



GRUPA KAPITAŁOWA 11 BIT STUDIOS S.A.

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY 11 BIT STUDIOS S.A.
ZA OKRES OD 1 STYCZNIA DO 30 CZERWCA 2016 R.

1. INFORMACJE OGÓLNE	3
1.1. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki grupy 11 bit studios i istotne wydarzenia w I półroczu 2016 roku oraz do dnia publikacji sprawozdania	3
1.2. Informacje ogólne o prowadzonej działalności gospodarczej w I półroczu 2016 roku	4
2. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY 11 BIT STUDIOS S.A.....	8
2.1. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno/finansowych ujawnionych w sprawozdaniu finansowym	8
2.2. Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie za I półrocze 2016 roku a wcześniej publikowanymi prognozami za dany okres	12
3. OPIS PERSPEKTYW I ROZWOJU GRUPY 11 BIT STUDIOS S.A.	13
3.1. Perspektywy rozwoju grupy	13
3.2. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju grupy	13
3.3. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych	14
4. INFORMACJA O ZARZĄDZANIU I NADZOROWANIU GRUPY 11 BIT STUDIOS S.A.	15
4.1. Podstawowe informacje o Spółce:	15
4.2. Władze Spółki 11 bit studios.....	15
4.3. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących	15
5. INFORMACJE UZUPELNIAJĄCE	16
5.1. Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu	16
5.2. Informacje o powiązaniach kapitałowych i organizacyjnych Spółki z innymi podmiotami	16
5.3. Spółki objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym	16
5.4. Transakcje z podmiotami powiązanymi	16
5.5. Zarządzanie ryzykiem w działalności grupy	17
5.6. Biegli rewidenci	17
5.7. Zdarzenia po dniu bilansowym	17
5.8. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej	17

1. INFORMACJE OGÓLNE

1.1. KLUCZOWE CZYNNIKI MAJĄCE WPLYW NA WYNIKI GRUPY 11 BIT STUDIOS I ISTOTNE WYDARZENIA W I PÓŁROCZU 2016 ROKU ORAZ DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

29 stycznia 2016 roku miała miejsce premiera gry „This War of Mine: The Little Ones”, czyli konsolowej wersji gry „This War of Mine”. Tytuł został wydany na konsole Xbox One i PS4.

8 lutego na rynku pojawiła się chińska wersja językowa „TWoM”, której premiera zbiegła się z Chińskim Nowym Rokiem. Produkt spotkał się z bardzo pozytywnym przyjęciem na tym rynku, szczególnie wśród posiadaczy urządzeń mobilnych z systemem operacyjnym iOS.

7 marca 2016 roku fundusze inwestycyjne zarządzane przez NN Investment Partners TFI przekroczyły próg 5 proc. kapitału i głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios. Łącznie fundusze z portfela NN Investment Partners TFI (m.in. NN Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty Akcji 2 oraz Fundusz Własności Pracowniczej PKP Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty) posiadają 111 790 papierów Spółki stanowiących 5,04 proc. kapitału i dających tyle samo głosów na walnym zgromadzeniu.

16 marca 2016 roku gra „This War of Mine” zdobyła nagrodę w kategorii Best Meaningful Play Award na International Mobile Gaming Awards.

21 marca 2016 roku Spółka opublikowała Raport Roczny za 2015 rok. W 2015 roku Grupa 11 bit studios miała prawie 23,17 mln zł przychodów ze sprzedaży (46,7 proc. więcej niż w 2014 roku). Wynik EBITDA sięgnął blisko 16,23 mln zł (zmiana o 19,8 proc.) a zysk netto 11,57 mln zł (zmiana o 26 proc.). Na koniec grudnia 2015 roku zasoby pieniężne Grupy wynosiły 22,97 mln zł, czyli były trzykrotnie większe niż rok wcześniej.

23 marca 2016 roku Spółka na konferencji inwestorskiej zapowiedziała wydanie gry „Industrial” (tytuł roboczy) w II kwartale 2017 roku. Spółka poinformowała ponadto o zamiarze wydania płatnego dodatku (DLC) do gry „TWoM” pozwalającego posiadaczom gry w wersji na PC oraz na urządzenia mobilne zagrać w wersję konsolową „This War of Mine: The Little Ones”.

21 kwietnia 2016 roku Spółka poinformowała, że będzie wydawcą gry „Beat Cop”, której producentem jest warszawskie studio Pixel Crow. Pierwsze publiczne pokazy „Beat Cop” miały miejsce na kwietniowych targach PAX East w Bostonie. Premiera gry planowana jest w IV kwartale 2016 roku.

28 kwietnia 2016 roku Narodowe Centrum Badań i Rozwoju (NCBiR) uruchomiło program sektorowy GameINN dedykowany polskim producentom gier komputerowych. Łączna wartość środków do wykorzystania w ramach programu na realizację projektów B+R, tylko w okresie pilotażowym (do końca 2016 roku), to 80 mln zł. Do końca 2023 roku łączny budżet programu planowany jest na 245 mln zł. Wnioski w ramach pierwszego konkursu, w którym wzięła udział Grupa 11 bit studios, przyjmowane były do 16 sierpnia.

12 maja 2016 roku Spółka wypuściła dodatek (platformę) Babel do „TWoM” pozwalający społecznościom skupionym wokół gry na tłumaczenie jej na kolejne języki. W dniu premiery platformy Babel udostępnione zostały wersje gry: węgierska i wietnamska.

15 maja 2016 roku Spółka opublikowała dane finansowe za I kwartał 2016 roku. W tym okresie Grupa 11 bit studios zanotowała 7,15 mln zł przychodów, czyli 21,3 proc. więcej niż rok temu. Wynik EBITDA zwiększył się o 13,4 proc., do 6,26 mln zł. Zysk netto zamknął się kwotą 4,59 mln zł, co oznaczało prawie 9-proc. zmianę. To oznacza, że I kwartał 2016 roku był drugim najlepszym, jeśli chodzi o wyniki finansowe, kwartałem w historii Grupy.

16 maja 2016 roku gra „This War of Mine” otrzymała nagrodę jako Best Polish Mobile Game of 2015 podczas Digital Dragons 2016 w Krakowie.

31 maja zakończyła się zbiórka na Kickstarterze organizowana przez producentów planszowej wersji „TWoM”, czyli „This War of Mine: The Board Game”. Gra powstaje na podstawie licencji udzielonej przez Spółkę. Zbiórka zakończyła się olbrzymim sukcesem. Przyniosła 621 tys. funtów brytyjskich. Organizatorzy zbiórki liczyli, że zgromadzą tą drogą 40 tys. funtów. Planszowa wersja „TWoM” zadebiutuje na rynku w 2017 roku.

1 czerwca 2016 roku do sprzedaży trafił płatny dodatek (DLC) do gry „This War of Mine” w wersji na komputery PC.

9 czerwca 2016 roku akcjonariusze 11 bit studios obecni na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu zdecydowali o przeznaczeniu całego zysku za 2015 rok na kapitał zapasowy. Powołali również Radę Nadzorczą na kolejną, trzyletnią kadencję (w tym samym składzie). Nową, trzyletnią kadencję rozpoczął też Zarząd Spółki, którego skład także pozostał bez zmian.

15 sierpnia 2016 roku Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z Marco Pappalardo reprezentującym berlińskie studio Pixwerk dotyczącej wydania przez Spółkę gry „Tower 57” stworzonej przez Pixwerk. Pierwsze pokazy „Tower 57” miały miejsce na targach Gamescom w Kolonii, które odbywały się w sierpniu. Premiera „Tower 57” planowana jest w 2017 roku.

1.2. INFORMACJE OGÓLNE O PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ W I PÓŁROCZU 2016 ROKU

Podstawowym biznesem Spółki, od momentu jej powstania w 2009 roku, jest tworzenie gier komputerowych na różne platformy sprzętowe. Spółka zajmuje się też ich sprzedażą, samodzielnie, bądź przy wsparciu zewnętrznych wydawców. Od wiosny 2014 roku, w ramach dywersyfikacji działalności, Spółka rozwija też pion wydawniczy 11 bit publishing (d. 11 bit launchpad) oraz platformę gamesrepublic.com, która zajmuje się sprzedażą gier komputerowych różnych producentów w wersji cyfrowej przez Internet. Platforma jest zarządzana przez spółkę zależną Games Republic. 11 bit studios jest jedynym właścicielem tego podmiotu.

Produkcja gier

W I półroczu 2016 roku 11 bit studios, w obszarze produkcji gier, koncentrowało się na produkcji gry „Frostpunk”. Premiera gry, która ma być kolejnym kamieniem milowym w rozwoju Spółki i całej Grupy, planowana jest w II kwartale 2017 roku. Budżet produkcyjny „Frostpunka” jest istotnie wyższy niż w przypadku „This War of Mine”. Podobnie wyższe będą nakłady marketingowe towarzyszące premierze tytułu. W ocenie Zarządu Spółki potencjał sprzedażowy „Frostpunka” będzie większy niż gry „This War of Mine”. Gra dedykowana będzie dojrzałym graczom. 11 bit studios planuje być wyłącznym wydawcą gry. Kampania promocyjno-marketingowa „Frostpunka” rozpoczęła się 30 sierpnia od premiery filmu reklamowego (teasera) przygotowanego przez Platige Image. Gra będzie m.in. pokazywana na wrześniowych targach PAX West w Seattle (Stany Zjednoczone) oraz na innych imprezach branżowych zaplanowanych w kolejnych kwartałach.



Równoległe z produkcją „Frostpunka” Spółka prowadziła w I półroczu prace związane z dalszym rozwojem gry „This War of Mine”. Ich efektem była premiera (29 stycznia) „This War of Mine: The Little Ones”, czyli konsolowej, wzbogaconej o postaci dziecięce, wersji gry „This War of Mine”. Tytuł został wydany na konsole Xbox One i PS4. Wydawcą „This War of Mine: The Little Ones” jest Deep Silver (marka handlowa Koch Media).



1 czerwca roku do sprzedaży trafił płatny dodatek (DLC) do gry „This War of Mine” w wersji na komputery PC rozszerzający ją do wersji „This War of Mine: The Little Ones”. Analogiczny dodatek do wersji „TWoM” na urządzenia mobilne zadebiutuje na przełomie III i IV kwartału tego roku. W I kwartale Spółka wypuściła również chińską wersję językową „TWoM” a w II kwartale dodatek (platformę) Babel do „TWoM” pozwalający społecznościom skupionym wokół gry na tłumaczenie jej na kolejne języki. W dniu premiery platformy Babel udostępnione zostały wersje gry: węgierska i wietnamska. W kolejnych tygodniach udostępniona została też wersja rumuńska.

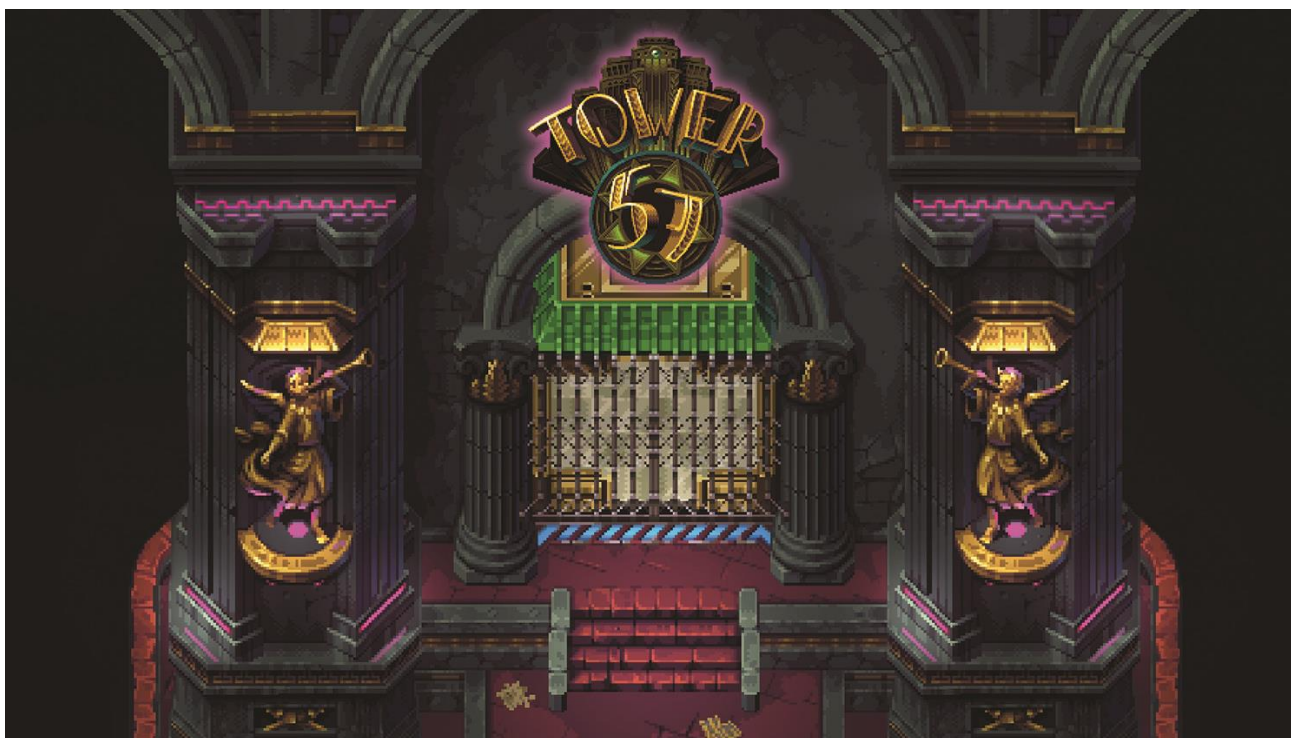
Pion wydawniczy

I półroczu 2016 roku w pionie 11 bit publishing (d. 11 bit launchpad), zajmującym się wydawaniem gier tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, minęło pod znakiem poszukiwań nowych tytułów do portfolio. Zespół 11 bit publishing nawiązywał nowe relacje biznesowe i dokonywał ewaluacji wielu projektów z całego świata. Podjęte działania mogą zaowocować umowami wydawniczymi w kolejnych kwartałach. W ramach działań akwizycyjnych przedstawiciele Spółki odwiedzili m.in. targi E3 w Los Angeles, Nordic Game w Malmo, DevGAMM w Moskwie, Kyiv Comic Con w Kijowie, Reboot Develop w Splicie oraz Games Finance Market w Londynie.

21 kwietnia 2016 roku Spółka poinformowała, że w ramach 11 bit publishing będzie wydawcą gry „Beat Cop”, której producentem jest warszawskie studio Pixel Crow. Pierwsze publiczne pokazy „Beat Cop” miały miejsce na kwietniowych targach PAX East w Bostonie. Premiera gry planowana jest w IV kwartale 2016 roku.



Kolejnym tytułem, który dołączył do portfolio 11 bit publishing (w połowie sierpnia) jest „Tower 57”, za którego stworzenie odpowiada berlińskie studio Pixwerk. Pierwsze pokazy „Tower 57” miały miejsce na targach Gamescom w Kolonii, które odbywały się w sierpniu. Premiera „Tower 57” planowana jest w 2017 roku.



Pion dystrybucyjny

I półrocze 2016 roku, przyniosło kilka istotnych zmian w platformie cyfrowej dystrybucji gier gamesrepublic.com, która jest zarządzana przez spółkę zależną Games Republic Ltd. Zespół zarządzający platformą, znacznie rozbudowany w ostatnich miesiącach, prowadził prace nad technologicznym nad jej rozwojem, m.in. dodaniem obsługi płatności za pośrednictwem kart kredytowych (Visa, Mastercard, American Express, Discover i JCB). Zespół pracował też nad kolejnymi wdrożeniami płatności zarówno globalnymi jak i dedykowanymi na rynki lokalne. W konsekwencji, w II kwartale w serwisie pojawiła się możliwość płatności systemem kart pre-paid paysafecard, jak i zintegrowano bezpieczny system przelewów online Sofort. Wdrożono również wiele usprawnień w kodzie strony i panelu zarządzania serwisem, które wpływają m.in. na szybkość działania serwisu.

I półrocze 2016 roku było również bardzo aktywnym okresem pod względem sprzedaży i promocji. Katalog produktów serwisu powiększył się o kolejne tytuły, zarówno wysokobudżetowe produkcje jak "XCOM 2", "Tom Clancy's The Division", "Far Cry: Primal", "Street Fighter V", "WWE 2k16", "Dark Souls III", "DOOM", "Stellaris", "Total War: Warhammer", "Hearts of Iron IV", "LEGO: Star Wars The Force Awakens", jak i tytuły niezależnych twórców m.in.: "Punch Club", "Sheltered", "Layers of Fear" czy "American Truck Simulator". W II kwartale w serwisie Games Republic pojawiły się także dwa tytuły 11 bit studios - dodatek (DLC) do „This War of Mine” oraz zapowiedziana na kwietniowych targach PAX East gra "Beat Cop". Drugi z wymienionych tytułów w wersji specjalnej, zawierającej ścieżkę dźwiękową z gry oraz zestaw tapet, oferowany jest na wyłączność w Games Republic. Serwis jest aktualnie jedynym miejscem, w którym grę można zamówić w przedsprzedaży. W czerwcu w serwisie została zorganizowana wielka, letnia akcja wyprzedażowa, w której przeceniono ponad 400 gier, a zniżki sięgały nawet 90 proc. Wśród przecenionych tytułów znalazły się gry od takich wydawców jak 2K Games, Bethesda, Rockstar Games, Ubisoft, Devolver Digital, Nordic Games, 11 bit studios, Codemasters, Capcom.

Poza tym zespół intensywnie pracował nad kolejnymi zmianami w gamesrepublic.com, które będą wdrożone w najbliższych miesiącach.

Pozostałe wydarzenia

W marcu w akcjonariacie Spółki ujawnił się inwestor instytucjonalny. Fundusze zarządzane przez NN Investment Partners TFI przekroczyły próg 5 proc. kapitału i głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki. Łącznie fundusze z portfela NN Investment Partners TFI, na dzień przesłania zawiadomienia, posiadały 111 790 papierów Spółki stanowiących 5,04 proc. kapitału i dających tyle samo głosów na walnym zgromadzeniu.

I półrocze 2016 przyniosło też kolejne nagrody dla Spółki i jej produktów. W marcu gra „This War of Mine” zdobyła nagrodę w kategorii Best Meaningful Play Award na International Mobile Gaming Awards. W maju wspomniany tytuł otrzymał nagrodę jako Best Polish Mobile Game of 2015 podczas Digital Dragons 2016 w Krakowie.

Grupa 11 bit studios zdecydowała, że chce współfinansować prace B+R ze środków pomocowych. Dlatego wzięła udział w uruchomionym w kwietniu, przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju (NCBiR), programie sektorowym GameINN. Łączna wartość środków do wykorzystania przez polskich producentów gier komputerowych w ramach programu, tylko w okresie pilotażowym (do końca 2016 roku), to 80 mln zł. Do końca 2023 roku łączny budżet programu planowany jest na 245 mln zł.

Akcjonariusze Spółki obecni na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu, które odbyło się 9 czerwca, powołali Radę Nadzorczą na kolejną, trzyletnią kadencję. Jej Przewodniczącym jest Piotr Sulima. Nową, trzyletnią kadencję rozpoczął też Zarząd Spółki, którego skład także pozostał bez zmian.

Zmiana rynku notowań na GPW z NewConnect (debiut na głównym parkiecie miał miejsce 18 grudnia 2015 roku) przełożyła się na wzrost zainteresowania akcjami Spółki. W I półroczu 2016 roku kurs 11 bit studios zwyżkował o ponad 9 proc. W tym samym okresie indeks szerokiego rynku WIG zniżkował o 3,7 proc. Duża płynność akcji 11 bit studios (w I półroczu średni dzienny wolumen obrotu przekraczał 5 tys. sztuk) sprawiła, że od 17 czerwca akcje Spółki, decyzją GPW, weszły w skład indeksu sWIG80.

2. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY 11 BIT STUDIOS S.A.

2.1. OMÓWIENIE PODSTAWOWYCH WIELKOŚCI EKONOMICZNO/FINANSOWYCH UJAWNIONYCH W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM

Skrócony śródroczny skonsolidowany rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów (PLN)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2016 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2015 (niebadane)
Działalność kontynuowana		
Przychody ze sprzedaży	12 283 200	12 234 381
Pozostałe przychody operacyjne	439 623	89 277
Razem przychody z działalności operacyjnej	12 722 823	12 323 658
Amortyzacja	-1 461 835	-1 256 065
Zużycie surowców i materiałów	-57 645	-18 697
Usługi obce	-2 491 724	-906 071
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	-890 666	-225 499
Podatki i opłaty	-12 509	-2 314
Pozostałe koszty operacyjne	-473 669	-382 814
Razem koszty działalności operacyjnej	-5 388 048	-2 791 461
Zysk na działalności operacyjnej	7 334 776	9 532 197
Przychody finansowe	507 987	342 997
Koszty finansowe	-4 546	-8
Zysk przed opodatkowaniem	7 838 217	9 875 186
Podatek dochodowy	1 714 418	1 873 836
Zysk netto z działalności kontynuowanej	6 123 799	8 001 350
Działalność zaniechana	0	0
Zysk netto z działalności zaniechanej	0	0
ZYSK NETTO	6 123 799	8 001 350
Zysk netto przypadający:	0	0
Akcjonariuszom jednostki dominującej	6 123 799	8 001 350
Udziałom niedającym kontroli	0	0
Zysk na akcję (w PLN na jedną akcję) z działalności kontynuowanej:		
Zwykły	2,7620	3,6088
Rozwodniony	2,7085	3,5370

	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2016 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2015 (niebadane)
ZYSK NETTO	6 123 799	8 001 350
Pozostałe całkowite dochody	0	0
Składniki, które mogą zostać przeniesione w późniejszych okresach do rachunku zysków i strat:	0	0
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych powstałe w bieżącym roku	-2 924	-1 183
Pozostałe całkowite dochody netto razem	-2 924	-1 183
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW PRZYPADAJĄCA:	6 120 875	8 000 167
Akcjonariuszom jednostki dominującej	6 120 875	8 000 167
Udziałom niedającym kontroli	0	0

W I półroczu 2016 roku Grupa 11 bit studios miała 12 283 200 PLN Przychodów ze sprzedaży czyli prawie 0,4 proc. więcej niż w analogicznym okresie 2015 roku gdy wyniosły 12 234 381 PLN. Głównym źródłem przychodów Grupy była sprzedaż gry „This War of Mine”, która w wersji na komputery PC zadebiutowała w listopadzie 2014 roku. Utrzymując się na bardzo dobrym poziomie wyniki sprzedażowe „TWoM” to, oprócz unikalnej tematyki gry, konsekwencja wypuszczenia na rynek tego tytułu na kolejne platformy sprzętowe. 29 stycznia 2016 roku do sprzedaży trafiła wersja konsolowa „TWoM” nosząca tytuł „This War of Mine: The Little Ones”. Została wydana na konsole PS4 i Xbox One. 8 lutego 2016 roku miała miejsce premiera chińskiej wersji językowej „This War of Mine”. 1 czerwca 2016 roku do sprzedaży trafił płatny dodatek (DLC) do PC-towej wersji gry „TWoM” rozszerzający ją do postaci „This War of Mine: The Little Ones”. Duże znaczenie dla przychodów Grupy w I półroczu miała też letnia (na przelomie II i III kwartału) akcja wyprzedazowa na platformie Steam. W I półroczu 2016 roku Grupa wykazała też prawie 439 623 PLN Pozostałych przychodów operacyjnych, czyli blisko czterokrotnie więcej niż rok wcześniej. Pozycja zawiera m.in. 213 281 PLN dotacji z programów unijnych oraz 225 193 PLN z tytułu rozwiązania odpisów aktualizujących na należności, które zostały utworzone w ciężar 2015 roku. Przed rokiem Pozostałe przychody operacyjne sięgały tylko 89 277 PLN. W konsekwencji, w I półroczu 2016 roku Grupa 11 bit studios wykazała 12 722 823 PLN Przychodów z działalności operacyjnej co oznacza 3,2-proc. zmianę w porównaniu z wcześniejszym rokiem (12 323 658 PLN).

W okresie sprawozdawczym Koszty operacyjne Grupy wyniosły 5 388 048 PLN czyli powiększyły się o 93 proc. w porównaniu z sytuacją sprzed roku (2 791 461 PLN). Na wzrost w tej pozycjiłożyły się m.in. wyższa amortyzacja (1 461 835 PLN wobec 1 256 065 w I półroczu 2015 roku) będąca efektem rozpoczęcia amortyzacji platformy Games Republic. Wyraźny wzrost w obszarze Usług obcych (2 491 724 PLN wobec 906 071 PLN rok wcześniej) to efekt zwiększania zatrudnienia, w tym o osoby z kadry zarządzającej oraz wyższych kosztów marketingowych związanych z finansowaniem produkcji teasera i trailerów do „Frostpunka”. Rozbudowa zespołu skutkowała też wyższymi Kosztami wynagrodzeń (890 666 PLN wobec 225 499 przed rokiem). Wyższe, o prawie 24 proc. niż rok temu, były też Pozostałe koszty operacyjne. Sięgnęły 473 669 PLN wobec 382 814 PLN. Pozycja uwzględnia m.in. dotację (299 288 PLN) na rzecz fundacji War Child wspierającą dziecięce ofiary wojen na całym świecie.

Wzrost Kosztów operacyjnych przełożył się na spadek Zysku operacyjnego w I półroczu 2016 roku Grupy 11 bit studios do 7 334 776 PLN z 9 532 197 PLN rok wcześniej, czyli o przeszło 23 proc. Pozytywne saldo operacji finansowych (Przychody finansowe wzrosły do 507 987 PLN z 342 997 PLN przed rokiem, Koszty finansowe były symboliczne) sprawiło, że Zysk netto Grupy, przypadający akcjonariuszom jednostki dominującej, sięgnął w I półroczu bieżącego roku 6 123 799 PLN co oznacza 23-proc. spadek w porównaniu z analogicznym okresem 2015 roku, gdy wyniósł 8 001 350 PLN. Rentowność operacyjna Grupy 11 bit studios w I półroczu 2016 roku wynosiła 57,65 proc. a netto 48,13 proc.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)

	Stan na 30.06.2016 (niebadane)	Stan na 31.12.2015 (badane)
AKTYWA		
Aktywa trwałe		
Rzeczowe aktywa trwałe	609 691	438 006
Pozostałe aktywa niematerialne	6 753 271	6 388 050
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	0	182 960
Pozostałe aktywa	101 020	59 079
Aktywa trwałe razem	7 463 984	7 068 095
Aktywa obrotowe		
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	5 277 423	2 716 956
Należności z tytułu podatku dochodowego	0	0
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	159 162	61 560
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	24 598 320	22 971 403
Aktywa obrotowe razem	30 034 905	25 749 919
AKTYWA RAZEM	37 498 888	32 818 014

	Stan na 30.06.2016 (niebadane)	Stan na 31.12.2015 (badane)
PASYWA		
KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA		
Kapitał własny		
Kapitał podstawowy	221 720	221 720
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	4 285 934	4 285 934
Kapitał zapasowy	25 405 679	12 650 308
Kapitał rezerwowý z tytułu płatności w akcjach	286 189	146 565
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych	7 480	10 404
Zyski zatrzymane	4 729 765	11 361 336
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej		
Kapitały przypadające udziałom niedającym kontroli		
Kapitał własny razem	34 936 767	28 676 267
Zobowiązania długoterminowe		
Przychody przyszłych okresów	570 336	570 336
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	18 712	
Zobowiązania długoterminowe razem	589 048	570 336
Zobowiązania krótkoterminowe		
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	1 064 800	1 632 699
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	237 695	913 710
Przychody przyszłych okresów	670 577	1 025 002
Zobowiązania krótkoterminowe razem	1 973 073	3 571 411
Zobowiązania razem	2 562 121	4 141 747
PASYWA RAZEM	37 498 888	32 818 014

Suma bilansowa Grupy 11 bit studios na 30.06.2016 roku była o 14,26 proc. wyższa niż na koniec 2015 roku i wynosiła 37 498 888 PLN. Główną pozycją aktywów były Aktywa obrotowe. Powiększyły się o 16,64 proc., do 30 034 905 PLN z 25 749 919 PLN. Na Aktywa obrotowe składały się przede wszystkim Środki pieniężne i ich ekwiwalenty, które wzrosły o 7,08 proc., do 24 598 320 PLN (na 30.06.2016 roku) z 22 971 403 PLN (na 31.12.2015 roku). Aktywa obrotowe uzupełniały też Należności z tytułu dostaw i usług, które sięgały aż 5 277 423 PLN (na koniec czerwca 2016 roku) wobec 2 716 956 PLN (na koniec grudnia 2015 roku). Zmiana wyniosła zatem aż 94,2 proc. Należności były systematycznie regulowane w pierwszych tygodniach III kwartału. Łącznie Aktywa obrotowe stanowiły aż 80,09 proc. aktywów ogółem (na 30.06.2016 roku). Na 31.12.2015 roku wskaźnik sięgał 78,46 proc.

Po stronie pasywów najważniejszą pozycją były Kapitały własne, które na 30.06.2016 roku wynosiły 34 936 767 PLN, czyli były o 21,83 proc. większe niż 31.12.2015 roku gdy miały wartość 28 676 267 PLN. W tej pozycji największą część stanowił Kapitał zapasowy, który na koniec czerwca 2016 roku sięgał 25 405 679 PLN i był o 100,8 proc. większy niż na koniec grudnia 2015 roku gdy wynosił 12 650 308 PLN. Skokowa zmiana w tej pozycji to efekt zasilenia jej, w I półroczu 2016 roku, zyskami wypracowanymi przez Spółkę w 2015 roku. Decyzja akcjonariuszy o przeznaczeniu całego zysku za 2015 rok (na poziomie jednostkowym sięgnął 12 755 371 PLN) na Kapitał zapasowy zapadła na Walnym Zgromadzeniu 9 czerwca 2016 roku.

Zobowiązania Grupy na 30.06.2016 roku wynosiły 2 562 121 PLN wobec 4 141 747 PLN na 31.12.2015 roku. Zmniejszyły się zatem aż o ponad 38,1 proc. Była to zasługa spadku (o 34,78 proc.) Zobowiązań z tytułu dostaw i usług (do 1 064 800 PLN na koniec czerwca 2016 roku z 1 632 699 PLN na koniec grudnia 2015 roku) oraz Zobowiązań z tytułu podatku dochodowego do 237 695 PLN (na 30.06.2015 roku) z 913 710 PLN (na 31.12.2015 roku). Obciążenia z tego tytułu zmalały zatem o prawie 74 proc. Poziom Zobowiązań długoterminowych Grupy, na które składają się głównie Przychody przyszłych okresów (związane z dotacjami), zmienił się w I półroczu 2016 roku w niewielkim stopniu. Na koniec czerwca 2016 roku miały wartość 589 048 PLN wobec 570 336 PLN na koniec grudnia 2015 roku.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2016 (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2015 (niebadane)
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk za rok obrotowy	6 123 799	8 001 350
Korekty:		
Amortyzacja	1 487 602	1 256 065
Inne korekty	137 426	0
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie / zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	-2 560 467	2 465 256
Zwiększenie / zmniejszenie pozostałych aktywów	43 416	0
Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	-549 186	-4 214 581
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów	-197 318	-434 457
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	4 485 272	7 073 633
Zapłacony podatek dochodowy	-676 015	3 190 558
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 809 257	10 264 191
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Płatności za rzeczowe aktywa trwale	-2 025 233	-1 896 560
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną	-2 025 233	-1 896 560
Przepływy pieniężne z działalności finansowej		
Inne wpływy finansowe	-157 107	154 215
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej	-157 107	154 215
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	1 626 917	8 521 847
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	22 971 403	7 768 383
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu sprawozdawczego	24 598 320	16 290 230

Na koniec czerwca 2016 roku Grupa posiadała 24 598 320 PLN Środków pieniężnych i ich ekwiwalentów czyli 51 proc. więcej niż na koniec czerwca 2015 roku (ich stan wynosił wówczas 16 290 230 PLN) i 7,08 proc. więcej niż na koniec grudnia 2015 roku (22 971 403 PLN). Wzrost zasobów pieniężnych Grupy to, podobnie jak we wcześniejszych okresach, konsekwencją utrzymującej się na bardzo dobrym poziomie monetyzacji gry „This War of Mine” co było m.in. efektem premiery konsolowej wersji gry noszącej tytuł „This War of Mine: The Little Ones” (29 stycznia 2016 roku), wydania chińskiej wersji językowej „TWoM” (8 lutego 2016 roku) oraz płatnego dodatku (DLC) do PC-towej wersji „TWoM” rozszerzającego grę do wersji „This War of Mine: The Little Ones”.

Z działalności operacyjnej Grupa w I półroczu 2016 roku miała 3 809 257 PLN (kwota uwzględnia 676 015 PLN podatku dochodowego) Środków pieniężnych netto wobec 10 264 191 PLN w I półroczu 2015 roku. Grupa w okresie sprawozdawczym wydała 2 025 233 PLN na działalność inwestycyjną, przede wszystkim produkcję „Frostpunka”. W poprzednim roku nakłady inwestycyjne miały wartość 1 896 560 PLN. Wartość Środków pieniężnych netto z działalności finansowej wyniosła w I półroczu 2016 roku minus 157 107 PLN wobec 154 215 PLN przed rokiem.

Informacja o kredytach i pożyczkach w I półroczu 2016 roku

Grupa nie posiadała żadnych wziętych kredytów i pożyczek w I półroczu 2016 roku

Informacja o pożyczkach udzielonych w I półroczu 2016 roku

W okresie I półroczu 2016 roku 11 bit studios udzieliło pożyczki spółce zależnej Games Republic. Pożyczka w kwocie 20 tys. EUR została udzielona 22 stycznia 2016 roku. Oprocentowanie pożyczki wynosi 4 proc. Termin spłaty upływa 20 stycznia 2017 roku.

Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w I półroczu 2016 roku oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W I półroczu 2016 roku Grupa nie udzielała żadnych poręczeń i gwarancji. Nie posiadała też żadnych istotnych pozycji pozabilansowych.

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

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

Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności grupy w I półroczu 2016 roku.

W I półroczu 2016 roku nie miały miejsce żadne wydarzenia nietypowe, które miałyby wpływ na wyniki z działalności Grupy.

2.2. OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W RAPORCIE ZA I PÓŁROCZE 2016 ROKU A WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY OKRES

Grupa nie publikowała prognoz na I półrocze 2016 roku.

3. Opis perspektyw i rozwoju Grupy 11 bit studios S.A.

3.1. PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY

Spółka 11 bit studios jest producentem multiplatformowych gier komputerowych, które sprzedawane są na całym świecie, głównie przez wyspecjalizowane serwisy internetowe, na czele ze Steam oraz Games Republic. W I półroczu 2016 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła 99,3 proc. przychodów Grupy ogółem. Rok wcześniej wskaźnik wynosił 97,52 proc. Rynek gier wideo jest od kilku już lat najszybciej rosnącą częścią rynku rozrywki. W 2015 roku, według danych firmy badawczej Newzoo, wartość rynku gier komputerowych wyniosła 91,8 mld USD z czego rynek gier mobilnych (najszybciej rosnąca część rynku gier wideo) miał wartość 30,4 mld USD. Prognozy na kolejne lata zakładają dalszy dynamiczny rozwój rynku. Według NewZoo, w latach 2015-2019 średnioroczne tempo wzrostu wyniesie 6,6 proc. W 2016 roku wartość rynku powiększy się do 99,6 mld USD. Z tego rynek gier mobilnych wzrośnie do 36,9 mld USD co stanowiło będzie 27 proc. wartość całego rynku gier wideo. Taki sam udział będą miały gry na komputery PC co oznaczało będzie spadek o 1 pkt. proc. w porównaniu z 2015 rokiem.

Celem Grupy 11 bit studios 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 światowych liderów w segmencie gier Indie (niezależnych). Strategia Spółki na kolejne lata zakłada produkcję coraz większych gier (z większym potencjałem komercyjnym), czyli stopniowe wychodzenie z segmentu Indie. Tego typu produkcją będzie „Frostpunk”, który ma trafić na rynek w II kwartale 2017 roku. Budżet produkcyjny i marketingowy „Frostpunka” jest istotnie większy niż w przypadku „TWoM”. W połączeniu ze znacznie większą rozpoznawalnością marki 11 bit studios w środowisku graczy komputerowych na świecie (dzięki sukcesowi „TWoM”) pozwala to oczekiwać dobrego wyniku sprzedażowego gry wokół której, w przyszłości, może powstać cała seria gier.

Strategia 11 bit studios zakłada, że kolejne gry komputerowe Spółki będą powstawały na bazie autorskiego silnika, który jest systematycznie rozwijany. Za produkcję gier oraz ich promocję i sprzedaż odpowiada doświadczony, stabilny zespół menedżerski dysponujący wieloletnim know-how zdobywanym w najważniejszych krajowych firmach growych. Na bazie posiadanych zasobów ludzkich, które są systematycznie powiększane, Spółka planuje w najbliższych miesiącach stworzyć zespół odpowiedzialny za produkcję kolejnej gry.

Coraz większe znaczenie dla wyników Grupy w kolejnych latach powinien mieć pion wydawniczy 11 bit publishing (d. 11 bit launchpad). W kwietniu Spółka poinformowała, że będzie wydawcą gry „Beat Cop” tworzonej przez warszawskie studio Pixel Crow. Tytuł trafi na rynek w IV kwartale 2016 roku. W sierpniu Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z Marco Pappalardo reprezentującym berlińskie studio Pixwerk dotyczącej wydania przez Spółkę gry „Tower 57” stworzonej przez Pixwerk. Premiera „Tower 57” planowana jest w 2017 roku. Zespół 11 bit publishing aktywnie pracuje nad pozyskaniem kolejnych projektów do portfolio wydawniczego. W najbliższych latach liczba tytułów wydawanych w ramach 11 bit publishing powinna wynosić 3-4 rocznie.

11 bit studios intensywnie rozwija też, uruchomioną w 2014 roku platformę Games Republic, która zajmuje się sprzedażą, w postaci cyfrowej, gier komputerowych. Platforma jest zarządzana przez spółkę zależną Games Republic Limited, w której 11 bit studios ma 100 proc. udziałów. Serwis w II półroczu 2015 roku przeszedł poważne zmiany kadrowe. Wdraża szereg zmian technologicznych i systematycznie zwiększa portfolio sprzedawanych gier oraz obroty co pozwala zakładać, że w perspektywie kilku kwartałów osiągnie próg rentowności.

3.2. CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU GRUPY

Grupa 11 bit studios działa na rynkach międzynarodowych co oznacza, że równie ważne dla jej działalności, oprócz czynników lokalnych mają zjawiska gospodarcze i polityczne zachodzące w skali globalnej, w tym makroekonomiczne. Istotne znaczenie mają też regulacje podatkowe oraz otoczenie prawne zarówno krajowe jak i międzynarodowe.

Ważną determinantą w działalności Grupy są też zmiany technologiczne i rynkowe zachodzące w branży gier komputerowych, m.in. szybki rozwój kanałów elektronicznych w dystrybucji gier czy też rynku gier na urządzenia mobilne.

Grupa od 2014 roku dywersyfikuje źródła przychodów. Rozwija pion wydawniczy 11 bit publishing, który zajmuje się wydawaniem gier tworzonych przez zewnętrzne studia. W ramach 11 bit publishing Spółka zamierza w nadchodzących kwartałach wypuścić co najmniej dwa tytuły: „Beat Cop” i „Tower 57”. Zespół pracuje nad umowami z kolejnymi studiami, w tym zagranicznymi.

Trzecim źródłem przychodów Grupy jest platforma Games Republic (gamesrepublic.com) zajmująca się sprzedażą gier w postaci cyfrowej przez Internet. Serwis, który jest zarządzany przez spółkę zależną Games Republic, przechodzi ważne zmiany technologiczne, których efektem powinien być wzrost przychodów.

W obszarze produkcji Spółka chce docelowo zbudować kilka linii produktowych (marek - IP) co pozwoli zoptymalizować wykorzystanie posiadanych zasobów produkcyjnych i ustabilizować wyniki Grupy.

3.3. OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 30 czerwca 2016 roku Grupa posiadała na rachunkach i w kasie blisko 24,6 mln PLN zasobów pieniężnych, czyli ponad 7 proc. więcej niż na koniec 2015 roku (22,97 mln PLN). Należności z tytułu dostaw i usług miały wartość blisko 5,28 mln PLN wobec 2,72 mln PLN. Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych) wynosiła na koniec czerwca 2016 roku 2,56 mln PLN co oznaczało spadek o przeszło 38 proc. w porównaniu z sytuacją z 31 grudnia 2015 roku (4,14 mln PLN).

Posiadane zasoby pieniężne, przy niskich kosztach operacyjnych oznaczają, że Grupa nie ma żadnych problemów z samodzielnym finansowaniem bieżącej działalności oraz realizowanych i planowanych inwestycji rozwojowych (produkcji gier, w tym „Frotpunka”, rozwoju pionu 11 bit publishing i platformy gamesrepublic.com). Nie musi też, co najmniej w perspektywie kilku kwartałów, sięgać po finansowanie zewnętrzne (w tym z rynku kapitałowego) lub od partnerów biznesowych (wydawców i dystrybutorów gier) aczkolwiek nie wyklucza takiej możliwości. Grupa nie planuje sięgać po finansowanie zewnętrzne w 2016 roku.

4. INFORMACJA O ZARZĄDZANIU I NADZOROWANIU GRUPY 11 BIT STUDIOS S.A.

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: 03-216 Warszawa, ul. Modlińska 6
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 KRS
Numer KRS: 0000350888
NIP: 1182017282
Regon: 142118036

4.2. WŁADZE SPÓŁKI 11 BIT STUDIOS

Zarząd

Przez cały okres sprawozdawczy w skład Zarządu Spółki wchodziło:

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

Rada Nadzorcza

Przez cały okres sprawozdawczy w Radzie Nadzorczej Spółki zasiadali:

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

Kadencja Członków Zarządu upływa z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 roku. Kadencja Członków Rady Nadzorczej upływa 9 czerwca 2019 roku.

4.3. AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień 31.12.2015 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 30.06.2016 (w szt.)	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	169 696	169 696	169 696
Bartosz Brzostek	Członek Zarządu	218 696	218 696	218 696
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	127 130	127 130	127 130
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	100 630	100 630	100 630

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

5. INFORMACJE UZUPEŁNIAJĄCE

5.1. AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PRZEKAZANIA NINIEJSZEGO RAPORTU

Podmiot	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział głosów na Walne Zgromadzenie
Bartosz Brzostek	218 696	9,86	218 696	9,86
Grzegorz Miechowski	169 696	7,65	169 696	7,65
Przemysław Marszał	127 130	5,73	127 130	5,73
Marcin Przasnyski	150 426	6,78	150 426	6,78
Michał Drozdowski	100 630	4,54	100 630	4,54
NN Investment Partners TFI	111 790	5,04	111 790	5,04
Pozostali Akcjonariusze	1 338 831	60,38	1 338 831	60,38
Razem	2 217 199	100,00	2 217 199	100,00

7 marca 2016 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie od NN Investment Partners TFI, że fundusze z portfela NN Investment Partners TFI (m.in. NN Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty Akcji 2 oraz Fundusz Własności Pracowniczej PKP Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty) posiadają łącznie 111 790 papierów Spółki stanowiących 5,04 proc. kapitału i dających tyle samo głosów na walnym zgromadzeniu.

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



Spółka jest podmiotem dominującym wobec spółki Games Republic Limited z siedzibą w miejscowości Valletta (Malta), w której Spółka posiada 100 proc. udziałów, uprawniających do 100 proc. głosów na zgromadzeniu wspólników tego podmiotu.

5.3. SPÓŁKI OBJĘTE SKONSOLIDOWANYM SPRAWOZDANIEM FINANSOWYM

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2016 roku obejmuje, oprócz wyników 11 bit studios S.A. także wyniki spółki Games Republic. Wyniki Games Republic Limited, w którym to podmiocie Spółka kontroluje 100 proc. głosów na zgromadzeniu wspólników, są konsolidowane metodą pełną.

5.4. TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Podmiotem powiązaniem ze Spółką jest Spółka zależna Games Republic Limited z siedzibą w miejscowości Valletta (Malta).

Na dzień 30 czerwca 2016 roku łączne należności Spółki od Games Republic Limited, z tytułu sprzedaży gier wideo produkowanych przez Spółkę oraz pożyczki udzielonej przez Spółkę (została szczegółowo opisana w Nocie 4.19.2. Skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. za I półrocze 2016 roku) miały wartość 131 352 PLN. Spółka nie miała na dzień 30 czerwca 2016 roku żadnych zobowiązań wobec Games Republic Limited. W okresie od 1 stycznia 2016 roku do 30 czerwca 2016 roku przychody Spółki ze sprzedaży gier wideo na rzecz Games Republic Limited sięgnęły 16 374 PLN. Na potrzeby wycień przyjęto, że średni kurs EUR/PLN w okresie od 1 czerwca 2016 roku do 30 czerwca 2016 roku wyniósł 4,3805.

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 4.19. Skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. za I półrocze 2016 roku.

5.5. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI GRUPY

Działalność Grupy, 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 Sprawozdaniu Zarządu z działalności Grupy 11 bit studios S.A. w 2015 roku będącym częścią Raportu Roczno Grupy 11 bit studios za 2015 rok.

5.6. BIEGLI REWIDENCI

Deloitte Polska sp. z o.o. Sp.k.
ul. Jana Pawła II 19
00-854 Warszawa

W raporcie bieżącym nr 22/2015 z dnia 22 grudnia 2015 roku Zarząd 11 bit studios poinformował, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 17 grudnia 2015 roku dokonała wyboru podmiotu uprawnionego przeprowadzającego przegląd półrocznego jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego 11 bit studios za okres rozpoczynający się 1 stycznia 2016 roku i kończący się 30 czerwca 2016 roku. Wybraną do pełnienia tej funkcji została Deloitte Polska sp. z o.o. Sp.k.


5.7. ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM

Do dnia zatwierdzenia przez Zarząd Spółki, do udostępnienia Skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. za 2016 rok, czyli do 31 sierpnia 2016 roku, nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wspomniane sprawozdanie.

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

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

Podpisy:



Grzegorz Miechowski

Prezes Zarządu

Bartosz Brzostek

Członek Zarządu

Przemysław Marszał

Członek Zarządu

Michał Drozdowski

Członek Zarządu

Warszawa, 31 sierpnia 2016 roku