 410	187 089
Kaucje gwarancyjne - Brzeska	93 610	0
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	294 755	776 173
Rozliczenia międzyokresowe bierne	3 135 659	4 154 023
Rozrachunki z pracownikami	5 042	5 236

Razem	6 942 476	5 122 519
-------	-----------	-----------

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.

3.24. ROZLICZENIA MIĘDZYKRESOWE BIERNE Z TYTUŁU PREMII DLA PRACOWNIKÓW I POZOSTAŁE (PLN)

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

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2018 roku:

	Rezerwy na premie 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	10 762 416
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.

3.25. INSTRUMENTY FINANSOWE (PLN)

Spółka dokonała analizy klas instrumentów finansowych. Na jej podstawie stwierdzono, że wartość bilansowa instrumentów nie odbiega od ich wartości godziwej zarówno na dzień 30 czerwca 2019 roku jak i 31 grudnia 2018 roku.

3.25.1. Aktywa i zobowiązania finansowe

Aktywa finansowe:

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - środki pieniężne	22 172 264	24 250 681
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy - jednostki uczestnictwa w TFI	5 098 592	5 094 282
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	43 147 926	27 000 000
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	13 559 556	14 552 625
Razem	83 978 338	70 897 588

Zobowiązania finansowe:

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	6 942 476	5 122 519
Razem	6 942 476	5 122 519

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

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Bieżące	6 942 476	5 116 894
0 - 60 dni	0	5 625
61-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	0
powyżej 360 dni	0	0
Razem	6 942 476	5 122 519

3.25.2. 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 stale 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 3.14.1.**

Spółka współpracuje z instytucjami finansowymi o wysokim standingu finansowym. Na dzień 30 czerwca 2019 roku Spółka utrzymuje środki pieniężne w dwóch instytucjach, z czego 223 274 PLN w PayPal a pozostałą część w grupie PKO BP.

3.25.3. Metody wyceny do wartości godziwej

W stosunku do poprzedniego okresu sprawozdawczego Spółka nie dokonywała zmian metod wyceny instrumentów finansowych. Wartość godziwa aktywów i zobowiązań finansowych notowanych na aktywnych rynkach ustalana jest na podstawie notowań rynkowych (tzw. Poziom 1). W pozostałych przypadkach, wartość godziwa jest ustalana na podstawie innych danych dających się zaobserwować bezpośrednio lub pośrednio (tzw. Poziom 2) lub danych nieobserwowalnych (tzw. Poziom 3).

Wartość godziwa jednostek uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym jest ustalana w wysokości ceny kupna na aktywnym rynku.

Aktywa finansowe:

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018	Hierarchia wartości godziwej
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym	5 098 592	5 094 282	Poziom 1

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

3.26. PRZYCHODY PRZYSZŁYCH OKRESÓW (PLN)

	Stan na 30.06.2019	Stan na 31.12.2018
Dotacje rządowe (a)	767 550	864 298
Pozostałe (b)	32 273	15 083
Razem	799 823	879 381
Krótkoterminowe	212 264	201 827
Długoterminowe	587 559	677 554
Razem	799 823	879 381

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

- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2014 roku na realizację programu Media - rozwój technologii własnej. Przychód zaczął być rozliczany w 2018 roku. Na dzień 30.06.2019 kwota do rozliczenia wynosiła 329 984 PLN. (419 979 PLN - 31.12.2018).
- 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 - 31.12.2018).

(b) Kwota wykazywana na dzień 30.06.2019 roku powstała z tytułu nabywania przez Spółkę (w ramach lokowania posiadanych nadwyżek gotówkowych) nieskarbowych papierów wartościowych (obligacji PKO BP Banku Hipotecznego) z dyskontem wobec ich ceny nominalnej.

3.27. PŁATNOŚCI REALIZOWANE NA BAZIE AKCJI

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

Spółka, na podstawie uchwały nr 18/05/2017 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z 10 maja 2017 roku, prowadzi Program Motywacyjny dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników. 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, o 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.

3.27.2. Rozpoznanie programu na dzień bilansowy

Wartość godziwa warrantów przyznawanych w ramach Programu Motywacyjnego oszacowana została przy wykorzystaniu modelu wyceny warrantów Damodarana, biorącego pod uwagę m. in.: kurs akcji Spółki na dzień podpisania umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym (dzień przyznania) oraz zmienność kursu akcji Spółki w stosunku rocznym. Wartość ta 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 30 czerwca 2019 roku	10 231 467
Koszt programu na dzień 30 czerwca 2018 roku	2 202 128
Rachunek zysków i strat - koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2019 roku	10 231 467
Rachunek zysków i strat - koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2018 roku	2 202 128

3.28. TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI (PLN)

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

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

- Piotr Sulima - Przewodniczący Rady Nadzorczej (do 23 maja 2019 roku),
- Wojciech Ozimek - Przewodniczący Rady Nadzorczej (od 23 maja 2019 roku), Członek RN (do 23 maja 2019 roku),
- Jacek Czykiel - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Radosław Marter - Członek Rady Nadzorczej,
- Agnieszka Maria Kruz - Członek Rady Nadzorczej (do 23 maja 2019 roku),
- Marcin Kuciapski - Członek Rady Nadzorczej (od 23 maja 2019 roku),
- Piotr Wierzbiński - Członek Rady Nadzorczej (od 23 maja 2019 roku).

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

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

3.28.1. Transakcje handlowe (PLN)

Poza usługami świadczonymi przez Członków Zarządu Spółki opisanymi w **Nocie 3.28.4.** Spółka zawarła następujące transakcje z pozostałymi podmiotami powiązanyymi w okresie I półrocza 2019 roku i w okresie I półrocza 2018 roku:

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Arkona - Paweł Miechowski	82 650	74 096
Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszka Rabenda - Ozimek	23 008	55 118
Razem	105 658	129 214

3.28.2. Pożyczki udzielone podmiotom powiązanym

Spółka nie udzieliła pożyczek podmiotom powiązanym w okresie I półrocza 2019 roku i w okresie I półrocza 2018 roku.

3.28.3. Pożyczki od podmiotów powiązanych

Spółka nie otrzymała pożyczek od podmiotów powiązanych w okresie I półrocza 2019 roku i w okresie I półrocza 2018 roku.

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

Kluczowy personel kierowniczy Spółki stanowi jej Zarząd oraz Rada Nadzorcza. Wynagrodzenia Członków Zarządu oraz Członków Rady Nadzorczej Spółki w I półroczu 2019 roku i w okresie porównawczym z tytułu pełnienia funkcji zarządzających i nadzorujących przedstawiały się następująco:

Świadczenia krótkoterminowe - Zarząd:

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Grzegorz Miechowski	404 158	753 591
Bartosz Brzostek (Członek Zarządu do 9 maja 2018 roku)	0	178 653
Michał Drozdowski	403 714	753 066
Przemysław Marszał	399 653	749 161
Razem	1 207 525	2 434 471

Świadczenia krótkoterminowe - Rada Nadzorcza:

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Piotr Sulima (Przewodniczący Rady Nadzorczej do 23 maja 2019 roku)	21 450	8 903
Wojciech Ozimek (Przewodniczący RN od 23 maja 2019 roku, Członek RN do 23 maja 2019 roku)	16 875	2 968
Jacek Czykiel	9 900	5 935
Radosław Marter	7 865	2 968
Agnieszka Maria Kruz (Członek Rady Nadzorczej do 23 maja 2019 roku)	13 510	2 968
Marcin Kuciapski (Członek Rady Nadzorczej od 23 maja)	2 145	0
Piotr Wierzbicki (Członek Rady Nadzorczej od 23 maja)	2 145	0
Razem	73 890	23 742

Wynagrodzenia Członków Zarządu Spółki określa Rada Nadzorcza, w zależności od wyników uzyskanych przez poszczególne osoby oraz od trendów rynkowych. Wynagrodzenia Członków Zarządu za okres I półrocza 2019 roku i I półrocza 2019 roku uwzględniają rezerwy na premie roczne.

Członkom Zarządu Spółki za okres I półrocza 2019 roku i I półrocza 2018 roku nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków. Natomiast Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą w programie motywacyjnym, który szczegółowo opisany został w **Nocie 3.27**.

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

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Grzegorz Miechowski	30 000	5 000
Michał Drozdowski	30 000	5 000
Przemysław Marszał	30 000	5 000
Razem	90 000	15 000

3.28.5. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązаныmi

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

3.29. INFORMACJE O WYPŁACONEJ LUB ZADEKLAROWANEJ DYWIDENDZIE

W okresie I półrocza 2019 roku i I półrocza 2018 roku Spółka nie wypłacała dywidendy.

3.30. ZOBOWIĄZANIA POZABILANSOWE DO PONIESIENIA WYDATKÓW

Na dzień publikacji sprawozdania Spółka posiadała zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków na kwoty 715 000 EUR i 74 950 PLN. Wymienione zobowiązania wynikają z umów wydawniczych, które Spółka zawarła z zewnętrznymi studiami deweloperskimi.

3.31. ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE I AKTYWA WARUNKOWE

3.31.1. Zobowiązania warunkowe

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.

3.32. OBJAŚNIENIA DO SPRAWOZDANIA Z PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH (PLN)

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

	Okres zakończony 30.06.2019	Okres zakończony 30.06.2018
Koszty amortyzacji alokowane na koszty projektów	192 073	14 793
Rozliczenie podatku u źródła z 2017 roku oraz lat ubiegłych	0	103 921
Wycena inwestycji długoterminowych	(4 310)	(20 896)
Wycena płatności realizowanych na bazie akcji - Program Motywacyjny	4 092 588	2 202 128
Wycena transakcji pochodnych	157 361	0
Wycena lokat powyżej 3 miesięcy	(147 926)	0
Pozostałe korekty	67 677	0
Razem	4 357 463	2 299 946

3.33. OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI LUB CYKLICZNOŚCI W ODNIESIENIU DO ŚRÓDROCZNEJ DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

W okresie I półrocza 2019 roku nie wystąpiły nietypowe wahania sezonowe ani cykliczne.

3.34. INFORMACJA O CZYNNIKACH I ZDARZENIACH W SZCZEGÓLNOŚCI O NIETYPOWYM CHARAKTERZE MAJĄCYCH WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE

W okresie I półrocza 2019 roku nie wystąpiły czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze mające wpływ na wyniki finansowe Spółki.

3.35. ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM

Do dnia zatwierdzenia do udostępnienia przez Zarząd Spółki, 27 sierpnia 2019 roku, nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe za I półrocze 2019 roku.

3.36. CZYNNIKI MAJĄCE WPŁYW NA WYNIKI SPÓŁKI W PRZYSZŁOŚCI

Kluczowy wpływ na wyniki Spółki w II półroczu 2019 roku będzie miała premiera „Frostpunka” w wersji na konsole Xbox One i PS4. „Frostpunk” w wersji na wymienione platformy w dystrybucji cyfrowej trafi do sprzedaży 11 października 2019 roku. Cena detaliczna gry będzie wynosiła 29,99 USD/EUR. „Frostpunk” na konsole Xbox One i PS4 będzie też oferowany w dystrybucji fizycznej (pudełkowej). Za jej przygotowanie odpowiada firma Merge Games. W Europie „Frostpunk” w tym kanale sprzedaży będzie dostępny od 18 października 2019 roku a w USA od 22 października 2019 roku w cenie 34,99 USD/EUR bądź 29,99 GBP. Gra jest już w certyfikacji Sony i Microsoftu, której przejście jest niezbędne, żeby produkt mógł trafić do sprzedaży Spółka przygotowuje się też do wydania płatnych dodatków (DLC) do „Frostpunka”. „Frostpunk” będzie też rozwijany poprzez dodawanie kolejnych wersji językowych. Obecnie gra jest dostępna w 12 wersjach językowych.

Ważnym wydarzeniem w II półroczu 2019 roku będzie też premiera gry „Children of Morta”, której producentem jest studio Dead Mage. 11 bit studios S.A. jest jej wydawcą. „Children of Morta” w wersji na komputery PC trafi do sprzedaży 3 września. Premiera wersji na konsole Xbox One, PS4 i Nintendo Switch jest zaplanowana na 15 października. Gra „Children of Morta” będzie oferowana w dystrybucji cyfrowej na komputery PC oraz konsole Xbox One, PS4 i Nintendo Switch w cenie 21,99 USD/EUR. Wersje pudełkowe (za ich przygotowanie odpowiada firma Merge Games) będą dostępne na komputery PC (w Europie i Australii) oraz konsole PS4 i Nintendo Switch.

Zauważalny wpływ na wyniki 11 bit studios S.A. w kolejnych kwartałach bieżącego roku będzie też miała dalsza monetyzacja „Frostpunka” w wersji na komputery PC. Spółka liczy, że zaplanowane na najbliższe miesiące działania, m.in. premiery dodatków do gry oraz akcje promocyjno-wyprzedażowe będą miały pozytywny wpływ na zainteresowanie produktem i jego sprzedaż. Spółka będzie też prowadziła podobne działania w przypadku „Moonlightera” (tytuł z wydawnictwa), którego producentem jest studio Digital Sun. Po okresie sprawozdawczym, 23 lipca 2019 roku, do sprzedaży trafił płatny dodatek do „Moonlightera” - „Beetween Dimensions”, który spotkał się z pozytywnym przyjęciem fanów. Deweloper pracuje też nad przygotowaniem mobilnej wersji „Moonlightera” na urządzenia z systemami operacyjnymi iOS i Android. Istotne, aczkolwiek malejące w kolejnych okresach znaczenie dla wyników 11 bit studios S.A. będzie też miała dalsza monetyzacja „This War of Mine”. Po okresie sprawozdawczym, 6 sierpnia 2019 roku, do

sprzedaży trafił trzeci, płatny dodatek z serii „TWoM: Stories” - „TWoM: Stories - Fading Embers”. Dwa wcześniejsze dodatki z tej serii zostały bardzo pozytywnie przyjęte przez graczy i podtrzymały zainteresowanie tytułem.

W dłuższym horyzoncie, oprócz monetyzacji „Frostpunka” i „TWoM” oraz tytułów z wydawnictwa 11 bit publishing („Moonlightera” i „Children of Morta”) o wynikach 11 bit studios S.A. decydować będzie przede wszystkim sprzedaż gry o roboczej nazwie „Projekt 8”. Zespół odpowiedzialny za stworzenie tytułu liczy obecnie ponad 25 osób i jest systematycznie rozbudowywany. Według obecnych założeń zespół docelowo powinien być porównywalny wielkością do zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” (50-60 osób) a budżet gry wynieść ok. 20 mln PLN. Spółka oczekuje, że „Projekt 8” zostanie wydany jednocześnie w wersji na komputery PC i konsole PS4 i Xbox One co powinno zwiększyć jego potencjał komercyjny. Ważnym źródłem przychodów 11 bit studios S.A. w kolejnych okresach będą też następne tytuły z wydawnictwa 11 bit publishing.

W średnioterminowej (kilkuletniej) perspektywie 11 bit studios S.A. chce mieć co najmniej trzy porównywalne wielkością (55-60 osób) zespoły deweloperskie, z których każdy będzie pracował nad własnym tytułem (IP), żeby zwiększyć liczbę realizowanych równoległe projektów i w ten sposób zwiększyć częstotliwość premier. To powinno przełożyć się na stabilizację wyników finansowych, które w branży gier komputerowych charakteryzują się dużą zmiennością.

Spółka, po powodzeniu premiery „Moonlightera” zakłada również dalszy rozwój pionu wydawniczego. Średnioterminowa (kilkuletnia) strategia 11 bit studios S.A. w tym obszarze zakłada co kwartał premierę gry stworzonej przez zewnętrznego dewelopera. Spółka, zgodnie ze zaktualizowaną strategią, jest gotowa wydać na pojedynczy projekt wydawniczy do 5 mln PLN (przed premierą „Moonlightera” limit wynosił 2 mln PLN) co znacznie poszerza możliwości pozyskanie wartościowych (od strony komercyjnej) projektów do portfela wydawniczego. 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.

3.37. POSTĘPOWANIE TOCZĄCE SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ

Względem Spółki nie toczą się przed sądami ani organami administracji publicznej postępowania dotyczące zobowiązań lub wiarygodności Spółki lub jednostki zależnej, których łączna wartość stanowi 10 proc. kapitałów własnych Spółki lub takich, które w istotny i przewidywalny sposób mogą mieć istotny wpływ na wyniki finansowe Spółki w przyszłości.

3.38. ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

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

Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 27 sierpnia 2019 roku

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU 11 BIT STUDIOS S.A.
ZA I PÓŁROCZE 2019 ROKU**

4. INFORMACJE OGÓLNE

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

4.1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓLCE

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.

4.2. WŁADZE SPÓLKI NA DZIEŃ 30.06.2019 ROKU

Zarząd

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

Rada Nadzorcza

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

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu 11 bit studios S.A. Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 23 maja 2019 roku wybrała dotychczasowy Zarząd Spółki na kolejną, trzyletnią kadencję. Kadencja Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku.

W okresie sprawozdawczym nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, które odbyło się 23 maja 2019 roku, wybrało Radę Nadzorczą Spółki na nową, trzyletnią kadencję. W jej skład weszli: Wojciech Ozimek, Jacek Czykiel i Radosław Marter (zasiadali w Radzie Nadzorczej Spółki poprzedniej kadencji) a także Marcin Kuciapski i Piotr Wierzbicki. Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 18 czerwca podjęła uchwałę o powierzeniu funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej Wojciechowi Ozimkowi oraz funkcji Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej Jackowi Czykielowi. Kadencja Członków Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku.

4.3. KAPITAŁ ZAKŁADOWY

Na dzień publikacji Raportu Półrocznego kapitał zakładowy Spółki wynosił 228 719,90 PLN i dzielił 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.

4.4. AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PUBLIKACJI RAPORTU PÓŁROCZNEGO

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski	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*	137 771	6,02	137 771	6,02
Aviva Investors Poland TFI*	204 225	8,93	204 225	8,93
Pozostali Akcjonariusze	1 575 573	68,89	1 575 573	68,89
Razem	2 287 199	100,00	2 287 199	100,00

* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 23 maja 2019 roku

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

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”) działające w imieniu zarządzanego funduszu inwestycyjnego - Aviva Investors Funduszu Inwestycyjnego Otwartego (dalej „Fundusz”) 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 przez Fundusz akcji Spółki w dniu 20 grudnia 2018 roku. Przed zmianą udziału Fundusz posiadał łącznie 113 709 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 4,97 proc. kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia Fundusz posiadał łącznie 115 839 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 5,06 proc. kapitału zakładowego Spółki.

4.5. AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień 31.12.2018 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 30.06.2019 (w szt.)	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	162 000	162 000	162 000
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	118 000	118 000	118 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	89 630	89 630	89 630

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły żadne zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące 11 bit studios S.A.

4.6. 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.)

4.7. TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

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

4.8. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Działalność Spółki, jej sytuacja finansowa oraz wyniki działalności podlegały i mogą w przyszłości podlegać negatywnym zmianom w wyniku zaistnienia szeregu ryzyk, zarówno specyficznych dla branży gier komputerowych jak i charakterystycznych dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą w Polsce oraz w świecie. Szczegółowy opis ryzyk został zawarty w **Nocie 5.16** Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. w 2018 roku będącego częścią Raportu Roczno 11 bit studios za 2018 rok.

4.9. KLUCZOWE OSIĄGNIĘCIA SPÓŁKI W I PÓŁROCZU 2019 ORAZ DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

Głównymi czynnikami mającymi wpływ na przychody 11 bit studios S.A. w I półroczu 2019 roku były dobra sprzedaż gier: „Frostpunk” i Moonlighter” (tytuł z wydawnictwa), które swoje premiery miały w II kwartale 2018 roku oraz utrzymująca się na satysfakcjonującym poziomie sprzedaż gry „This War of Mine”, mimo że od jej premiery, w wersji na komputery PC, minęło już blisko pięć lat.

„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 nie tylko w tzw. okresie okotopremierowym ale również w kolejnych kwartałach. Na dorocznej Konferencji Inwestorskiej, która miała miejsce 30 marca 2019 roku Spółka poinformowała, że „Frostpunka” kupiło już ponad 1,4 mln fanów. Liczba ta rosła w kolejnych miesiącach.

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. Na początku III kwartału 2019 roku Spółka informowała za pośrednictwem mediów społecznościowych, że w grę „Moonlighter” zagrało już ponad 1 mln graczy.

Pozytywnie do wyników Spółki w I półroczu 2019 roku w dalszym ciągu kontrybuowała też gra „This War of Mine”, który to tytuł, w wersji na komputery PC zadebiutował 14 listopada 2014 roku. 11 bit studios S.A. prowadziło w okresie sprawozdawczym aktywne działania prosprzedażowe i skutecznie docierała z produktem do nowych rzesz użytkowników.

4.9.1. Produkcja gier

W pierwszych miesiącach 2019 roku 11 bit studios S.A., w obszarze developmentu, koncentrowało się na rozwoju gry „Frostpunk”, w tym przygotowaniu wersji na konsole Xbox One i PS4 oraz dodatków do gry. W prace zaangażowany był ponad 40-osobowy zespół pracowników i współpracowników Spółki. Zajęły one nieco więcej czasu niż zakładano wcześniej m.in. dlatego, że 11 bit studios S.A. zdecydowało, że konsolowy „Frostpunk” nie będzie prostym portem wersji PC-towej gry. Dlatego każdy element gry został specjalnie zaprojektowany od nowa tak, by jak najbardziej intuicyjnie działał z kontrolerami. Oprócz zmian w interfejsie użytkownika gracz znajdzie w grze ekspresowe menu z szybkim dostępem do najistotniejszych akcji, łatwe w użytku koła wyboru, ułatwiający precyzyjne budowanie widok z góry, powiększone ikony i wiele innych elementów, które mają sprawić, że konsolowa wersja „Frostpunka” będzie bardzo „przyjazna” w użyciu dla użytkownika.



Premiera konsolowej wersji „Frostpunka” planowana jest, w dystrybucji cyfrowej, 11 października 2019 roku. Konsolowa wersja „Frostpunka” będzie też oferowana w dystrybucji fizycznej (pudełkowej). Za jej przygotowanie odpowiada firma Merge Games. W Europie „Frostpunk” w dystrybucji fizycznej będzie dostępny od 18 października 2019 roku, a w USA od 22 października 2019 roku. Tytuł już po zamknięciu okresu sprawozdawczego trafił do certyfikacji Sony i Microsoftu, która jest niezbędna, żeby mógł trafić do sprzedaży.

Premiera pierwszego z płatnych dodatków do „Frostpunka” - „The Rifts” miała miejsce 27 sierpnia 2019 roku. Jego cena została wyznaczona na 4,99 USD/EUR. Równocześnie Spółka rozpoczęła sprzedaż tzw. Season Pass do „Frostpunka” zawierającego, oprócz dodatku „The Rifts” także dwa kolejne DLC, których premiery będą miały miejsce do końca 2019 roku (DLC pod tytułem „The Last Autumn”) oraz w 2020 roku (tytuł trzeciego z dodatków, który wchodził będzie w skład Season Pass zostanie ujawniony w terminie późniejszym). Cena Season Pass została wyznaczona na 25 USD/EUR.

W I półroczu 2019 roku Spółka podejmowała szereg działań żeby podtrzymać zainteresowanie i monetyzację „Frostpunka”. Na rynek trafiały nowe wersje językowe gry, m.in.: japońska, koreańska i włoska. W przygotowaniu są kolejne wersje. Sztandarowy produkt 11 bit studios S.A. brał też udział w szeregu akcji promocyjno-wyprzedazowych na najważniejszych światowych platformach sprzedażowych, w tym na platformie Steam co miało pozytywny wpływ na wolumen sprzedaży.

W I półroczu 2019 roku Spółka kontynuowała też, rozpoczęte kilka kwartałów wcześniej, prace nad produkcją gry o roboczej nazwie „Projekt 8”. Za stworzenie tytułu odpowiada drugi zespół deweloperski, który na dzień publikacji sprawozdania, liczy ponad 25 osób. Zespół jest w trakcie intensywnej rozbudowy. Według obecnych założeń zespół odpowiedzialny za stworzenie „Projektu 8” docelowo powinien być porównywalny wielkością do zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” (ok. 60 osób) a budżet 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 pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku działania związane z dalszym rozwojem gry „This War of Mine”. Ich efektem była premiera trzeciego z 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 „TWOm: Stories - Fading Embers” zadebiutował 6 sierpnia 2019 roku

i został bardzo pozytywnie przyjęty przez społeczność graczy. Spółka zakłada, że „TWoM: Stories - Fading Embers” był ostatnim z dodatków do „TWoM” a zespół, który zajmował się jego stworzeniem jeszcze w tym roku zajmie się prototypowaniem nowego tytułu (IP).

4.9.2. Pion wydawniczy

W I półroczu 2019 roku w obszarze wydawniczym działalność 11 bit studios S.A. koncentrowała się na przygotowaniach do premiery gry „Children of Morta”, której 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, stojących naprzeciw zagrożenia, które wystawi na próbę siłę ich oręża i rodzinnych więzów.



„Children of Morta” w wersji na komputery PC trafi do sprzedaży 3 września 2019 roku. Premiera wersji na konsole Xbox One, PS4 i Nintendo Switch jest zaplanowana na 15 października 2019 roku. Gra „Children of Morta” będzie oferowana w dystrybucji cyfrowej na komputery PC oraz konsole Xbox One, PS4 i Nintendo Switch w cenie 21,99 USD/EUR. Wersje udełkowane (za ich przygotowanie odpowiada firma Merge Games) będą dostępne na komputery PC (w Europie i Australii) oraz konsole PS4 i Nintendo Switch.

„Children of Morta” wzbudza duże zainteresowanie mediów branżowych i graczy, czego wyrazem jest m.in. wishlista (lista życzeń) na Steam, która jest daleko lepsza niż w przypadku „Moonlightera” w analogicznym okresie przed premierą. Pozwala to oczekiwać, że potencjał komercyjny

nowego tytułu z portfela 11 bit publishing jest duży a jego sprzedaż będzie miała znaczący wpływ na wyniki 11 bit studios S.A. w II półroczu 2019 roku i kolejnych okresach.

Zespół zarządzający pionem wydawniczym w I półroczu 2019 roku zajmował się też dalszą monetyzacją gry „Moonlighter”, której deweloperem jest 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. Od IV kwartału 2018 roku w „Moonlightera” mogą też grać posiadacze konsol Nintendo Switch, w tym z Japonii gdzie gra w wersji na tę platformę zadebiutowała w marcu 2019 roku.



Monetyzacja gry „Moonlighter” w 2019 roku, oprócz stałego rozwijania gry (rozbudowie zawartości i kolejnych wersjach językowych) przez dewelopera i uczestnictwa w akcjach promocyjno-wyprzedazowych, bazuje m.in. na sprzedaży dużego, płatnego dodatku „Moonlightera” - „Beetween Dimensions”, który trafił do sklepów 23 lipca 2019 roku.

Deweloper pracuje też na wersją „Moonlightera” na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android. Data premiery gry na wymienione platformy zostanie podana w terminie późniejszym.

Oprócz monetyzowania „Moonlightera” oraz przygotowań do premiery „Children of Morta” zespół zarządzający pionem 11 bit publishing prowadził w I półroczu 2019 roku aktywne działania, żeby podtrzymać sprzedaż wydanych wcześniej gier, w tym przede wszystkim „Beat Copa” (w wersji na komputery PC zadebiutował w marcu 2017 roku). Spółka zdecydowała m.in. o przeniesieniu „Beat Copa” na urządzenia mobilne oraz konsole PS4, Xbox One i Nintendo Switch. 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.

4.9.3. Pozostałe wydarzenia

I półrocze 2019 rok było bogate w wiele ważnych wydarzeń, które budowały i utrwalały wizerunek 11 bit studios S.A. nie tylko jako dewelopera i wydawcy gier komputerowych na najwyższym światowym poziomie ale również jako solidnej i szybko rozwijającej się spółki giełdowej.

13 marca 2019 roku Spółka zdobyła dwie nagrody w konkursie Giełdowa Spółka Roku organizowanym przez dziennik biznesowy „Puls Biznesu” (była to już XX edycja wspomnianego konkursu). 11 bit studios S.A. zajęło drugie miejsce w

kategorii „Sukces w 2018 roku” oraz znalazło się w gronie dziesięciu najlepszych spółek giełdowych w 2018 roku w rankingu ogólnym.

Wcześniej, bo 3 stycznia 2019 roku do 11 bit studios S.A. wpłynęło zawiadomienie złożone przez Aviva Investors Poland TFI S.A., że jeden z zarządzanych przez to towarzystwo funduszy - Aviva Investors FIO - pod koniec 2018 roku dokupił papierów Spółki i przekroczył próg 5 proc. w jej kapitale. Po transakcjach Aviva Investors FIO posiadał 115 839 akcji Spółki stanowiących 5,06 proc. kapitału zakładowego i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy.

22 maja 2018 roku zwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki zdecydowało o przeznaczenia całości zysku netto wypracowanego przez Spółkę w 2018 roku w wysokości 37 549 897 PLN na kapitał zapasowy. Akcjonariusze 11 bit studios S.A. wybrali też Radę Nadzorczą Spółki na nową, trzyletnią kadencję. W jej skład weszli: Wojciech Ozimek, Jacek Czykiel i Radosław Marter (zasiadali w Radzie Nadzorczej poprzedniej kadencji) a także Marcin Kuciapski i Piotr Wierzbicki.

Nowa Rada Nadzorcza wybrała na przewodniczącego Rady Nadzorczej Wojciecha Ozimka. Wiceprzewodniczącym Rady Nadzorczej został Jacek Czykiel. Rada Nadzorcza powołała też Zarząd Spółki na nową, trzyletnią kadencję w niezmienionym składzie: Grzegorz Miechowski (Prezes Zarządu) oraz Przemysław Marszał i Michał Drozdowski (Członkowie Zarządu).

W I półroczu 2019 roku kurs akcji 11 bit studios S.A. na GPW wahał się w przedziale od 244,0 PLN (kurs na otwarciu pierwszej sesji 2019 roku) do 421,0 PLN (kurs zamknięcia na sesji 4 kwietnia 2019 roku). Na ostatniej sesji I półrocza 2019 roku, czyli 28 czerwca 2019 roku za akcje Spółki płacono 397 PLN (kurs zamknięcia). To oznacza, że w ciągu pierwszych sześciu miesięcy bieżącego roku akcje 11 bit studios S.A. podrożały o 62,7 proc. a kapitalizacja Spółki wzrosła do 908,1 mln PLN (na koniec I półrocza 2019 roku) z 558,07 mln PLN (na początku roku). W tym czasie główny indeks warszawskiej giełdy, czyli WIG, zwyżkował o 4,3 proc. a indeks średnich spółek mWIG40, w skład którego wchodzi akcje 11 bit studios S.A., zyskał tylko 4,4 proc.

Wykres: Notowania akcji 11 bit studios S.A. na GPW w I półroczu 2019 roku (PLN)



Źródło: Parkiet.com

Wzrost notowań 11 bit studios S.A., czemu towarzyszyła satysfakcjonująca (na tle słabego otoczenia rynkowego) płynność akcji, przełożył się pozytywnie na pokrycie analityczne Spółki. Przez I półrocze 2019 roku analitycy z domów i biur maklerskich wydali aż 11 raportów analitycznych na temat Spółki. Dla porównania, w całym 2018 roku na rynek trafiło 16 raportów (w 2017 roku było ich siedem). Spośród raportów opublikowanych w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku w ośmiu przypadkach rekomendacja dla akcji 11 bit studios S.A. brzmiała „kupuj”. Dwa raporty zawierały zalecenie „akumuluj” akcje a jeden „neutralnie”. Ceny docelowa papierów 11 bit studios S.A. w raportach analitycznych opublikowanych w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku były wyznaczane w przedziale 288-524 PLN.

W okresie sprawozdawczym Spółka zgłosiła akces i została dopuszczona do prowadzonego przez GPW Giełdowego Programu Wsparcia Pokrycia Analitycznego, który ma na celu zwiększenie pokrycia analitycznego spółek z indeksów mWIG40 i sWIG80. Brokerem, który odpowiada za przygotowywanie raportów o 11 bit studios S.A. w ramach wspomnianego Programu jest Erste Research Group. Pierwszy raport ukazał się po okresie sprawozdawczym, w pierwszych dniach lipca. Erste Research Group wyceniło akcje 11 bit studios S.A. na 493,4 PLN i zaleca ich kupowanie.

4.10. ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM

Do dnia zatwierdzenia przez Zarząd Spółki Raportu Półrocznego za I półrocze 2019 roku, czyli do 27 sierpnia 2019 roku, nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wspomniane sprawozdanie.

4.11. OPIS ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PAŃSTWOWEJ

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

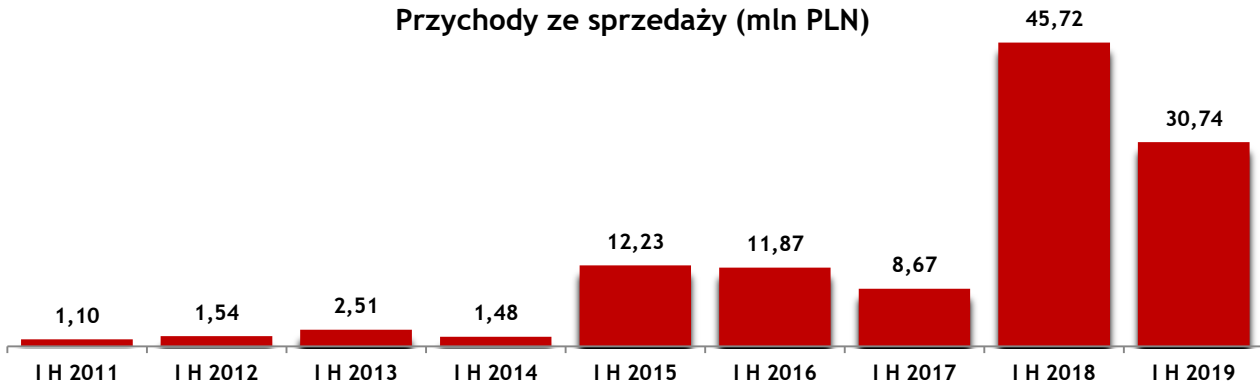
5. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.

5.1. RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT (PLN)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2019 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2018 (niebadane)	Zmiana r./r. w (proc.)
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	30 738 966	45 725 373	-32,77
Pozostałe przychody operacyjne	153 941	463 392	-66,78
Razem przychody z działalności operacyjnej	30 892 907	46 188 765	-33,12
Amortyzacja	(3 038 143)	(1 388 989)	118,73
Zużycie surowców i materiałów	(218 950)	(112 711)	94,26
Usługi obce	(11 948 337)	(6 930 814)	72,39
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(6 185 241)	(6 430 684)	-3,82
Podatki i opłaty	(114 105)	(134 315)	-15,05
Pozostałe koszty operacyjne	(701 883)	(954 272)	-26,45
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	(6 357)	(54 183)	-88,27
Razem koszty działalności operacyjnej	(22 213 016)	(16 005 968)	38,78
Zysk na działalności operacyjnej	8 679 891	30 182 797	-71,24
Przychody odsetkowe	495 721	163 595	203,02
Przychody finansowe	0	1 130 883	
Koszty finansowe	(204 357)	(578)	35255,88
Zysk przed opodatkowaniem	8 971 255	31 476 698	-71,50
Podatek dochodowy	(2 558 000)	(6 560 358)	-61,01
Zysk netto z działalności kontynuowanej	6 413 255	24 916 340	-74,26
Działalność zaniechana	0	0	
Zysk netto z działalności zaniechanej	0	0	
ZYSK NETTO	6 413 255	24 916 340	-74,26
Zysk na akcję (w PLN na jedną akcję) z działalności kontynuowanej:			
Zwykły	2,80	11,24	-75,09
Rozwodniony	2,65	10,61	-75,02

W I półroczu 2019 roku 11 bit studios S.A. miało 30 738 966 PLN przychodów ze sprzedaży czyli 32,77 proc. mniej niż rok wcześniej gdy wyniosły 45 725 373 PLN. Spadek przychodów wynikał z wysokiej bazy porównawczej. W I półroczu 2018 roku miały miejsce premiery gier „Frostpunk” (24 kwietnia 2018 roku, w wersji na komputery PC) i „Moonlighter” (29 maja 2018 roku, w wersji na PC oraz konsole PS4 i Xbox One), którego producentem było hiszpańskie studio Digital Sun. W pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku nie miały miejsce zdarzenia tej rangi a głównym źródłem przychodów 11 bit studios S.A. pozostawała sprzedaż obu wymienionych gier a także starszych tytułów jak „This War of Mine” (przychody z tego źródła pozostawały na stabilnym poziomie rok do roku) i „Beat Copa” (tytuł w wydawnictwa).

Przychody ze sprzedaży (mln PLN)



W I półroczu 2019 roku Spółka zanotowała ponadto 153 941 pozostałych przychodów operacyjnych (główną ich część stanowiły dotacje) wobec 463 392 PLN rok wcześniej. W konsekwencji łączne przychody Spółki z działalności operacyjnej w I półroczu 2019 roku wyniosły 30 892 907 PLN wobec 46 188 765 PLN w analogicznym okresie 2018 roku co oznaczało spadek o 33,12 proc.

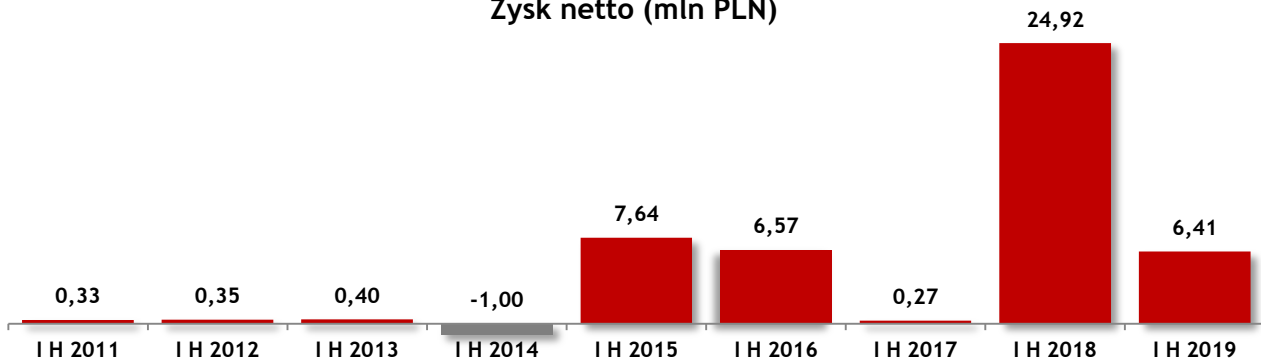
Po stronie kosztów operacyjnych główną pozycją, która obciążała wyniki Spółki w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku były usługi obce. Ich wartość wyniosła 11 948 337 PLN czyli 72,39 proc. więcej niż w I półroczu 2018 roku. Zwyżka była w głównej mierze spowodowana wzrostem tantiem należnych i wypłaconych producentowi gry „Moonlighter” z tytułu sprzedaży gry w I półroczu 2019 roku. W tym okresie przychody ze sprzedaży „Moonlightera” były przeszło trzy razy większe niż w I półroczu 2018 roku co było pochodną faktu, że gra zadebiutowała dopiero 29 maja 2018 roku. Wzrost kosztów usług obcych w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku, w porównaniu z wcześniejszym rokiem, wynikał również z systematycznego powiększania załogi Spółki, w tym o specjalistów i menedżerów zatrudnionych w formule B2B. Pozycją usługi obce zawierała też niegotówkowe odpisy związane z działającym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. W I półroczu 2019 roku wspomniane rezerwy miały wartość 4,1 mln PLN wobec 2,05 mln PLN rok wcześniej (zaczęły być zawiązywane od II kwartału 2018 roku). Znaczącą pozycją obciążającą rachunek wyników Spółki w I półroczu 2019 roku były też wynagrodzenia, które w porównaniu z I półroczem 2018 roku spadły jednak o 3,82 proc., do 6 185 241 PLN mimo wzrostu zatrudnienia w Spółce. Spadek wynikał z faktu, że pozycja wynagrodzenia i świadczenia pracownicze zawiera też niegotówkowe rezerwy tworzone na poczet działającego od lat w Spółce systemu premii rocznych dla pracowników i Zarządu Spółki. Ich wielkość jest uzależniona od zysku brutto wypracowanego przez Spółkę. Niższy zysk osiągnięty przez 11 bit studios S.A. w I półroczu 2019 roku, w porównaniu z analogicznym okresem 2018 roku sprawił, że wspomniane rezerwy również zostały utworzone na proporcjonalnie niższym poziomie. Rezerwy na premie roczne częściowo obciążają również pozycję usługi obce (w części dotyczącej pracowników związanych ze Spółką umowami B2B). Również w tym przypadku ich wielkość w pierwszych sześciu miesiącach bieżącego roku była daleko mniejsza niż w I półroczu 2018 roku. Zauważalną pozycją kosztów operacyjnych w I półroczu 2019 roku była amortyzacja. Powiększyła się przeszło dwukrotnie do 3 038 143 PLN co wynikało z faktu, że gry „Frostpunk” i „Moonlighter” amortyzowane były w tym roku przez pełne sześć miesięcy półrocza a nie, jak to miało miejsce przed rokiem, dopiero po premierach obu produkcji (czyli odpowiednio od kwietnia i maja 2018 roku). Niższe niż rok wcześniej (o 26,45 proc.) okazały się w I półroczu 2019 roku pozostałe koszty operacyjne. Sięgnęły 701 883 PLN wobec 954 272 PLN rok temu. Wiodącą pozycją pozostałych kosztów operacyjnych była dotacja na rzecz fundacji War Child, która wspiera dziecięce ofiary wojen. Spółka wspiera fundację od kilku już lat przekazując na jej konta część przychodów ze sprzedaży gry „This War of Mine”. W okresie sprawozdawczym Spółka przekazała na ten cel 230 316 PLN wobec 648 755 rok wcześniej. Łączne koszty operacyjne poniesione przez 11 bit studios S.A. w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku sięgnęły 22 213 016 PLN czyli były o 38,78 proc. większe niż w analogicznym okresie wcześniejszego roku (16 005 968 PLN).

Wzrost kosztów operacyjnych wobec niewielkiego spadku przychodów sprawił, że 11 bit studios S.A. wypracowało w I półroczu 2019 roku 8 679 891 zysku operacyjnego czyli 71,24 proc. mniej niż przed rokiem gdy zarobek w tej pozycji sięgnął 30 182 797 PLN.

Pozytywnie na wyniki Spółki w I półroczu 2019 roku wpływało też dodatnie saldo operacji finansowych (291 364 PLN) co było konsekwencją rosnących zasobów gotówkowych, które trafiają na oprocentowane lokaty bankowe bądź lokowane są w bezpieczne instrumenty finansowe. W I półroczu 2019 roku przychody odsetkowe wyniosły aż 495 721 PLN czyli 203,1 proc. więcej niż w analogicznym okresie 2018 roku. W I półroczu 2018 roku saldo operacji finansowych było istotnie wyższe niż w bieżącym roku (1 293 900 PLN) co wynikało z korzystnych dla Spółki zmian na międzynarodowych rynkach walutowych (osłabienia PLN wobec USD i EUR). Spółka prawie całość przychodów osiąga ze sprzedaży zagranicznej. Ponadto niewielka część posiadanych zasobów pieniężnych denominowana jest w walutach obcych co w związku z koniecznością przeliczenia ich wartości na koniec okresu rozrachunkowego, przyniosło w I półroczu 2018 roku dodatkowe przychody finansowe (niegotówkowe). W I półroczu 2019 roku 11 bit studios S.A. poniosło z tytułu przeliczenia wartości aktywów finansowych koszty finansowe (PLN zyskał wobec USD i EUR) w wysokości 204 357 PLN.

W I półroczu 2019 roku 11 bit studios S.A. wypracowało 8 971 255 PLN zysku brutto czyli 71,5 proc. mniej niż rok wcześniej. Spółka zapłaciła od tej kwoty 2 558 000 PLN podatku dochodowego (w I półroczu 2018 roku podatek sięgnął 6 560 358 PLN) przez co zysk netto sięgnął 6 413 255 PLN wobec 24 916 340 PLN w I półroczu 2018 roku.

Zysk netto (mln PLN)



5.2. SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ (PLN)

Suma bilansowa 11 bit studios S.A. na 30 czerwca 2019 roku wynosiła 126 622 025 PLN czyli była o 15,88 proc. większa niż na początku roku gdy wynosiła 109 262 821 PLN i aż o 53,86 proc. większa niż rok temu (82 298 141 PLN).

Główną pozycją aktywów Spółki były, podobnie jak we wcześniejszych okresach, aktywa obrotowe. Na koniec I półrocza 2019 roku wynosiły 87 466 416 PLN co oznaczało wzrost o 28,73 proc. w porównaniu z sytuacją z ostatniego dnia 2018 roku gdy sięgały 67 945 928 PLN. Na 30 czerwca 2019 roku aktywa obrotowe stanowiły 69,08 proc. sumy bilansowej Spółki. Pół roku wcześniej wskaźnik był niższy i wynosił 62,19 proc. Największą pozycją aktywów obrotowych, podobnie jak w poprzednich okresach, pozostawały aktywa finansowe krótkoterminowe (lokaty bankowe i obligacje PKO BP Banku Hipotecznego), których wartość na 30 czerwca 2019 roku wynosiła już 48 246 518 PLN (razem z odsetkami) wobec 27 000 000 PLN na koniec 2018 roku. To oznacza, że wspomniane aktywa stanowiły 38,11 proc. aktywów ogółem Spółki. Sześć miesięcy wcześniej wskaźnik wynosił 24,71 proc. Pozycja aktywa finansowe krótkoterminowe uwzględniała też jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO (o wartości 5 098 592 PLN), które na koniec 2018 roku (5 094 282 PLN) wykazywane były jako aktywa finansowe długoterminowe i były częścią aktywów trwałych. Zmiana sposobu ich księgowania wynikała z podjęcia decyzji o umorzeniu jednostek co nastąpiło po zamknięciu okresu sprawozdawczego. Istotną pozycją aktywów obrotowych (i aktywów ogółem) 11 bit studios S.A. nadal stanowiły też środki pieniężne i ich ekwiwalenty, których wartość, na koniec I półrocza 2019 roku wynosiła 22 172 264 PLN co stanowiło 17,51 proc. aktywów Spółki. Pół rok wcześniej 11 bit studios S.A. miało na kontach 24 250 681 PLN gotówki, która stanowiła 22,19 proc. aktywów. Liczącą się pozycją aktywów obrotowych na dzień 30 czerwca 2019 roku były też należności z tytułu dostaw i usług, które wyceniane były na 13 559 556 PLN. Były niższe o 6,82 proc. niż pół roku wcześniej (14 552 625 PLN) przez co ich udział w aktywach ogółem zmalał do 10,71 proc. z 13,31 proc. na koniec 2018 roku. Utrzymujący się na wysokim poziomie poziom należności wynika z dobre sprzedaży gier „Frostpunk” i „Moonlighter”. Oba tytuły cieszą się dużym zainteresowaniem klientów co ma pozytywny wpływ na przychody 11 bit studios S.A. oraz, z uwagi na model rozliczeniowy z dystrybutorami, również poziom należności. Należności są systematycznie konwertowane na gotówkę w kolejnych okresach.

Aktywa trwałe Spółki na 30 czerwca 2019 roku miały wartość 39 155 609 PLN. Stanowiły 30,92 proc. sumy bilansowej. Na koniec 2018 roku wskaźnik wynosił 37,18 proc. (41 316 893 PLN). Spadek w tej pozycji wynikał głównie z opisanej powyżej zmiany sposobu księgowania jednostek uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO, które z aktywów trwałych przeniesione zostały do aktywów obrotowych. Główną pozycję aktywów trwałych na koniec czerwca 2019 roku stanowiły aktywa niematerialne. Miały wartość 19 274 607 PLN wobec 17 138 011 PLN na koniec 2018 roku. Na tę kwotę składały się nakłady na zakończone i niezakończone prace rozwojowe, czyli produkowane i wydawane przez Spółkę gry komputerowe oraz na rozwój silnika do gier (Game Engine). Liczącą się pozycją aktywów trwałych były też rzeczowe aktywa trwałe (18 749 507 PLN), czyli nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2, którą 11 bit studios S.A. nabyło pod koniec 2018 roku.

AKTYWA

	Stan na 30.06.2019 (niebadane)	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2018 (badane)	Udział (w proc.)
Aktywa trwałe				
Rzeczowe aktywa trwałe	18 749 507	14,81	18 734 064	17,15
Aktywa niematerialne	19 274 607	15,22	17 138 011	15,69
Aktywa z tytułu prawa do użytkowania	346 216	0,27	0	0,00
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	578 484	0,46	158 033	0,14

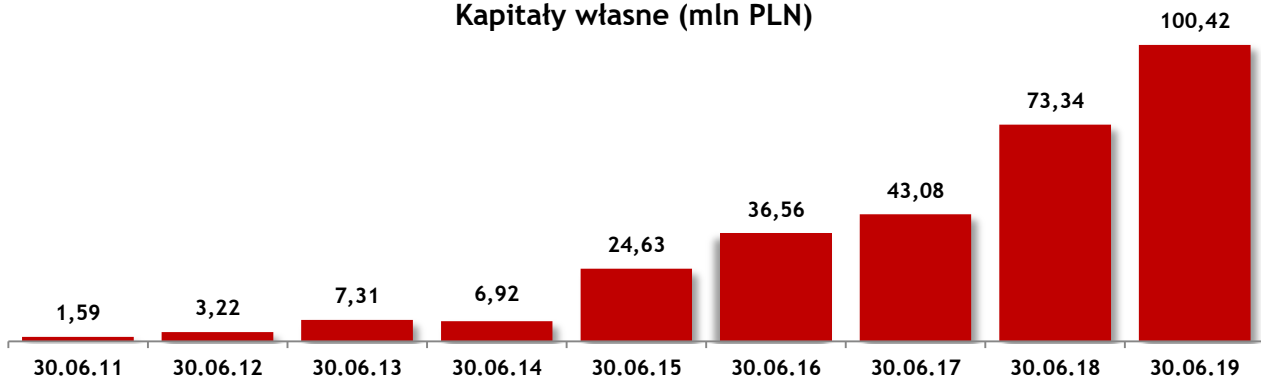
Pozostałe aktywa	206 795	0,16	192 503	0,18
Aktywa finansowe długoterminowe	0	0,00	5 094 282	4,66
Aktywa trwale razem	39 155 609	30,92	41 316 893	37,81
		0,00		0,00
Aktywa obrotowe		0,00		0,00
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	13 559 556	10,71	14 552 625	13,32
Należności z tytułu podatku dochodowego	3 055 106	2,41	1 845 130	1,69
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	432 972	0,34	297 492	0,27
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	22 172 264	17,51	24 250 681	22,19
Aktywa finansowe krótkoterminowe	48 246 518	38,11	27 000 000	24,71
Aktywa obrotowe razem	87 466 416	69,08	67 945 928	62,19
AKTYWA RAZEM	126 622 025	100,00	109 262 821	100,00

PASYWA

	Stan na 30.06.2019 (niebadane)	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2018 (badane)	Udział (w proc.)
Kapitał własny				
Kapitał podstawowy	228 720	0,18	228 720	0,21
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	4 870 274	3,85	4 870 274	4,46
Kapitał zapasowy	78 881 784	62,30	41 331 887	37,83
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	10 231 468	8,08	6 138 880	5,62
Zyski zatrzymane	6 205 171	4,90	37 341 812	34,18
Kapitał własny razem	100 417 417	79,30	89 911 573	82,29
				0,00
Zobowiązania długoterminowe				0,00
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne długoterminowe	11 128 088	8,79	11 340 000	10,38
Przychody przyszłych okresów	587 559	0,46	677 555	0,62
Zobowiązania z tytułu leasingu	335 305	0,26	0	0,00
Zobowiązania długoterminowe razem	12 050 952	9,52	12 017 555	11,00
Zobowiązania krótkoterminowe				0,00
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	6 942 476	5,48	5 122 519	4,69
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	5 689 787	4,49	557 145	0,51
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne krótkoterminowe	1 296 476	1,02	1 452 203	1,33
Zobowiązania z tytułu leasingu	12 653	0,01	0	0,00
Przychody przyszłych okresów	212 264	0,17	201 826	0,18
Zobowiązania krótkoterminowe razem	14 153 656	11,18	7 333 693	6,71
Zobowiązania razem	26 204 608	20,70	19 351 248	17,71
PASYWA RAZEM	126 622 025	100,00	109 262 821	100,00

Po stronie pasywów Spółki najważniejszą pozycją były kapitały własne, które na 30.06.2019 roku wynosiły już 100 417 417 PLN co stanowiło 79,30 proc. sumy bilansowej. Były zatem o 11,68 proc. większe niż 31.12.2018 roku gdy sięgały 89 911 573 PLN. Najważniejszą pozycją kapitałów własnych 11 bit studios S.A. był kapitał zapasowy. Na koniec czerwca 2019 roku sięgał 78 881 784 PLN wobec 41 331 887 PLN na koniec 2018 roku. Zwyżka wynika z faktu zasilenia kapitału zapasowego o zysk netto wypracowany przez 11 bit studios S.A. w 2018 roku. Decyzja w tej sprawie zapadła na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki 23 maja 2019 roku.

Kapitały własne (mln PLN)



Zobowiązania 11 bit studios S.A. na 30 czerwca 2019 roku miały wartość 26 204 608 PLN co stanowiło 20,7 proc. pasywów ogółem. Z tej kwoty 12 050 952 PLN stanowiły zobowiązania długoterminowe (kredyt na zakup nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie). Zobowiązania krótkoterminowe na koniec czerwca 2019 roku miały wartość 14 153 656 PLN wobec 7 333 693 PLN pół roku wcześniej. Ich istotną część (5 689 787 PLN) stanowiły zobowiązania z tytułu umów z klientami, na które składały się umowy handlowe na dostawy produktów Spółki (gier własnych i z wydawnictwa), których premiery rynkowe na koniec I półrocza 2019 roku jeszcze nie miały miejsca.

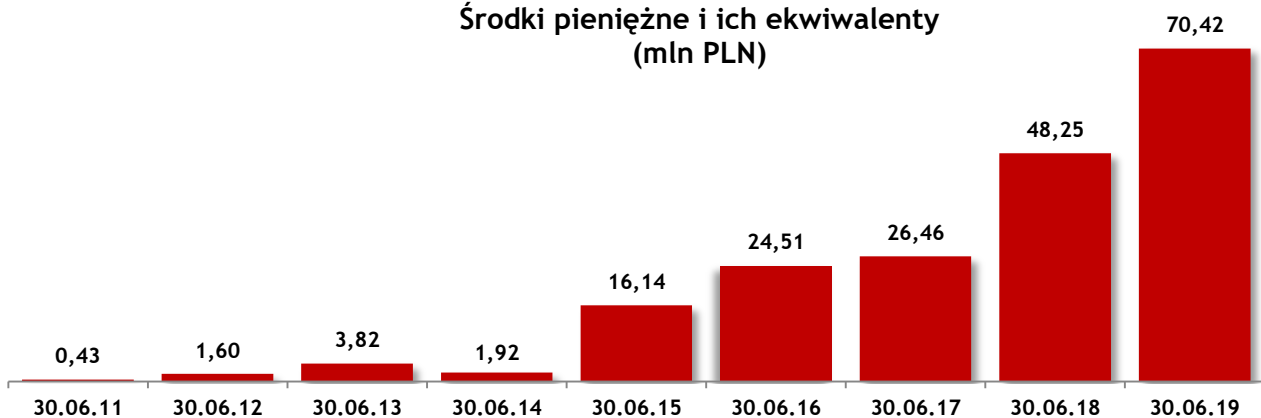
5.3. SPRAWOZDANIE Z PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2019 (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2018 (niebadane)
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk netto	6 413 255	24 916 340
Korekty:		
Amortyzacja	3 038 143	1 388 989
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	2 558 000	6 560 358
Aktualizacja wartości aktywów niematerialnych	33 959	0
Inne korekty	4 357 463	2 299 946
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie/zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	993 069	(9 983 915)
Zwiększenie/zmniejszenie pozostałych aktywów	(149 771)	(13 596)
Zwiększenie/zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	1 819 958	6 111 312
Zwiększenie / zmniejszenie salda z tytułu umów z klientami	5 132 642	0
Zwiększenie/zmniejszenie przychodów przyszłych okresów	(79 558)	(230 157)
Otrzymane odsetki - dyskonto z tytułu rozliczenia obligacji	0	(27 074)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	24 117 160	31 022 203
Zapłacony podatek dochodowy	(4 188 427)	(6 847 659)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	19 928 733	24 174 544
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Wpływy z tytułu wygaśnięcia lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	43 000 000	0
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	(59 000 000)	(16 000 000)
Wpływy z tytułu wygaśnięcia obligacji	0	6 000 000
Zakup obligacji	0	(5 972 926)
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne	(5 308 089)	(4 130 336)
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną	(21 308 089)	(20 103 262)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej		

Zaciągnięcie i spłata kredytów i pożyczek (łącznie ze zrealizowanymi różnicami kursowymi)	(525 000)	0
Spłata odsetek	(174 061)	0
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej	(699 061)	0
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(2 078 417)	4 071 281
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	24 250 681	28 176 332
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu sprawozdawczego	22 172 264	32 247 613

W I półroczu 2019 roku Spółka wygenerowała z działalności operacyjnej 24 117 160 PLN gotówki co było pochodną utrzymującej się na bardzo dobrym poziomie sprzedaży gier „Frostpunk” i „Moonlighter”, których premiery miały miejsce w II kwartale 2018 roku. Spółka w I półroczu 2019 roku zapłaciła 4 188 427 PLN podatku dochodowego. Rok wcześniej zapłacony przez 11 bit studios S.A. podatek dochodowy sięgał 6 847 659 PLN. W konsekwencji, przepływy pieniężne z działalności operacyjnej netto w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku sięgnęły 19 928 733 PLN wobec 24 174 544 PLN w analogicznym okresie 2018 roku. Przepływy pieniężne Spółki z działalności inwestycyjnej w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku miały wartość minus 21 308 089 wobec minus 20 103 262 PLN rok wcześniej. Ujemna wartość wynikała z inwestowania przez Spółkę nadwyżek gotówkowych w lokaty bankowe. Na dzień 30 czerwca 2019 roku w tego typu aktywach (o terminie wykupu powyżej 3 miesięcy) Spółka miała ulokowane 43 147 926 PLN. 11 bit studios S.A. w I półroczu 2019 roku inwestowało też w rzeczowe aktywa trwałe oraz wartości niematerialne i prawne (produkcję gier komputerowych). Wydało na ten cel 5 308 089 PLN w porównaniu z 4 130 336 PLN rok wcześniej. Przepływy pieniężne 11 bit studios S.A. z działalności finansowej w pierwszych sześciu miesiącach 2019 roku wyniosły minus 699 061 PLN co wynikało z kosztów obsługi kredytu hipotecznego zaciągniętego przez 11 bit studios S.A. pod koniec 2018 roku na zakup nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie.

**Środki pieniężne i ich ekwiwalenty
(mln PLN)**



Łącznie, w I półroczu 2019 roku stan środków pieniężnych i ich ekwiwalentów w Spółce zmniejszył się do 22 172 264 PLN z 24 250 681 PLN na koniec 2018 roku. Na koniec czerwca 2019 roku 11 bit studios S.A. posiadało już 70 418 782 PLN aktywów pieniężnych, na którą to sumę, oprócz wspomnianej powyżej gotówki, składały się także lokaty bankowe o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy (w tym obligacje PKO BP Banku Hipotecznego) o wartości i 43 147 926 PLN a także jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO, które na dzień 30.06.2019 roku miały wartość 5 098 592 PLN.

5.4. POZOSTAŁE INFORMACJE

5.4.1. Informacja o kredytach i pożyczkach w I półroczu 2019 roku

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 30 czerwca 2019 roku część długoterminowa kredytu miała wartość 11 128 088 PLN a krótkoterminowa 1 296 476 PLN (uwzględnia wycenę instrumentu IRS).

5.4.2. Informacja o pożyczkach udzielonych w I półroczu 2019 roku

Spółka nie udzielała żadnych pożyczek w I półroczu 2019 roku

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

W I półroczu 2019 roku Spółka nie udzielała żadnych poręczeń i gwarancji. Nie posiadała też żadnych istotnych pozycji pozabilansowych poza wymienionymi w Nocie 3.30.

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

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

5.4.5. Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności grupy w I półroczu 2019 roku.

W I półroczu 2019 roku nie miały miejsce żadne wydarzenia nietypowe, które miałyby wpływ na wyniki z działalności Spółki.

5.4.6. Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie za I półrocze 2019 roku a wcześniej publikowanymi prognozami za dany okres

Spółka nie publikowała prognoz finansowych na I półrocze 2019 roku.

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

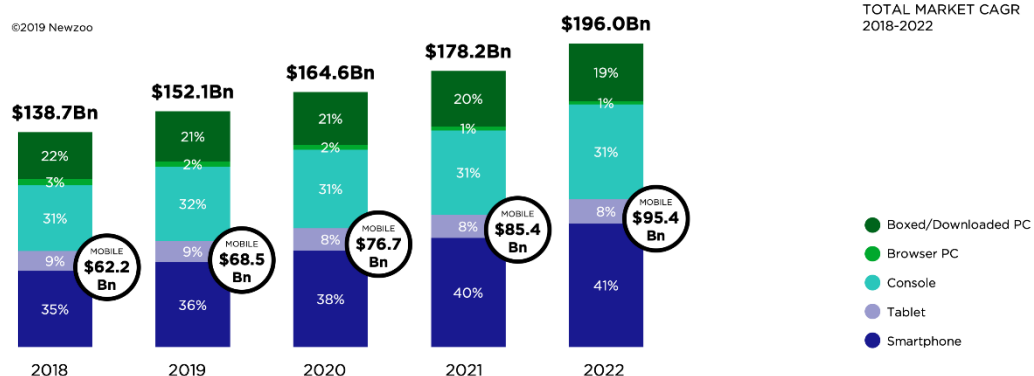
6.1. PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI

11 bit studios S.A. jest producentem i wydawcą multiplatformowych gier komputerowych, które sprzedawane są na całym świecie, głównie przez wyspecjalizowane serwisy internetowe, na czele ze Steam - największą światową platformą zajmującą się dystrybucją gier w postaci cyfrowej przez Internet. W I półroczu 2019 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła 98,21 proc. przychodów Spółki ogółem. Rok wcześniej wskaźnik wyniósł 96,04 proc. z uwagi na bardzo dobrą sprzedaż gier „Frostpunk” i „Moonlighter” w na rynku polskim w tzw. okresie okotopremierowym. Pierwszy z tytułów zadebiutował 24 kwietnia 2018 roku a drugi (tytuł z wydawnictwa 11 bit publishing) 29 maja 2018 roku.



2018-2022 GLOBAL GAMES MARKET

FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2022



Rynek gier komputerowych, na którym działa 11 bit studios S.A. jest od szeregu już lat najszybciej rosnącą częścią światowego rynku rozrywki. Rozwija się daleko szybciej niż rynek kinowy czy muzyczny. Według firmy analitycznej Newzoo, średnioterminowe tempo wzrostu branży growej w latach 2018-2022 wyniesie aż 9 proc. a jej wartość w tym okresie powiększy się do 196 mld USD (w 2022 roku) ze 138,7 mld USD (w 2018 roku). Prognozy Newzoo na 2019 rok zakładają, że rynek growy będzie wart 152,1 mld USD (9,6 proc. więcej niż rok wcześniej) a największy udział w nim będzie miał segment gier mobilnych (na urządzenia przenośne, czyli smartfony i tablety). Jego wartość, zdaniem

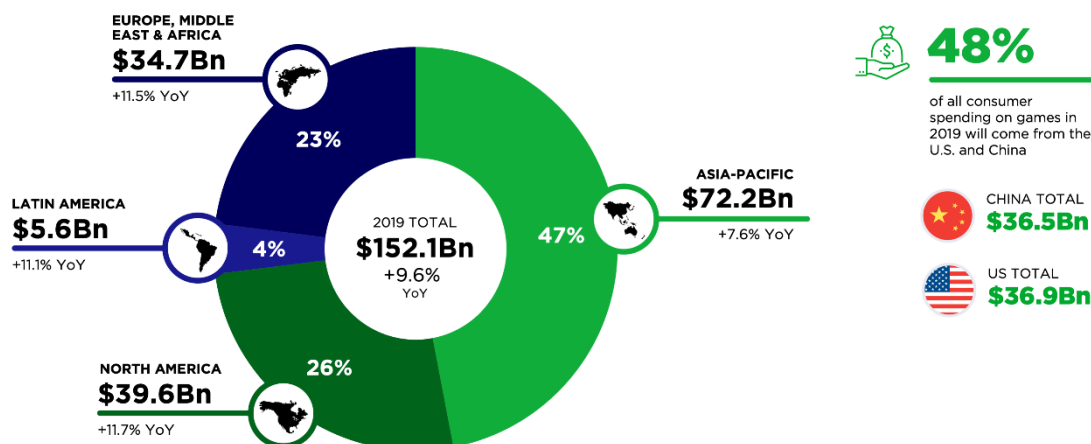
analityków Newzoo, sięgnie w tym roku 68,5 mld USD wobec 62,2 mld USD w 2018 roku co znacząco będzie 10,2-proc. zmianę. Rynek gier mobilnych jest zdominowany przez produkcje na urządzenia przenośne z systemem operacyjnym Android. Serwis Statscounter GlobalStats szacuje, że w bieżącym roku będą one miały aż 76-proc. udział w rynku produktów na urządzenia przenośne. Produkcje na urządzenia z systemem operacyjnym iOS będą miały 22-proc. udział w torcie. Gry mobilne będą w 2019 roku miały, według Newzoo, 45-proc. udział w rynku gromym w porównaniu z 44-proc. udziałem rok wcześniej. W kolejnych latach gry mobilne będą zwiększały swoje znaczenie w branży gromej. W 2020 roku gracze wydadzą na tego typu produkcje już 76,7 mld USD co stanowiło będzie 46 proc. wydatków na gry ogółem. W kolejnym roku będzie to już 85,4 mld USD (48-proc. udział) a w 2022 roku aż 95,4 mld USD (49 proc. rynku). Dominującą pozycję w segmencie produkcji mobilnych będą miały produkcje na smartfony. Ich udział w całym rynku gromym w 2019 roku sięgnie 36 proc. co przekładało się będzie na wartość rzędu 54,9 mld USD (11,6-proc. więcej niż w 2018 roku). Tytuły dedykowane na tablety będą miały w bieżącym roku, podobnie jak i w poprzednim, 9-proc. udział w całym rynku gromym co oznacza, że gracze przeznaczają na tego typu tytuły 13,6 mld USD. Pozostałe segmenty rynku gromego to tytuły na komputery PC, które według Newzoo w 2019 roku będą miały 21-proc. udział w rynku (22 proc. rok wcześniej) oraz gry na konsole - 32 proc. (31 proc.). Oznacza to wartości rzędu odpowiednio: 32,2 mld USD (4 proc. więcej niż w 2018 roku) i 47,9 mld USD (zmiana o 13,4 proc.). W kolejnych latach produkcje konsolowe powinny zachować swój udział w rynku gromym. Z kolei gry na PC cieszyły się będą coraz mniejszym zainteresowaniem (co bynajmniej nie oznacza spadku wartości tego segmentu). W 2022 roku, według Newzoo, fani wydadzą na produkcje na PC 19 proc. swoich budżetów.

Najszybciej rozwijającym się, w ujęciu geograficznym, rynkiem gromym na świecie, według analityków Newzoo, będzie w 2019 roku rynek Ameryki Północnej. Tempo wzrostu, w porównaniu z 2018 rokiem, sięgnie 11,7 proc. a jego wartość wyniesie 39,6 mld USD. Najwięcej na gry komputerowe na amerykańskim kontynencie przeznaczają będą fani ze Stanów Zjednoczonych. Zdaniem Newzoo, ich wydatki na ten cel wyniosą w tym roku aż 36,9 mld USD czyli będą większe niż Chińczyków (36,5 mld USD). O ile rynek Ameryki Północnej zdominowany jest przez graczy ze Stanów Zjednoczonych, to rynek azjatycki jest dużo bardziej zróżnicowany geograficznie co również wynika z faktu, że jest on zdominowany przez produkcje na urządzenia mobilne. Tylko w Chinach, jak wynika z analiz Newzoo, w 2019 roku będzie działało aż 803 mln urządzeń z systemem operacyjnym Android. Z kolei w Indiach będzie ich kolejne 430 mln sztuk (również z systemem Android). W 2019 roku Azjaci, według prognoz, wydadzą na gry 72,2 mld USD czyli 7,6 proc. więcej niż w poprzednim roku co będzie przekładało się na 47-proc. udział w całym rynku gromym. W tej wartości, jak już wspomniano, aż 36,5 mld USD będą stanowiły zakupy realizowane przez Chińczyków. Trzecim, jeśli chodzi o wielkość (23-proc. udział), po azjatyckim i Ameryki Północnej, rynkiem gromym na świecie powinien być w 2019 roku, zdaniem Newzoo, rynek Europy, Afryki i Bliskiego Wschodu. Jego wartość szacowana jest na 34,7 mld USD co oznacza, że w porównaniu z 2018 rokiem powiększy się o 11,5 proc. Daleko mniejszy udział w rynku gromym (tylko 4 proc.) będzie miał rynek Ameryki Łacińskiej. Jego wartość w 2019 roku ma sięgnąć 5,6 mld USD co oznaczało będzie 11,1-proc. zmianę.



2019 GLOBAL GAMES MARKET

PER REGION WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



Source: ©Newzoo | 2019 Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

Celem 11 bit studios S.A. jest rozwój znacznie szybszy niż całego rynku gier komputerowych i systematyczne zwiększanie w nim udziału. Sukces gry „This War of Mine”, która zadebiutowała jesienią 2014 roku, ugruntował pozycję Spółki jako jednego ze wiodących graczy w segmencie gier Indie (niezależnych). Do końca czerwca 2019 roku przychody ze sprzedaży „TWOm” (od premiery tytułu) przekroczyły już 95 mln PLN. Z kolei sukces „Frostpunka”, mimo że od rozpoczęcia sprzedaży minął dopiero nieco ponad rok, potwierdził pozycję Spółki jako liczącego się gracza w światowej

branży gier komputerowych. Wpisuje się to w strategię Spółki na kolejne lata, która zakłada produkcję coraz większych gier (z większym potencjałem komercyjnym), czyli stopniowe wychodzenie z segmentu Indie.

Spółka zakłada, że jej kolejne gry komputerowe 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. Na bazie posiadanych zasobów ludzkich, które są systematycznie powiększane, Spółka od kilku kwartałów buduje zespół deweloperski, który odpowiada za produkcję kolejnej gry, która trafi na rynek po „Frostpunku”. Tytuł nosi roboczą nazwę „Projekt 8”. W 2019 roku 11 bit studios S.A. planuje rozpocząć budowę trzeciego zespołu deweloperskiego na bazie pracowników, którzy do niedawna pracowali nad dalszym rozwojem gry „This War of Mine”, w tym dodatkami z serii „TWOm: Stories”. Ostatni z dodatków z tej serii, czyli „TWOm: Stories - Fading Embers” zadebiutował 6 sierpnia 2019 roku. Średnioterminowa, kilkuletnia strategia Spółki przewiduje, że w jej ramach będą funkcjonowały trzy, porównywalne wielkością zespoły deweloperskie liczące po 55-60 osób każdy. Dzięki temu, 11 bit studios S.A., przy zachowaniu ok. 3-letniego cyklu produkcyjnego każdej gry, będzie mogło co roku wypuszczać na rynek jeden własny tytuł.

Spółka oczekuje, że coraz większe znaczenie dla jej wyników finansowych w kolejnych latach powinien mieć pion wydawniczy 11 bit publishing. Do tej pory 11 bit studios S.A. wydało cztery tytuły stworzone przez zewnętrzne studia deweloperskie: „Spacecom”, który zadebiutował w 2014 roku, „Beat Cop”, który trafił do sprzedaży 30 marca 2017 roku, „Tower” (16 listopada 2017 roku) oraz „Moonlighter” (29 maja 2018 roku). Już 3 września 2019 roku do sprzedaży trafi kolejny tytuł, dla którego 11 bit studios S.A. świadczy usługi wydawnicze, czyli „Children of Morta”. Zespół 11 bit publishing aktywnie pracuje nad pozyskaniem kolejnych projektów do portfolio wydawniczego, żeby zwiększyć częstotliwość premier do kilku rocznie. W średnim, kilkuletnim terminie celem Spółki jest wydawanie jednego zewnętrznego tytułu co kwartał.

6.2. CZYNNIKI MAJĄCE WPLYW NA WYNIKI SPÓŁKI W PRZYSZŁOŚCI

O wynikach Spółki w kolejnych kwartałach 2019 roku i w 2020 roku decydować będą: premiera „Frostpunka” w wersji na konsole Xbox One i PS4 oraz płatnych dodatków do tej gry, premiera gry „Children of Morta” (tytuł z wydawnictwa 11 bit publishing) a także dalsza monetyzacja „This War of Mine” (w tym trzeciego dodatku z serii „TWOm: Stories”) i „Moonlightera” oraz pozostałych tytułów z portfolio Spółki, m.in. „Beat Copa”.

Premiera konsolowej wersji „Frostpunka” (tytuł w wersji na komputery PC zadebiutował 24 kwietnia 2018 roku) planowana jest, w dystrybucji cyfrowej, 11 października 2019 roku. Konsolowa wersja „Frostpunka” będzie też oferowana w dystrybucji fizycznej (pudełkowej). Za jej przygotowanie odpowiada firma Merge Games. W Europie „Frostpunk” w dystrybucji fizycznej będzie dostępny od 18 października 2019 roku a w USA od 22 października 2019 roku. Tytuł w III kwartale 2019 roku trafił do certyfikacji Sony i Microsoftu, która jest niezbędna, żeby mógł trafić do sprzedaży. Na dzień publikacji sprawozdania prowadzone są intensywne testy produktu w celu poprawienia jakości i usunięcia ostatnich błędów. Podobnie zaawansowane są prace nad płatnymi dodatkami do „Frostpunka”. Pierwszy z dodatków - „The Rifts” trafił do sprzedaży 27 sierpnia 2019 roku. Dwa kolejne trafią na rynek do końca 2019 roku oraz w 2020 roku. będzie też rozwijany poprzez dodawanie kolejnych wersji językowych. Obecnie gra jest dostępna w 12 wersjach językowych.

Istotne znaczenie dla wyników 11 bit studios S.A. w przyszłości będzie też miała sprzedaż gry „Children of Morta”, której producentem jest studio Dead Mage (11 bit studios S.A. jest wydawcą gry). Globalna data premiery „Children of Morta” w wersji na komputery PC została ustalona na 3 września 2019 roku. Premiera gry w wersji na konsole: Xbox One, PS4 i Nintendo Switch będzie miała miejsce 15 października 2019 roku. Gra będzie dostępna w dystrybucji cyfrowej na komputery PC oraz konsole Xbox One, PS4 i Nintendo Switch. Nie wybranych rynkach i platformach będzie też dostępna w edycji pudełkowej.

W ramach dalszej monetyzacji „This War of Mine” Spółka wypuściła (6 sierpnia 2019 roku) trzeci dodatek z serii „TWOm: Stories” (na początek w wersji na komputery PC). Dwa wcześniejsze dodatki z tej serii zostały bardzo pozytywnie przyjęte przez graczy i podtrzymały zainteresowanie tytułem, który jest dostępny na rynku od listopada 2014 roku.

Monetyzacja gry „Moonlighter” w 2019 roku, oprócz stałego rozwijania gry (rozbudowie zawartości) przez dewelopera (hiszpańskie studio Digital Sun) opierała się będzie m.in. na sprzedaży dużego, płatnego dodatku „Moonlightera” - „Beetween Dimensions”, który trafił do sklepów 23 lipca 2019 roku. Deweloper pracuje też na wersją „Moonlightera” na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android. Data premiery gry na wymienione platformy zostanie podana w terminie późniejszym.

W dłuższym horyzoncie, oprócz monetyzacji „Frostpunka” i „TWOm” oraz tytułów z wydawnictwa 11 bit publishing („Moonlightera” i „Children of Morta”) o wynikach 11 bit studios S.A. decydować będzie przede wszystkim sprzedaż gry o roboczej nazwie „Projekt 8”. Zespół odpowiedzialny za stworzenie tytułu liczy obecnie ponad 25 osób i jest systematycznie rozbudowywany. Według obecnych założeń zespół docelowo powinien być porównywalny wielkością do zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” (50-60 osób) a budżet gry wynieść ok. 20 mln PLN. Spółka oczekuje, że „Projekt 8” zostanie wydany jednocześnie w wersji na komputery PC i konsole PS4 i Xbox One co powinno zwiększyć jego potencjał komercyjny. 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.

Ważnym źródłem przychodów 11 bit studios S.A. w kolejnych okresach będą też następne tytuły z wydawnictwa 11 bit publishing. 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 pochłoniąć 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.

6.3. OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 30 czerwca 2019 roku łączna wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów (w tym obligacji PKO BP Banku Hipotecznego), posiadanych przez Spółkę wynosiła 22 172 264 PLN. Ponadto Spółka posiadała jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO o wartości 5 098 592 PLN oraz lokaty bankowe o wartości 43 147 926 PLN. Do tych kwot można doliczyć należności z tytułu dostaw i usług o wartości 12 819 885 PLN. Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych) wynosiła na koniec czerwca 2019 roku 21 509 995 PLN z czego większość stanowił 10-letni kredyt hipoteczny zaciągnięty pod koniec 2018 roku na zakup biurowca przy ul. Brzeskiej z przeznaczeniem na nową siedzibę Spółki.

Posiadane zasoby pieniężne pozwalają 11 bit studios S.A. samodzielnie finansować bieżącą działalność oraz inwestycje, czyli produkcję gier własnych i dalszy rozwój pionu 11 bit publishing. Budżet planowanych inwestycji wyklucza, żeby Spółka, w dającej się przewidzieć przyszłości, musiała wspierać się finansowaniem zewnętrznym (w tym z rynku kapitałowego) lub od partnerów biznesowych (wydawców i dystrybutorów gier) aczkolwiek taki scenariusz jest dopuszczalny. Spółka nie planuje sięgać po finansowanie zewnętrzne w 2019 roku ani w latach kolejnych.

Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 27 sierpnia 2019 roku