

WARSZAWA, 26.08.2021



**RAPORT PÓŁROCZNY
11 BIT STUDIOS S.A.
ZA I PÓŁROCZE 2021 ROKU**

PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 26 sierpnia 2021 roku

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy

Zapraszamy Was do zapoznania się z Raportem półrocznym 11 bit studios S.A. za I półrocze 2021 roku. Nie będziemy ukrywać, że jako Zarząd jesteśmy zadowoleni z wyników finansowych osiągniętych przez Spółkę, które były wyraźnie lepsze niż zakładaliśmy w budżecie na ten okres. W pierwszych sześciu miesiącach bieżącego roku nasza Spółka wypracowała blisko 35,78 mln PLN przychodów ze sprzedaży. Wynik EBITDA sięgnął 19,76 mln PLN, zysk operacyjny wyniósł ponad 14,49 mln PLN a zysk netto blisko 13,31 mln PLN. Tylko w II kwartale 2021 roku sprzedaż miała wartość 20,94 mln PLN, EBITDA sięgnęła 13,38 mln PLN a zysk operacyjny 11,05 mln PLN. Czysty zarobek w tym okresie zamknął się kwotą 9,75 mln PLN. Warto też przypomnieć, że począwszy od I kwartału 2021 roku 11 bit studios S.A. w ciężar wyników kolejnych okresów tworzy niegotówkowe rezerwy w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2021-2025. W I półroczu 2021 roku wyniosły 1 944 476 PLN. Rok wcześniej tego typu odpisy nie występowały. Na koniec tego podsumowania chcemy zwrócić uwagę na pozycję bilansu, z której jesteśmy szczególnie dumni, czyli posiadane zasoby pieniężne, na które składa się: gotówka i jej ekwiwalenty, instrumenty finansowe o bezpiecznym profilu i należności handlowe. W sumie, na koniec czerwca 2021 roku, mimo rosnących nakładów inwestycyjnych, ich wartość wynosiła już 114,56 mln PLN, czyli była o 8,41 proc. większa niż na koniec 2020 roku i najwyższa w historii Spółki. Jest to szczególnie istotne w kontekście strategii, którą pokazaliśmy Państwu na czerwcowej Konferencji Inwestorskiej.

Satysfakcjonujące rezultaty finansowe 11 bit studios S.A. za I półrocze 2021 roku, mimo że nieco słabsze rok do roku z uwagi na wysoką bazę porównawczą, to konsekwencja bardzo dobrej sprzedaży całego, systematycznie rosnącego portfela gier własnych i z wydawnictwa. Szczególnie zadowoleni jesteśmy ze sprzedaży „Frostpunka” i płatnych dodatków do tej produkcji wydawanych w ramach Season Pass. Łączne przychody z „Frostpunka” (całego IP), do końca czerwca 2021 roku, czyli w nieco ponad trzy lata od premiery, sięgały już blisko 140 mln PLN. Znaczącym uzupełnieniem wyników 11 bit studios S.A. tradycyjnie już były tytuły z wydawnictwa, czyli przede wszystkim „Moonlighter” i „Children of Morta”. Przychody ze sprzedaży obu pozycji w pierwszych sześciu miesiącach bieżącego roku odpowiadały za 27 proc. przychodów Spółki ogółem.

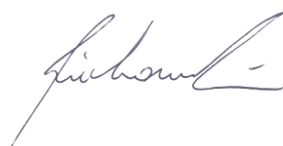
Solidne fundamenty dają nam olbrzymi komfort pracy i pozwalają podejmować wyzwania, o których jeszcze kilka lat temu nawet nie mogliśmy marzyć. Przygotowujemy się do nich bardzo starannie, zwiększając zatrudnienie i wprowadzając potrzebne w firmie zmiany. 11 bit studios S.A. to obecnie trzy wewnętrzne, pracujące pełną parą, zespoły deweloperskie, zajmujące się grami o łącznym budżecie produkcyjnym na poziomie 110 mln PLN. Dynamicznie rozwijający się pion wydawniczy do końca 2023 roku zamierza wydać w nowe projekty kolejne 50 mln PLN, oprócz 30

mIn PLN przeznaczonych na projekty, które już ma w portfolio. Spółka prowadzi też zaawansowane prace nad stworzeniem grupy kapitałowej. Mamy nadzieję, że już niedługo będziemy mogli pochwalić się informacjami na ten temat podobnie jak informacjami o wartościowych z perspektywy Inwestorów i Akcjonariuszy przedsięwzięciach, nad którymi pracujemy, a o których do tej pory nie mogliśmy i nie chcieliśmy mówić. Mocno wierzymy, że spotkają się z równie pozytywnym odbiorem jak opublikowana 12 sierpnia informacja, że jednym z tytułów, nad którym pracujemy, jest „Frostpunk 2”. Liczba wyświetleń trailera gry, pozytywne publikacje we wszystkich topowych mediach branżowych a także tempo budowy wishlisty, z naszej perspektywy są imponujące co potwierdza, że fani czekają na kolejne produkcje osadzone w wykreowanym przez nas uniwersum oraz, że kierunki, w których chcemy rozwijać naszą Spółkę są właściwe.

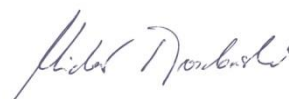
Jeszcze raz dziękujemy za zaufanie, którym obdarzają Państwo naszą Spółkę i zapraszamy do lektury Raportu.



Przemysław Marszał
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

SPIS TREŚCI

PISMO ZARZĄDU	2
SPIS TREŚCI	4
WYBRANE DANE FINANSOWE	7
Bilans	7
Rachunek zysków i strat	7
Rachunek przepływów pieniężnych	8
ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA I PÓŁROCZE 2021 ROKU	9
1. INFORMACJE OGÓLNE	10
1.1. Podstawowe informacje o Spółce.....	10
1.2. Okresy prezentowane	10
1.3. Skład organów Spółki na dzień 30.06.2021 roku	11
1.4. Biegły rewident.....	11
1.5. Akcjonariat Spółki na dzień publikacji Raportu półrocznego.....	12
1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących	13
1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków	13
1.8. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych.....	14
1.9. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna	14
1.10. Oświadczenie Zarządu Spółki.....	14
1.11. Oświadczenie Zarządu Spółki w sprawie podmiotu uprawnionego do przeglądu rzetelności sporządzenia Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego	15
1.12. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	15
2. SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.	16
2.1. Śródroczne sprawozdanie z całkowitych dochodów (PLN)	16
2.2. Śródroczne sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN).....	17
2.3. Śródroczne sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym (PLN)	19
2.4. Śródroczne sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)	21
3. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	22
3.1. Zastosowanie MSSF	22
3.2. Przychody (PLN)	25
3.3. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN).....	27
3.4. Amortyzacja (PLN).....	28
3.5. Usługi obce (PLN)	28
3.6. Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze (PLN)	29
3.7. Przychody finansowe (PLN)	29
3.8. Koszty finansowe (PLN).....	30

3.9. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN).....	30
3.10. Zysk na akcję (PLN)	32
3.11. Rzeczowe aktywa trwałe i prawo do użytkowania aktywa (PLN).....	33
3.12. Aktywa niematerialne (PLN)	35
3.13. Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności (PLN)	38
3.14. Aktywa finansowe krótkoterminowe (PLN)	39
3.15. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN).....	40
3.16. Pozostałe aktywa (PLN)	41
3.17. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN).....	41
3.18. Kapitał podstawowy (PLN)	41
3.19. Informacje o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie.....	41
3.20. Kredyty, pożyczki i zobowiązania długoterminowe	42
3.21. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania (PLN)	42
3.22. Rozliczenia międzyokresowe bierne z tytułu premii dla pracowników i pozostałe (PLN).....	43
3.23. Instrumenty finansowe (PLN).....	44
3.24. Przychody przyszłych okresów.....	46
3.25. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN).....	46
3.26. Transakcje z podmiotami powiązаныmi (PLN)	48
3.27. Zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków.....	50
3.28. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe	50
3.29. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do działalności spółki .	51
3.30. Informacja o czynnikach i zdarzeniach w szczególności o nietypowym charakterze mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe	51
3.31. Zdarzenia po dniu bilansowym	51
3.32. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej	51
3.33. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	51
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ZA I PÓŁROCZE 2021 ROKU	52
4. INFORMACJE OGÓLNE	53
4.1. Podstawowe informacje o Spółce.....	53
4.2. Skład organów Spółki na dzień 30.06.2020 roku	53
4.3. Kapitał zakładowy	54
4.4. Akcjonariat Spółki na dzień publikacji Raportu półrocznego	54
4.5. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących	55
4.6. Biegli rewidenci	55
4.7. Transakcje z podmiotami powiązаныmi	56
4.8. Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki	56
4.9. Kluczowe osiągnięcia Spółki w I półroczu 2021 roku oraz do dnia publikacji sprawozdania	56
4.10. Zdarzenia po dniu bilansowym	60

4.11. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej	61
5. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.....	62
5.1. Rachunek zysków i strat (PLN)	62
5.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN).....	65
5.3. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN).....	69
5.4. Pozostałe informacje	71
6. OPIS PERSPEKTYW I ROZWOJU 11 BIT STUDIOS S.A.....	73
6.1. Opis rynku, na którym działa Spółka	73
6.2. Perspektywy rozwoju Spółki	76
6.3. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki	78
6.4. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych	78

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 2021 roku - 4,5208 PLN,
- Kurs na dzień 31 grudnia 2020 roku - 4,6148 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 2021 roku - 4,5472 PLN,
- Kurs za I półrocze 2020 roku - 4,4413 PLN.

Bilans

	30.06.2021 (PLN)	30.06.2021 (EUR)	31.12.2020 (PLN)	31.12.2020 (EUR)
Aktywa razem	201 184 432	44 501 954	186 339 222	40 378 613
Aktywa trwałe	77 905 033	17 232 577	70 397 597	15 254 745
Aktywa niematerialne	46 028 336	10 181 458	37 859 517	8 203 934
Aktywa obrotowe	123 279 399	27 269 377	115 941 625	25 123 868
Środki pieniężne	28 200 855	6 238 023	24 134 648	5 229 836
Pasywa razem	201 184 432	44 501 954	186 339 222	40 378 613
Kapitał własny	180 226 535	39 866 071	164 648 124	35 678 279
Zobowiązania i rezerwy	20 957 897	4 635 882	21 691 098	4 700 334

Rachunek zysków i strat

	Okres zakończony 30.06.2021 (PLN)	Okres zakończony 30.06.2021 (EUR)	Okres zakończony 30.06.2020 (PLN)	Okres zakończony 30.06.2020 (EUR)
Przychody ze sprzedaży	35 778 291	7 868 203	50 168 756	11 295 962
Amortyzacja	5 264 855	1 157 824	4 844 854	1 090 864
Zysk z działalności operacyjnej	14 495 759	3 187 843	26 376 046	5 938 812
EBITDA	19 760 610	4 345 665	31 220 900	7 029 676
Zysk (strata) brutto	14 996 332	3 297 927	26 681 959	6 007 691
Zysk (strata) netto	13 308 096	2 926 657	25 010 290	5 631 299

Rachunek przepływów pieniężnych

	Okres zakończony 30.06.2021 (PLN)	Okres zakończony 30.06.2021 (EUR)	Okres zakończony 30.06.2020 (PLN)	Okres zakończony 30.06.2020 (EUR)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	20 523 583	4 513 455	28 918 250	6 511 213
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(15 987 105)	(3 515 813)	(14 027 199)	(3 158 354)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(470 271)	(103 420)	(722 866)	(162 760)
Przepływy pieniężne netto razem	4 066 206	894 222	14 168 186	3 190 099



**ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE
SPRAWOZDANIE FINANSOWE
TI BIT STUDIOS S.A.
ZA I PÓŁROCZE 2021 ROKU**

1. INFORMACJE OGÓLNE

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

1.1. Podstawowe informacje o Spółce

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

Czas trwania działalności Spółki jest nieograniczony.

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

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

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

1.2. Okresy prezentowane

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia do 30 czerwca 2021 roku i zawiera dane porównawcze za okres od 1 stycznia 2020 roku do 30 czerwca 2020 roku.

1.3. Skład organów Spółki na dzień 30.06.2021 roku

Zarząd

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

Rada Nadzorcza

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

W okresie sprawozdawczym miały miejsce zmiany w składzie Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. 15 kwietnia 2021 roku Wojciech Ozimek, Przewodniczący Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. zrezygnował z członkostwa w Radzie Nadzorczej, w tym z pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej ze skutkiem natychmiastowym. W związku z tym, Rada Nadzorcza na posiedzeniu 15 kwietnia 2021 roku powołała w drodze kooptacji Artura Konefała na Członka Rady Nadzorczej Spółki w ramach trwającej wspólnej kadencji, kończącej się w dniu 23 maja 2022 roku. Równocześnie Rada Nadzorcza wybrała Radosława Martera, dotychczasowego Członka Rady Nadzorczej na Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.

Wspólna kadencja Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku. Kadencja Członków Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. upływa z dniem 23 maja 2022 roku.

1.4. Biegły rewident

PricewaterhouseCoopers Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Audyt Sp. k.
ul. Polna 11
00-633 Warszawa

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

wpisana na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych prowadzoną przez Krajową Izbę Biegłych Rewidentów pod numerem 144. Spółka nie korzystała dotychczas z usług PricewaterhouseCoopers Polska Sp. z o.o. Audyt Sp.k. w zakresie badania i przeglądu sprawozdań finansowych Spółki, a także z innych usług doradczych.

Strony ustaliły wartość wynagrodzenia na: 110 000 PLN (dla badania rocznego sprawozdania finansowego za 2020 i 2021 rok) i 49 000 PLN (dla przeglądu śródrocznego sprawozdania finansowego Spółki za 2020 i 2021 rok).

1.5. Akcjonariat Spółki na dzień publikacji Raportu półrocznego

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski	177 413	7,50	177 413	7,50
Przemysław Marszał	106 500	4,50	106 500	4,50
Michał Drozdowski	84 630	3,58	84 630	3,58
Aviva Investors Poland TFI*	136 099	5,75	136 099	5,75
Pozostali Akcjonariusze	1 860 779	78,67	1 860 779	78,67
Razem	2 365 421	100,00	2 365 421	100,00

* - liczba akcji zarejestrowanych na NWZA, które odbyło się 20 lipca 2021 roku

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

W raporcie bieżącym nr 7/2021 z 12 lutego 2021 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało, że zgodnie z informacją otrzymaną z Domu Maklerskiego BOŚ S.A., w dniu 11 lutego 2021 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 900 akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 93 042 PLN. Wspomniane papiery zostały wyemitowane na potrzeby obsługi Programu Motywacyjnego na lata 2017–2019. Jednocześnie Spółka poinformowała, że od dnia 12 lutego 2021 roku kapitał zakładowy Spółki wynosi 236 144,5 PLN i dzieli się na 2 361 445 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda.

W raporcie bieżącym nr 8/2021 z 4 marca 2021 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 4 marca 2021 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Marcina Kuciapskiego, Członka Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące nabycia akcji 11 bit studios S.A. Pan Marcin Kuciapski w dniu 4 marca 2021 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 150 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 519,87 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 11/2021 z 23 kwietnia 2021 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało, że zgodnie z informacją otrzymaną z Domu Maklerskiego BOŚ S.A., w dniu 23 kwietnia 2021 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 1 698 akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 175 539 PLN. Jednocześnie Spółka poinformowała, że od dnia 23 kwietnia 2021 roku kapitał zakładowy Spółki wynosi 236 314,3 PLN i dzieli się na 2 363 143 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda.

W raporcie bieżącym nr 18/2021 z 10 czerwca 2021 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 10 czerwca 2021 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Marcina Kuciapskiego, Członka Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące nabycia akcji 11 bit studios S.A. Pan Marcin Kuciapski w dniu 10 czerwca 2021 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 350 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 506,43 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 21/2021 z 14 czerwca 2021 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało, że zgodnie z informacją otrzymaną z Domu Maklerskiego BOŚ S.A., w dniu 14 czerwca 2021 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 568 akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 58 719,84 PLN. Jednocześnie Spółka poinformowała, że od dnia 14 czerwca 2021 roku kapitał zakładowy Spółki wynosi 236 371,1 PLN i dzieli się na 2 363 711 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda.

Po okresie sprawozdawczym a przed datą publikacji niniejszego sprawozdania doszło do kolejnych zmian w akcjonariacie 11 bit studios S.A.

W raporcie bieżącym nr 25/2021 z 11 sierpnia 2021 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało, że zgodnie z informacją otrzymaną z Domu Maklerskiego BOŚ S.A., w dniu 11 sierpnia 2021 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 1 710 akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 176 779,80 PLN. Jednocześnie Spółka poinformowała, że od dnia 11 sierpnia 2021 roku kapitał zakładowy Spółki wynosi 236 542,1 PLN i dzieli się na 2 365 421 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda.

1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

	Funkcja	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)	Liczba akcji na dzień 30.06.2021 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2020 (w szt.)
Przemysław Marszał	Prezes Zarządu	106 500	106 500	106 500
Grzegorz Miechowski	Członek Zarządu	177 413	177 413	177 413
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	84 630	84 630	84 630
Marcin Kuciapski	Członek RN	1 050	1 050	550

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

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

1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków

Spółka nie publikowała danych szacunkowych dotyczących prezentowanego okresu.

1.8. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych

Na dzień publikacji sprawozdania w Spółce pracuje na podstawie umów o pracę lub współpracuje z nią na podstawie innych umów cywilno-prawnych 181 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 2021 roku zostało przygotowane zgodnie z MSR 34 Śródroczna sprawozdawczość finansowa oraz rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. 2018 r. poz. 757).

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe zostało sporządzone w oparciu o zasadę kosztu historycznego. Nie obejmuje ono wszystkich informacji oraz ujawnień wymaganych w Rocznym sprawozdaniu finansowym i należy je czytać łącznie z Rocznym sprawozdaniem finansowym Spółki za 2020 rok obejmującym noty za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2020 roku sporządzonym według MSSF zatwierdzonych przez UE.

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

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

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

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

1.12. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Spółki w dniu 26 sierpnia 2021 roku.

2.SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.

2.1. Śródroczne sprawozdanie z całkowitych dochodów (PLN)

	Nota	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2021 <i>(niebadane)</i>	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2020 <i>(niebadane)</i>	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2021	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2020
Działalność kontynuowana					
Przychody ze sprzedaży	3.2	20 941 311	19 645 147	35 778 291	50 168 756
Pozostałe przychody operacyjne	3.3.1	15 912	85 479	63 804	150 938
Razem przychody z działalności operacyjnej		20 957 223	19 730 626	35 842 095	50 319 694
Amortyzacja	3.4	(2 323 310)	(2 473 091)	(5 264 855)	(4 844 854)
Zużycie surowców i materiałów		(111 438)	(81 605)	(245 451)	(178 369)
Usługi obce	3.5	(3 514 667)	(6 648 048)	(8 965 013)	(13 638 340)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	3.6	(3 336 107)	(318 137)	(5 826 415)	(3 784 196)
Podatki i opłaty		(68 169)	(87 285)	(138 075)	(156 763)
Pozostałe koszty operacyjne	3.3.2	(549 345)	(987 993)	(906 527)	(1 341 126)
Razem koszty działalności operacyjnej		(9 903 036)	(10 596 159)	(21 346 336)	(23 943 648)
Zysk na działalności operacyjnej		11 054 187	9 134 467	14 495 759	26 376 046
Przychody odsetkowe	3.7	2 290	194 162	4 232	456 901
Pozostałe przychody finansowe	3.7	(259 408)	(684 168)	678 125	455 358
Koszty finansowe	3.8	(89 097)	184 522	(181 784)	(606 346)
Zysk przed opodatkowaniem		10 707 972	8 828 983	14 996 332	26 681 959
Podatek dochodowy	3.9	(958 809)	1 673 263	(1 688 236)	(1 671 669)
ZYSK NETTO		9 749 163	10 502 246	13 308 096	25 010 290
Zysk netto na akcję (w PLN):					
Zwykły	3.10	4,09	3,71	5,63	10,93
Rozwodniony	3.10	4,06	3,51	5,53	10,35
ZYSK NETTO		9 749 163	10 502 246	13 308 096	25 010 290
Pozostałe całkowite dochody		0	0	0	0
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW		9 749 163	10 502 246	13 308 096	25 010 290

2.2. Śródroczne sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)

AKTYWA

	Nota	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe	3.11	26 178 487	26 889 502
Prawo do użytkowania aktywa	3.11	4 309 502	4 003 398
Aktywa niematerialne	3.12	46 028 336	37 859 517
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	3.9.3	1 297 062	1 517 590
Pozostałe aktywa	3.16	91 646	127 590
Aktywa trwałe razem		77 905 033	70 397 597
Aktywa obrotowe			
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	3.13	10 890 434	11 601 506
Należności z tytułu podatku dochodowego	3.9.2	8 122 419	7 623 047
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	3.15	593 311	583 598
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3.17	28 200 855	24 134 648
Aktywa finansowe krótkoterminowe	3.14	75 472 380	71 998 826
Aktywa obrotowe razem		123 279 399	115 941 625
AKTYWA RAZEM		201 184 432	186 339 222

PASYWA

	Nota	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Kapitał własny			
Kapitał podstawowy	3.18	236 371	236 055
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną		12 733 156	12 407 633
Kapitał zapasowy		120 467 692	87 152 664
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach		33 689 305	31 744 829
Zyski zatrzymane		13 100 011	33 106 943
Kapitał własny razem		180 226 535	164 648 124
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne długoterminowe	3.20	8 190 000	8 820 000
Instrumenty finansowe (IRS) – część długoterminowa	3.20	373 402	679 650
Zobowiązania z tytułu leasingu	3.20	757 615	334 041
Przychody przyszłych okresów	3.24	635 711	635 711
Zobowiązania długoterminowe razem		9 956 728	10 469 402
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	3.21	9 670 548	9 791 955
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne krótkoterminowe	3.20	1 260 000	1 260 000
Instrumenty finansowe (IRS) – część krótkoterminowa	3.20	57 446	97 093
Zobowiązania z tytułu leasingu	3.20	13 175	12 653
Przychody przyszłych okresów	3.25	0	59 997
Zobowiązania krótkoterminowe razem		11 001 169	11 221 696
Zobowiązania razem		20 957 897	21 691 098
PASYWA RAZEM		201 184 432	186 339 222

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

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	236 055	12 407 633	87 152 664	31 744 829	33 106 943	0	0	164 648 124
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	13 308 096	0	0	13 308 096
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	0	0	0
Utworzenie kapitału rezerwowego	0	0	0	0	0	0	0	0
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	33 315 028	0	(33 315 028)	0	0	0
Emisja akcji serii G w ramach Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019*	316	325 523	0	0	0	0	0	325 839
Ujęcie kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	0	0	0	1 944 476	0	0	0	1 944 476
Stan na 30 czerwca 2021 roku	236 371	12 733 156	120 467 692	33 689 305	13 100 011	0	0	180 226 535

* - Wartość jest pomniejszona o koszty emisji akcji serii G w wysokości 1461 PLN.

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Razem
Stan na 1 stycznia 2020 roku przed przekształceniem :	228 720	4 870 274	78 881 784	14 257 326	21 502 195	0	0	119 740 299
Korekta bilansu otwarcia*				4 048 103	(4 048 103)			0
Stan na 1 stycznia 2020 roku	228 720	4 870 274	78 881 784	18 305 429	17 454 092	0	0	119 740 299
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	25 010 290	0	0	25 010 290
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	25 010 290	0	0	25 010 290
Utworzenie kapitału rezerwowego	0	0	(13 439 400)	13 439 400	0	0	0	0
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	21 710 280	0	(21 710 280)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	0	0	0	0	0	0	0	0
Stan na 30 czerwca 2020 roku	228 720	4 870 274	87 152 664	31 44 829	2 054 102	0	0	144 750 589

* - W trakcie prac związanych z przygotowaniem Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego Spółki za I półrocze 2020 roku oraz w toku procedur przeglądu sprawozdania finansowego przez biegłego rewidenta, Spółka zdecydowała o zmianach sposobu rozliczania kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 – skróceniu okresu jego rozliczania z okresu II kwartał 2018 roku – II kwartał 2020 roku na okres I kwartał 2017 roku – IV kwartał 2019 roku. Zmiana skutkowała, tym że całość kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 w kwocie 18 305 429 PLN, została rozliczona do końca 2019 roku, korygując kwoty kosztów z tytułu programu ujętych w poszczególnych okresach.

2.4. Śródroczne sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)

	Nota	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej			
Zysk za rok obrotowy		13 308 096	25 010 290
Korekty:			
Amortyzacja		5 264 855	4 844 854
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	3.9	1 688 236	1 671 669
Aktualizacja wartości aktywów niematerialnych		(35 945)	(17 450)
Koszt Programu Motywacyjnego		1 944 476	0
Inne korekty		(234 951)	611 661
Zmiany w kapitale obrotowym:			
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności		711 072	2 841 258
Zwiększenie / (zmniejszenie) pozostałych aktywów		26 229	14 410
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań		(121 407)	3 169 146
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda z tytułu umów z klientami		0	(7 242 184)
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów		(59 997)	(99 118)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej		22 490 664	30 775 715
Zapłacony podatek dochodowy		(1 967 081)	(1 857 464)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej		20 523 583	28 918 250
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej			
Pożyczki dla pracowników		1 647 604	(4 108 945)
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		0	94 000 000
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		0	(89 000 000)
Wpływy z tytułu odsetek od aktywów finansowych		0	126 710
Wpływy z tytułu wykupu obligacji		40 000 000	0
Nabycie aktywów finansowych		(44 947 998)	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwale i WNiP		(12 686 711)	(15 044 965)
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(15 987 105)	(14 027 199)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej			
Wpływy z tytułu emisji akcji własnych		325 840	0
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu		(630 000)	(630 000)
Spłata odsetek od kredytu		(166 111)	(92 866)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej		(470 271)	(722 866)
Zwiększenie / (zmniejszenie) netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów		4 066 206	14 168 186
Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego		24 134 649	14 882 519
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO	3.17	28 200 855	29 050 705

3. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

3.1. Zastosowanie MSSF

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

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

3.1.1. Oświadczenie o zgodności

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

Spółka zastosowała MSSF według stanu obowiązującego na dzień 30 czerwca 2021 roku. Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Spółki za I półrocze 2021 roku są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzeniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za 2020 rok, z wyjątkiem zmian opisanych poniżej. Zastosowano takie same zasady dla okresu bieżącego i porównywalnego.

3.1.2. Zmiany do istniejących standardów zastosowane po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2021 rok

W niniejszym sprawozdaniu finansowym zastosowano po raz pierwszy następujące nowe standardy oraz zmiany do obowiązujących standardów, które weszły w życie od 1 stycznia 2021 roku:

- **Zmiany do MSSF 9, MSR 39, MSSF 7, MSSF4 oraz MSSF 16 związane z reformą IBOR**

W odpowiedzi na oczekiwaną reformę stóp referencyjnych (reforma IBOR) Rada Międzynarodowych Standardów Rachunkowości opublikowała drugą część zmian do MSSF 9, MSR 39, MSSF 7, MSSF 4 i MSSF 16. Zmiany odnoszą się do kwestii księgowych, które pojawią się w momencie, gdy instrumenty finansowe oparte na IBOR przejdą na nowe stopy procentowe. Zmiany wprowadzają szereg wytycznych i zwolnień, w szczególności praktyczne uproszczenie w przypadku modyfikacji umów wymaganych przez reformę, które będą ujmowane poprzez aktualizację efektywnej stopy procentowej, zwolnienie z obowiązku zakończenia rachunkowości zabezpieczeń, tymczasowe zwolnienie z konieczności identyfikacji komponentu ryzyka, a także obowiązek zamieszczenia dodatkowych ujawnień.

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

Zmiana do MSSF 4 „Umowy ubezpieczeniowe” odracza zastosowanie standardu MSSF 9 „Instrumenty finansowe” do dnia 1 stycznia 2023 r. do momentu rozpoczęcia obowiązywania MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”.

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

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

- **MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe” oraz zmiany do MSSF 17**

MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe” został wydany przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości 18 maja 2017 r., natomiast zmiany do MSSF 17 opublikowano 25 czerwca 2020 r. Nowy zmieniony standard obowiązuje dla okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 r. lub po tej dacie.

MSSF 17 Umowy ubezpieczeniowe zastąpi obecnie obowiązujący MSSF 4, który zezwala na różnorodną praktykę w zakresie rozliczania umów ubezpieczeniowych. MSSF 17 zasadniczo zmieni rachunkowość wszystkich podmiotów, które zajmują się umowami ubezpieczeniowymi i umowami inwestycyjnymi.

Spółka stosuje MSSF 17 po jego zatwierdzeniu przez Unię Europejską.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, nowy standard nie został jeszcze zatwierdzony przez Unię Europejską.

- **Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych”**

Rada opublikowała zmiany do MSR 1, które wyjaśniają kwestię prezentacji zobowiązań jako długo- i krótkoterminowe. Opublikowane zmiany obowiązują dla sprawozdań finansowych za okresy rozpoczynające się z dniem 1 stycznia 2023 r. lub po tej dacie.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **MSSF 3 „Połączenia przedsiębiorstw”**

Opublikowane w maju 2020 r. zmiany do standardu mają na celu zaktualizowanie stosownych referencji do Założeń Konceptyjnych w MSSF, nie wprowadzając zmian merytorycznych dla rachunkowości połączeń przedsiębiorstw.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

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

Zmiana wprowadza zakaz korygowania kosztu wytworzenia rzeczowych aktywów trwałych o kwoty uzyskane ze sprzedaży składników wyprodukowanych w okresie przygotowywania rzeczowych aktywów trwałych do rozpoczęcia funkcjonowania zgodnie z zamierzeniami kierownictwa. Zamiast tego jednostka rozpoznaje ww. przychody ze sprzedaży i powiązane z nimi koszty bezpośrednio w rachunku zysków i strat. Zmiana obowiązuje dla sprawozdań finansowych za okresy rozpoczynające się z dniem 1 stycznia 2022 r. lub po tej dacie. Na

dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **Zmiany do MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe”**
Zmiany do MSR 37 dostarczają wyjaśnień odnośnie do kosztów, które jednostka uwzględnia w analizie, czy umowa jest kontraktem rodzącym obciążenia. Zmiana obowiązuje dla sprawozdań finansowych za okresy rozpoczynające się z dniem 1 stycznia 2022 r. lub po tej dacie. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.
- **Roczne zmiany do MSSF 2018-2020**
„Roczne zmiany MSSF 2018-2020” wprowadzają zmiany do standardów: MSSF 1 „Zastosowanie Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej po raz pierwszy”, MSSF 9 „Instrumenty finansowe”, MSR 41 „Rolnictwo” oraz do przykładów ilustrujących do MSSF 16 „Leasing”.
Poprawki zawierają wyjaśnienia oraz doprecyzowują wytyczne standardów w zakresie ujmowania oraz wyceny. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały jeszcze zatwierdzone przez Unię Europejską.
- **Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych oraz wytyczne Rady MSSF w zakresie ujawnień dotyczących polityki rachunkowości w praktyce**
Zmiana do MSR 1 wprowadza wymóg ujawniania istotnych informacji dotyczących zasad rachunkowości, które zostały zdefiniowane w standardzie. Zmiana wyjaśnia, że informacje na temat polityk rachunkowości są istotne, jeżeli w przypadku ich braku, użytkownicy sprawozdania finansowego nie byłoby w stanie zrozumieć innych istotnych informacji zawartych w sprawozdaniu finansowym. Ponadto, dokonano również zmian wytycznych Rady w zakresie stosowania koncepcji istotności w praktyce, aby zapewnić wytyczne dotyczące stosowania pojęcia istotności do ujawnień dotyczących zasad rachunkowości. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały jeszcze zatwierdzone przez Unię Europejską.
- **Zmiany do MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów**
W lutym 2021 r. Rada opublikowała zmianę do MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów” w zakresie definicji wartości szacunkowych. Zmiana do MSR 8 wyjaśnia, w jaki sposób jednostki powinny odróżniać zmiany zasad rachunkowości od zmian wartości szacunkowych. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały jeszcze zatwierdzone przez Unię Europejską.
- **Zmiany do MSSF 16 „Leasing”**
W związku z pandemią koronawirusa (COVID-19), w 2020 r. wprowadzono zmianę do standardu MSSF 16, która umożliwiła zastosowanie uproszczenia w zakresie oceny, czy zmiany w umowach leasingowych wprowadzone w czasach pandemii stanowią modyfikację leasingu. W rezultacie leasingobiorcy mogli skorzystać z uproszczenia polegającego na niestosowaniu wytycznych MSSF 16 dotyczących modyfikacji umów leasingowych. Ponieważ zmiana ta dotyczyła redukcji w opłatach leasingowych należnych

do dnia 30 czerwca 2021 roku i wcześniej, stąd w lutym 2021 roku Rada zaproponowała rozszerzenie dostępności praktycznego rozwiązania dotyczącego ulg w płatnościach leasingowych, które miałyby wpływ na płatności pierwotnie należne w czerwcu 2022 r. lub wcześniej. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały jeszcze zatwierdzone przez Unię Europejską.

- **MSSF 14 „Regulacyjne rozliczenia międzyokresowe”**

Standard ten pozwala jednostkom, które sporządzają sprawozdanie finansowe zgodnie z MSSF po raz pierwszy (z dniem 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie), do ujmowania kwot wynikających z działalności o regulowanych cenach, zgodnie z dotychczas stosowanymi zasadami rachunkowości. Dla poprawienia porównywalności, z jednostkami które stosują już MSSF i nie wykazują takich kwot, zgodnie z opublikowanym MSSF 14 kwoty wynikające z działalności o regulowanych cenach, powinny podlegać prezentacji w odrębnej pozycji zarówno w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jak i w rachunku zysków i strat oraz sprawozdaniu z innych całkowitych dochodów.

Decyzją Unii Europejskiej MSSF 14 nie zostanie zatwierdzony.

- **Zmiany do MSSF 10 i MSR 28 dotyczące sprzedaży lub wniesienia aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostkami stowarzyszonymi lub wspólnymi przedsięwzięciami**

Zmiany rozwiązują problem aktualnej niespójności pomiędzy MSSF 10 a MSR 28. Ujęcie księgowe zależy od tego, czy aktywa niepieniężne sprzedane lub wniesione do jednostki stowarzyszonej lub wspólnego przedsięwzięcia stanowią „biznes” (ang. business).

W przypadku, gdy aktywa niepieniężne stanowią „biznes”, inwestor wykazuje pełny zysk lub stratę na transakcji. Jeżeli zaś aktywa nie spełniają definicji biznesu, inwestor ujmuje zysk lub stratę z tylko w zakresie części stanowiącej udziały innych inwestorów.

Zmiany zostały opublikowane 11 września 2014 roku. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zatwierdzenie tej zmiany jest odroczone przez Unię Europejską.

3.2. Przychody (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Przychody ze sprzedaży	35 778 291	50 168 756

Głównym źródłem przychodów Spółki w I półroczu 2021 roku, podobnie jak rok wcześniej, były przychody ze sprzedaży gier własnych oraz gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów i wydawanych przez Spółkę w ramach usługi 11 bit publishing. Pozostałe przychody operacyjne Spółki, głównie dotacje unijne, w okresie sprawozdawczym miały 0,18-proc. udział w przychodach. Rok wcześniej wskaźnik był na poziomie 0,30 proc.

Spadek przychodów ze sprzedaży w pierwszych sześciu miesiącach 2021 roku, w porównaniu z rokiem wcześniejszym, to w głównej mierze efekt bardzo wysokiej bazy porównawczej sprzed roku. W I kwartale 2020 roku miała miejsce bardzo udana premiera drugiego, płatnego dodatku do gry „Frostpunk” – „Frostpunk: The Last Autumn”. Dodatek spotkał się z bardzo dużym

zainteresowaniem fanów a jego wysoka jakość skutkowała bardzo pozytywnymi recenzjami mediów branżowych i graczy. Premiera „Frostpunk: The Last Autumn” (to drugi z trzech płatnych DLC w ramach tzw. Season Pass) miała też pozytywny wpływ na sprzedaż podstawowej wersji gry „Frostpunk” a także wersji „Frostpunk: GOTY (Game of The Year)” zawierającej podstawową wersję gry plus Season Pass. Ważną częścią przychodów Spółki w I półroczu 2020 roku były też przychody z umowy z Microsoftem na udostępnienie „Frostpunka” (9 stycznia 2020 roku) i „Children of Morta” (16 stycznia 2020 roku) w usłudze abonamentowej Xbox Pass.

W I półroczu 2021 roku o wielkości przychodów Spółki, jak już wspomniano powyżej, decydowała bieżąca sprzedaż gier własnych i z wydawnictwa wspierana przez cykliczne akcje promocyjne na najważniejszych platformach sprzedażowych, na czele z Bundle Madness na platformie Steam. Pozytywnie na poziom przychodów 11 bit studios S.A. w pierwszych sześciu miesiącach 2021 roku wpłynęła też premiera „Frostpunka” w wersji na komputery Mac pod koniec lutego 2021 roku oraz umowy z Microsoft na przedłużenie na kolejny okres dostępności „Frostpunka” i „Children of Morta” w Xbox Pass i z Epic Games na udostępnienie „Frostpunka” w Epic Store.

3.2.1. 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:

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Polska	836 616	874 853
Unia Europejska	835 318	3 138 006
USA	27 564 041	38 140 147
Japonia	4 542 717	7 613 666
Chiny	74 703	125 822
Pozostałe	1 924 896	276 262
Razem	35 778 291	50 168 756

3.2.2. Przychody w podziale na kategorie – kanały dystrybucji

W przychodach Spółki w I półroczu 2021 roku z tytułu sprzedaży gier komputerowych w wysokości 35 778 291 PLN (50 168 756 PLN rok wcześniej) uwzględniono przychody w wysokości 34 110 334 PLN (48 399 999 PLN) z tytułu sprzedaży produktów Spółki za pośrednictwem platform sprzedażowych prowadzonych przez 10 największych partnerów biznesowych Spółki, w tym: Steam (Valve Corporation), Nintendo Co Ltd., Microsoft Corporation, Google, Apple i Epic Games.

3.3. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN)

3.3.1. Pozostałe przychody operacyjne

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Dotacje - otrzymane	59 997	89 996
Inne przychody operacyjne	2 890	0
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0	3 845
Inne przychody operacyjne – podlegające refakturowaniu	0	43 049
Inne przychody operacyjne – otrzymane odszkodowania	917	14 048
Razem	63 804	150 938

3.3.2. Pozostałe koszty operacyjne

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Utworzone odpisy aktualizujące:		
Należności handlowe	34 295	0
Pozostałe koszty operacyjne:		
Koszty zaniechanych projektów	344 756	0
Likwidacja niefinansowych aktywów trwałych	0	244 745
Podatek u źródła – nie do odzyskania	177 395	11 444
Darowizny przekazane	226 966	917 850
Pozostałe koszty rodzajowe	123 115	167 087
Razem	906 527	1 341 126

W I półroczu 2021 roku główną pozycją pozostałych kosztów operacyjnych były koszty zaniechanych projektów (344 756 PLN) na którą to kwotę składał się odpis nakładów związanych z rozwojem silnika do gier Game Engine (VI etap) poniesionych w bieżącym okresie. Spółka przekazała też 226 966 PLN na darowizny (917 850 PLN rok wcześniej). Prawie całość tej kwoty trafiła na konto fundacji Humane Society International i pochodziła z przychodów ze sprzedaży dodatku do gry „Children of Morta” – „Children of Morta: Paws and Claws”, który zadebiutował w III kwartale 2020 roku. Darowizny z I półrocza 2020 roku zostały przeznaczone na zakup sprzętu i wyposażenia medycznego (w związku z pandemią COVID-19), który to sprzęt został następnie przekazany w formie darowizny do placówek służby zdrowia i placówek oświatowych. Spadek pozostałych kosztów rodzajowych, do 123 115 PLN ze 167 087 PLN w I półroczu 2020 roku wynikał z ograniczenia wydatków na delegacje, wyjazdy służbowe oraz reklamę i ubezpieczenia co było pochodną pandemii COVID-19.

3.4. Amortyzacja (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Koszty amortyzacji poniesione w okresie:		
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych	1 128 560	729 005
Amortyzacja aktywów niematerialnych	4 750 965	4 613 459
Razem	5 879 525	5 342 464
Alokacja na koszty projektów	(733 475)	(499 760)
Grunty (amortyzacja prawa do użytkowania aktywa)	118 805	2 150
Razem	5 264 855	4 844 854

Wzrost kosztów amortyzacji w I półroczu 2021 roku, w porównaniu z poprzednim rokiem był konsekwencją wyższej amortyzacji rzeczowych aktywów trwałych (zwyżkowała do 1 128 560 PLN w I półroczu 2021 roku z 729 005 PLN przed rokiem), co wynikało z inwestycji Spółki w sprzęt IT dla nowych pracowników oraz nieco większej amortyzacji (4 750 965 PLN wobec 4 613 458 PLN) aktywów niematerialnych (nakładów poniesionych na gry własne i z wydawnictwa oraz dodatki do nich). Rosnące koszty amortyzacji zostały częściowo zniwelowane przez wzrost alokacji na koszty projektów (do 733 475 PLN w I półroczu 2021 roku z 499 760 PLN rok temu), czyli wzrost kosztów wydziałowych.

Wzrost kosztów amortyzacji prawa do użytkowania aktywa wynika ze zmiany wyceny dokonanej w trakcie I półrocza 2021 roku.

3.5. Usługi obce (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Usługi obce	8 965 013	13 638 340

Spadek kosztów usług obcych w I półroczu 2021 roku, w porównaniu z analogicznym okresem 2020 roku, był konsekwencją niższych przychodów ze sprzedaży gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów z uwagi na ich naturalne „starzenie się”. Premiery „Moonlightera” i „Children of Morta”, dwóch najważniejszych tytułów z wydawnictwa, miały miejsce odpowiednio: wiosną 2018 roku i jesienią 2019 roku. Od przychodów ze sprzedaży tych produktów, a także innych tytułów zewnętrznych z wydawnictwa 11 bit publishing, Spółka wypłaciła ich deweloperom stosowne tantiemy. W I półroczu 2021 roku ich wartość, ujęta w wyniku, wyniosła 3 561 036 PLN wobec 9 492 058 PLN rok wcześniej.

Pozycja usługi obce w I półroczu 2021 roku uwzględniała także część niegotówkowych kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 przypisaną współpracownikom na umowach B2B. W analogicznym okresie 2020 roku Spółka nie zawiązywała tego typu rezerw.

3.6. Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	5 826 415	3 784 196

Wzrost o blisko 54 proc. (do 5 826 415 PLN w I półroczu 2021 roku z 3 784 196 PLN rok wcześniej) wydatków Spółki na wynagrodzenia wynikał z systematycznego wzrostu zatrudnienia w Spółce i rosnących płac. Pozycja uwzględniała także część niegotówkowych kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 przypisaną pracownikom zatrudnionym na umowach o pracę. W analogicznym okresie 2020 roku Spółka nie zawiązywała tego typu rezerw.

3.7. Przychody finansowe (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Przychody odsetkowe:		
Lokaty bankowe	4 232	456 901
Przychody finansowe:		
Przychody z tyt. akt. wyceny aktywów finansowych	173 162	0
Wycena IRS	345 892	0
Wynik netto z tytułu różnic kursowych	159 071	455 358
Razem	682 357	912 259

W okresie sprawozdawczym największą pozycją przychodów finansowych Spółki były niegotówkowe przychody związane z aktualizacją wyceny instrumentu IRS (Interest Rate Swap). Instrument zabezpiecza Spółkę przed ryzykiem zmiany stóp procentowych w związku z kredytem inwestycyjnym (12 600 000 PLN), który Spółka zaciągnęła pod koniec 2018 roku w PKO BP S.A. na zakup nowego biura (**Nota 3.20**). Wyniosły 345 892 PLN wobec 0 PLN rok temu. Korzystne dla Spółki zmiany na międzynarodowych rynkach walutowych w I półroczu 2021 roku, tj. osłabienie złotego wobec dolara amerykańskiego i euro, czyli walut, w których Spółka wypracowuje absolutną większość przychodów sprawiły, że w okresie sprawozdawczym Spółka wykazała, podobnie jak rok wcześniej, znaczące przychody finansowe z tytułu różnic kursowych. Wyniosły 159 331 PLN wobec 455 358 PLN rok wcześniej. Niskie stopy procentowe sprawiły jednak, że 11 bit studios S.A. wykazało w I półroczu 2021 roku tylko 4 232 PLN przychodów odsetkowych z tytułu ulokowanych nadwyżek gotówkowych wobec 456 901 PLN rok wcześniej. Ubytek w tym obszarze został zrekomensowany częściowo przychodami z tytułu aktualizacji wyceny aktywów finansowych (173 162 PLN), czyli posiadanych przez Spółkę jednostek TFI i obligacji PKO Leasing i PKO Bank Hipoteczny.

3.8. Koszty finansowe (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Odsetki od należności budżetowych	3 670	590
Koszty odsetek od kredytów	53 506	80 542
Rozliczenie IRS	112 605	12 324
Koszty z tytułu aktualizacji aktywów finansowych	0	512 890
Inne	12 003	0
Razem	181 784	606 346

W I półroczu 2021 roku wiodącą pozycją kosztów finansowych Spółki były niegotówkowe koszty związane z aktualizacją wyceny instrumentu IRS (Interest Rate Swap) opisanego w **Nocie 3.20**. Wyniosły 112 605 PLN wobec 12 324 PLN rok temu. Istotną częścią kosztów finansowych 11 bit studios S.A. w I półroczu 2021 roku były też koszty odsetek od opisanego w **Nocie 3.20** kredytu inwestycyjnego. Sięgnęły 53 506 PLN w porównaniu z 80 542 PLN w analogicznym okresie 2020 roku.

3.9. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN)

3.9.1. Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Bieżący podatek dochodowy:		
Dotyczący roku bieżącego	1 467 708	3 345 707
Odroczony podatek dochodowy:		
Dotyczący roku bieżącego	220 528	(1 674 038)
Koszt podatkowy ujęty w roku bieżącym z działalności kontynuowanej	1 688 236	1 671 669

W zakresie podatku dochodowego, Spółka podlega przepisom ogólnym w tym zakresie. Spółka nie prowadzi działalności w Specjalnej Strefie Ekonomicznej, co różnicowałoby zasady określania obciążeń podatkowych w stosunku do przepisów ogólnych w tym zakresie. Rok podatkowy jak i bilansowy pokrywają się z rokiem kalendarzowym.

Uzgodnienie wyniku podatkowego do wyniku księgowego kształtuje się następująco:

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Zysk przed opodatkowaniem z działalności kontynuowanej	14 996 332	26 681 959
Przychody niebędące przychodami według przepisów podatkowych	(5 448 122)	(1 970 997)
Przychody będące przychodami według przepisów podatkowych	0	0
Koszty niestanowiące kosztów uzyskania przychodów (NKUP) według przepisów podatkowych	9 295 600	13 509 964
Koszty stanowiące koszt uzyskania przychodów według przepisów podatkowych	(3 574 825)	(2 847 607)
Wynik podatkowy	15 268 985	35 553 322
- w tym dochód kwalifikowany IP do opodatkowania 5 proc.	10 238 566	24 353 031
Podatek bieżący	1 467 708	3 345 707

Efektywna stopa podatkowa:

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Zysk przed opodatkowaniem z działalności kontynuowanej	14 996 332	26 681 959
Koszt podatku dochodowego wg stawki 19% (2020: 19%)	2 849 303	5 069 572
Efekt podatkowy przychodów niebędących przychodami wg przepisów podatkowych	(66 132)	(36 208)
Efekt podatkowy kosztów niestanowiących kosztów uzyskania przychodów (NKUP) wg przepisów podatkowych	(378 786)	(1 313)
Efekt podatkowy kosztów stanowiących koszty uzyskania przychodów wg przepisów podatkowych	191 856	14 675
Wpływ rozliczenia ulgi podatkowej IP Box wg stawki podatkowej 5%	(1 433 399)	(3 345 706)
Pozostałe zmiany – korekty dotyczące podatków lat ubiegłych	(232 178)	0
Razem	1 688 236	1 671 669

Stawka podatkowa zastosowana w powyższym uzgodnieniu na lata 2021 i 2020 wynosi 19 proc. i stanowi ona podatek dochodowy od osób prawnych zgodnie z przepisami podatkowymi w Polsce. Efektywna stawka podatkowa wynosiła w I półroczu 2021 roku 11,26 proc. a jej poziom uwzględniał potwierdzone przez partnerów handlowych deklaracje zapłaconego podatku u źródła od sprzedaży a także darowizny przekazane przez Spółkę w 2020 roku związane z pandemią COVID-19. W całym 2020 roku wskaźnik wynosił 8,09 proc.

3.9.2. Bieżące należności i zobowiązania podatkowe

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Należny zwrot podatku z tytułu VAT	1 072 996	3 028 820
Należny zwrot podatku z tytułu CIT	8 122 419	7 623 047
Razem	9 195 415	10 651 867

3.9.3. Saldo podatku odroczonego

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

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	1 324 482	1 592 151
Zobowiązania z tytułu podatku odroczonego	(27 420)	(74 561)
Razem	1 297 062	1 517 590

Całość aktywów z tytułu podatku odroczonego jest klasyfikowana w części krótkoterminowej. Spółka oczekuje, że aktywo zostanie w całości odwrócone w ciągu 12 miesięcy od dnia bilansowego.

3.10. Zysk na akcję (PLN)

3.10.1. Podstawowy zysk za akcję

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Podstawowy zysk na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	5,63	10,93
Podstawowy zysk na akcję ogółem	5,63	10,93
Zysk rozwodniony na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	5,53	10,35
Zysk rozwodniony na akcję ogółem	5,53	10,35

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

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	13 308 096	25 010 290
Zysk wykorzystany do obliczenia podstawowego zysku przypadającego na akcję ogółem	13 308 096	25 010 290
Zysk wykorzystany do wyliczenia podstawowego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	13 308 096	25 010 290

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku na akcję (w szt.)	2 361 927	2 287 199

3.10.2. Rozwodniony zysk za akcję

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	13 308 096	25 010 290
Zysk wykorzystany do obliczenia rozwodnionego zysku przypadającego na akcję ogółem	13 308 096	25 010 290
Zysk wykorzystany do wyliczenia rozwodnionego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	13 308 096	25 010 290

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

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję	2 361 927	2 287 199
Akcje jakie zakłada się, że zostaną wyemitowane:		
Opcje pracownicze	53 488	130 000
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku rozwodnionego na akcję	2 406 149	2 417 199

3.11. Rzeczowe aktywa trwałe i prawo do użytkowania aktywa (PLN)

Wartość bilansowa:

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Budynki i lokale	23 345 222	23 645 432
Środki trwałe w budowie	17 926	102 241
Maszyny i urządzenia	436 616	437 767
Środki transportu	0	9 448
Pozostałe środki trwałe	2 378 723	2 694 614
Razem	26 178 487	26 889 502

W obszarze aktywów Spółka posiada z prawa wieczystego użytkowania gruntu. Na dzień 31.12.2020 roku wartość aktywa bazująca na operacie szacunkowym wynosiła 4 003 398 PLN. W trakcie I półrocza 2021 roku wartość została zaktualizowana do 4 309 502 PLN.

Wartość brutto:

	Budynki i lokale	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	24 200 705	102 241	1 953 626	372 854	3 492 462	30 121 889
Zwiększenia	46 935	168 325	198 907	0	0	414 166
Zmniejszenia	(1 340)	0	0	0	(15 027)	(16 367)
Reklasyfikacja	33 360	(252 640)	219 280	0	0	0
Stan na 30 czerwca 2021 roku	24 279 661	17 926	2 371 813	372 854	3 477 435	30 519 688

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Budynki i lokale	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	555 273	0	1 515 859	363 406	797 848	3 232 386
Koszty amortyzacji	379 169	0	421 038	9 448	315 890	1 125 541
Zmniejszenia	0	0	(1 700)	0	(15 027)	(16 727)
Stan na 30 czerwca 2021 roku	934 442	0	1 935 197	372 854	1 098 712	4 341 201

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 roku:

Wartość bilansowa:

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

Wartość brutto:

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

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

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

3.12. 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 2021 roku składają się prace skapitalizowane w ramach czwartego i piątego etapu prac, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 13,5 miesięcy.

Na zakończoną produkcję gier komputerowych według stanu na dzień 30 czerwca 2021 roku składają się gry, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 6,6 miesięcy.

Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 30 czerwca 2021 roku obejmowały głównie nakłady na gry komputerowe, w tym „Projekt 8” oraz „Dolly” i „Frostpunk 2” a także tytuły z wydawnictwa 11 bit publishing.

Analiza potencjalnej utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych:

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

Spółka prognozuje przychody i koszty w horyzoncie czasowym do pięciu lat od prognozowanej daty premiery, a następnie dyskontuje je średnim ważonym kosztem kapitału (WACC). Zastosowana stopa dyskonta to 6,7 proc.

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

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

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

W wyniku przeprowadzonej analizy w okresie sprawozdawczym dokonano odpisu na zaniechane prace na kwotę 322 258 PLN. W 2020 roku Spółka spisała nakłady na zaniechane prace na kwotę 997 116 PLN.

Wartość bilansowa:

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	3 072 049	3 954 725
Zakończone prace rozwojowe (Gry)	5 100 150	8 004 182
Niezakończone prace rozwojowe	37 556 411	25 545 704
Licencje	299 726	354 906
Razem	46 028 336	37 859 517

Wartość brutto:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	6 813 631	36 216 197	932 759	25 545 704	69 508 291
Zwiększenia	0	0	37 915	13 856 512	13 894 427
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	0	874 177	0	(874 177)	0
Zmniejszenia	0	0	0	3 298	3 298
Spisanie zaniechanych prac	0	0	0	968 330	968 330
Stan na 30 czerwca 2021 roku	6 813 631	37 090 374	970 674	37 556 411	82 431 089

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2021 roku	2 858 907	28 212 014	577 853	0	31 648 774
Koszty amortyzacji	882 675	3 778 210	93 095	0	4 753 980
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Stan na 30 czerwca 2021 roku	3 741 582	31 990 224	670 948	0	36 402 754

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 roku.

Wartość brutto:

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

Wartość brutto:

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

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

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

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

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

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności, w tym:	11 013 926	11 690 703
Z tytułu podatków, dotacji, ceł i ubezpieczeń społecznych	1 072 995	1 711 782
Inne	61 418	59 885
Odpis aktualizujący należności handlowe	(123 492)	(89 197)
Razem	10 890 434	11 601 506

3.13.1. Należności z tytułu dostaw i usług

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

Wykazane salda należności na 30 czerwca 2021 roku obejmują należności od największych odbiorców Spółki, od których należności przekroczyłyby 5 proc. ogólnej wartości należności z tytułu dostaw i usług.

Wykazane salda należności obejmują należności od:

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Valve Corporation	3 639 691	3 663 436
Nintendo Co Ltd.	1 292 512	775 040
Epic Games	825 700	15 012
Google LLC	715 168	706 687
Widlframe Media S.L. (właściciel studia Digital Sun)	632 912	0
Sony Interactive Entertainment America LLC	517 276	577 003

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:

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Bieżące	9 622 868	9 653 654
60-90 dni	29 873	20 050
91-120 dni	19 558	4 387
121-360 dni	63 745	85 933
powyżej 360 dni	143 468	155 012
Razem	9 879 512	9 919 036

Zmiany stanu odpisów aktualizujących na należności zagrożone:

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Stan na początek okresu sprawozdawczego	89 197	151 980
Utworzenie odpisów aktualizujących	34 295	0
Rozwiązanie odpisów aktualizujących	0	(62 783)
Stan na koniec okresu sprawozdawczego	123 492	89 197

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

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
60-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	23 141
powyżej 360 dni	123 492	66 056
Razem	123 492	89 197

3.14. Aktywa finansowe krótkoterminowe (PLN)

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Instrumenty finansowe	75 053 380	69 932 222
Pożyczki dla pracowników	419 000	2 066 604
Razem	75 472 380	71 998 826

Pożyczki dla pracowników są wycenione wg zamortyzowanego kosztu. Oprocentowanie pożyczek wynosi 0,5 proc. w skali rocznej. Pożyczki udzielane są na okres 12 miesięcy.

Na instrumenty finansowe składały się:

	Data nabycia	Wycena na dzień nabycia	Wycena na 30.06.2021	Data zapadalności
Obligacje PKO Leasing*	07.06.2021	20 969 322	20 969 322	02.12.2021
Obligacje PKO Leasing**	14.06.2021	18 986 268	18 986 268	10.09.2021
Obligacje PKO Bank Hipoteczny	22.01.2021	4 992 409	4 992 409	26.07.2021
PKO Parasolowy FIO – Subfundusz Obligacji Samorządowych	23.12.2020	10 000 000	10 029 916	nie dotyczy
Inwestor Parasol FIO - Inwestor Oszczędnościowy	17.12.2020	4 000 000	4 027 922	nie dotyczy
Quercus Parasolowy FIO - Quercus Dłużny Krótkoterminowy	17.12.2020	4 000 000	4 032 683	nie dotyczy
Skarbiec FIO - Skarbiec Konserwatywny Kat. A	18.12.2020	4 000 000	3 952 589	nie dotyczy
Generali Fundusze FIO - Generali Korona Dochodowy	09.02.2021	4 032 438	4 042 993	nie dotyczy
Aviva Investors FIO - Aviva Investors Dochodowy Kategoria A	17.12.2020	4 000 000	4 019 278	nie dotyczy
Razem		74 980 437	75 053 380	

* - Obligacje PKO Leasing mają charakter dyskontowy. Zostaną wykupione przez Emitenta 2 grudnia 2021 roku za kwotę 21 000 000 PLN.

** - Obligacje PKO Leasing mają charakter dyskontowy. Zostaną wykupione przez Emitenta 10 września 2021 roku za kwotę 19 000 000 PLN.

3.15. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN)

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Ubezpieczenia	27 995	48 053
Domeny, licencje, prenumerata	346 199	341 643
Koszty następnego okresu	131 682	192 117
Podatek od nieruchomości	51 444	0
Użytkowanie wieczyste gruntu	12 653	0
Pozostałe	23 338	1 785
Razem	593 311	583 598

Na pozostałe aktywa krótkoterminowe 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 (siedzibą 11 bit studios S.A.) na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie.

3.16. Pozostałe aktywa (PLN)

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	91 646	127 590
Razem	91 646	127 590

Na długoterminowe rozliczenia międzyokresowe na koniec I półrocza 2021 roku jak i na koniec 2020 roku składały się opłaty za domeny internetowe i znaki towarowe.

3.17. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN)

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Środki pieniężne w banku i w kasie	28 200 855	24 134 648
Razem	28 200 855	24 134 648

Według stanu na 30 czerwca 2021 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie prezentowała się następująco:

- 15 785 928 PLN,
- 2 859 120 USD (równowartość 10 874 661 PLN),
- 340 567 EUR (równowartość 1 539 634 PLN),
- 1 073 CNY (równowartość 632 PLN).

Według stanu na 31 grudnia 2020 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie oraz lokat bankowych prezentowała się następująco:

- 16 524 055 PLN,
- 1 701 202 USD (równowartość 6 393 796 PLN),
- 263 539 EUR (równowartość 1 216 181 PLN),
- 1 073 CNY (równowartość 617 PLN).

3.18. Kapitał podstawowy (PLN)

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Kapitał podstawowy	236 371	236 055
Razem	236 371	236 055

Kapitał podstawowy Spółki na dzień 30 czerwca 2021 składał się z 2 363 711 akcji zwykłych mających pełne pokrycie w kapitale w wysokości 236 371,1 PLN.

3.19. Informacje o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie

W okresie I półrocza 2021 roku jak i I półrocza 2020 roku Spółka nie wypłaciła dywidendy.

3.20. Kredyty, pożyczki i zobowiązania długoterminowe

3.20.1. 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 (raty regulowane są comiesięcznie) 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. Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń. 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 2021 roku część długoterminowa kredytu miała wartość 8 563 402 PLN (w tym IRS 373 402 PLN) wobec 9 499 650 PLN na koniec 2020 roku (w tym IRS 679 650 PLN) a krótkoterminowa 1 317 446 PLN (w tym IRS 57 446 PLN) wobec 1 357 093 PLN (w tym IRS 97 093 PLN) na koniec 2020 roku.

3.20.2. Zobowiązania z tytułu leasingu

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Zobowiązania z tytułu leasingu	757 615	344 041
Razem	757 615	344 041

Na zobowiązania z tytułu leasingu składają się opłaty z tytułu wieczystego użytkownika gruntu. W związku z aktualizacją opłaty rocznej dotyczącej użytkownika wieczystego, wartość zobowiązania na koniec czerwca 2021 roku wzrosła do 757 615 PLN z 344 041 PLN na koniec 2020 roku.

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

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	703 682	310 441
Kaucje gwarancyjne – Brzeska 2	82 934	82 634
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	653 064	1 184 903
Rozliczenia międzyokresowe bierne	8 185 651	8 171 037
Rozrachunki z pracownikami	3 421	1 143
Pozostałe	41 796	41 797
Razem	9 670 548	9 791 955

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.

Nieznaczone zmniejszenie zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań do 9 670 548 PLN (na koniec czerwca 2021 roku) z 9 791 955 PLN (na koniec 2020 roku) był przede wszystkim pochodną niższych zobowiązań z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń. Zmalały do 653 064 PLN z 1 184 903 PLN przed rokiem. Z kolei wzrost w pozycji zobowiązania z tytułu dostaw i usług (do 703 682 PLN na koniec czerwca 2021 roku z 310 441 PLN sześć miesięcy wcześniej) był związany z płatnościami na rzecz jednego z kontrahentów zewnętrznych z tytułu prac przy trailerze gry „Frostpunk 2”, który został zaprezentowany 12 sierpnia 2021 roku.

Analiza wiekowa zobowiązań z tytułu dostaw i usług:

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Bieżące	346 914	310 441
0-60 dni	356 768	0
61-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	0
powyżej 360 dni	0	0
Razem	703 682	310 441

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

	Rezerwy na urlopy	Rezerwy na tantiemy	Rezerwy na audyt	Rezerwy na premie dla Członków Zarządu i RN	Rezerwy na pozostałe faktury	Rezerwy na wynagrodzenia i premie B2B	Razem
Stan na dzień 1 stycznia 2021 roku	322 904	7 050 065	84 485	390 000	176 216	147 366	8 171 037
Zwiększenia:							
Utworzenie	927 286	4 930 977	104 000	320 863	113 829	1 350 837	7 747 791
Zmniejszenie:							
Wykorzystanie	(238 231)	(2 109 051)	(84 485)	0	(140 581)	(79 222)	(2 651 569)
Rozwiązanie	0	(4 920 103)	0	0	(35 635)	(125 872)	(5 081 610)
Stan na dzień 30 czerwca 2021 roku	1 011 959	4 951 888	104 000	710 863	113 828	1 293 111	8 185 649

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2020 roku:

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

3.23. Instrumenty finansowe (PLN)

Spółka na dzień sprawozdawczy dokonała analizy posiadanych aktywów finansowych. Na jej podstawie, w przypadku instrumentów wycenianych wg zamortyzowanego kosztu, stwierdzono, że wartość bilansowa instrumentów nie odbiega od ich wartości godziwej zarówno na dzień 30 czerwca 2021 roku jak i 31 grudnia 2020 roku. W przypadku instrumentów wycenianych wg wartości godziwej bazą do wyceny była ich wartość rynkowa na dzień sprawozdawczy.

3.23.1. Aktywa i zobowiązania finansowe

Aktywa finansowe:

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - środki pieniężne	28 200 855	24 134 648
Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej - jednostki TFI	30 105 382	30 010 534
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - obligacje PKO Leasing i PKO Banku Hipotecznego	44 947 998	39 921 688
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	10 890 434	11 601 604
Pożyczki dla pracowników wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	419 000	2 066 604
Razem	114 563 669	107 735 078

Zmiany w strukturze aktywów finansowanych przeprowadzone w I półroczu 2021 roku, wraz z datami zapadalności instrumentów finansowych, są opisane w **Nocie 3.14**.

Zobowiązania finansowe:

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	9 670 548	9 791 955
Kredyt	9 450 000	10 080 000
IRS	430 848	776 742
PUWG	770 790	338 054
Razem	20 322 186	20 986 751

Spółka dokonuje wyceny zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań, kredytu oraz zobowiązania z tytułu prawa do użytkowania wieczystego w zamortyzowanym koszcie. IRS wyceniany jest w wartości godziwej.

3.23.2. Ryzyko kredytowe

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

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

Koncentracja ryzyka kredytowego odnośnie należności handlowych została przedstawiona w **Nocie 3.13**. Spółka regularnie monitoruje płatności otrzymywane od partnerów biznesowych i nie stwierdziła problemów z ich regulowaniem.

Spółka współpracuje z instytucjami finansowymi o wysokim standingu finansowym. Na dzień 30 czerwca 2021 roku Spółka utrzymuje środki pieniężne w dwóch instytucjach, z czego 354 613 PLN w PayPal a pozostałą część w grupie PKO BP.

Wyceny posiadanych jednostek uczestnictwa mogą podlegać okresowym wahaniom, w wyniku wyceny do wartości rynkowej. Spółka ocenia ryzyko rynkowe jako niskie, z uwagi na fakt, że środki finansowe lokowane są w bezpieczne instytucje finansowe – fundusze inwestycyjne otwarte.

3.23.3. Metody wyceny do wartości godziwej

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

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

Wartość godziwa obligacji ustalana jest w wysokości ceny nabycia powiększonej o kwotę należnych odsetek i dyskonta ustaloną z wykorzystaniem efektywnej stopy procentowej. Wartość godziwa jednostek uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym jest ustalana na podstawie notowań rynkowych (wyceny dziennej).

Aktywa finansowe:

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020	Hierarchia wartości godziwej
Obligacje	44 948 998	39 921 688	Poziom 2
Jednostki uczestnictwa TFI	30 105 382	30 010 534	Poziom 1
Pożyczki dla pracowników	419 000	2 066 604	Poziom 2

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

3.24. Przychody przyszłych okresów

	Stan na 30.06.2021	Stan na 31.12.2020
Dotacje rządowe*	635 711	695 708
Razem	635 711	695 708
Krótkoterminowe	0	59 997
Długoterminowe	635 711	635 711
Razem	635 711	695 708

* - Kwota powstała w wyniku świadczenia uzyskanego w postaci dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2017 roku na realizację programu Creative Media - rozwój programów innowacyjnych "Projekt 8". Przychód nie był jeszcze rozliczony. Zostanie kalkulowany z kosztami amortyzacji, które będą poniesione w kolejnych latach 635 711 PLN (635 711 PLN - 31.12.2020).

3.25. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN)

3.25.1. Plan pracowniczych opcji na akcje na lata 2021-2025

Spółka, na podstawie uchwały nr 03/01/2021 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z 21 stycznia 2021 roku, prowadzi Program Motywacyjny dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników. Osoby, które podpisały ze Spółką umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym, będą uprawnione do objęcia warrantów subskrypcyjnych serii C wymiennych na akcje serii H po pod warunkiem realizacji przez Spółkę celów określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego.

Czas trwania Programu Motywacyjnego obejmuje lata 2021-2025. Osoby, które posiadają prawo do objęcia warrantów będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii H do dnia 30 czerwca 2029 roku.

Zgodnie z uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki nr 05/01/2021 z dnia 21 stycznia 2021 roku Spółka może wyemitować na potrzeby Programu Motywacyjnego do 125 000 akcji serii H o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, o łącznej wartości nominalnej 12 500 PLN. Rada Nadzorcza Spółki na wniosek Zarządu Spółki, niezwłocznie po odbyciu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki zatwierdzającego Sprawozdanie Finansowe Spółki za rok obrotowy 2025, podejmie uchwałę o przyznaniu Uczestnikom Programu Motywacyjnego warrantów subskrypcyjnych serii C w liczbie określonej we wniosku Zarządu.

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

Łączny przychód 11 bit studios S.A., 2021-2025	656 000 000
Łączny zysk brutto 11 bit studios S.A., 2021-2025	328 000 000

Jeśli cele finansowe nie zostaną w pełni zrealizowane, pula akcji oferowanych w ramach Programu Motywacyjnego zostanie zredukowana o 4 proc. za każde 1 proc. realizacji poniżej wyznaczonego celu. Jeśli cele finansowe zostaną przekroczone o każde kolejne 2 proc., cena emisyjna akcji serii H będzie zredukowana o 1 proc. przy czym kwota dyskonta nie może być wyższa niż 10 proc. ceny emisyjnej. Cena emisyjna akcji serii H w Programie Motywacyjnym na lata 2021-2025 została ustalona na kwotę 474,93 PLN.

3.25.2. Rozpoznanie Programu Motywacyjnego

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 odnoszona jest w rachunek zysków i strat proporcjonalnie przez cały okres rozliczenia pięcioletniego 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 rozpoczęcia Programu (service commencement date)	01.01.2021
Dzień przyznania (dzień zawarcia umów uczestnictwa)	10.03.2021
Dzień nabycia praw (vesting date)	31.12.2025
Kurs akcji 11 bit studios S.A. w dniu przyznania (w PLN)	517
Zmienność kursu akcji 11 bit studios S.A. w stosunku 6-miesięcznym (w %)	34,43%
Stopa wolna od ryzyka (w %)	0,86%
Liczba warrantów w Programie (w szt.)	125 000
Liczba warrantów w Programie przyznanych na dzień 30.06.2021 (w szt.)	97 300
Wycena warrantów (w PLN)	166,26
Łączny koszt programu na dzień 30 czerwca 2021 roku (PLN)	19 444 760
Łączny koszt programu na 31 grudnia 2025 roku pozostały do rozliczenia (PLN)	17 500 284
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników w 2021 r.	1 944 476

3.26. Transakcje z podmiotami powiązаныmi (PLN)

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

- Przemysław Marszał – Prezes Zarządu,
- Grzegorz Miechowski – Członek Zarządu,
- Michał Drozdowski – Członek Zarządu,
- Wojciech Ozimek – Przewodniczący Rady Nadzorczej (zrezygnował z zasiadania w Radzie Nadzorczej 15 kwietnia 2021 roku),
- Jacek Czykiel – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Radosław Marter – Członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Rady Nadzorczej (od 15 kwietnia 2021 roku),
- Marcin Kuciapski, Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Wierzbicki, Członek Rady Nadzorczej,
- Artur Konefał, Członek rady Nadzorczej (od 15 kwietnia 2021 roku).

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

- Paweł Miechowski – Marketing Manager, brat Grzegorza Miechowskiego, Członka Zarządu Spółki,
- Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszki Rabenda-Ozimek, Agnieszka Rabenda-Ozimek jest żoną Wojciecha Ozimka, Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki (do 15 kwietnia 2021 roku).

3.26.1. Transakcje handlowe

Poza usługami świadczonymi przez Członków Zarządu Spółki opisanymi w **Nocie 3.26.4**. Spółka zawarła następujące transakcje z pozostałymi podmiotami powiązаныmi w I półroczu 2021 roku i w I półroczu 2020 roku:

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Arkona - Paweł Miechowski	111 000	92 292
Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszka Rabenda-Ozimek	20 138	29 055
Razem	131 138	121 347

3.26.2. Pożyczki udzielone podmiotom powiązаныm

W okresie sprawozdawczym Spółka nie udzieliła żadnych pożyczek podmiotom powiązаныm. W dniu 15 czerwca 2020 roku Spółka zawarła, zgodnie z art. 245 § 1, 4 oraz 8 Kodeksu Spółek Handlowych oraz na podstawie uchwały nr 22/06/2020 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 9 czerwca 2020 roku, umowę pożyczki z Pawłem Miechowskim (podmiot powiązany) na kwotę 158 584 PLN z przeznaczeniem na bezpośrednie sfinansowanie objęcia akcji z Programu

Motywacyjnego na lata 2017-2019. Na koniec okresu sprawozdawczego wartość pożyczki pozostałej do spłaty (wraz z odsetkami) wynosiła 0 PLN.

3.26.3. Pożyczki od podmiotów powiązanych

Spółka nie otrzymała pożyczek od podmiotów powiązanych w I półroczu 2021 roku podobnie jak i w I półroczu 2020 roku.

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

Kluczowy personel kierowniczy Spółki stanowi jej Zarząd. Wynagrodzenia Członków Zarządu Spółki oraz Członków Rady Nadzorczej, jako organu nadzorującego w I półroczu 2021 roku i okresie porównawczym z tytułu pełnienia funkcji zarządzających i nadzorujących przedstawiały się następująco:

Świadczenia krótkoterminowe – Zarząd:

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Przemysław Marszał	343 070	613 676
Grzegorz Miechowski	343 548	614 120
Michał Drozdowski	338 439	609 637
Razem	1 025 057	1 837 433

Świadczenia krótkoterminowe – Rada Nadzorcza:

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Wojciech Ozimek (Przewodniczący RN do 15 kwietnia 2021 roku)	15 643	27 000
Radosław Marter (Przewodniczący RN od 15 kwietnia 2021 roku)	17 093	9 900
Jacek Czykiel (Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej)	18 000	18 000
Marcin Kuciapski (Członek RN od 23 maja 2019)	9 900	9 900
Piotr Wierzbicki (Członek RN od 23 maja roku)	9 900	9 900
Artur Konefał (Członek RN od 15 kwietnia 2021 roku)	4 164	0
Razem	74 700	74 700

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

Członkom Zarządu Spółki za okres I półrocza 2021 roku i I półrocza 2020 roku nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków lub wynagrodzenie w formie opcji na akcje. Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą natomiast w Programie Motywacyjnym na lata

2017-2019 oraz Programie Motywacyjnym na lata 2021-2025, który został szczegółowo opisany (wraz z wyceną) w **Nocie 3.31**. Raportu rocznego 11 bit studios S.A. za 2020 rok. Każdy z Członków Zarządu będzie miał prawo do objęcia po 6 500 warrantów subskrypcyjnych serii C wymiennych na akcje serii H po pod warunkiem realizacji przez Spółkę celów określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego.

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

Świadczenia krótkoterminowe – Zarząd:

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Grzegorz Miechowski	30 000	30 000
Michał Drozdowski	30 000	30 000
Przemysław Marszał	30 000	30 000
Razem	90 000	90 000

3.26.5. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi

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

3.27. Zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Spółka posiadała zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków na kwoty 2 751 000 EUR i 3 462 000 PLN. Wymienione zobowiązania wynikają z umów wydawniczych, które Spółka zawarła z zewnętrznymi studiami deweloperskimi.

3.28. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe

3.28.1. Zobowiązania warunkowe

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

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

Deklaracja wekslowa (weksel in blanco) na rzecz Narodowego Centrum Badań i Rozwoju stanowiąca zabezpieczenie należytego wykonania zobowiązań wynikających z umowy na dofinansowanie POIR.01.01.01-00-0231/20-00.

3.28.2. Aktywa warunkowe

Na dzień 30 czerwca 2021 roku oraz we wcześniejszym okresie porównywalnym Spółka nie posiadała aktywów warunkowych.

3.29. Objaśnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do działalności spółki

W okresie I półrocza 2021 roku obrotowego nie wystąpiły nietypowe wahania sezonowe ani cykliczne.

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

W okresie I półrocza 2021 roku nie wystąpiły czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, które miały wpływ na wyniki finansowe Spółki za ten okres.

3.31. Zdarzenia po dniu bilansowym

Do dnia zatwierdzenia w dniu 26 sierpnia 2021 roku przez Zarząd Spółki, nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe za I półrocze 2021 roku.

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

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

3.33. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe Spółki zostało zatwierdzone do udostępnienia przez Zarząd Spółki dnia 26 sierpnia 2021 roku.

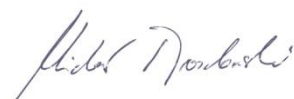
Podpisy,



Przemysław Marszał
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 26 sierpnia 2021 roku



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
SPÓŁKI ZA I PÓŁROCZE 2021 ROKU**

4. INFORMACJE OGÓLNE

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

4.1. Podstawowe informacje o Spółce

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

Czas trwania działalności Spółki jest nieograniczony.

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

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

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

4.2. Skład organów Spółki na dzień 30.06.2020 roku

Zarząd

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

Rada Nadzorcza

- Radosław Marter – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jacek Czykiel – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,

- Marcin Kuciapski – Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Wierzbicki – Członek Rady Nadzorczej,
- Artur Konefał – Członek Rady Nadzorczej.

W okresie sprawozdawczym miały miejsce zmiany w składzie Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. 15 kwietnia 2021 roku Wojciech Ozimek, Przewodniczący Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. zrezygnował z członkostwa w Radzie Nadzorczej, w tym z pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej ze skutkiem natychmiastowym. W związku z tym, Rada Nadzorcza na posiedzeniu 15 kwietnia 2021 roku powołała w drodze kooptacji Artura Konefała na Członka Rady Nadzorczej Spółki w ramach trwającej wspólnej kadencji, kończącej się w dniu 23 maja 2022 roku. Równocześnie Rada Nadzorcza wybrała Radosława Martera, dotychczasowego Członka Rady Nadzorczej na Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.

Wspólna kadencja Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku. Kadencja Członków Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. upływa z dniem 23 maja 2022 roku.

4.3. Kapitał zakładowy

Na dzień publikacji Raportu półrocznego kapitał zakładowy Spółki wynosił 236 542,10 PLN i dzielił się na 2 365 421 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda, w tym:

- 1 000 000 akcji serii A na okaziciela
- 494 200 akcji serii B na okaziciela
- 376 561 akcji serii C na okaziciela
- 40 938 akcji serii D na okaziciela
- 305 500 akcji serii E na okaziciela
- 70 000 akcji serii F na okaziciela
- 78 222 akcji serii G na okaziciela

4.4. Akcjonariat Spółki na dzień publikacji Raportu półrocznego

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski	177 413	7,50	177 413	7,50
Przemysław Marszał	106 500	4,50	106 500	4,50
Michał Drozdowski	84 630	3,58	84 630	3,58
Aviva Investors Poland TFI*	136 099	5,75	136 099	5,75
Pozostali Akcjonariusze	1 860 779	78,67	1 860 779	78,67
Razem	2 365 421	100,00	2 365 421	100,00

* - liczba akcji zarejestrowanych na NWZA, które odbyło się 20 lipca 2021 roku

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

4.5. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

	Funkcja	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)	Liczba akcji na dzień 30.06.2020 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2020 (w szt.)
Przemysław Marszał	Prezes Zarządu	106 500	106 500	106 500
Grzegorz Miechowski	Członek Zarządu	177 413	177 413	177 413
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	84 630	84 630	84 630
Marcin Kuciapski	Członek RN	1 050	1 050	550

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

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

4.6. Biegli rewidenci

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

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

4.7. Transakcje z podmiotami powiązаныmi

Do podmiotów powiązanych zaliczani są Członkowie Zarządu, Rady Nadzorczej i kluczowy personel Spółki (kluczowe kierownictwo). Transakcje z wyżej wymienionymi osobami zostały szczegółowo opisane w **Nocie 3.26**.

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 2020 roku będącego częścią Raportu rocznego 11 bit studios za 2020 rok.

4.9. Kluczowe osiągnięcia Spółki w I półroczu 2021 roku oraz do dnia publikacji sprawozdania

Głównymi czynnikami mającymi wpływ na przychody 11 bit studios S.A. w I półroczu 2021 roku (było to trzecie najlepsze I półrocze w historii Spółki) były dobra sprzedaż gier: „Frostpunk” oraz „Moonlighter” i „Children of Morta” (dwa ostatnie to tytuły z wydawnictwa) wspierana przez solidne przychody ze sprzedaży innych produkcji (tzw. „back catalogue”) na czele z „This War of Mine”.

„Frostpunk”, w wersji na komputery PC, trafił do sprzedaży 24 kwietnia 2018 roku. Gra, która opowiada o walce o przetrwanie społeczności w zamarzającym świecie, bardzo spodobała się fanom co skutkowało bardzo dobrą sprzedażą nie tylko w tzw. okresie okołopremierowym ale również w kolejnych kwartałach. 11 października 2019 roku najnowsza produkcja Spółki zadebiutowała również w wersji na konsole Xbox One i PS4. Do końca czerwca 2021 roku łączne przychody ze sprzedaży „Frostpunka” na wszystkich platformach i płatnych dodatków do tego tytułu wyniosły przeszło 140 mln PLN.

Gra „Moonlighter”, której deweloperem jest hiszpańskie studio Digital Sun, zadebiutowała na rynku 29 maja 2018 roku (w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox One i PS4). 11 bit studios S.A. było wydawcą gry. W IV kwartale 2018 roku hiszpański tytuł pojawił się też na konsoli Nintendo Switch. „Moonlighter”, podobnie jak „Frostpunk”, został bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek a duże zainteresowanie produkcją, podtrzymywane dzięki dodatkom (w tym płatnych) sprawiło, że sprzedaż gry od premiery zbliżyła się do 2 mln kopii. „Moonlighter” jest też od stycznia 2021 roku dostępny na urządzenia mobilne z systemem iOS.

Premiera gry „Children of Morta” której producentem jest amerykańskie studio Dead Mage, miała miejsce 3 września 2019 roku (wersji na komputery PC). 15 października 2019 roku do sprzedaży trafiła wersja gry na konsole Xbox One i PS4 a 20 listopada 2019 roku wersja na Nintendo Switch. Dead Mage pracuje nad dalszą rozbudową tytułu, w tym o tryb pozwalający na rozgrywkę wieloosobową (co-op).

Pozytywnie do wyników Spółki w I półroczu 2021 roku w dalszym ciągu kontrybuowała też gra „This War of Mine”, który to tytuł, w wersji na komputery PC zadebiutował 14 listopada 2014 roku.

11 bit studios S.A. i cały czas cieszy się dużym zainteresowaniem fanów dzięki czemu, łączne przychody ze sprzedaży gry (od premiery) zbliżyły się już do 120 mln PLN.

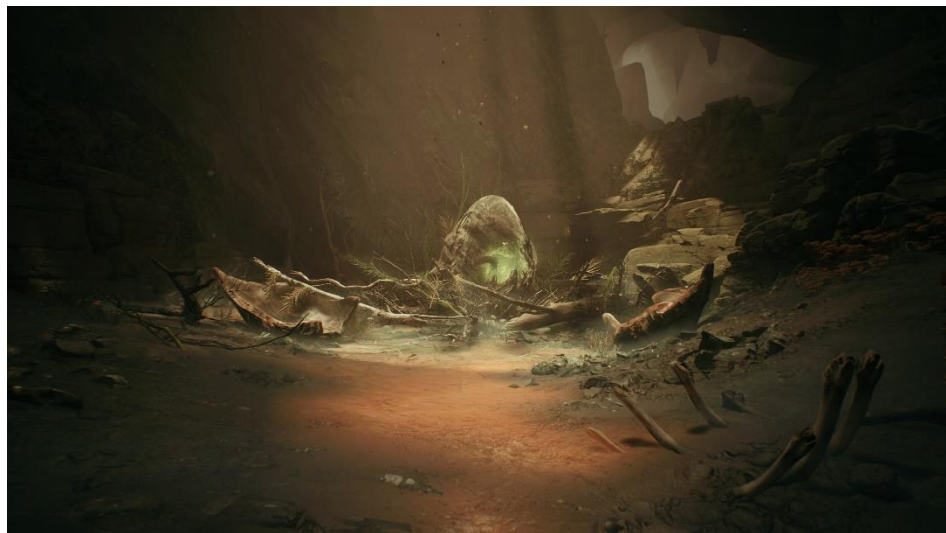
4.9.1. Produkcja gier

W I półroczu 2021 roku 11 bit studios S.A., w obszarze developmentu, kontynuowało, rozpoczęte kilka kwartałów wcześniej, prace nad produkcją gry o roboczej nazwie „Projekt 8”. Za stworzenie tytułu odpowiada, tworzony od podstaw, zespół deweloperski, który na dzień publikacji Sprawozdania, liczy ok. 50 osób. Zespół jest w trakcie intensywnej rozbudowy. Według obecnych założeń zespół odpowiedzialny za stworzenie „Projektu 8” docelowo powinien być nieco większy od zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” i liczyć ok. 70-80 osób. Budżet produkcyjny gry, szacowany wcześniej na ok. 20 mln PLN, będzie istotnie większy od tej kwoty. Spółka oczekuje, że „Projekt 8” zostanie wydany jednocześnie w wersji na komputery PC i konsole PlayStation i Sony co powinno, już w dniu premiery (jej data nie została jeszcze wyznaczona), znacząco zwiększyć jego potencjał komercyjny. W 2020 roku Spółka zdecydowała o zmianie silnika gry z autorskiego rozwiązania Liquid Engine, na bazie którego działały jej wcześniejsze produkcje, na silnik Unreal Engine. Decyzja miała związek z rozbudową „Projektu 8” co sprawiło, że Unreal Engine lepiej odpowiada potrzebom Spółki związanych z tym przedsięwzięciem.

Spółka nie prezentowała jeszcze żadnych materiałów marketingowych z „Projektu 8”. Na dorocznej Konferencji Inwestorskiej, która miała miejsce 10 czerwca 2021 pokazane zostały jednak trzy grafiki (screeny) z trzech gier własnych, nad którymi 11 bit studios S.A. aktualnie pracuje bez ujawniania tytułów gier. Są prezentowane w kolejnych akapitach.

Równoległe z produkcją „Projektu 8” Spółka prowadziła też w I półroczu 2021 roku prace nad projektem „Dolly” (nazwa kodowa), za którym stoi ok. 25-osobowy zespół, który do końca 2019 roku

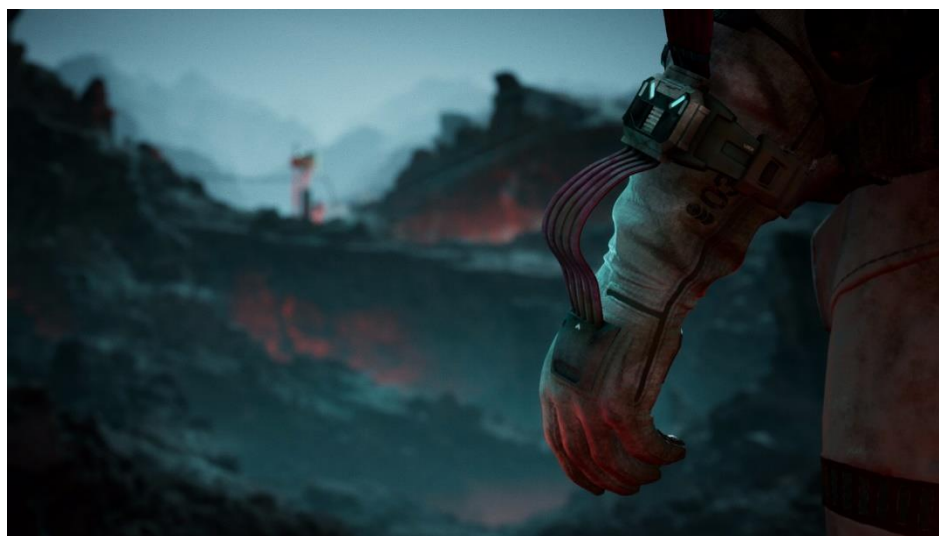
zajmował się rozwojem i wsparciem dla gry „This War of Mine”. Docelowo będzie liczył 60-70 osób. Spółka nie ujawnia na razie żadnych szczegółów tej produkcji poza tym, że jest ona oparta o zupełnie nowe IP a jego budżet będzie większy niż



„Frostpunka”. Gra, która jest w fazie produkcyjnej, podobnie jak „Projekt 8” powstaje na bazie silnika Unreal Engine.

Również na bazie Unreal Engine tworzona jest trzecia z gier własnych 11 bit studios S.A., czyli „Frostpunk 2”. Prace nad projektem przebiegają bardzo sprawnie, dlatego już po okresie

sprawozdawczym, 12 sierpnia 2021 roku, Spółka zdecydowała się wyemitować pierwszy trailer z „Frostpunka 2”, w którym ujawniona została m.in. oficjalna nazwa gry. Jej wcześniejsza nazwa



kodowa brzmiała „Projekt 10” (a następnie projekt „Eleanor”). W kontynuacji „Frostpunka” gracze ponownie wcielają się w przywódcę miasta, które do przetrwania i rozwoju potrzebuje zasobów i gdzie ekspansja oraz poszukiwanie

nowych źródeł energii są nieuniknione. Apokaliptyczny świat poszedł jednak do przodu. Po erze węgla nową nadzieją na przeżycie dla resztek ludzkości i podbój mroźnego Frostlandu, jest rozwój przemysłu naftowego. Zmiany jednak nie przychodzą łatwo. Nie każdy bowiem, w różnorodnym i rozwarstwionym społeczeństwie, zgodzi się na nowy kierunek rozwoju. Prezentacja traileru „Frostpunka 2” spotkała się bardzo pozytywnym odbiorem graczy na całym świecie. W ciągu kilku pierwszych dni liczba odsłon filmu w serwisie Youtube i na innych platformach

zbliżyła się do 2 mln a fani bardzo chętnie wpisywali się na tzw. wishlisty (listy życzeń) prowadzone przez



serwisy Steam, GOG i Epic Store, wyrażając tym samym chęć zakupu gry po jej premierze. 11 bit studios S.A., w kolejnych fazach kampanii marketingowo-promocyjnej będzie ujawniało dalsze informacje na temat „Frostpunka 2”, który będzie grą istotnie większą, zarówno jeśli chodzi o wielkość gry, jak i nakłady na jego stworzenie, niż pierwsza odsłona serii. W związku z tym docelowo zespół produkcyjny, którego trzon stanowią osoby odpowiedzialne za sukces „Frostpunka”, sięgnie minimum 80 osób. Obecnie jego liczebność to ok. 70 osób.

11 bit studios S.A. zamierza, oprócz prac nad „Frostpunkiem 2”, rozwijać uniwersum gry także na innych płaszczyznach. Od kilku miesięcy Glass Cannon Unplugged pracuje nad planszową wersją „Frostpunka”, która powinna trafić do sprzedaży w perspektywie kilku kwartałów. Podobnie trwają zaawansowane prace nad stworzeniem „Frostpunka” w wersji na urządzenia mobilne. Prowadzi je chiński NetEase, jeden z największych światowych koncernów gromych z bardzo mocną pozycją w sektorze gier mobilnych. „Frostpunk” w tej wersji będzie oferowany w modelu F2P (free-2-play) i zawierał będzie mikropłatności wzbogacające rozgrywkę. Na czerwcowej Konferencji Inwestorskiej Spółka zapowiedziała też serię książek, osadzonych w uniwersum „Frostpunka”, których autorami będą zewnętrzni autorzy. Opiekę artystyczną nad projektem sprawuje Jacek Dukaj, znany autor powieści S-F.

4.9.2. Pion wydawniczy

W I półroczu 2021 roku w obszarze wydawniczym działalność 11 bit studios S.A. skupiała się, oprócz monetyzacji tytułów, które miały premiery we wcześniejszych kwartałach, czyli „Moonlightera” i „Children of Morta”, na produkcji kolejnych gier tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie oraz pozyskiwaniu nowych tytułów do portfela wydawniczego.

Na dzień publikacji sprawozdania na portfel wydawniczy 11 bit studios S.A. składały się trzy projekty a łączna wartość zobowiązań inwestycyjnych Spółki z tego tytułu, wynosiła ok. 30 mln PLN (dla porównania, łączna inwestycja 11 bit studios S.A. w „Moonlightera” i „Children of Morta” wyniosła ok. 5 mln PLN). Pierwsza z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Vitriol”, której producentem jest studio Fool’s Theory z Bielska-Białej. Tytuł zaliczany będzie do gatunku RPG. Druga z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Botin”. Jej producentem jest hiszpańskie studio Digital Sun Games, które odpowiadało za produkcję gry „Moonlighter”. Deweloperem trzeciej z gier jest, również pochodzące z Hiszpanii, studio Chibig. Nosi roboczą nazwę „Ava”.

11 bit studios S.A. w I półroczu 2021 roku zdecydowało o przyspieszeniu rozwoju pionu wydawniczego i zwiększeniu budżetu na ten cel. Spółka jest gotowa w latach 2021-2023 zainwestować w tytuły zewnętrzne do 50 mln PLN i pozyskać w tym czasie do portfela wydawniczego co najmniej sześć nowych gier. Umożliwi to realizację średnioterminowego celu jakim jest premiera trzech gier zewnętrznych począwszy od 2023 roku.

4.9.3. Pozostałe wydarzenia

21 stycznia 2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki uchwaliło nowy Program Motywacyjny dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników. Czas trwania Programu Motywacyjnego obejmuje lata 2021-2025. Szczegóły Programu zostały opisane w **Nocie 3.25** niniejszego sprawozdania.

W pierwszych sześciu miesiącach 2021 roku Spółka trzykrotnie informowała o podwyższeniu kapitału zakładowego i emisji akcji serii G w związku z realizacją Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. W raporcie bieżącym nr 7/2021 z 12 lutego 2021 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało, że zgodnie z informacją otrzymaną z Domu Maklerskiego BOŚ S.A., w dniu 11 lutego 2021 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 900 akcji serii G 11 bit studios

S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 93 042 PLN. Jednocześnie Spółka podała, że od dnia 12 lutego 2021 roku jej kapitał zakładowy wynosił 236 144,5 PLN i dzielił się na 2 361 445 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda. Z kolei w raporcie bieżącym nr 11/2021 z 23 kwietnia 2021 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało, że zgodnie z informacją otrzymaną z Domu Maklerskiego BOŚ S.A., w dniu 23 kwietnia 2021 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 1 698 akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 175 539 PLN. Jednocześnie Spółka podała, że od dnia 23 kwietnia 2021 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 236 314,3 PLN i dzielił się na 2 363 143 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda. Trzecie podwyższenie kapitału w związku z realizacją Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 miało miejsce 14 czerwca 2021 roku (komunikat bieżący nr 21/2021) i dotyczyło 568 akcji serii G na łączną kwotę 58 719,84 PLN. W związku z tym, od 14 czerwca 2021 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 236 371,1 PLN i dzielił się na 2 363 711 akcji o wartości nominalnej 0,1 zł (10 groszy) każda.

Po okresie sprawozdawczym Spółka poinformowała o kolejnym zdarzeniu tego typu. W komunikacie bieżącym nr 25/2021 z dnia 11 sierpnia 2021 roku 11 bit studios S.A. podało, że tego dnia otrzymało informację z DM BOŚ, że w dniu 11 sierpnia 2021 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 1 710 akcji serii G na łączną kwotę 176 779,80 PLN co oznaczało równocześnie, że od dnia 11 sierpnia 2021 roku kapitał zakładowy Spółki wynosi 236 542,1 PLN i dzieli się na 2 365 421 akcje o wartości nominalnej 0,1 zł (10 groszy) każda.

W I półroczu 2021 roku 11 bit studios S.A. dwukrotnie informowało też o transakcjach zakupu akcji Spółki dokonywanych przez Marcina Kuciapskiego, Członka Rady Nadzorczej Spółki. W raporcie bieżącym nr 8/2021 z 4 marca 2021 roku 11 bit studios S.A. podało, że Marcin Kuciapski w dniu 4 marca 2021 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 150 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 519,87 PLN za sztukę. Z kolei w raporcie bieżącym nr 18/2021 z 10 czerwca 2021 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało, że Marcin Kuciapski 10 czerwca 2021 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 350 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 506,43 PLN za sztukę.

14 czerwca 2021 roku zwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki zdecydowało o przeznaczenia całości zysku netto wypracowanego przez Spółkę w 2020 roku w wysokości 37 363 131 PLN na kapitał zapasowy.

Po okresie sprawozdawczym, 20 lipca 2021 roku nadzwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki zdecydowało o zmianie w Statucie Spółki sprawiającą, że kompetencje dotyczące przejęć innych podmiotów zostały przeniesione z walnego zgromadzenia akcjonariuszy Spółki na Radę Nadzorczą Spółki.

4.10. Zdarzenia po dniu bilansowym

Do dnia zatwierdzenia przez Zarząd Spółki Raportu półrocznego za I półrocze 2021 roku, czyli do 26 sierpnia 2021 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.

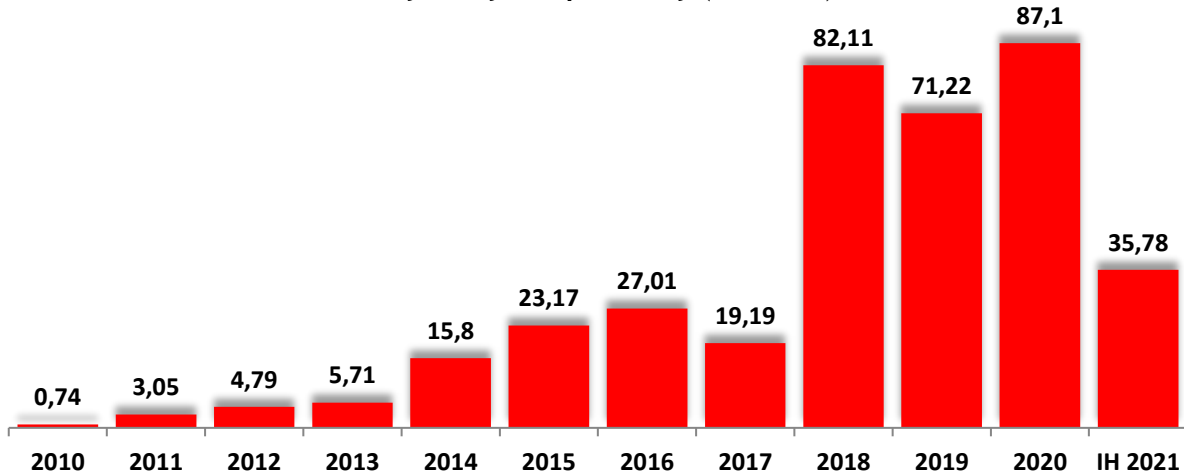
5.1. Rachunek zysków i strat (PLN)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2021	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2020	Zmiana r/r (w proc.)
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	35 778 291	50 168 756	-28,68
Pozostałe przychody operacyjne	63 804	150 938	-57,73
Razem przychody z działalności operacyjnej	35 842 095	50 319 694	-27,53
Amortyzacja	(5 264 855)	(4 844 854)	8,67
Zużycie surowców i materiałów	(245 451)	(178 369)	37,61
Usługi obce	(8 965 013)	(13 638 340)	-34,27
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(5 826 415)	(3 784 196)	53,97
Podatki i opłaty	(138 075)	(156 763)	-11,92
Pozostałe koszty operacyjne	(906 527)	(1 341 126)	-32,41
Razem koszty działalności operacyjnej	(21 346 336)	(23 943 648)	-10,85
Zysk na działalności operacyjnej	14 495 759	26 376 046	-45,04
Przychody odsetkowe	4 232	456 901	-99,07
Pozostałe przychody finansowe	678 125	455 358	48,92
Koszty finansowe	(181 784)	(606 346)	-70,02
Zysk przed opodatkowaniem	14 996 332	26 681 959	-43,80
Podatek dochodowy	(1 688 236)	(1 671 669)	0,99
ZYSK NETTO	13 308 096	25 010 290	-46,79
Zysk netto na akcję (w PLN):			
Zwykły	5,63	10,93	-48,49
Rozwodniony	5,53	10,35	-46,57
ZYSK NETTO	13 308 096	25 010 290	-46,79
Pozostałe całkowite dochody	0	0	
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	13 308 096	25 010 290	-46,79

W I półroczu 2020 roku 11 bit studios S.A. miało 35 778 291 PLN przychodów ze sprzedaży czyli 28,68 proc. mniej niż w analogicznym okresie 2020 roku gdy wyniosły 50 168 756 PLN. Spadek przychodów to przede wszystkim pochodna bardzo wysokiej bazy porównawczej z I półrocza 2020 roku. W tym czasie swoją premierę miał drugi z trzech płatnych dodatków do „Frostpunka” - „Frostpunk: The Last Autumn” wydanych w ramach tzw. Season Pass. Premiera wspomnianego

DLC była olbrzymim sukcesem komercyjnym, co znakomicie podbiło też sprzedaż podstawowej wersji „Frostpunka” oraz innych tytułów własnych i z wydawnictwa 11 bit studios S.A.

Przychody ze sprzedaży (mln PLN)



W I półroczu 2021 roku głównym źródłem przychodów 11 bit studios S.A. była monetyzacja „Frostpunka” i płatnych dodatków do gry, która wspierana była okresowymi akcjami promocyjno-wyprzedazowymi na głównych platformach sprzedażowych. Na szczególne w tym obszarze wyróżnienie zasługuje kwietniowe Bundle Madness na Steam. Pozytywny wpływ na sprzedaż „Frostpunka” miała też lutowa premiera tytułu na komputery Mac. Zauważalne znaczenie dla przychodów Spółki w pierwszych sześciu miesiącach tego roku miała też sprzedaż „This War of Mine” oraz umowy z Microsoftem (przedłużenie dostępności „Frostpunka” i „Children of Morta” w Xbox Pass) oraz z Epic Games (dotyczyła udostępnienia „Frostpunka” w Epic Store).

Znaczący wpływ na wielkość przychodów 11 bit studios S.A. w I półroczu 2021 roku miała też sprzedaż gier „Moonlighter” i „Children of Morta”, czyli tytułów stworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, dla których 11 bit studios S.A. świadczy usługi wydawnicze. Pierwsza z pozycji, za którą stoi hiszpańskie studio Digital Sun, jest na rynku już od maja 2018 roku. Druga z produkcji, stworzona przez amerykańskie studio Dead Mage, jest obecna na rynku od jesieni 2019 roku. W I półroczu 2020 roku przychody ze sprzedaży gier z wydawnictwa stanowiły 27 proc. przychodów 11 bit studios S.A. ogółem. Rok wcześniej wskaźnik wynosił 30 proc. a w całym 2020 roku było to 29 proc.

Spółka w I półroczu 2021 roku konsekwentnie kładła duży nacisk na ścisłą kontrolę kosztów operacyjnych. W skali całego półrocza wyniosły 21 346 336 PLN, czyli były o 10,85 proc. mniejsze niż rok wcześniej (23 943 648 PLN). Warto podkreślić, że koszty operacyjne za I półrocze 2021 roku uwzględniały niegotówkowe rezerwy związane z Programem Motywacyjnym na lata 2021-2025. Wyniosły 1 944 476 PLN (972 238 PLN kwartalnie). Rok wcześniej tego typu koszty nie występowały. Główną pozycją kosztów operacyjnych w I półroczu 2021 roku były usługi obce, która to pozycja zawiera prowizje dla zewnętrznych deweloperów gier, dla których 11 bit studios S.A. świadczy usługi wydawnicze. Wyniosły 8 965 013 PLN i były o 34,27 proc. mniejsze niż rok wcześniej. Znacząco, bo aż o 53,97 proc., do 5 826 415 PLN (w I półroczu 2021 roku) wzrosły za to wydatki na

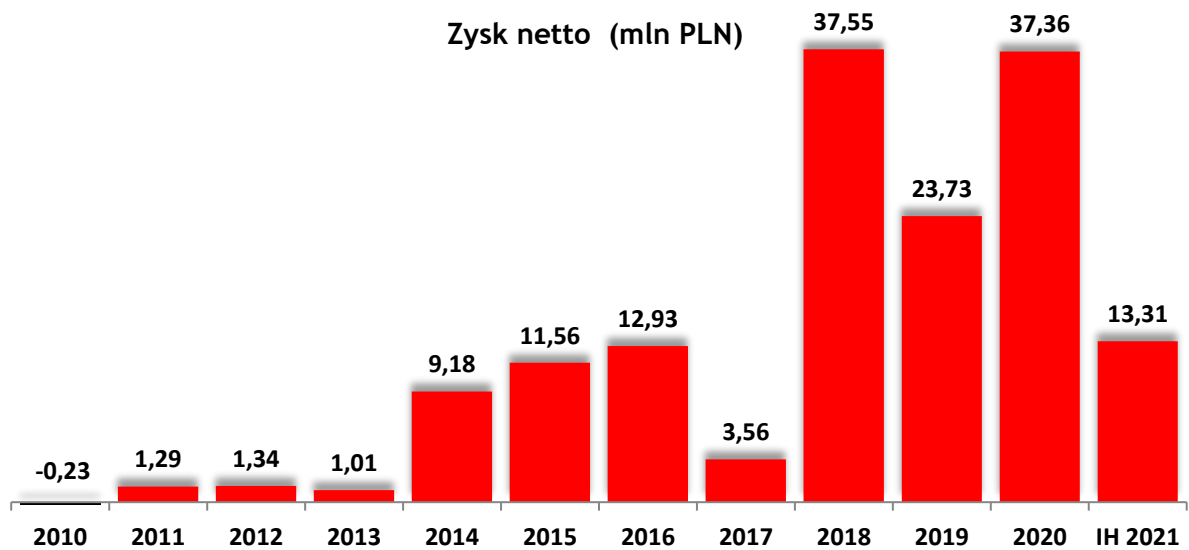
wynagrodzenia. Była to pochodna rosnącej liczby pracowników i współpracowników a także wzrostu średniej pensji. Pozycja uwzględniała też część kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 przypisanych pracownikom zatrudnionym na umowę o pracę (pozostałe koszty Programu Motywacyjnego, przypisane do współpracowników zatrudnionych w formule B2B obciążają pozycję usługi obce).

Spadek przychodów 11 bit studios S.A. w pierwszych sześciu miesiącach 2021 roku, w porównaniu z sytuacją sprzed roku, przy wolniejszym kurczeniu się kosztów operacyjnych, przełożył się na zmniejszenie zysku operacyjnego Spółki w tym okresie. Na tym poziomie 11 bit studios S.A. zarobiło 14 495 759 PLN, czyli 45,04 proc. mniej niż w analogicznym okresie 2020 roku (23 943 648 PLN). Rentowność operacyjna 11 bit studios S.A. w I półroczu 2021 roku spadła zatem do 40,51 proc. z 52,57 proc. rok wcześniej. Wynik EBITDA Spółki po pierwszych sześciu miesiącach 2021 roku sięgnął 19 760 614 PLN wobec 31 220 900 PLN w okresie porównawczym. Rentowność na tym poziomie zmniejszyła się zatem do 55,23 proc. z 62,23 proc. rok wcześniej.

Niskie stopy procentowe sprawiły, że mimo rosnących z roku na rok zasobów gotówkowych 11 bit studios S.A., w I półroczu 2021 roku wykazało tylko 4 232 PLN przychodów odsetkowych wobec 456 901 PLN rok wcześniej. Nieco lepiej prezentowały się za to pozostałe przychody finansowe (wyniosły 678 125 PLN wobec 455 358 PLN rok temu), na którą to pozycję w okresie sprawozdawczym składały się głównie wpłaty od pracowników, z tytułu obejmowania akcji serii G z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 a także zyski z tytułu aktualizacji wyceny aktywów finansowych, czyli posiadanych przez Spółkę jednostek TFI i obligacji PKO Leasing i PKO Bank Hipoteczny. Rok wcześniej głównym źródłem pozostałych przychodów finansowych były różnice kursowe. Koszty finansowe 11 bit studios S.A. w I półroczu 2021 roku zmalały do 181 784 PLN z 606 346 PLN rok wcześniej, czyli o 70,02 proc. Na tę pozycję, oprócz kosztów odsetek od kredytu inwestycyjnego (12 600 000 PLN), który Spółka zaciągnęła pod koniec 2018 roku w PKO BP S.A., składały się przede wszystkim koszty (niegotówkowe) aktualizacji wyceny instrumentu IRS (Interest Rate Swap), który zabezpiecza Spółkę przed ryzykiem zmiany stóp procentowych przy wspomnianym wcześniej kredycie w PKO BP S.A. Łączne saldo operacji finansowych 11 bit studios S.A. w I półroczu 2021 roku wyniosło 500 575 PLN i było sporo wyższe (305 913 PLN) do salda z analogicznego okresu 2020 roku.

Pozytywny wpływ operacji finansowych sprawił, że w pierwszych sześciu miesiącach 2021 roku zysk brutto 11 bit studios S.A. wyniósł 14 996 332 PLN wobec 26 681 959 PLN przed rokiem. Spadek w tej pozycji sięgnął zatem 43,80 proc. Podatek naliczony od zysku brutto za I półrocze 2021 roku wyniósł 1 688 236 PLN, czyli był o 0,99 proc. wyższy niż rok wcześniej. Uwzględnił m.in. potwierdzone przez partnerów handlowych deklaracje zapłaconego podatku u źródła od sprzedaży a także darowizny przekazane przez Spółkę w 2020 roku związane z pandemią COVID-19.

W konsekwencji na poziomie netto 11 bit studios S.A. zarobiło w okresie sprawozdawczym 13 308 096 PLN w porównaniu z 25 010 290 PLN z I półroczem 2020 roku co oznaczało spadek o 46,79 proc. Rentowność netto Spółki zmalała zatem do 37,19 proc. z 49,85 proc. rok wcześniej



5.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)

Suma bilansowa Spółki na 31 czerwca 2021 roku wynosiła 201 217 756 PLN czyli była o 7,98 proc. większa niż pół roku wcześniej gdy miała wartość 186 339 222 PLN.

AKTYWA

	Stan na 30.06.2021	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2020	Udział (w proc.)
AKTYWA TRWAŁE				
Rzeczowe aktywa trwałe	26 178 487	13,01	26 889 502	14,43
Prawo do użytkowania aktywa	4 309 502	2,14	4 003 398	2,15
Aktywa niematerialne	46 028 336	22,88	37 859 517	20,32
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	1 297 062	0,64	1 517 590	0,81
Pozostałe aktywa	91 646	0,05	127 590	0,07
AKTYWA TRWAŁE RAZEM	77 905 033	38,72	70 397 597	37,78
AKTYWA OBROTOWE				
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	10 890 434	5,41	11 601 506	6,23
Należności z tyt. podatku dochodowego	8 122 419	4,04	7 623 047	4,09
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	593 311	0,29	583 598	0,31
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	28 200 855	14,02	24 134 648	12,95
Aktywa finansowe krótkoterminowe	75 472 380	37,51	71 998 826	38,64
AKTYWA OBROTOWE RAZEM	123 279 399	61,28	115 941 625	62,22
AKTYWA RAZEM	201 184 432	100	186 339 222	100

PASYWA

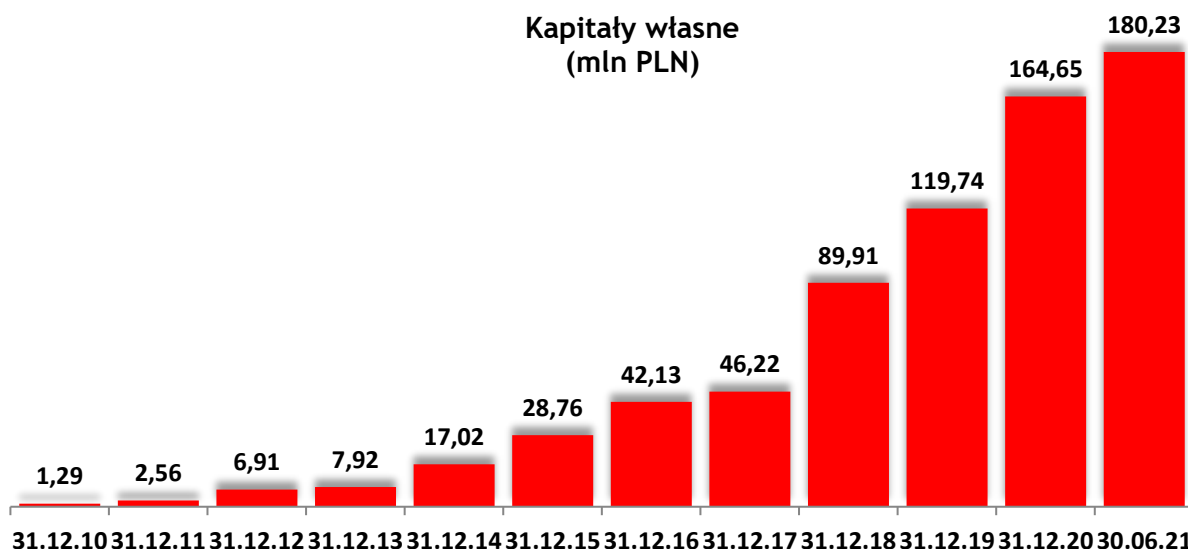
	Stan na 30.06.2021	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2020	Udział (w proc.)
KAPITAŁ WŁASNY				
Kapitał podstawowy	236 371	0,12	236 055	0,13
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	12 733 156	6,33	12 407 633	6,66
Kapitał zapasowy	120 467 692	59,88	87 152 664	46,77
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	33 689 305	16,75	31 744 829	17,04
Zyski zatrzymane	13 100 011	6,51	33 106 943	17,77
KAPITAŁ WŁASNY RAZEM	180 226 535	89,58	164 648 124	88,36
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE				
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne długoterminowe	8 190 000	4,07	8 820 000	4,73
Instrumenty finansowe (IRS) – część długoterminowa	373 402	0,19	679 650	0,36
Zobowiązania z tytułu leasingu	757 615	0,38	334 041	0,18
Przychody przyszłych okresów	635 711	0,32	635 711	0,34
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE RAZEM	9 956 728	4,95	10 469 402	5,62
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	9 670 548	4,81	9 791 953	5,25
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne krótkoterminowe	1 260 000	0,63	1 260 000	0,68
Instrumenty finansowe (IRS) – część krótkoterminowa	57 446	0,03	97 093	0,05
Zobowiązania z tytułu leasingu	13 175	0,01	12 651	0,01
Przychody przyszłych okresów	0	0,00	59 997	0,03
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE RAZEM	11 001 169	5,47	11 221 696	6,02
ZOBOWIĄZANIA RAZEM	20 957 897	10,42	21 691 098	11,64
PASYWA RAZEM	201 184 432	100,00	186 339 222	100,00

W aktywach Spółki na koniec czerwca 2021 roku dominującą część (61,28 proc.) stanowiły aktywa obrotowe. Miały wartość 123 279 399 PLN wobec 115 941 625 PLN na koniec grudnia 2020 roku co oznacza wzrost o 6,33 proc. Wiodącą pozycją aktywów obrotowych Spółki, podobnie zresztą jak i we wcześniejszych okresach, były aktywa finansowe krótkoterminowe, czyli w okresie sprawozdawczym – jednostki TFI o bezpiecznym profilu oraz obligacje PKO Leasing i PKO Banku Hipotecznego. We wcześniejszych okresach były to przede wszystkim lokaty bankowe z terminem

zapadalności powyżej 3 miesięcy. Na koniec czerwca 2021 roku aktywa finansowe krótkoterminowe miały wartość 75 472 380 PLN wobec 71 998 826 PLN na koniec 2020 rok. Stanowiły 37,51 proc. sumy bilansowej. Do tej kwoty można doliczyć środki pieniężne i ich ekwiwalenty, których wartość na koniec I półrocza 2021 roku sięgała 28 200 855 PLN co stanowiło 14,02 proc. sumy bilansowej. Pół roku wcześniej było to 24 134 648 PLN (12,95 proc.). Istotną pozycję aktywów obrotowych Spółki stanowiły też należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności, które miały wartość 10 890 434 PLN. Sześć miesięcy wcześniej ich stan był nieco wyższy i wynosił 11 601 506 PLN.

Aktywa trwałe 11 bit studios S.A. na koniec czerwca 2021 roku miały wartość 77 905 033 PLN wobec 70 397 597 PLN na koniec grudnia 2020 roku. Powiększyły się zatem o 10,66 proc. i stanowiły 38,72 proc. aktywów ogółem. Na koniec 2020 roku wskaźnik wynosił 37,78 proc. Główną pozycję aktywów trwałych stanowiły aktywa niematerialne. Miały wartość 46 028 336 PLN wobec 37 859 517 PLN na dzień 31 grudnia 2020 roku. Wzrost w tej pozycji wyniósł zatem 21,58 proc. a ich udział w sumie bilansowej Spółki wzrósł do 22,88 proc. wobec 20,32 proc. na koniec 2020 roku. Na pozycję aktywa niematerialne składały się głównie nakłady na niezakończone prace rozwojowe, czyli wydatki na gry: „Projekt 8”, „Dolly” i Frostpunk 2” oraz nowe gry z wydawnictwa 11 bit publishing. Pozycja uwzględniała też zamortyzowane częściowo nakłady na produkty, które trafiły do sprzedaży we wcześniejszych okresach, w tym m.in. płatne dodatki do „Frostpunka” wydane w ramach Season Pass, „Frostpunk” w wersji na komputery Mac czy też „Moonlighter” w wersji na urządzenia mobilne. Zauważalnie mniejszą od aktywów niematerialnych pozycją aktywów trwałych 11 bit studios S.A. na koniec czerwca 2021 roku były rzeczowe aktywa trwałe, które miały wartość 26 178 487 PLN. Pół roku wcześniej było to 26 889 502 PLN. Największą pozycją aktywów trwałych Spółki była nieruchomość przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, którą Spółka nabyła pod koniec 2018 roku z przeznaczeniem na nowe biuro. Wartość nieruchomości w bilansie Spółki na koniec czerwca 2021 roku wynosiła 23 345 218 PLN w porównaniu z 23 645 432 PLN na koniec grudnia 2020 roku.

Po stronie pasywów Spółki najważniejszą pozycją bilansu był kapitał zapasowy, który na koniec czerwca 2021 roku miał już wartość 120 467 692 PLN co stanowiło 59,88 proc. sumy bilansowej. Pół roku wcześniej było to odpowiednio: 87 152 664 PLN i 46,77 proc. sumy bilansowej. Wzrost w tej pozycji wynikał z zasilenia kapitału zapasowego zyskiem netto wypracowanym przez Spółkę w 2020 roku. Decyzja o przeznaczeniu całego zysku za 2019 rok (wyniósł 37 363 131 PLN), na kapitał zapasowy zapadła na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy, które odbyło się 10 czerwca 2021 roku. Znaczącą pozycją pasywów Spółki były też, na koniec czerwca 2021 roku, zyski zatrzymane. Wynosiły 13 100 011 PLN co stanowiło 6,51 proc. pasywów. Na koniec 2020 roku zyski zatrzymane miały wartość 33 106 943 943 PLN (17,77 proc. pasywów ogółem). Liczącą się, podobnie zresztą jak i na koniec 2020 roku, pozycją w pasywach 11 bit studios S.A. na 30 czerwca 2021 roku był kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach tworzony w związku z działającym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. Miał wartość 33 689 305 PLN co stanowiło 16,75 proc. sumy bilansowej. Pół roku wcześniej pozycja miała wartość 31 744 829 PLN (17,04 proc. sumy bilansowej).



Łączne zobowiązania Spółki na 30 czerwca 2021 roku wynosiły 20 957 897 PLN w stosunku do 21 691 099 na koniec grudnia 2020 roku. Zmniejszyły się zatem o 3,38 proc. w porównaniu z końcem 2020 roku i stanowiły ledwie 10,42 proc. sumy bilansowej (11,64 proc. pół roku wcześniej).

Zobowiązania długoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec czerwca 2021 roku miały wartość 9 956 728 PLN wobec 10 469 401 PLN na dzień 31 grudnia 2020 roku. Główną pozycją zobowiązań długoterminowych był systematycznie spłacany kredyt inwestycyjny zaciągnięty przez Spółkę pod koniec 2018 roku w PKO BP na kwotę 12 600 000 PLN z przeznaczeniem na zakup nieruchomości (nowego biura) przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie.

Zobowiązania krótkoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec czerwca 2021 roku miały wartość 11 001 168 PLN wobec 11 221 698 PLN na koniec 2020 roku. Zmalały zatem o prawie 2 proc. i stanowiły 5,47 proc. sumy bilansowej (6,02 proc. na koniec 2020 roku). Spadek zobowiązań krótkoterminowych to głównie konsekwencja niższych zobowiązań z tytułu dostaw i usług. Miały wartość 9 670 548 PLN (4,81 proc. sumy bilansowej) na koniec okresu sprawozdawczego wobec 9 791 955 PLN (5,25 proc.) na koniec grudnia poprzedniego roku. Spadek wyniósł zatem 1,24 proc. Na tę kwotę składały się m.in. tantiemy należne zewnętrznym deweloperom z tytułu sprzedaży ich gier w ramach usług wydawniczych świadczonych przez Spółkę (11 bit publishing).

5.3. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2021	Okres zakończony 30.06.2020
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk za rok obrotowy	13 308 096	25 010 290
Korekty:		
Amortyzacja	5 264 855	4 844 854
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	1 688 236	1 671 669
Aktualizacja wartości aktywów niematerialnych	(35 945)	(17 450)
Koszt Programu Motywacyjnego	1 944 476	0
Inne korekty	(234 951)	611 661
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	711 072	2 841 258
Zwiększenie / (zmniejszenie) pozostałych aktywów	26 229	14 410
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	(121 407)	3 169 146
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda z tytułu umów z klientami	0	(7 242 184)
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów	(59 997)	(99 117)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	22 490 664	30 775 715
Zapłacony podatek dochodowy	(1 967 081)	(1 857 464)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	20 523 583	28 918 250
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Pożyczki dla pracowników	1 647 604	(4 108 945)
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	0	94 000 000
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	0	(89 000 000)
Wpływy z tytułu odsetek od aktywów finansowych	0	126 710
Wpływy z tytułu wykupu obligacji	40 000 000	0
Nabycie aktywów finansowych	(44 947 998)	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNIPI	(12 686 711)	(15 044 965)
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(15 987 105)	(14 027 199)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej		
Wpływy z tytułu emisji akcji własnych	325 840	0
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu	(630 000)	(630 000)
Spłata odsetek od kredytu	(166 111)	(92 866)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej	(470 271)	(722 866)
Zwiększenie / (zmniejszenie) netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	4 066 206	14 168 186
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	24 134 649	14 882 519
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO	28 200 855	29 050 705

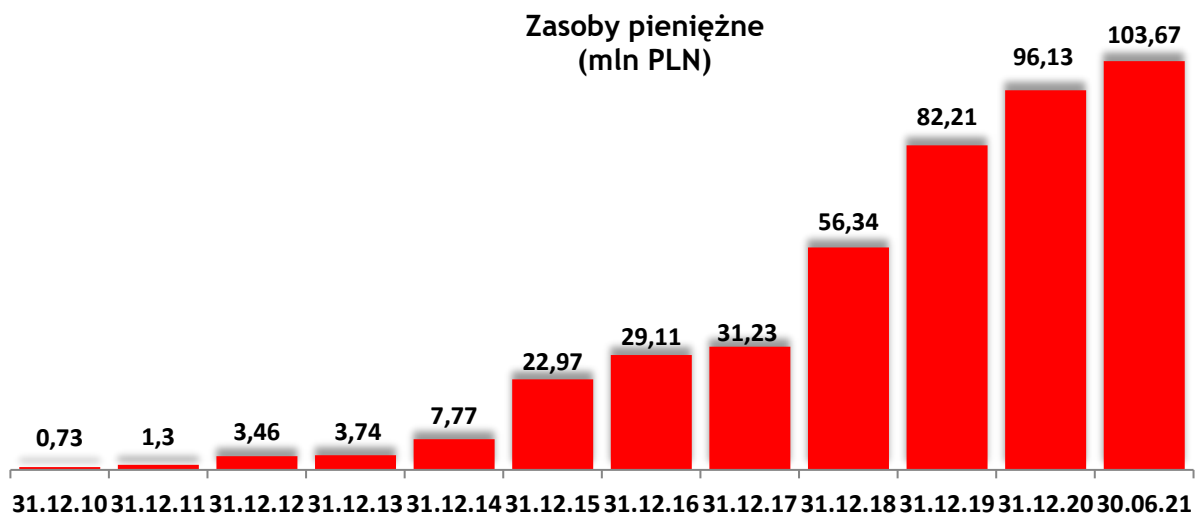
W całym I półroczu 2021 roku Spółka wygenerowała 22 490 664 PLN środków pieniężnych z działalności operacyjnej, czyli 26,92 proc. mniej niż w analogicznym okresie 2020 roku gdy kwota wynosiła 30 775 715 PLN. Wynik, mimo że słabszy niż rok wcześniej zasługuje jednak na uznanie bo został osiągnięty mimo braku istotnych dla wyników finansowych premier nowych produktów. W okresie porównawczym na rynek trafił, bardzo pozytywnie przyjęty przez graczy, płatny dodatek do „Frostpunka” - Frostpunk: The Last Autumn”, który znakomicie napędził też sprzedaż podstawowej wersji „Frostpunka” w tym okresie. Wysoki poziom generowanej z działalności operacyjnej gotówki to również zasługa bardzo dobrej sprzedaży innych tytułów, w tym z wydawnictwa, które 11 bit studios S.A. wprowadziło na rynek we wcześniejszych okresach, czyli przede wszystkim „Moonlightera” (produkcje zadebiutowały w II kwartale 2018 roku) oraz „Children of Morta” (pojawiło się na rynku jesienią 2019 roku) . Istotną częścią przychodów gotówkowych była też sprzedaż gry „This War of Mine”, które utrzymują się na wysokim poziomie, mimo naturalnego starzenia się tego produktu, który zadebiutował w listopadzie 2014 roku. W I półroczu 2021 roku 11 bit studios S.A. zapłaciło 1 967 081 PLN podatku dochodowego, czyli 5,90 proc. więcej niż rok wcześniej. W konsekwencji środki pieniężne netto z działalności operacyjnej Spółki w pierwszych sześciu miesiącach 2021 roku sięgnęły 20 523 583 PLN w porównaniu do 28 918 250 PLN wypracowanych w analogicznym okresie poprzedniego roku. Oznaczało to zmniejszenie o 29,03 proc.

Równocześnie, w I półroczu 2021 roku, Spółka wydała na inwestycje 15 987 105 PLN wobec 14 027 199 PLN w I półroczu 2020 roku. Dominującą część inwestycji stanowiły inwestycje finansowe (nabywanie jednostek TFI oraz obligacji PKO Leasing i PKO Banku Hipotecznego), za pomocą których 11 bit studios S.A. zarządzało posiadanymi środkami pieniężnymi. Ważnym wydatkami (12 686 711 PLN) były też płatności za rzeczowe aktywa trwałe oraz wartości niematerialne (przede wszystkim na produkcję gier). W I półroczu 2020 roku wspomniana pozycja była o 11,38 proc. większa i wynosiła 15 044 965 PLN. Uwzględniała jednak spore wydatki związane z wyposażeniem nowego biura przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie (siedziby Spółki od marca 2020 roku). W pierwszych sześciu miesiącach 2021 roku istotnym źródłem (1 647 604 PLN) gotówki były też spłaty pożyczek, które Spółka udzieliła pracownikom w 2020 roku na wykup akcji z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019.

W przepływach pieniężnych z działalności finansowej w I półroczu 2021 roku główną pozycją, podobnie jak i rok wcześniej, były płatności z tytułu obsługi 10-letniego kredytu inwestycyjnego zaciągniętego przez Spółkę pod koniec 2018 roku w PKO BP na zakup wspomnianej już nieruchomości na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie. W I półroczu 2021 roku, podobnie jak w okresie porównawczym, 11 bit studios S.A. wydało 630 000 PLN na spłatę kredytu. Kolejne 166 111 PLN pochłonęły odsetki od kredytu (92 866 PLN rok wcześniej). Pozytywny efekt (325 840 PLN) na saldo przepływów pieniężnych z działalności finansowej miały wpływy z tytułu emisji akcji własnych, czyli akcji serii G emitowanych na potrzeby obsługi Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. W konsekwencji środki pieniężne netto z działalności finansowej wyniosły minus 470 271 PLN. W I półroczu 2020 roku pozycja miała wartość minus 722 866 PLN.

Na dzień 30 czerwca 2021 roku Spółka posiadała na kontach 28 200 855 PLN środków pieniężnych i ich ekwiwalentów wobec 24 134 648 PLN na koniec 2020 roku. To oznacza, że ich stan

zwiększył się o 16,85 proc. w porównaniu z 31 grudnia 2020 roku. Warto też przypomnieć, że na koniec okresu sprawozdawczego Spółka posiadała ulokowane 75 472 380 PLN w jednostkach TFI oraz obligacjach komercyjnych. Na koniec 2020 roku wartość tego typu lokat wynosiła 69 932 222 PLN. To oznacza, że łączne zasoby pieniężne 11 bit studios S.A. na 30 czerwca 2021 roku sięgały aż 103 673 235 PLN, czyli były o 10,21 proc. większe niż na początku bieżącego roku gdy miały wartość 94 066 870 PLN. Dodając to tej kwoty należności z tytułu dostaw i usług w kwocie 10 890 434 PLN (11 601 506 PLN na koniec grudnia 2020 roku) oznacza to, że łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na koniec okresu sprawozdawczego sięgała już 114 563 669 PLN wobec 105 668 376 PLN pół roku wcześniej i była rekordowa w historii Spółki.



5.4. Pozostałe informacje

5.4.1. Informacja o kredytach i pożyczkach w I półroczu 2021 roku

W I półroczu 2021 roku Spółka nie zaciągnęła żadnych nowych kredytów i pożyczek. Jedynym zobowiązaniem tego typu posiadany przez Spółkę jest kredyt inwestycyjny w PKO BP S.A. (umowa została podpisana w grudniu 2018 roku), który szczegółowo opisany został w **Nocie 3.20**. Na dzień 30 czerwca 2021 roku część długoterminowa kredytu, razem z instrumentem IRS, miała wartość 8 563 402 PLN (9 499 650 PLN na koniec 2020 roku) a krótkoterminowa, która również uwzględniła wycenę instrumentu IRS 1 317 446 PLN. Pół roku wcześniej było to 1 357 093 PLN.

5.4.2. Informacja o pożyczkach udzielonych w I półroczu 2021 roku

W I półroczu 2021 roku Spółki zawarła, zgodnie z art. 245 § 1, 4 oraz 8 Kodeksu Spółek Handlowych oraz na podstawie uchwały nr 22/06/2020 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 9 czerwca 2020 roku, dwie umowy pożyczki z pracownikami z przeznaczeniem na bezpośrednie sfinansowanie objęcia akcji z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Ich łączna kwota wynosiła 100 028 PLN. Na koniec okresu sprawozdawczego wartość pożyczek (łącznie z pożyczkami udzielonymi we wcześniejszych okresach) pozostała do spłaty (wraz z odsetkami) wynosiła 419 000 PLN.

5.4.3. Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w I półroczu 2021 roku oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W I półroczu 2021 roku Spółka nie udzielała żadnych poręczeń i gwarancji. Nie posiadała też żadnych istotnych pozycji pozabilansowych poza wymienionymi w **Nocie 3.27**.

5.4.4. Informacja na temat oddziałów i zakładów

Spółka na dzień 30 czerwca 2021 roku, podobnie jak i na koniec czerwca 2020 roku, nie posiadała podmiotów zależnych, stowarzyszonych, udziałów we wspólnych przedsięwzięciach a także oddziałów i zakładów.

5.4.5. 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.

5.4.6. Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności grupy w I półroczu 2021 roku.

W I półroczu 2021 roku nie miały miejsce żadne wydarzenia nietypowe, które miałyby wpływ na wyniki z działalności Spółki.

5.4.7. Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie za I półrocze 2021 roku a wcześniej publikowanymi prognozami za dany okres

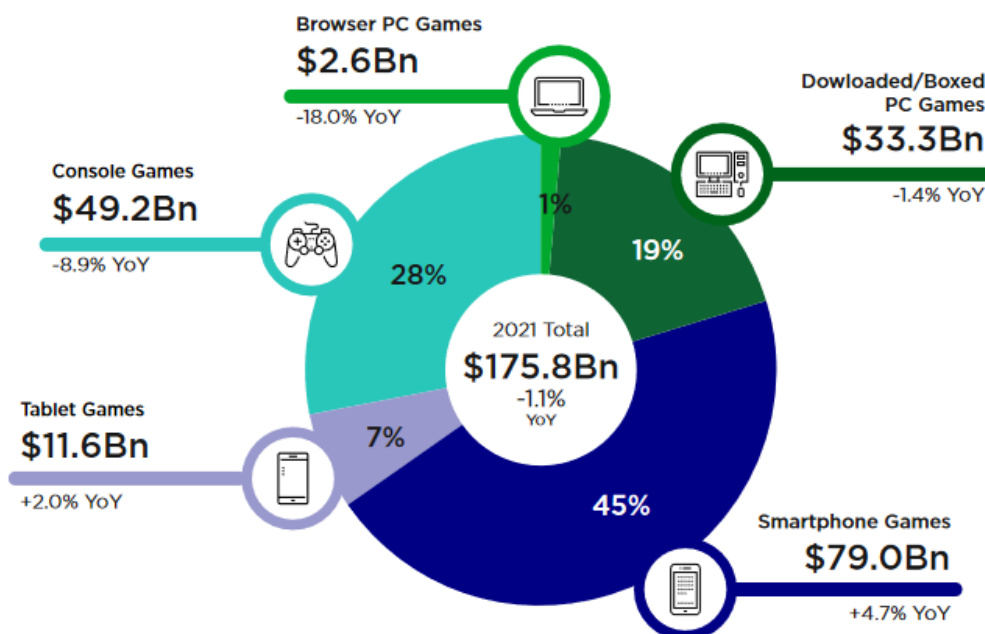
Spółka nie publikowała prognoz finansowych na I półrocze 2021 roku.

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

6.1. Opis rynku, na którym działa Spółka

11 bit studios S.A. jest częścią globalnego rynku gier wideo. Gry wideo są, od szeregu już lat, najszybciej rosnącą gałęzią rozrywki, a wartość rynku gromego przekracza wartość rynku filmowego i muzycznego. W 2020 roku wartość światowego rynku gier komputerowych, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, sięgnęła 177,8 mld USD czyli była aż o 16,8 proc. większa niż w 2019 roku gdy wynosiła 152,1 mld USD. Skokowy wzrost sektora, daleko większy niż we wcześniejszych latach, wynikał oczywiście z pandemii COVID-19, która sprawiła, że gracze zamknięci z powodu lockdown'ów w domach mieli znacznie więcej wolnego czasu i wykorzystywali go na ulubioną rozrywkę. Do doświadczonych graczy dołączyły też rzesze osób, które do tej pory nie miały kontaktu z grami co szczególnie stymulowało w 2020 roku rozwój segmentu gier mobilnych.

2021 Global Games Market
Per Segment



Źródło: „Global Games Market Report”, Newzoo

Prognozy rozwoju rynku gromego na 2021 rok przygotowane przez Newzoo (wykres powyżej) są daleko ostrożniejsze. Zdaniem specjalistów, sprzedaż gier w tym roku będzie o 1,1 proc. niższa

niż rok temu i osiągnie wartość aż 175,8 mld USD, co oznaczało będzie 1,1-proc. spadek w porównaniu z wcześniejszym rokiem. To niespotykane w branży growej zjawisko wynikało będzie przede wszystkim z bardzo wysokiej bazy porównawczej z 2020 roku. Kurczenie się sprzedaży nie dotknie jednak wszystkich segmentów rynku growego. Najgorzej, w porównaniu z 2020 rokiem będzie w bieżącym roku radził sobie segment gier konsolowych. Zmalaże aż o 8,9 proc. do 49,2 mld USD co stanowiło będzie 28 proc. wartości całego światowego rynku growego. Specjaliści Newzoo tłumaczą to m.in. utrudnioną dostępnością w sklepach nowych modeli konsol Sony i Microsoftu bo ich producenci nie nadążają za popytem. Niższa od zakładanego liczba nowych konsol oznacza też niższą sprzedaż tytułów dedykowanych na te platformy. Nieco lepiej, choć również słabiej niż w 2020 roku będzie w bieżącym roku radził sobie segment gier na komputery PC co, zdaniem ekspertów, wynikać będzie z uboższego portfela wydawniczego oraz ciągłego przesuwania premier największych i najważniejszych tytułów AAA (blockbusterów). Według Newzoo segment gier PC w 2020 roku będzie miał wartość 33,3 mld USD czyli aż 1,4 proc. mniejszą niż rok temu. Najslabiej (spadek rok do roku o 18 proc., do 2,6 mld USD) będzie w 2020 roku radził sobie segment tzw. gier przeglądarkowych co wynika z trwającej już od lat migracji fanów tego typu produkcji do segmentu gier mobilnych.

Segment gier mobilnych, na który składają się produkcje na tablety i smartfony, jako jedyny, zdaniem Newzoo, wyjdzie obronną ręką z tegorocznego spowolnienia. Jego wartość sięgnie w 2021 roku aż 90,6 mld USD co oznacza, że po raz pierwszy w historii będzie stanowiła ponad połowę całego globalnego rynku gier komputerowych. Specjaliści prognozują, że w tym roku fani wydadzą 11,6 mld USD na gry tabletowe (wzrost o 2 proc. w porównaniu z 2020 rokiem) i aż 79 mld USD (wzrost o 4,7 proc.) na tytuły na smartfony. Wysoka dynamika rozwoju segmentu gier na urządzenia przenośne wynika z szybkiego przyrostu liczby smartfonów będących w użyciu na świecie i faktu, że dedykowane nań produkcje growe są sprzedawane po niskich cenach bądź udostępniane bezpłatnie w modelu F2P. To oznacza niską barierę wejścia w świat gier z punktu widzenia osoby, która wcześniej nie interesowała się tego typu rozrywką.

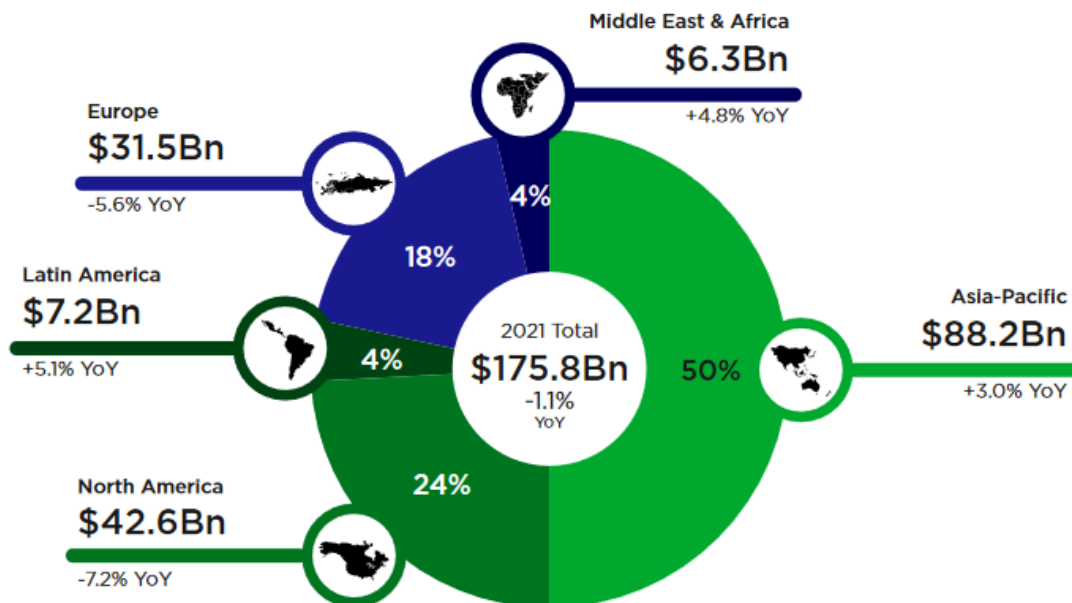
Prognozy Newzoo na kolejne lata są daleko bardziej obiecujące niż na 2021 roku. Holenderscy analitycy zakładają, że branża growa w kolejnych latach wróci na tory dynamicznego wzrostu. Według ich założeń, średnie tempo rozwoju branży (wskaźnik CAGR) w latach 2019-2024 sięgnie 8,7 proc. co oznaczało będzie, że w 2024 roku wartość sektora wyniesie już 218,7 mld USD. Wzrost wynikał będzie m.in. z szybkiego przyrostu liczby graczy. Newzoo zakłada, że w 2024 roku w gry komputerowe będzie już grało aż 3,32 mld ludzi. Dla porównania, w 2020 roku liczba graczy wynosiła 2,81 mld. W bieżącym roku, zdaniem specjalistów, będzie ich 2,96 mld. Z tej liczby aż 2,8 mld sięgnie po produkcje mobilne. 1,4 mld wybierze produkcje na komputery PC a tytuły konsolowe skuszą 871 mln graczy. Motorem napędzającym rozwój ostatniego z segmentów będzie wzrost jego popularności na takich rynkach jak Chiny i Korea Południowa, gdzie gry konsolowe historycznie radziły sobie bardzo słabo (problemy z dostępnością).

Region Azji i Pacyfiku (razem z Australią), według prognoz Newzoo, stanowił będzie w 2021 roku już nieco ponad połowę globalnego rynku growego. Jego wartość (patrz wykres na kolejnej stronie) sięgnie 88,2 mld USD co oznaczało będzie 3-proc. zmianę w porównaniu z poprzednim rokiem. Oczywiście, największy udział w nim będzie miał rynek chiński, którego wartość ma wynieść

45,6 mld USD. Bardzo dobra postawa rynków azjatyckich, zarówno w 2021 roku jak i 2020 roku, według Newzoo, wynika z faktu, że gracze z tej części świata najchętniej sięgają po produkcje dedykowane na urządzenia przenośne, dla których pandemia COVID-19 nie stanowiła problemu a nawet stała się kołem zamachowym przyspieszającym rozwój.

2021 Global Games Market

Per Region



Źródło: „Global Games Market Report”, Newzoo

Drugim najważniejszym rynkiem growym na świecie w 2021 roku, według Newzoo, pozostanie Ameryka Północna, czyli tak naprawdę Stany Zjednoczone. Zdaniem specjalistów, fani z tej części globu wydadzą w bieżącym roku na gry komputerowe 42,6 mld USD, czyli 7,2 proc. mniej niż rok temu. Spadek będzie konsekwencją słabej kondycji segmentu gier konsolowych, który to segment dominuje za oceanem. Nieco lepiej, aczkolwiek również słabiej niż w 2020 roku, prezentował się będzie w bieżącym roku rynek growy w Europie. Według oczekiwań, zmaleje o 5,6 proc. (rok do roku) a jego wartość sięgnie 31,5 mld USD co stanowiło będzie 18 proc. globalnego rynku. Znacznie lepiej radziły sobie będą za to rynki Ameryki Łacińskiej (wzrost o 5,1 proc., do 7,2 mld USD) oraz Bliskiego Wschodu i Afryki (zmiana o 4,8 proc., do 6,3 mld USD) co dawało im po ok. 4 proc. udziałów w rynku światowym. Ich udział systematycznie rośnie z roku na rok co wynika z szybko rosnącej bazy posiadaczy komputerów PC i konsol a przede wszystkim urządzeń mobilnych.

Polski rynek gier komputerowych ma śladowy, niespełna 0,5-proc. udział w światowym rynku growym. Nieco lepiej wygląda to w przypadku udziału rynku krajowego w przychodach 11 bit studios S.A. W I półroczu 2021 roku udział ten wyniósł 2,34 proc. (836 616 PLN przychodów).

Autorzy raportu „Kondycja polskiej branży gier 2020” szacują, że w 2020 roku wartość krajowego rynku growego wyniosła 2,43 mld PLN wobec 2,23 mld PLN rok wcześniej. Z kolei szacunki Newzoo mówią, że Polacy wydali na elektroniczną rozrywkę w poprzednim roku 656 mln USD. Prognozy na kolejne lata są równie obiecujące. Zdaniem autorów raportu „Kondycja polskiej branży gier 2020”, w 2021 roku polski rynek gier komputerowych będzie wart 2,54 mld PLN a w kolejnym roku już 2,69 mld PLN. Do 2024 roku jest wartość powiększy się do 3 mld PLN a jego struktura sprzętowa nie zmieni się, czyli że dominujący udział w nim będą miały produkcje na urządzenia mobilne. Według Newzoo, w 2020 roku, blisko połowa polskich graczy korzystała z urządzeń mobilnych. W drugiej kolejności (31 proc.) wybierali jednak komputery PC zamiast konsol (22 proc.).

6.2. Perspektywy rozwoju Spółki

11 bit studios S.A. jest producentem multiplatformowych gier komputerowych, które sprzedawane są na całym świecie, głównie przez wyspecjalizowane serwisy internetowe, na czele ze Steam. W I półroczu 2021 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła blisko 97,66 proc. przychodów (98,25 proc. rok wcześniej) Spółki ogółem. Rynek gier komputerowych jest, od kilku już lat, najszybciej rosnącą częścią światowego rynku rozrywki. W 2020 roku wartość globalnego rynku gier wideo, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, wyniosła 177,8 mld USD czyli była aż o 16,8 proc. większa niż w 2019 roku gdy osiągnęła poziom 152,1 mld USD. Prognozy dla branży na kolejne lata są bardzo obiecujące co w głównej mierze będzie zasługą szybko rosnącego segmentu gier mobilnych. Według prognoz Newzoo, średnie tempo rozwoju branży (wskaźnik CAGR) w latach 2019-2024 sięgnie 8,7 proc. co oznaczało będzie, że w 2024 roku wartość sektora wyniesie już 218,7 mld USD.

Celem 11 bit studios S.A. jest rozwój znacznie szybszy niż całego rynku gier komputerowych i systematyczne zwiększanie w nim udziału. Sukces gry „This War of Mine”, która zadebiutowała jesienią 2014 roku, ugruntował pozycję Spółki jako jednego ze wiodących graczy w segmencie gier Indie (niezależnych). Do końca I półrocza 2021 roku przychody ze sprzedaży „TWoM” i dodatków do tej gry (od jej premiery) wyniosły blisko 120 mln PLN. W przypadku „Frostpunka”, od którego premiery minęły już ponad trzy lata, skumulowane przychody ze sprzedaży wersji podstawowej i płatnych DLC, wyniosły do końca I półrocza 2021 roku ponad 140 mln PLN co potwierdziło pozycję Spółki jako liczącego się gracza w światowej branży gier komputerowych. Wpisuje się to w strategię Spółki na kolejne lata, która zakłada produkcję coraz większych gier (z większym potencjałem komercyjnym), czyli stopniowe wychodzenie z segmentu Indie.

11 bit studios S.A. zakłada, że jej kolejne gry komputerowe będą powstawały na bazie silnika Unreal Engine, którego producentem jest Epic Games. Historycznie, wcześniejsze produkcje Spółki bazowały na autorskim rozwiązaniu Liquid Engine. W I półroczu 2021 roku Spółka zdecydowała jednak o rezygnacji z jego dalszego rozwoju i wspierania. 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 oraz prowadzonych rekrutacji, Spółka od kilku kwartałów rozwija trzy wewnętrzne zespoły deweloperskie, które odpowiadają za produkcję kolejnych pozycji, które będą trafiały na rynek w kolejnych okresach. Według założeń, zespół

odpowiedzialny za produkcję gry o roboczej nazwie „Projekt 8” będzie liczył docelowo ok. 80 osób. Podobnej wielkości będzie zespół odpowiedzialny za grę „Frostpunk 2”. Obecnie liczą one odpowiednio: 50 osób i blisko 70 osób. Trzeci z zespołów, który odpowiada za grę „Dolly”, składa się obecnie z 25 osób a jego wielkość może sięgnąć docelowo 40 osób.

Średnioterminowa, kilkuletnia strategia Spółki przewiduje, że w jej strukturze będą funkcjonowały trzy, porównywalne wielkością zespoły deweloperskie liczące po ok. 60-80 osób każdy. Dzięki temu, 11 bit studios S.A., przy zachowaniu ok. 3-4 - letniego cyklu produkcyjnego każdej gry, będzie mogło co roku wypuszczać na rynek jeden własny tytuł.

O wynikach 11 bit studios S.A. w 2021 roku i kilku kolejnych okresach decydować będzie w pierwszej kolejności dalsza sprzedaż gry „Frostpunk” oraz płatnych dodatków do tego tytułu wydawanych w ramach Season Pass. Nadal zauważalne znaczenie dla wyników 11 bit studios S.A. będzie też miała dalsza monetyzacja gry „This War of Mine”. Należy jednak zakładać, że przychody z obu źródeł mogą stopniowo malać z uwagi na naturalne starzenie się tytułów i postępujące nasycenia nim rynku jak również z uwagi na fakt, że Spółka od IV kwartału 2019 roku (w przypadku „TWoM” i od IV kwartału 2020 roku w przypadku „Frostpunka”) zrezygnowała z dalszych prac nad ich rozwojem. Zespoły odpowiedzialny za te zadania pracują obecnie nad grami o roboczych tytułach, odpowiednio: „Dolly” i „Frostpunk 2”.

Spółka liczy, że coraz większe znaczenie dla jej wyników finansowych w kolejnych latach powinien mieć pion wydawniczy 11 bit publishing aczkolwiek przychody ze sprzedaży gier własnych docelowo powinny odpowiadać za większość przychodów Spółki. Do tej pory 11 bit studios S.A. wydało pięć tytułów stworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie: „Spacecom”, który zadebiutował w 2014 roku, „Beat Cop”, który trafił do sprzedaży 30 marca 2017 roku, „Tower” (16 listopada 2017 roku), „Moonlighter” (29 maja 2018 roku) oraz „Children of Morta” (3 września 2019 roku, w wersji na komputery PC). O istotnym znaczeniu pionu 11 bit publishing może świadczyć fakt, że w I półroczu 2021 roku przychody ze sprzedaży gier stworzonych przez zewnętrznych deweloperów odpowiadały za 27 proc. przychodów Spółki. W 2020 roku wskaźnik wynosił 29 proc. W 2021 roku i kolejnych okresach na przychody pionu wydawniczego (w obszarze tytułów produkowanych przez zewnętrzne zespoły) składały się będą głównie przychody ze sprzedaży „Moonlightera” i „Children of Morta” i dodatków do obu pozycji.

Zespół zarządzający 11 bit publishing prowadzi bardzo aktywne działania akwizycyjne, których celem jest budowa portfela wydawniczego na kolejne lata. Sukcesy, w tym finansowe „Moonlightera” i „Children of Morta” sprawiły, że Spółka zdecydowała się znacznie agresywniej niż do tej pory zabiegać o nowe projekty oraz sięgać po tematy, które dotychczas były poza jej zasięgiem ze względu na budżet. Dotychczasowa, konserwatywna strategia 11 bit studios S.A. w obszarze wydawniczym zakładała, że pojedynczy projekt nie może pochłonąć więcej niż 2 mln PLN. Po zmianach poprzeczka została podniesiona do 5 mln PLN (do tej wartości należy podchodzić elastycznie) co znacznie poszerza możliwości pozyskanie wartościowych (od strony komercyjnej) projektów do portfela wydawniczego. Średnioterminowa (kilkuletnia) strategia 11 bit studios S.A. w obszarze wydawniczym zakłada co kwartał premierę gry stworzonej przez zewnętrznego dewelopera. Zwiększenie, do kilku rocznie, liczby premier w ramach pionu 11 bit publishing powinno mieć pozytywny, zarówno jeśli chodzi o wielkość jak i stabilizację, wpływ na wyniki Spółki.

Na dzień sprawozdawczy 11 bit studios S.A. miało podpisane trzy umowy wydawnicze z zewnętrznymi zespołami deweloperskimi. Pierwsza z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Vitriol”, której producentem jest studio Fool’s Theory z Bielska-Białej. Druga z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Botin”. Jej producentem jest hiszpańskie studio Digital Sun Games, które odpowiadało za produkcję gry „Moonlighter”. Trzeci projekt to „Ava” (nazwa robocza), za który odpowiada, również pochodzący z Hiszpanii, zespół Chibig.

6.3. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki

11 bit studios S.A. działa na rynkach międzynarodowych. Dlatego, oprócz czynników lokalnych, o jej strategii i wynikach finansowych decydują zjawiska gospodarcze i polityczne zachodzące w skali globalnej, w tym makroekonomiczne a także regulacje podatkowe czy otoczenie prawne. Szczegółowo istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność Spółki zostały opisane w **Nocie 5.16** Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. w 2020 roku będącego częścią Raportu rocznego 11 bit studios za 2020 rok

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

Wśród czynników wewnętrznych istotnych dla rozwoju 11 bit studios S.A. należy wskazać dywersyfikację działalności i źródeł przychodów. Spółka, oprócz produkcji gier, od 2014 roku zajmuje się również ich wydawaniem (pion 11 bit publishing). Działalność wydawnicza z roku na rok powinna mieć coraz większy wkład w wyniki finansowe Spółki. W obszarze produkcji Spółka przez I półrocze 2021 roku kontynuowała rozbudowę aktywów deweloperskich co docelowo pozwoli na posiadanie kilka linii produktowych (IP - marek) i tym samym zwiększenie częstotliwości premier gier. Efektem posiadania trzech zespołów deweloperskich i linii produktowych będzie optymalizacja i lepsze wykorzystanie posiadanych zasobów produkcyjnych oraz stabilizacja wyników Spółki.

6.4. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Na dzień 30 czerwca 2021 roku Spółka posiadała na rachunkach bankowych i w kasie 28 200 855 PLN środków pieniężnych (gotówki i jej ekwiwalentów). Na koniec 2020 roku ich stan wynosił 24 134 648 PLN. 11 bit studios S.A. miało też na koniec czerwca 2021 roku ulokowane 75 472 380 PLN (69 932 222 PLN na koniec 2020 roku) w aktywach finansowych, w tym 30 105 382 PLN

w jednostkach TFI (30 010 534 PLN sześć miesięcy wcześniej) i 44 947 998 PLN w obligacjach PKO Leasing i PKO BP Banku Hipotecznego (39 921 688 PLN). To oznacza, że łączne zasoby pieniężne Spółki na koniec I półrocza 2021 roku wynosiły 103 673 235 PLN i były o 10,21 proc. większe niż na początku bieżącego roku gdy miały wartość 94 066 870 PLN. Do tej kwoty należy też doliczyć 10 890 434 PLN należności handlowych (11 601 506 PLN na koniec 2020 roku). Łączna wartość tak ujmowanych aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na 30 czerwca 2021 roku wynosiła zatem aż 114 563 669 PLN wobec 105 668 376 PLN pół roku wcześniej. Wzrost wyniósł zatem 8,41 proc.

Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych) 11 bit studios S.A., według stanu na 30 czerwca 2021 roku wynosiła 20 957 897 PLN wobec 21 691 099 PLN na koniec 2020 roku. Z tej kwoty 9 880 848 PLN stanowił kredyt (wraz z instrumentem IRS, który zabezpiecza Spółkę przed ryzykiem zmiany stóp procentowych) w PKO BP zaciągniętym pod koniec 2018 roku na zakup nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, w której od marca 2020 roku mieści się siedziba Spółki. Na koniec 2020 roku wspomniany kredyt (wraz z instrumentem IRS) miał wartość 10 856 743 PLN.

Posiadane duże zasoby pieniężne, wielokrotnie przewyższające wartość zobowiązań oznaczają, że 11 bit studios S.A. jest w stanie, co najmniej w perspektywie kilku najbliższych kwartałów, samodzielnie finansować bieżącą działalność jak i planowane inwestycje rozwojowe (produkcja gier i rozwój pionu 11 bit publishing) ze środków własnych i nie musi posiłkować się środkami zewnętrznymi (w tym z rynku kapitałowego) lub od partnerów biznesowych (wydawców i dystrybutorów gier) aczkolwiek nie wyklucza takiej możliwości. Spółka nie planuje sięgać po finansowanie zewnętrzne w 2021 roku.

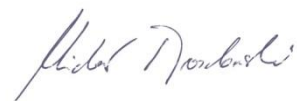
Podpisy:



Przemysław Marszał
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 26 sierpnia 2021 roku