

WARSAWA, 25.03.2020



**RAPORT ROCZNY
11 BIT STUDIOS S.A.
ZA 2019 ROK**

PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 25 marca 2020 roku

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy

Zapraszamy Was do zapoznania się z Raportem Rocznym 11 bit studios S.A. za 2019 rok. Dla naszej Spółki był to bardzo dobry rok, zarówno od strony biznesowej jak i finansowej. Wypracowaliśmy 71,2 mln PLN przychodów ze sprzedaży, 30,3 mln PLN wyniku EBITDA, blisko 23,9 mln PLN zysku operacyjnego i ponad 21,7 mln PLN zysku netto. Wynik netto byłby jeszcze lepszy, gdyby nie niegotówkowe rezerwy tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. W wynikach za 2019 rok wspomniane rezerwy miały wartość ponad 8,1 mln PLN. Z drugiej jednak strony, pozytywnie na poziom zysku netto Spółki w 2019 roku wpłynęły ulgi podatkowe (o łącznej wartości ok 2,9 mln PLN), z których skorzystaliśmy, czyli ulga IP Box oraz ulga B+R (korekta za 2018 rok). Dzięki wspomnianym ulgom efektywna stopa podatkowa 11 bit studios S.A. w 2019 roku wyniosła 13,26 proc. w porównaniu z 21,94 proc. rok wcześniej. Szczególnie dumni jesteśmy z konsekwentnego wzrostu posiadanych zasobów gotówkowych. Na koniec grudnia 2019 roku Spółka miała na kontach, lokatach bankowych oraz ulokowane w obligacjach korporacyjnych (o bezpiecznym profilu) ponad 82,21 mln PLN czyli 45,9 proc. więcej niż rok wcześniej (56,34 mln PLN). Do tej kwoty należy też doliczyć 17,75 mln PLN należności handlowych. Łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na 31 grudnia 2019 roku wynosiła zatem 99,96 mln PLN wobec 70,88 mln PLN rok wcześniej, czyli że w ciągu 12 miesięcy 2019 roku powiększyły się aż o 41 proc.

Bardzo solidne wyniki finansowe 11 bit studios S.A. w 2019 roku to efekt skutecznej monetyzacji całego, systematycznie rosnącego portfela naszych gier, zarówno własnych jak i z wydawnictwa 11 bit publishing. Mamy tu na myśli przede wszystkim „Frostpunka” i „Moonlightera”. Swój pozytywny wkład do wyników Spółki miały też gry: „This War of Mine”, choć od jej debiutu minęło już ponad pięć lat a także „Children of Morta”, czyli najnowszy tytuł z naszego wydawnictwa, który trafił do sprzedaży jesienią 2019 roku. Mocno wierzymy, że dzięki zaplanowanym na kolejne okresy inicjatywom, m.in. wydawaniu dodatków (w tym płatnych) do gier, ich premierom na kolejnych platformach sprzętowych czy w nowych wersjach językowych, wymienione produkcje jeszcze przez długi czas zapewnią nam będą solidne strumienie przychodów.

Doskonała sytuacja finansowa Spółki sprawia, że możemy spokojnie planować kolejne inwestycje, które jeszcze zdynamizują nasz rozwój. Planów tych nie powinny zaburzyć żadne chwilowe perturbacje, jak epidemia COVID-19, która nie ma wpływu na naszą bieżącą działalność, płynność finansową czy przychody ze sprzedaży. Śmiało patrzymy w przyszłość. Pracujemy obecnie nad trzema nowymi grammi własnymi, w tym nad „Projektem 8”, które to gry trafią do sprzedaży w kolejnych latach. Znacznie przybliżyła nas to do realizacji głównego celu naszej średnioterminowej strategii, czyli premiery jednej własnej gry co 12-18 miesięcy. W przeszłości, nasze premiery dzieliły 3-4-letnie przerwy.

Z równym rozmachem planujemy rozwijać nasze wydawnictwo 11 bit publishing, które ma coraz istotniejszy wpływ na wyniki Spółki i w 2019 roku odpowiadało już za ok. 40 proc. jej przychodów. W portfolio wydawniczym mamy obecnie trzy kolejne tytuły, z których jeden powstaje w naszym kraju. Budżet każdego z nich, a zatem i potencjał komercyjny, jest istotnie większy niż produkcji, które wypuściliśmy na rynek do tej pory. To bynajmniej nie zaspokaja naszych ambicji jeśli chodzi o rozwój wydawnictwa, które po sukcesach „Moonlightera” i „Children of Morta” mocno złapało wiatr w żagle i przymierza się do projektów, które jeszcze do niedawna wydawały się być całkowicie poza naszym zasięgiem.

Żeby sprostać wyzwaniom 11 bit studios S.A. zamierza w bieżącym roku, podobnie jak i w zeszłym, mocno zwiększać zatrudnienie. Do końca 2020 roku liczba pracowników powinna wzrosnąć do 190-200. To jeszcze nie koniec. W naszym nowym, własnym biurze przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, do którego przenieśliśmy się miesiąc temu, znajdują się miejsca pracy i ambitne zadania dla przeszło 300 osób. To najlepszy dowód, że 11 bit studios S.A. chce dalej dynamicznie rozwijać się i zwiększać swoją wartość dla Akcjonariuszy.

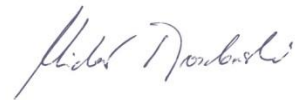
Jeszcze raz dziękujemy za zaufanie, którym obdarzają Państwo naszą Spółkę i zapraszamy do lektury Raportu.



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

SPIS TREŚCI

PISMO ZARZĄDU	2
SPIS TREŚCI	4
WYBRANE DANE FINANSOWE	8
Bilans	8
Rachunek zysków i strat	8
Rachunek przepływów pieniężnych	9
SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA 2019 ROK	10
1. INFORMACJE OGÓLNE	11
1.1. Podstawowe informacje o Spółce	11
1.2. Okresy prezentowane	11
1.3. Skład organów Spółki na dzień 31.12.2019 roku	12
1.4. Biegli rewidenci	12
1.5. Akcjonariat Spółki na dzień 31.12.2019 roku	13
1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących	15
1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków	15
1.8. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych	15
1.9. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna	15
1.10. Oświadczenie Zarządu Spółki	16
2. SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.	17
2.1. Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów (PLN)	17
2.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN).....	18
2.3. Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN).....	20
2.4. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN).....	21
3. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.....	22
3.1. Platforma zastosowanych MSSF	22
3.2. Stosowane zasady rachunkowości	25
3.3. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach	37
3.4. Przychody (PLN)	39
3.5. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN)	40
3.6. Amortyzacja (PLN).....	42
3.7. Usługi obce (PLN)	42
3.8. Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze (PLN)	42
3.9. Przychody finansowe (PLN)	43
3.10. Koszty finansowe (PLN)	44
3.11. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN)	44
3.12. Zysk na akcję (PLN)	47

3.13. Rzeczowe aktywa trwałe (PLN)	48
3.14. Aktywa niematerialne (PLN)	50
3.15. Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności (PLN)	52
3.16. Należności z tytułu podatku dochodowego (PLN)	54
3.17. Aktywa finansowe długoterminowe (PLN).....	54
3.18. Aktywa finansowe krótkoterminowe (PLN)	55
3.19. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN).....	55
3.20. Pozostałe aktywa (PLN)	55
3.21. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN).....	56
3.22. Kapitał podstawowy (PLN)	56
3.23. Informacje o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie.....	57
3.24. Rekomendacja podziału zysku za 2019 rok.....	57
3.25. Zobowiązania z tytułu umów z klientami.....	57
3.26. Kredyty i pożyczki.....	57
3.27. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	58
3.28. Rozliczenia międzyokresowe bierne z tytułu premii dla pracowników i pozostałe (PLN)	59
3.29. Programy świadczeń emerytalnych.....	59
3.30. Instrumenty finansowe (PLN).....	59
3.31. Przychody przyszłych okresów.....	63
3.32. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN)	64
3.33. Transakcje z podmiotami powiązаныmi (PLN)	65
3.34. Zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków.....	69
3.35. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe	69
3.36. Objasnienia do sprawozdania z przepływów pieniężnych (PLN).....	70
3.37. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do działalności spółki..	70
3.38. Informacja o czynnikach i zdarzeniach w szczególności o nietypowym charakterze mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe.....	71
3.39. Zdarzenia po dniu bilansowym	71
3.40. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	71
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ZA 2019 ROK	72
4. INFORMACJE OGÓLNE	73
4.1. Kluczowe osiągnięcia Spółki w roku 2019.....	73
4.2. Informacje ogólne o Spółce oraz o jej produktach i usługach	79
4.3. Podstawowe założenia strategii Spółki	79
4.4. Rynki zbytu, dostawcy i odbiorcy Spółki	80
4.5. Opis rynku, na którym działa Spółka	81
4.6. Opis sytuacji finansowej 11 bit studios S.A. w 2019 roku.....	85
4.7. Informacja o umowach znaczących dla działalności spółki (z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek) zawartych w 2019 roku oraz do daty publikacji sprawozdania	95

4.8.	Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok.....	95
4.9.	Opis wykorzystania przez spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania	95
4.10.	Spółka na rynku kapitałowym	95
4.11.	Perspektywy rozwoju Spółki	98
4.12.	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki .	100
4.13.	Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych	101
5.	CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW 11 BIT STUDIOS S.A.	103
5.1.	Podstawowe informacje o Spółce.....	103
5.2.	Władze Spółki.....	104
5.3.	Biegli rewidenci	107
5.4.	Kapitał zakładowy	107
5.5.	Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu	108
5.6.	Akcje spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących	110
5.7.	Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści otrzymanych przez osoby wchodzące w skład organów zarządzających oraz organów nadzorujących Spółki (PLN)	110
5.8.	Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi	112
5.9.	Umowy zawarte pomiędzy spółką a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska	112
5.10.	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariusz.....	112
5.11.	Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowników	112
5.12.	Informacje o nabyciu akcji własnych	113
5.13.	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką.....	113
5.14.	Opis głównych inwestycji krajowych i zagranicznych oraz opis struktury głównych lokat kapitałowych	113
5.15.	Informacje o powiązaniach kapitałowych i organizacyjnych Spółki z innymi podmiotami.	114
5.16.	Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki	114
5.17.	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej.....	121
	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W 11 BIT STUDIOS S.A. W 2019 ROKU	122
6.	INFORMACJE OGÓLNE	123
6.1.	Zakres w jakim spółka odstąpiła od postanowień zbioru zasad ładu korporacyjnego	123
6.2.	Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji	126
6.3.	Wskazanie posiadaczy wszelkich papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne, wraz z opisem tych uprawnień	126
6.4.	Wskazanie wszelkich ograniczeń odnośnie do wykonania prawa głosu	126
6.5.	Wskazanie wszelkich ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki	127

6.6. Opis zasad dotyczących powoływania i odwoływania osób zarządzających oraz ich uprawnień	127
6.7. Opis zasad zmian statutu Spółki	127
6.8. Sposób działania walnego zgromadzenia i jego uprawnień	128
6.9. Skład osobowy zarządu oraz opis działania organów zarządzających i nadzorujących Spółki oraz komitetów w roku 2020	128
6.10. Opis głównych zasad w 11 bit studios S.A. oraz systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem	130
6.11. Informacja na temat działalności sponsoringowej, charytatywnej lub innej o zbliżonym charakterze prowadzonej przez Spółkę	131
OŚWIADCZENIA I OCENA RADY NADZORCZEJ	132
7.1. Dotyczące wyboru firmy audytorskiej	133
7.2. Dotyczące funkcjonowania Komitetu Audytu	133
7.3. Ocena Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. dotycząca Sprawozdania finansowego i Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. w 2019 roku w zakresie ich zgodności z księgami, dokumentami oraz ze stanem faktycznym	134

WYBRANE DANE FINANSOWE

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

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

- Kurs na dzień 31 grudnia 2019 roku - 4,2585 PLN,
- Kurs na dzień 31 grudnia 2018 roku - 4,3000 PLN.

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

- Kurs za 2019 rok - 4,3018 PLN,
- Kurs za 2018 rok - 4,2669 PLN.

Bilans

	31.12.2019 (PLN)	31.12.2019 (EUR)	31.12.2018 (PLN)	31.12.2018 (EUR)
Aktywa razem	155 668 388	36 554 747	109 262 822	25 409 959
Aktywa trwałe	49 815 126	11 697 810	41 316 894	9 608 580
Aktywa niematerialne	24 870 505	5 840 203	17 138 011	3 985 584
Aktywa obrotowe	105 853 262	24 856 936	67 945 928	15 801 379
Pozostałe aktywa finansowe (TFI)	0	0	5 094 282	1 184 717
Środki pieniężne	14 882 519	3 494 780	24 250 681	5 639 693
Lokaty bankowe powyżej 3 m-cy	67 328 563	15 810 394	27 000 000	6 279 070
Pasywa razem	155 668 388	36 554 747	109 262 822	25 409 959
Kapitał własny	119 740 299	28 117 952	89 911 573	20 909 668
Zobowiązania i rezerwy	35 928 089	8 436 794	19 351 249	4 500 290

Rachunek zysków i strat

	Okres zakończony 31.12.2019 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2019 (EUR)	Okres zakończony 31.12.2018 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2018 (EUR)
Przychody ze sprzedaży	71 221 248	16 556 150	82 113 505	19 244 300
Amortyzacja	6 424 309	1 493 400	4 493 003	1 052 990
Zysk z działalności operacyjnej	23 871 321	5 549 147	46 948 742	11 003 010
EBITDA	30 295 630	7 042 547	51 441 745	12 056 000
Zysk (strata) brutto	25 030 143	5 818 528	48 105 776	11 274 175
Zysk (strata) netto	21 710 280	5 046 790	37 549 897	8 800 276

Rachunek przepływów pieniężnych

	Okres zakończony 31.12.2019 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2019 (EUR)	Okres zakończony 31.12.2018 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2018 (EUR)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	41 643 258	10 847 613	39 046 228	9 150 959
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(49 342 348)	(12 637 349)	(55 571 879)	(13 023 947)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 669 073)	(387 994)	12 600 000	2 952 964
Przepływy pieniężne netto razem	(9 368 162)	(2 177 730)	(3 925 651)	(920 024)



SPRAWOZDANIE FINANSOWE
11 BIT STUDIOS S.A.
ZA 2019 ROK

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

Sprawozdanie Finansowe 11 bit studios S.A. za 2019 rok obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia 2019 roku do 31 grudnia 2019 roku i zawiera dane porównawcze:

- Sprawozdanie z sytuacji finansowej – na dzień 31 grudnia 2018 roku,
- Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów – za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2018 roku,
- Zestawienie zmian w kapitale własnym – za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2018 roku,
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych – za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2018 roku.

1.3. Skład organów Spółki na dzień 31.12.2019 roku

Zarząd

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

Rada Nadzorcza

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

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

W okresie sprawozdawczym nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, które odbyło się 23 maja 2019 roku, wybrało Radę Nadzorczą Spółki na nową, trzyletnią kadencję. W jej skład weszli: Wojciech Ozimek, Jacek Czykiel i Radosław Marter (zasiadali w Radzie Nadzorczej Spółki poprzedniej kadencji) a także Marcin Kuciapski i Piotr Wierzbicki. Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 18 czerwca 2019 roku podjęła uchwałę o powierzeniu funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej Wojciechowi Ozimkowi oraz funkcji Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej Jackowi Czykielowi. Kadencja Członków Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. upływa z dniem 23 maja 2022 roku. Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 3 września 2019 roku powołała Komitet Audytu w składzie: Jacek Czykiel (przewodniczący) oraz Radosław Marter i Piotr Wierzbicki.

1.4. Biegli rewidenci

Deloitte Audyt sp. z o.o. Sp.k.

ul. Jana Pawła II 22

00-133 Warszawa

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

1.5. Akcjonariat Spółki na dzień 31.12.2019 roku

Podmiot	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski	162 000	7,08	162 000	7,08
Przemysław Marszał	118 000	5,16	118 000	5,16
Michał Drozdowski	89 630	3,92	89 630	3,92
NN TFI*	137 771	6,02	137 771	6,02
Aviva Investors Poland TFI*	204 225	8,93	204 225	8,93
Pozostali Akcjonariusze	1 575 573	68,89	1 575 573	68,89
Razem	2 287 199	100,00	2 287 199	100,00

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

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

W raporcie bieżącym nr 1/2019 z dnia 2 stycznia 2019 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 2 stycznia 2019 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie zgodnie z art. 69 ust. 1 pkt 1 w związku z art. 87 ust. 1 pkt 2 lit. a) Ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych złożone przez Aviva Investors Poland Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. (dalej „Towarzystwo”) działające w imieniu zarządzanego funduszu inwestycyjnego – Aviva Investors Funduszu Inwestycyjnego Otwartego (dalej „Fundusz”) o przekroczeniu progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. Przyczyną zmiany udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. było nabycie przez Fundusz akcji Spółki w dniu 20 grudnia 2018 roku. Przed zmianą udziału Fundusz posiadał łącznie 113 709 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 4,97 proc. kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia Fundusz posiadał łącznie 115 839 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 5,06 proc. kapitału zakładowego Spółki.

W raporcie bieżącym nr 18/2019 z dnia 19 sierpnia 2019 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 19 sierpnia 2019 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie zgodnie z art. 69 ust. 1 pkt 1 w związku z art. 87 ust. 1 pkt 2 lit. a) Ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych złożone przez Aviva Investors Poland Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. (dalej „Towarzystwo”) działające w imieniu zarządzanego funduszu inwestycyjnego – Aviva Investors Funduszu Inwestycyjnego Otwartego (dalej „Fundusz”) o przekroczeniu (w dół) progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. Przyczyną zmiany udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. było zbycie przez Fundusz części akcji Spółki w dniu 13 sierpnia 2019 roku. Przed zmianą udziału Fundusz posiadał łącznie 120 771 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 5,28 proc. kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia Fundusz posiadał łącznie 101 146 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 4,42 proc. kapitału zakładowego Spółki. Jednocześnie Towarzystwo

poinformowało, że fundusze Aviva Investors Fundusz Inwestycyjny Otwarty i Aviva Investors Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty dalej łącznie posiadają ponad 5 proc. ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki.

W okresie sprawozdawczym doszło ponadto do zmian w akcjonariacie 11 bit studios S.A., w stanie posiadania akcji przez osoby nadzorujące Spółkę.

W raporcie bieżącym nr 23/2019 z 22 listopada 2019 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 22 listopada 2019 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 22 listopada 2019 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 300 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 349,25 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 24/2019 z 3 grudnia 2019 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 3 grudnia 2019 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 dniach 2 i 3 grudnia 2019 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 100 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 347 PLN (2 akcje w dniu 2 grudnia 2019 roku) i 348 PLN (98 akcji w dniu 3 grudnia 2019 roku) za sztukę.

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

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

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

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

Ponadto, w raporcie bieżącym nr 7/2020 z 21 lutego 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 21 lutego 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie, zgodnie z art. 69 ust. 1 pkt 2) w związku z art. 87 ust. 1 pkt 2) ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz

o spółkach publicznych (Dz.U. z 2009, poz. 623; dalej „Ustawa”), złożone przez Przemysława Marszał, Członka Zarządu Spółki, że w wyniku zbycia akcji 11 bit studios S.A. w dniu 20 lutego 2020 roku, w transakcji pakietowej na GPW w Warszawie, jego poziom zaangażowania w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki zmniejszył się poniżej 5 proc. głosów. Przed zbyciem akcji Przemysław Marszał posiadał 118 000 akcji Spółki, co stanowiło 5,16% kapitału zakładowego Spółki i był uprawniony do 118 000 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki, co stanowiło 5,16% ogólnej liczby głosów. Po zbyciu akcji w dniu 20 lutego 2020 roku Przemysław Marszał posiada 110 300 akcji Spółki, co stanowi 4,82% kapitału zakładowego Spółki i jest uprawniony do 110 300 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki, co stanowił 4,82% ogólnej liczby głosów.

1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

	Funkcja	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2019 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2018 (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	159 000	162 000	162 000
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	110 300	118 000	118 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	84 630	89 630	89 630
Marcin Kuciapski	Członek RN	400	400	0

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**.

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

1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków

Spółka nie publikowała danych szacunkowych dotyczących prezentowanego okresu.

1.8. Informacje dotyczące 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 135 osób.

1.9. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna

Niniejsze Sprawozdanie Finansowe zostało zaprezentowane w polskich złotych (PLN). Zarząd Spółki uznał, że polski złoty jest walutą funkcjonalną i prezentacyjną Spółki. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku

ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność jednostka jest decyzją subiektywną. Spółka monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Spółki.

1.10. Oświadczenie Zarządu Spółki

Oświadczamy, że niniejszy Raport roczny 11 bit studios S.A. za 2019 rok zawiera: List Prezesa, Wybrane dane finansowe, Sprawozdanie Finansowe, Sprawozdanie Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. za 2019 rok oraz Raport o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego.

Oświadczamy, że wedle naszej najlepszej wiedzy, Sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w formie przyjętej przez Unię Europejską oraz, że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy oraz że Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki w 2019 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych ryzyk i zagrożeń.

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

- firma audytorska przeprowadzająca badania Sprawozdania Finansowego 11 bit studios S.A. za rok zakończony 31 grudnia 2019 roku została wybrana zgodnie z przepisami prawa, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej,
- firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznych sprawozdań finansowych zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej,
- w 11 bit studios S.A. przestrzegane są obowiązujące przepisy związane z rotacją firmy audytorskiej i kluczowego biegłego rewidenta oraz obowiązkowymi okresami karencji,
- 11 bit studios S.A. posiada politykę w zakresie wyboru firmy audytorskiej oraz politykę w zakresie świadczenia na rzecz emitenta przez firmę audytorską, podmiot powiązany z firmą audytorską lub członka jego sieci dodatkowych usług niebędących badaniem, w tym usług warunkowo zwolnionych z zakazu świadczenia przez firmę audytorską.

Podpisy,



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

2.SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.

2.1. Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów (PLN)

	Nota	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	3.4	71 221 248	82 113 506
Pozostałe przychody operacyjne	3.5.1	461 634	671 306
Razem przychody z działalności operacyjnej		71 682 882	82 784 811
Amortyzacja	3.6	(6 424 309)	(4 493 003)
Zużycie surowców i materiałów		(438 947)	(233 905)
Usługi obce	3.7	(26 394 183)	(16 512 347)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	3.8	(12 291 040)	(12 965 744)
Podatki i opłaty		(247 777)	(245 515)
Pozostałe koszty operacyjne	3.5.2	(1 915 407)	(1 331 360)
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	3.5.3	(99 898)	(54 194)
Razem koszty działalności operacyjnej		(47 811 561)	(35 836 069)
Zysk na działalności operacyjnej		23 871 321	46 948 742
Przychody odsetkowe	3.9	1 089 576	392 637
Pozostałe przychody finansowe	3.9	273 796	958 742
Koszty finansowe	3.10	(204 550)	(194 345)
Zysk przed opodatkowaniem		25 030 143	48 105 776
Podatek dochodowy	3.11	3 319 863	10 555 879
Zysk netto z działalności kontynuowanej	3.12.1	21 710 280	37 549 897
Działalność zaniechana		0	0
Zysk netto z działalności zaniechanej		0	0
ZYSK NETTO	3.12.1	21 710 280	37 549 897
Zysk netto na akcję (w PLN):			
Zwykły	3.12.1	9,49	16,42
Rozwodniony	3.12.2	8,98	15,53
ZYSK NETTO	3.12.1	21 710 280	37 549 897
Pozostałe całkowite dochody		0	0
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	3.12.1	21 710 280	37 549 897

2.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)

AKTYWA

	Nota	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe	3.13	24 043 839	18 734 064
Aktywa niematerialne	3.14	24 870 505	17 138 011
Prawo do użytkowania		344 065	0
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	3.11.3	542 022	158 033
Pozostałe aktywa	3.20	14 695	192 503
Aktywa finansowe długoterminowe	3.17	0	5 094 282
Aktywa trwałe razem		49 815 126	41 316 894
Aktywa obrotowe			
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	3.15	17 750 932	14 552 625
Zapasy - zaliczki na dostawy towarów i usług		11 829	0
Należności z tytułu podatku dochodowego	3.11.2	5 441 189	1 845 130
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	3.19	438 230	297 492
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3.21	14 882 519	24 250 681
Aktywa finansowe krótkoterminowe	3.18	67 328 563	27 000 000
Aktywa obrotowe razem	3.17	105 853 262	67 945 928
AKTYWA RAZEM		155 668 388	109 262 821

PASYWA

	Nota	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Kapitał własny			
Kapitał podstawowy	3.22	228 720	228 720
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną		4 870 274	4 870 274
Kapitał zapasowy		78 881 784	41 331 887
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach		14 257 326	6 138 880
Zyski zatrzymane	3.22.2	21 502 195	37 341 812
Kapitał własny razem		119 740 299	89 911 573
Zobowiązania			
Zobowiązania długoterminowe			
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne długoterminowe	3.26	10 429 732	11 340 000
Przychody przyszłych okresów	3.31	497 564	677 555
Zobowiązania z tytułu leasingu – prawo wieczystego użytkowania gruntu		334 891	0
Zobowiązania długoterminowe razem		11 262 187	12 017 555
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	3.27	11 429 892	5 122 519
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	3.25	11 730 526	557 145
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne krótkoterminowe	3.26	1 303 717	1 452 203
Zobowiązania z tytułu leasingu - prawo wieczystego użytkowania gruntu		12 653	0
Przychody przyszłych okresów	3.31	189 114	201 826
Zobowiązania krótkoterminowe razem		24 665 902	7 333 693
Zobowiązania razem		35 928 089	19 351 248
PASYWA RAZEM		155 668 388	109 262 821

2.3. Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN)

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowowy z tytułu płatności w akcjach	Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych i inne korekty	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	228 720	4 870 274	41 331 887	6 138 880	0	37 341 812	0	0	89 911 573
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	0	21 710 280	0	0	21 710 280
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	21 710 280	0	0	21 710 280
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	37 549 897	0	0	(37 549 897)	0	0	0
Ujęcie płatności na bazie akcji	0	0	0	8 118 446		0	0	0	8 118 446
Stan na 31 grudnia 2019 roku	228 720	4 870 274	78 881 784	14 257 326	0	21 502 195	0	0	119 740 299

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

2.4. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)

	Nota	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej			
Zysk za rok obrotowy	3.12.1	21 710 280	37 549 897
Korekty:			
Amortyzacja	3.6	6 424 309	4 493 003
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	3.11.11	3 319 863	10 555 879
Aktualizacja wartości aktywów niematerialnych		33 959	17 121
Inne korekty	3.36	8 360 773	6 465 764
Zmiany w kapitale obrotowym:			
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności		(3 198 307)	(11 873 555)
Zwiększenie / (zmniejszenie) stanu zapasów		(11 829)	0
Zwiększenie / (zmniejszenie) pozostałych aktywów		37 072	(48 061)
Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań		1 286 372	3 924 667
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda z tytułu umów z klientami		11 173 381	0
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów		(192 704)	207 359
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej		48 943 169	51 292 074
Zapłacony podatek dochodowy		(7 299 911)	(12 245 846)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej		41 643 258	39 046 228
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej			
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		94 000 000	16 000 000
Płatności z tytułu nabycia aktywów finansowych		0	(2 000 000)
Wpływy z tytułu sprzedaży aktywów finansowych		5 094 282	0
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		(134 000 000)	(43 000 000)
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNiP		(14 436 630)	(26 571 879)
Środki pieniężne netto (wydane) w związku z działalnością inwestycyjną		(49 342 348)	(55 571 879)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej			
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu		(1 260 000)	12 600 000
Spłata odsetek od kredytu		(409 072)	0
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej		(1 669 072)	12 600 000
Zwiększenie / (zmniejszenie) netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów		(9 368 162)	(3 925 651)
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego		24 250 681	28 176 332
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO		14 882 519	24 250 681

3. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

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

Spółka zastosowała MSSF według stanu obowiązującego na dzień 31 grudnia 2019 roku. Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Spółki za rok 2019 roku są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzeniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za 2018 rok, z wyjątkiem zmian opisanych poniżej. Zastosowano takie same zasady dla okresu bieżącego i porównywalnego.

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

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

- **MSSF 16 „Leasing”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później),
- **Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe”** - Charakterystyka opcji przedpłaty z ujemną kompensatą (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później),
- **Zmiany do MSR 19 „Świadczenia pracownicze”** – Zmiana, ograniczenie lub rozliczenie planu (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później),
- **Zmiany do MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach”** - Długoterminowe udziały w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później).

- **Zmiany do różnych standardów „Poprawki do MSSF (cykl 2015 - 2017)”** – dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 3, MSSF 11, MSR 12 oraz MSR 23) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa (obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później),
- **Interpretacja KIMSF 23 „Niepewność w zakresie rozliczania podatku dochodowego”** (obowiązująca w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub później).

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

Spółka, na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, posiada jedną umowę dotyczącą prawa wieczystego użytkowania gruntów. Dotyczy nieruchomości zabudowanej, przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, którą Spółka nabyła pod koniec 2018 roku z przeznaczeniem na nową siedzibę.

Zgodnie z przepisami przejściowymi zawartymi w MSSF 16 nowe zasady zostały przyjęte retrospektywnie z odniesieniem skumulowanego efektu początkowego zastosowania. Począwszy od 1 stycznia 2019 roku prawo do wieczystego użytkowania nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie jest ujawniane w bilansie Spółki (w pozycjach aktywa oraz zobowiązania leasingowe.) Spółka dokonała wyceny wspomnianego prawa na kwotę 344 065 PLN. Wartość ta podlega amortyzacji przez okres trwania umowy użytkowania wieczystego, czyli do 27 października 2099 roku.

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

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

Zatwierdzając niniejsze Sprawozdanie Finansowe następujące zmiany do istniejących standardów zostały wydane przez RMSR i zatwierdzone do stosowania w UE, a które wchodzą w życie w późniejszym terminie.

- **Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” i MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów”** – Definicja istotności - zatwierdzone w UE w dniu 29 listopada 2019 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2020 roku lub później),
- **Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe”, MSR 39 „Instrumenty finansowe: ujmowanie i wycena” oraz MSSF 7 „Instrumenty finansowe: ujawnianie informacji”** - Reforma Referencyjnej Stopy Procentowej - zatwierdzone w UE w dniu 15 stycznia 2020 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2020 roku lub później),

- **Zmiany odniesień do założeń koncepcyjnych zawartych w MSSF** - zatwierdzone w UE w dniu 29 listopada 2019 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2020 roku lub później).

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

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

MSSF w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów oraz zmian do standardów, które według stanu na dzień 25 marca 2020 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- **MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2021 roku lub później),
- **Zmiany do MSSF 3 „Połączenia przedsiębiorstw”** – definicja przedsięwzięcia (obowiązujące w odniesieniu do połączeń, w przypadku których data przejęcia przypada na początek pierwszego okresu rocznego rozpoczynającego się 1 stycznia 2020 r. lub później oraz w odniesieniu do nabycia aktywów, które nastąpiło w dniu rozpoczęcia w/w okresu rocznego lub później),
- **Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych”** – Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe lub długoterminowe (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2022 roku lub później),
- **MSSF 14 „Odroczone salda z regulowanej działalności”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub później) – Komisja Europejska postanowiła nie rozpocząć procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji MSSF 14,
- **Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdania finansowe” oraz MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach”** – Sprzedaż lub wniesienie aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem oraz późniejsze zmiany (data wejścia w życie zmian została odroczone do momentu zakończenia prac badawczych nad metodą praw własności).

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

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

Według szacunków Spółki, zastosowanie rachunkowości zabezpieczeń portfela aktywów lub zobowiązań finansowych według **MSR 39 „Instrumenty finansowe: ujmowanie i wycena”** nie

miałoby istotnego wpływu na Sprawozdanie Finansowe, jeżeli zostałyby przyjęte do stosowania na dzień bilansowy.

3.2. Stosowane zasady rachunkowości

3.2.1. Okres i zakres sprawozdania

Sprawozdanie Finansowe Spółki obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia 2019 roku do 31 grudnia 2019 roku i zawiera dane porównawcze:

- Sprawozdanie z sytuacji finansowej – na dzień 31 grudnia 2018 roku;
- Rachunek zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów – za rok zakończony 31 grudnia 2018;
- Zestawienie zmian w kapitale własnym – za rok zakończony 31 grudnia 2018;
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych – za rok zakończony 31 grudnia 2018.

3.2.2. Kontynuacja działalności

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

3.2.3. Ujmowanie przychodów

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

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

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

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

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

Licencja przenoszona w ustalonym przedziale czasowym daje dystrybutorom dostęp do własności intelektualnej w formie, w jakiej występuje ona w okresie obowiązywania licencji. Podstawą do rozpoznania przychodu są tantiemy ze sprzedaży licencji na dystrybucję z gier.

Przychody te zależą od wielkości sprzedaży zrealizowanej przez dystrybutora w danym momencie przypadającym na okres sprawozdawczy do gracza końcowego. Tym samym przychód ze sprzedaży danego produktu ujmowany w okresie sprzedaży nie wcześniej niż po dostarczeniu materiałów umożliwiających rozpoczęcie faktycznej dystrybucji ukończonej gry, na podstawie raportów sprzedaży do odbiorców końcowych przedstawianych przez dystrybutorów gier.

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

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

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

Pozostałe przychody operacyjne

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

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

Przychody finansowe

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

3.2.4. Koszty

Spółka sporządza sprawozdanie z całkowitych dochodów w układzie porównawczym.

3.2.5. Waluty obce

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

i denominowane w walutach obcych wycenia się po kursie obowiązującym w dniu ustalenia wartości godziwej. Pozycje niepieniężne wyceniane są według kosztu historycznego.

Różnice kursowe powstałe na pozycjach pieniężnych ujmuje się w wynik okresu, w którym powstają.

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

3.2.6. Dotacje rządowe

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

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

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

3.2.7. Podatek

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

Podatek bieżący

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

Podatek odroczony

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

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

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

Podatek bieżący i odroczonej za bieżący okres

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

3.2.8. Aktywa niematerialne

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

Nabyte aktywa niematerialne

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

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

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

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

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

- z technicznego punktu widzenia istnieje możliwość ukończenia składnika aktywów niematerialnych, tak aby nadawał się do sprzedaży lub użytkowania,
- istnieje możliwość udowodnienia zamiaru ukończenia składnika oraz jego użytkowania i sprzedaży,
- składnik będzie zdolny do użytkowania lub sprzedaży,
- znany jest sposób w jaki składnik będzie wytwarzał przyszłe korzyści ekonomiczne,

- zapewnione zostaną środki techniczne oraz finansowe konieczne do ukończenia prac rozwojowych oraz jego użytkowania i sprzedaży,
- istnieje możliwość wiarygodnego ustalenia nakładów poniesionych w czasie prac rozwojowych.

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

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

Amortyzacja aktywów niematerialnych

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

Zakończone prace rozwojowe związane z wytworzeniem oprogramowania dla gier komputerowych podlegają amortyzacji liniowej przez okres od 6 do 36 miesięcy na podstawie oszacowań Zarządu Spółki co do możliwości czerpania korzyści ekonomicznych ze skapitalizowanych kosztów i możliwości generowania przychodów.

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

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

Zaprzestanie ujmowania aktywów niematerialnych

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

3.2.9. Rzeczowe aktywa trwałe

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

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

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

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

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

3.2.10. Utrata wartości rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych

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

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

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

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

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

3.2.11. Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności

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

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

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

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

3.2.12.Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych

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

3.2.13.Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania

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

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

3.2.14.Rezerwy i zobowiązania warunkowe

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

Za zobowiązania warunkowe Spółka uznaje potencjalny przyszły obowiązek wykonania świadczeń, których istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub braku wystąpienia jednego lub wielu niepewnych przyszłych zdarzeń nieobjętych całkowitą kontrolą Spółki oraz obecny obowiązek, którego nie ujęto w sprawozdaniu finansowym z powodu braku

prawdopodobieństwa konieczności wydatkowania środków zawierających w sobie korzyści ekonomiczne w celu wypełnienia tego obowiązku lub w przypadku, gdy kwoty zobowiązania nie można wycenić wystarczająco wiarygodnie. Kwoty zobowiązań warunkowych są ujawnione w notach dodatkowych do niniejszego sprawozdania finansowego.

3.2.15. Kapitał własny

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

Kapitał zapasowy tworzony jest z podziału zysku i wykorzystywany zgodnie ze statutem Spółki. Niepodzielony wynik finansowy obejmuje:

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

3.2.16. Zysk netto i rozwodniony zysk na akcję

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

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

3.2.17. Zarządzanie kapitałem

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

3.2.18. Płatność na bazie akcji

Płatności na bazie akcji rozliczane w instrumentach kapitałowych na rzecz pracowników i innych osób świadczących podobne usługi wycenia się w wartości godziwej instrumentów kapitałowych na dzień ich przyznania. Szczegóły dotyczące określania wartości godziwej płatności na bazie akcji rozliczane w instrumentach kapitałowych znajdują się w **Nocie 3.32**.

Wartość godziwą płatności na bazie akcji rozliczanych w instrumentach kapitałowych określoną w dniu ich przyznania odnosi się w koszty metodą liniową w okresie nabywania uprawnień, na podstawie oszacowań Spółki co do instrumentów kapitałowych, do których ostatecznie zostaną nabyte prawa, drugostronnie zwiększając kapitał. Na każdy dzień bilansowy

Spółka weryfikuje oszacowania dotyczące liczby instrumentów kapitałowych przewidywanych do przyznania. Ewentualny wpływ weryfikacji pierwotnych oszacowań ujmuje się w rachunku zysków i strat przez pozostały okres przyznania, z odpowiednią korektą kapitału rezerwowego z tytułu płatności w akcjach.

3.2.19. Instrumenty finansowe

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

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

3.2.20. Aktywa finansowe

W prezentowanych okresach sprawozdawczych Spółka posiadała aktywa finansowe wyceniane w zamortyzowanym koszcie oraz aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy.

Ujęcie początkowe instrumentów finansowych

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

W momencie początkowego ujęcia Spółka wycenia składnik aktywów finansowych według wartości godziwej, za wyjątkiem należności z tytułu dostaw i usług, które wycenia się w cenie transakcyjnej zgodnie z MSSF15.

Klasyfikacja i zasady wyceny aktywów finansowych w terminie późniejszym

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

- modelu biznesowego Spółki w zakresie zarządzania aktywami finansowymi oraz
- charakterystyki wynikających z umowy przepływów pieniężnych dla składnika aktywów finansowych.

Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody nie wystąpiły w prezentowanych okresach sprawozdawczych.

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

- składnik aktywów finansowych jest utrzymywany przez Spółkę zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy,

- warunki umowy dotyczącej składnika aktywów finansowych powodują powstawanie w Spółce w określonych terminach przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek od kwoty głównej pozostałej do spłaty.

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

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

Przekwalifikowanie

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

Utrata wartości aktywów finansowych

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

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

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

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

Wycena oczekiwanych strat kredytowych

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

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

Wycena w wartości godziwej i procedury związane z wyceną

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

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

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

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

3.2.21. Zobowiązania finansowe

Zobowiązanie finansowe to każde zobowiązanie, będące:

- wynikającym z umowy obowiązkiem wydania środków pieniężnych lub innego składnika aktywów finansowych innej jednostce lub wymiany aktywów finansowych lub zobowiązań finansowych z inną jednostką na potencjalnie niekorzystnych warunkach,
- kontraktem, który będzie rozliczony lub może być rozliczony we własnych instrumentach kapitałowych jednostki, i jest instrumentem niepochodnym, w zamian za który jednostka jest lub może być obowiązana wydać zmienną liczbę własnych instrumentów kapitałowych lub instrumentem pochodnym, który będzie rozliczony lub może być rozliczony w inny sposób niż przez wymianę ustalonej kwoty środków pieniężnych lub innego składnika aktywów finansowych na ustaloną liczbę własnych instrumentów kapitałowych jednostki. W tym celu prawa poboru, opcje i warranty umożliwiające nabycie ustalonej liczby własnych instrumentów kapitałowych jednostki w zamian za ustaloną kwotę środków pieniężnych w dowolnej walucie stanowią instrumenty

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

Wycena początkowa

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

Klasyfikacja i wycena bilansowa

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

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

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

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

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

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

3.2.22. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych sporządzany jest metodą pośrednią.

3.2.23. Sprawozdawczość segmentowa

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

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

- w przypadku, których dostępne są oddzielne informacje finansowe.

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

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

3.3. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach

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

3.3.1. Profesjonalny osąd w rachunkowości

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

Określenie waluty funkcjonalnej

Walutą funkcjonalną Spółki jest polski złoty.

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

a) walutę:

- która wywiera główny wpływ na ceny sprzedaży towarów i usług (często jest to waluta, w której wyrażane są i regulowane ceny sprzedaży jej towarów i usług); oraz
- kraju, w którym siły konkurencji i obowiązujące przepisy wywierają główny wpływ na ceny sprzedaży jej towarów i usług;

b) walutę, która wywiera główny wpływ na koszty robocizny i materiałów oraz na pozostałe koszty związane z dostarczaniem towarów lub świadczeniem usług (często jest to waluta, w której koszty te są wyrażane lub regulowane).

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

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

Dodatkowo Zarząd Spółki wziął pod uwagę punkt MSR 21.10.

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

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

Posiadany przez Spółkę kredyt (opisany w **Nocie 3.26**), zaciągnięty w grudniu 2018 roku w PKO BP na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości zabudowanej położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2, to kredyt zaciągnięty w walucie polskiej. Spółka nie posiada, pożyczek ani wyemitowanych obligacji, natomiast wpływy pieniężne z emisji jej akcji były wyrażone w polskich złotych. Spółka utrzymuje środki pieniężne na rachunkach bankowych zarówno w polskich złotych, dolarach amerykańskich, euro oraz chińskich juanach.

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

Wynagrodzenie zleceniodawcy a wynagrodzenie pośrednika

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

3.3.2. Niepewność szacunków

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

Możliwość odzyskania aktywów niematerialnych wytwarzanych we własnym zakresie

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

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

Okresy amortyzacji wartości niematerialnych

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

W przypadku amortyzacji wartości niematerialnych związanych z tworzeniem i wydawaniem gier Spółka przyjęła, że będzie to okres 12-36 miesięcy. Jest to podyktowane praktyką światową

w branży gier komputerowych (cyklem życia gry) oraz doświadczeniami Spółki wynikającymi ze sprzedaży wytworzonych do tej pory tytułów.

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

3.4. Przychody (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Przychody ze sprzedaży	71 221 248	82 113 506

Głównym źródłem przychodów Spółki w 2019 roku, podobnie jak rok wcześniej, były przychody ze sprzedaży gier własnych oraz gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów i wydawanych przez Spółkę w ramach usługi 11 bit publishing. Pozostałe przychody operacyjne Spółki (głównie otrzymane dotacje) w okresie sprawozdawczym miały zaledwie 0,64-proc. udział w przychodach (0,81 proc. w 2018 roku). W 2019 roku przychody ze sprzedaży Spółki wyniosły 71 221 248 PLN, czyli były o niespełna 13,3 proc. niższe niż we wcześniejszym roku (82 113 506 PLN). Spadek wynikał z wysokiej bazy porównawczej. W 2018 roku miały miejsce bardzo udane premiery gier „Frostpunk” i „Moonlighter” (odpowiednio 24 kwietnia i 29 maja). W 2019 roku Spółka koncentrowała się na dalszej monetyzacji wymienionych tytułów oraz gry „This War of Mine”, a także wydawaniu dodatków (płatnych). 27 sierpnia 2019 roku swój debiut rynkowy miał pierwszy z trzech płatnych dodatków do „Frostpunka” – „The Rifts”, które ukazywały się będą w ramach tzw. Season Pass. Z kolei 23 lipca 2019 roku do sprzedaży trafił płatny dodatek do „Moonlightera” – „Between Dimensions”. 6 sierpnia 2019 roku na rynku pojawił się też płatny dodatek do gry „This War of Mine” – „Fading Embers” (trzecie i ostatnie DLC z serii „TWOm: Stories”). Wszystkie wymienione dodatki zostały dobrze przyjęte przez graczy i pozytywnie kontrybuowały do wyników Spółki w 2019 roku. Zauważalny wpływ na wielkość przychodów 11 bit studios S.A. w 2019 roku miała też premiera gry „Children of Morta” (tytuł z wydawnictwa 11 bit publishing, którego producentem jest studio Dead Mage). Gra w wersji na komputery PC zadebiutowała 3 września 2019. Premiera na konsole Xbox One i PS4 miała miejsce 15 października 2019 roku a na konsolę Nintendo Switch 20 listopada 2019 roku. Uzupełnieniem przychodów Spółki w 2019 roku były przychody ze sprzedaży gry „Beat Cop” (tytuł z wydawnictwa, debiutował wiosną 2017 roku w wersji na komputery PC), która w okresie sprawozdawczym została wydana w wersji na konsole PS4, Xbox One i Nintendo Switch oraz urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android.

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

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

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

	Przychody od zewnętrznych klientów		Aktywa trwałe	
	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Polska	1 487 844	2 875 258	49 815 126	41 316 894
Unia Europejska	6 393 095	7 408 148	0	0
USA	51 273 600	67 784 368	0	0
Japonia	10 310 174	3 444 566	0	0
Chiny	827 383	229 253	0	0
Pozostałe	929 152	371 913	0	0
Razem	71 221 248	82 113 506	49 815 126	41 316 894

3.4.2. Przychody w podziale na kategorie – kanały dystrybucji

W przychodach Spółki z tytułu sprzedaży gier komputerowych w wysokości 71 221 248 PLN (w 2018: 82 113 506 PLN) uwzględniono przychody w wysokości 70 569 708 PLN (w 2018: 74 956 156 PLN) z tytułu sprzedaży produktów Spółki za pośrednictwem: Steam (Valve Corporation), Nintendo Co Ltd., Microsoft Corporation, Google, Apple i Humble Bundle - wiodących światowych platform dystrybucji elektronicznej oraz przychody od Green Man, oraz Koch Media, które to podmioty również zajmują się sprzedażą produktów Spółki.

3.5. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN)

3.5.1. Pozostałe przychody operacyjne

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Dotacje - otrzymane	362 937	639 946
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	20 627	0
Inne przychody operacyjne	78 070	31 359
Razem	461 634	671 305

Spadek o ponad 31,1 proc., do 461 634 PLN (w porównaniu do 671 305 PLN w 2018 roku) pozostałych przychodów operacyjnych to pochodna mniejszych dotacji, które otrzymała i rozliczyła Spółka w 2019 roku na prowadzone projekty rozwojowe, w tym tworzenie nowych gier. Ich łączna wartość wyniosła 362 937 PLN wobec 639 946 PLN rok wcześniej. Pozytywny wpływ na pozostałe przychody miał też zysk ze sprzedaży jednego z samochodów służbowych (powyżej jego wartości księgowej).

3.5.2. Pozostałe koszty operacyjne

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Utworzone odpisy aktualizujące:		
Należności handlowe	0	0
Pozostałe koszty operacyjne:		
Pozostałe koszty (koszty spisanych nierozliczonych pozycji z lat ubiegłych)	33 959	17 121
Darowizny przekazane	230 316	650 395
Podatek u źródła nie do odzyskania	625 964	0
Pozostałe koszty rodzajowe	1 025 168	663 845
Razem	1 915 407	1 331 361

W 2019 roku główną pozycję pozostałych kosztów operacyjnych stanowiły pozostałe koszty rodzajowe (koszty delegacji, wyjazdów służbowych, reklamy i ubezpieczeń). Wyniosły 1 025 168 PLN wobec 663 845 PLN w 2018 roku. Wzrost w tej pozycji wynikał z większej aktywności Spółki (w porównaniu z całym 2018 rokiem), szczególnie pionu wydawniczego, jeśli chodzi o uczestnictwo w targach i imprezach branżowych. W 2019 roku istotną, nie występującą rok wcześniej pozycją, był podatek u źródła nie od odzyskania. Sięgnął 625 964 PLN. W 2019 roku zauważalną, aczkolwiek niższą niż we wcześniejszym roku, pozycją pozostałych kosztów operacyjnych była też darowizna na rzecz fundacji War Child, która pomaga dziecięcy ofiarom wojen, w kwocie 230 316 PLN (650 395 PLN w 2018 roku). Niewielką część pozostałych kosztów operacyjnych stanowiły też odpisy na zamknięte projekty. Wyniosły 33 959 PLN wobec 17 121 PLN w 2018 roku.

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

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Koszty spisanych nierozliczonych pozycji z lat ubiegłych	(11 704)	(156 034)
Odpisy aktualizujące - zawiązanie	(95 172)	0
Odpisy aktualizujące - rozwiązanie	6 978	101 840
Razem	(99 898)	(54 194)

Spółka na koniec 2019 roku utworzyła odpis aktualizujący na należności handlowe (95 172 PLN), za którą to sumą kryją się pieniądze należne Spółce z tytułu użytkowania powierzchni biurowej w biurowcu przy ul. Brzeskiej 2 przez dwóch z poprzednich najemców powierzchni biurowej we wspomnianej nieruchomości.

3.6. Amortyzacja (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Koszty amortyzacji poniesione w ciągu roku:		
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych	462 343	384 359
Amortyzacja aktywów niematerialnych	6 255 177	4 180 154
Razem	6 717 520	4 564 513
Alokacja na koszty projektów	(297 512)	(71 510)
Pozostałe koszty dotyczące rozliczeń amortyzacji	4 301	0
Razem	6 424 309	4 493 003

Wzrost kosztów amortyzacji w 2019 roku, w porównaniu z poprzednim rokiem wynikał z rozpoczęcia amortyzacji (od II kwartału 2018 roku) wydatków poniesionych na stworzenie gier „Frostpunk” i „Moonlighter”. W 2019 roku Spółka rozpoczęła też amortyzację wydatków poniesionych na stworzenie gry „Children of Morta” (od IV kwartału 2019 roku) oraz wydatków poniesionych na stworzenie konsolowej wersji gry „Frostpunk” (również od IV kwartału 2019 roku).

3.7. Usługi obce (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Usługi obce	26 394 183	16 512 347

Wzrost kosztów usług obcych w 2019 roku, w porównaniu z 2018 rokiem, był pochodną bardzo dobrej sprzedaży gier: „Moonlighter” (tytuł z wydawnictwa 11 bit publishing, trafił do sprzedaży 29 maja 2018 roku) i „Children of Morta” (tytuł, w wersji na komputery PC, zadebiutował 3 września 2019 roku) i związanych z tym tantiem, które Spółka wypłacała deweloperom tej gry, czyli odpowiednio hiszpańskiemu studio Digital Sun oraz amerykańskiemu studio Dead Mage. W 2019 roku łączna wartość wypłaconych tantiem na rzecz Digital Sun, Dead Mage i w niewielkiej części na rzecz studia Pixel Crow, które stworzyło grę „Beat Cop” (11 bit studios S.A. również było wydawcą tej gry, która zadebiutowała wiosną 2017 roku) wyniosła 20 191 515 PLN wobec 10 196 581 PLN w 2018 roku.

3.8. Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(12 291 040)	(12 965 744)

Niewielki, 5,2-proc., do 12 291 040 PLN, spadek wydatków Spółki na wynagrodzenia w porównaniu z 2018 rokiem (12 965 744 PLN), mimo rosnącego zatrudnienia, był pochodną mniejszych niż rok wcześniej premii rocznych wypłaconych pracownikom. System premii rocznych powiązanych z zyskiem funkcjonuje w Spółce od kilku już lat. Zysk wypracowany przez 11 bit studios S.A. w okresie IV kwartał 2018 - III kwartał 2019 roku, będący bazą do premii rocznych, które trafiły na konta załogi w IV kwartale 2019 roku był zauważalnie niższy niż w okresie IV kwartał 2017 - III kwartał 2018 roku, czyli okresu bazowego dla premii rocznej wypłaconej w IV kwartale 2018 roku. Pozycja wynagrodzenia i świadczenia pracownicze zawierała też niegotówkowe rezerwy tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. W wynikach za 2019 rok wspomniane rezerwy miały wartość przeszło 8,1 mln PLN wobec 6,2 mln PLN rok wcześniej.

3.9. Przychody finansowe (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Przychody odsetkowe:		
Lokaty bankowe	1 089 576	392 637
Przychody finansowe:		
Przychody z tyt. akt. wyceny aktywów finansowych	0	40 748
Wynik netto z tytułu różnic kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	44 796	28 752
b) Pożyczki i należności	161 836	820 184
c) Zobowiązania	67 164	69 058
Razem	1 363 372	1 351 379

Systematycznie rosnące zasoby gotówkowe Spółki (dzięki bardzo dobrej sprzedaży gier: „Frostpunk”, „Moonlighter”, „Children of Morta” i „This War of Mine”), które w zdecydowanej większości przechowywane są na lokatach bankowych, przełożyły się na istotny, blisko trzykrotny wzrost przychodów odsetkowych, do 1 089 576 (w 2019 roku) z 392 637 PLN (rok wcześniej).

Pozytywny (273 796 PLN), aczkolwiek daleko mniejszy niż w poprzednim okresie (917 994 PLN), wpływ na wysokość przychodów finansowych Spółki w 2019 roku, miały też przychody z tytułu różnic kursowych - przeszacowania wartości posiadanych aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski. Były pochodną korzystnych dla Spółki zmian na międzynarodowych rynkach walutowych. W 2019 roku, szczególnie w III kwartale 2019 roku, polski złoty tracił do amerykańskiego dolara i euro co pozwoliło Spółce wykazać dodatkowe przychody z przeszacowania wartości posiadanych aktywów pieniężnych.

3.10. Koszty finansowe (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Pozostałe koszty odsetkowe:		
a) Odsetki od należności budżetowych	11 924	2 141
b) Inne	0	1
Wynik netto na różnicach kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	0	0
b) Pożyczki i należności	0	0
c) Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	0	0
Koszty z tytułu aktualizacji wyceny aktywów finansowych	192 626	192 203
Razem	204 550	194 345

W okresie sprawozdawczym jedyną istotną pozycją kosztów finansowych Spółki były koszty z tytułu aktualizacji wyceny aktywów finansowych. Wiodącą składową tej pozycji były koszty związane z aktualizacją wyceny instrumentu IRS (Interest Rate Swap). Instrument zabezpiecza Spółkę przed ryzykiem zmiany stóp procentowych w związku z kredytem inwestycyjnym (12 600 000 PLN), który Spółka zaciągnęła pod koniec 2018 roku w PKO BP S.A. na zakup nowego biura.

3.11. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN)

3.11.1. Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Bieżący podatek dochodowy:		
Dotyczący roku bieżącego	3 703 852	10 623 919
Odroczony podatek dochodowy:		
Dotyczący roku bieżącego	(383 989)	(68 040)
Koszt podatkowy ujęty w roku bieżącym z działalności kontynuowanej	3 319 863	10 555 879

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

Uzgodnienie wyniku podatkowego do wyniku księgowego kształtuje się następująco:

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Zysk przed opodatkowaniem z działalności kontynuowanej	25 030 144	48 105 776
Koszt podatku dochodowego wg stawki 19% (2018: 19%)	4 755 727	9 140 098
Efekt podatkowy przychodów niebędących przychodami według przepisów podatkowych	0	(19 350)
Efekt podatkowy przychodów będących przychodami według przepisów podatkowych	(56 994)	(10 649)
Efekt podatkowy kosztów niestanowiących kosztów uzyskania przychodów (NKUP) według przepisów podatkowych	(2 014 015)	1 928 213
Efekt podatkowy kosztów stanowiących kosztów uzyskania przychodów według przepisów podatkowych	4 168 181	(414 393)
Wpływ rozliczenia ulgi podatkowej IP Box wg stawki podatkowej 5%	(2 713 965)	0
Wpływ rozliczeń z 2018 roku - ulga podatkowa B+R	(196 607)	0
Wpływ rozliczeń z 2018 roku - korekta z tytułu WHT	(56 353)	0
Pozostałe zmiany – uzgodnienie podatku dochodowego z poprzednich lat	(182 122)	0
Razem	3 703 852	10 623 919

Stawka podatkowa zastosowana w powyższym uzgodnieniu na lata 2019 i 2018 wynosi 19 proc. i stanowi ona podatek dochodowy od osób prawnych zgodnie z przepisami podatkowymi w Polsce. Efektywna stawka podatkowa wynosiła odpowiednio: 13,26 proc. (w 2019 roku) i 21,94 proc. (w 2018 roku).

Niższa efektywna stawka podatkowa w 2019 roku wynika przede wszystkim z zastosowania ulgi IP Box (2 713 965 PLN), która została wprowadzona 23 października 2018 roku, na mocy ustawy o zmianie ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych, ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych, ustawy – Ordynacja podatkowa oraz niektórych innych ustaw i obowiązuje od 1 stycznia 2019 roku. Dochody Spółki ze sprzedaży kwalifikowanych praw własności intelektualnej (gier) przemnożone przez wskaźnik nexus, został opodatkowane preferencyjną stawką CIT (5 proc.).

3.11.2. Bieżące należności i zobowiązania podatkowe

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Należny zwrot podatku	(5 441 189)	(2 014 760)
Podatek dochodowy do zapłaty	0	169 630
Razem	(5 441 189)	(1 845 130)

Na należności podatkowe składała się, m.in. ulgi podatkowa IP Box opisana w Nocie **3.11.1** (2 713 965 PLN), podatek pozostały do odliczenia po otrzymaniu deklaracji od kontrahentów oraz nieodliczony podatek u źródła.

3.11.3. Saldo podatku odroczonego

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

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	604 448	178 853
Zobowiązania z tytułu podatku odroczonego	(62 426)	(20 820)
Razem	542 022	158 033

Okres zakończony 31.12.2019 roku:

	Stan na początek okresu	Ujęte w wynik	Ujęte w pozostałych całkowitych dochodach	Stan na koniec okresu
Rozliczenia międzyokresowe bierne	98 329	29 591	0	127 920
Koszty rozliczane w następnym okresie	80 524	321 250	0	401 774
Wycena transakcji pochodnych IRS	0	74 754	0	74 754
Naliczone odsetki od inwestycji powyżej 3 miesięcy od dnia nabycia	(20 820)	(41 606)	0	(62 426)
Razem aktywa (rezerwy) z tytułu podatku odroczonego	158 033	383 989	0	542 022

Okres zakończony 31.12.2018 roku:

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

3.12. Zysk na akcję (PLN)

3.12.1. Podstawowy zysk za akcję

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Podstawowy zysk na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	9,49	16,42
Podstawowy zysk na akcję ogółem	9,49	16,42
Zysk rozwodniony na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	8,98	15,53
Zysk rozwodniony na akcję ogółem	8,98	15,53

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

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	21 710 280	37 549 897
Zysk wykorzystany do obliczenia podstawowego zysku przypadającego na akcję ogółem	21 710 280	37 549 897
Zysk wykorzystany do wyliczenia podstawowego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	21 710 280	37 549 897

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku na akcję (w szt.)	2 287 199	2 287 199

3.12.2. Rozwodniony zysk za akcję

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	21 710 280	37 549 897
Zysk wykorzystany do obliczenia rozwodnionego zysku przypadającego na akcję ogółem	21 710 280	37 549 897
Zysk wykorzystany do wyliczenia rozwodnionego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	21 710 280	37 549 897

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

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję	2 287 199	2 287 199
Akcje jakie zakłada się, że zostaną wyemitowane:		
Opcje pracownicze	130 000	130 000
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku rozwodnionego na akcję	2 417 199	2 417 199

3.13. Rzeczowe aktywa trwałe (PLN)

Wartość bilansowa:

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Inwestycje w obcym środku trwałym	243 521	316 654
Budynki i budowle	23 637 763	18 102 269
Maszyny i urządzenia	73 876	71 336
Środki transportu	77 889	226 800
Pozostałe środki trwałe	10 790	17 005
Razem	24 043 839	18 734 064

Wartość brutto:

	Budynki i budowle	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	18 102 269	383 283	718 580	558 705	262 161	20 024 998
Nabycia	5 535 494	0	290 273	0	19 247	5 845 014
Reklasyfikacja	0	(39 406)	39 406	0	0	0
Zmniejszenia	0	0	4 795	185 851	0	190 646
Stan na 31 grudnia 2019 roku	23 637 763	343 877	1 043 464	372 854	281 408	25 679 366

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Budynki i budowle	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	0	66 629	647 245	331 905	245 156	1 290 935
Koszty amortyzacji	0	33 727	325 486	77 668	25 461	462 343
Zmniejszenia	0	0	3 143	114 608	0	117 751
Stan na 31 grudnia 2019 roku	0	100 356	969 588	294 965	270 618	1 635 527

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

Wartość brutto:

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

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

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

W 2019 roku 11 bit studios S.A. wydało 5 126 422 PLN na remont i modernizację nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie (nowej siedziby Spółki od marca 2020 roku). Spółka nabyła też maszyny i urządzenia na kwotę 290 273 PLN a także przeznaczyła 409 072 PLN na obsługę kredytu zaciągniętego na zakup wspomnianej nieruchomości. W 2018 roku Spółka przeznaczyła 18 102 269 PLN na zakup nieruchomości na ul. Brzeskiej 2, 145 387 PLN na zakup

maszyn i urządzeń oraz 56 434 PLN na doposażenie i adaptację biura przy ul. Brechta 7, w którym w 2019 roku mieściła się siedziba Spółki.

Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych w 2019 roku wyniosła 462 343 PLN. W 2018 roku kwota wyniosła 384 359 PLN.

Nie nastąpiła utrata wartości rzeczowych aktywów trwałych w 2019 roku ani w 2018 roku.

3.14. Aktywa niematerialne (PLN)

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

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

Zakończone prace rozwojowe:

Na zakończone prace rozwojowe Game Engine według stanu na dzień 31 grudnia 2019 roku składają się prace skapitalizowane w ramach czwartego etapu prac, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 19 miesięcy.

Na zakończoną produkcję gier komputerowych według stanu na dzień 31 grudnia 2019 roku składają się gry, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 19 miesięcy.

Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 31 grudnia 2019 roku obejmowały głównie nakłady na gry komputerowe (w tym dodatki do „Frostpunka” i „Projekt 8”) i nakłady na prace rozwojowe Game Engine (piąty etap).

Analiza potencjalnej utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych:

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

Spółka prognozuje przychody i koszty w horyzoncie czasowym do trzech lat od prognozowanej daty premiery, a następnie dyskontuje je średnim ważonym kosztem kapitału (WACC). Zastosowana stopa dyskonta to 10 proc. Ze względów ostrożnościowych, nie uwzględniono wartości rezydualnej.

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

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

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

W wyniku przeprowadzonej analizy w roku zakończonym 31 grudnia 2019 spisano w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych nakłady na zaniechane prace w kwocie 33 959 PLN. W analogicznym okresie roku poprzedniego Spółka spisała nakłady na zaniechane prace na kwotę 17 121 PLN.

Wartość bilansowa:

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	799 816	1 399 543
Zakończone prace rozwojowe (Gry)	11 402 028	10 624 149
Niezakończone prace rozwojowe	12 668 661	5 112 644
Licencje	0	1 675
Razem	24 870 505	17 138 011

Wartość brutto:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	2 717 702	24 453 528	505 551	5 112 644	32 789 425
Zwiększenia	0	0	13 141	14 008 549	14 021 690
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	0	6 418 573	0	(6 418 573)	0
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Spisanie zaniechanych prac	0	0	0	(33 959)	(33 959)
Stan na 31 grudnia 2019 roku	2 717 702	30 872 101	518 692	12 668 661	46 777 156

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2019 roku	1 318 159	13 829 380	503 875	0	15 651 414
Koszty amortyzacji	599 727	5 640 705	14 745	0	6 255 177
Zmniejszenia	0	(12)	71	0	59
Stan na 31 grudnia 2019 roku	1 917 886	19 470 073	518 692	0	21 906 651

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

Wartość brutto:

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

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

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

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

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

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności, w tym:	17 902 912	14 609 432
Z tytułu podatków, dotacji, ceł i ubezpieczeń społecznych	1 796 511	4 705 311
Inne	250 862	59 882
Odpis aktualizujący należności handlowe	(151 980)	(56 807)
Razem	17 750 932	14 552 625

3.15.1. Należności z tytułu dostaw i usług

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

Wykazane salda należności na 31 grudnia 2019 roku obejmują należności od największych odbiorców Spółki, od których należności przekroczyłyby 5 proc. ogólnej wartości należności z tytułu dostaw i usług.

Wykazane salda należności obejmują należności od:

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Valve Corporation	6 319 615	4 302 492
Humble Bundle Inc.	3 050 261	49 897
Nintendo Co Ltd.	1 012 032	2 655 414
Sony Interactive Entertainment America LLC	1 105 220	246 070
Microsoft Corporation XC	818 247	0

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

Analiza wiekowa należności przeterminowanych:

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
60-90 dni	0	3 435
91-120 dni	140 539	35 416
121-360 dni	76 784	32 327
powyżej 360 dni	0	9 200
Razem	217 323	80 378

Zmiany stanu odpisów aktualizujących na należności zagrożone:

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Stan na początek okresu sprawozdawczego	56 807	158 638
Utworzenie odpisów aktualizujących	95 173	0
Rozwiązanie odpisów aktualizujących	0	(101 831)
Stan na koniec okresu sprawozdawczego	151 980	56 807

Wzrost wartości odpisów na należności zagrożone na koniec 2019 roku wobec końca 2018 roku wynikał utworzenia odpisów aktualizujących na kwotę (95 173 PLN) należną Spółce z tytułu użytkowania powierzchni biurowej w biurowcu przy ul. Brzeskiej 2 przez dwóch z byłych najemców powierzchni biurowej we wspomnianej nieruchomości. Na kwotę straty na koniec 2018 roku składa

się należność (kaucja za najem biura przy ul. Modlińskiej 6 w Warszawie) dochodzona na drodze sądowej.

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

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
60-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	95 173	0
powyżej 360 dni	56 807	56 807
Razem	151 980	56 807

3.16. Należności z tytułu podatku dochodowego (PLN)

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Należności z tytułu podatku dochodowego	5 441 189	1 845 130
Razem	5 441 189	1 845 130

Wzrost należności Spółki z tytułu podatku dochodowego na dzień 31 grudnia 2019 roku, w porównaniu z sytuacją na koniec 2018 roku, wynikał z rozliczenia ulg podatkowych, w tym przede wszystkim ulgi podatkowej IP Box. Zgodnie z opublikowanymi w dniu 16 lipca 2019 roku na stronie internetowej Ministerstwa Finansów „Objaśnieniami podatkowymi dot. preferencyjnego opodatkowania dochodów wytwarzanych przez prawa własności intelektualnej – IP Box”, skorzystanie z ulgi IP Box jest możliwe dopiero w zeznaniu rocznym. To oznacza, że przez cały 2019 rok dochody 11 bit studios S.A. z kwalifikowanych praw własności intelektualnej (gier) podlegały opodatkowaniu 19-proc. stawką i dopiero w rozliczeniu rocznym stawka została skorygowana do 5 proc. co skutkowało powstaniem dużej należności z tytułu nadpłaconego podatku dochodowego. Wpływ rozliczenia ulgi IP Box na wysokość podatku dochodowego wyniósł w 2019 roku 2 713 965 PLN.

3.17. Aktywa finansowe długoterminowe (PLN)

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO	0	5 094 282
Razem	0	5 094 282

3.18. Aktywa finansowe krótkoterminowe (PLN)

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy od dnia nabycia	67 000 000	27 000 000
Wycena - Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy od dnia nabycia	328 563	0
Razem	67 328 563	27 000 000

3.19. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN)

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Ubezpieczenia	45 642	25 692
Domeny, licencje, prenumerata	187 929	122 727
Koszty następnego okresu	73 596	146 213
Gwarancje	1 144	2 860
Tantiemy do rozliczenia w następnym okresie	129 919	0
Razem	438 230	297 492

Na salda rozliczeń międzyokresowych czynnych składają się uiszczone z góry opłaty związane z obsługą imprez branżowych (targów), w których Spółka będzie brała udział w kolejnych okresach, opłaty za domeny internetowe, ubezpieczenia majątkowe, prenumeraty, opłaty giełdowe oraz opłaty związane z nieruchomością na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie. Istotną pozycją pozostałych aktywów krótkoterminowych na 31 grudnia 2019 roku były też tantiemy należne deweloperom gier, dla których Spółka świadczy usługi wydawnicze.

3.20. Pozostałe aktywa (PLN)

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Kaucje - długoterminowe	0	171 729
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	14 695	20 774
Razem	14 695	192 503

Główną pozycję pozostałych aktywów, na koniec 2019 roku, były długoterminowe rozliczenia międzyokresowe (licencja na usługi IT). W 2018 roku wiodącą pozycją pozostałych aktywów była kaucja gwarancyjna na rzecz Mazovia Capital Sp. z o.o. z tytułu wynajmu biura – siedziby Spółki (do końca lutego 2020 roku) przy ul. Brechta 7 w Warszawie.

3.21. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN)

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Środki pieniężne w banku i w kasie	7 882 519	16 250 681
Obligacje PKO BP Banku Hipotecznego	7 000 000	8 000 000
Razem	14 882 519	24 250 681

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

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

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

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

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

3.22. Kapitał podstawowy (PLN)

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Kapitał podstawowy	228 720	228 720
Razem	228 720	228 720

Kapitał podstawowy Spółki na dzień 31 grudnia 2019 roku składał się z 2 287 199 akcji zwykłych mających pełne pokrycie w kapitale w wysokości 228 719,90 PLN.

3.22.1. Akcje zwykłe mające pełne pokrycie w kapitale

	Liczba akcji	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ze sprzedaży akcji
Stan na 31 grudnia 2018 roku	2 287 199	228 720	4 870 274
Zwiększenia / zmniejszenia	0	0	0
Stan na 31 grudnia 2019 roku	2 287 199	228 720	4 870 274

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

3.22.2.Zyski zatrzymane

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Zyski zatrzymane	21 502 195	37 341 812

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Stan na początku okresu sprawozdawczego	37 341 812	3 209 255
Zysk netto przypadający Akcjonariuszom Spółki	21 710 280	37 549 897
Przeniesienie na kapitał zapasowy	(37 549 897)	(3 417 340)
Stan na koniec okresu sprawozdawczego	21 502 195	37 341 812

3.23.Informacje o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie

W ciągu roku 2019 i 2018 Spółka nie wypłaciła dywidendy.

Uchwałą Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy 11 bit studios S.A. (uchwała nr. 05/05/2019) z dnia 23 maja 2019 roku zysk netto za 2018 rok w wysokości 37 549 897 PLN został w całości przeznaczony na kapitał zapasowy.

Zgodnie z art. Art. 396 §1 Kodeksu Spółek Handlowych, któremu podlega Spółka na pokrycie straty należy utworzyć kapitał zapasowy, do którego przelewa się co najmniej 8 proc. zysku za dany rok obrotowy, dopóki kapitał ten nie osiągnie co najmniej jednej trzeciej kapitału akcyjnego. Ta część kapitału zapasowego (zysków zatrzymanych) nie jest dostępna do dystrybucji na rzecz Akcjonariuszy i na dzień 31 grudnia 2019 roku wynosi 76 240 PLN (2018: 76 240 PLN).

3.24.Rekomendacja podziału zysku za 2019 rok

Do dnia publikacji Sprawozdania Finansowego za 2019 roku Zarząd 11 bit studios S.A. nie podjął uchwały w sprawie rekomendacji podziału zysku za 2019 rok.

3.25.Zobowiązania z tytułu umów z klientami

Na kwotę zobowiązań z tytułu umów z klientami na dzień 31 grudnia 2019 roku składały się zaliczki otrzymane przez Spółkę od partnerów biznesowych na poczet przyszłej sprzedaży produktów (gier) Spółki).

3.26.Kredyty i pożyczki

19 grudnia 2018 roku Spółka poinformowała o zawarciu z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. umowy kredytu inwestycyjnego na kwotę 12 600 000,00 PLN

z przeznaczeniem na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości zabudowanej położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2. Termin spłaty kredytu mija 11 grudnia 2028 roku. Jest oprocentowany według stawki WIBOR 1M powiększonej o stałą marżę banku w wysokości 0,9 p.p. Spółka, wykorzystując instrument IRS (Interest Rate Swap) zabezpieczyła wspomniany kredyt przed ryzykiem zmiany stóp procentowych. Oprocentowanie kredytu wynosi 3,4 proc. Zabezpieczeniem kredytu jest: weksel in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, hipoteka umowna do kwoty 20 223 000,00 PLN ustanowiona na prawie użytkownika wieczystego nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew na rzecz PKO BP wierzytelności pieniężnej z umowy ubezpieczenia nieruchomości. Na dzień 31 grudnia 2019 roku część długoterminowa kredytu miała wartość 10 429 732 PLN a krótkoterminowa 1 303 717 PLN (uwzględnia wycenę instrumentu IRS).

3.27. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	5 402 392	187 089
Kaucje gwarancyjne – Brzeska 2	76 784	0
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	556 548	776 173
Rozliczenia międzyokresowe bierne	5 337 339	4 154 023
Rozrachunki z pracownikami	15 034	5 236
Pozostałe	41 796	0
Razem	11 429 893	5 122 519

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

Wzrost zobowiązań z tytułu dostaw i usług do 5 402 392 PLN (na koniec 2019 roku) ze 187 089 PLN (na koniec 2018 roku) wynikał z harmonogramów płatności za prace remontowo-modernizacyjne realizowane w IV kwartale 2019 roku w nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie (siedzibie Spółki od marca 2020 roku). Zobowiązania z tego tytułu zostały uregulowane w pierwszych tygodniach 2020 roku.

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

	Rezerwy na premię dla członków zarządu i pracowników	Rezerwy na wynagrodzenia	Pozostałe	Razem
Stan na dzień 1 stycznia 2019	241 513	165 840	3 746 668	4 154 022
Zwiększenia:	600 078	487 763	22 033 272	23 121 113
Utworzenie	600 078	487 763	22 033 272	23 121 113
Zmniejszenie:	571 591	446 422	20 919 782	21 937 795
Wykorzystanie	571 591	436 630	21 987 568	22 995 789
Rozwiązanie	0	9 792	(1 067 786)	(1 057 994)
Stan na dzień 31 grudnia 2019	270 000	207 181	4 860 159	5 337 340

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

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

	Rezerwy na premię dla członków zarządu i pracowników	Rezerwy na wynagrodzenia	Pozostałe	Razem
Stan na dzień 1 stycznia 2019	100 000	159 106	287 178	546 284
Zwiększenia:	2 037 071	1 114 765	11 218 319	14 370 155
Utworzenie	2 037 071	1 114 765	11 218 319	14 370 155
Zmniejszenie:	1 895 558	1 108 030	7 758 828	10 762 416
Wykorzystanie	1 895 558	1 108 030	7 758 828	10 762 416
Stan na dzień 31 grudnia 2019	241 513	165 841	3 746 669	4 154 023

3.29. Programy świadczeń emerytalnych

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

3.30. Instrumenty finansowe (PLN)

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

3.30.1. Aktywa i zobowiązania finansowe

Aktywa finansowe:

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - środki pieniężne	14 882 519	24 250 681
Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy - jednostki uczestnictwa w TFI	0	5 094 282
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy od dnia nabycia	67 328 563	27 000 000
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	17 750 932	14 552 625
Razem	99 962 014	70 897 588

Zobowiązania finansowe:

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	11 429 893	5 122 519
Razem	11 429 893	5 122 519

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

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Bieżące	11 429 893	5 116 894
0-60 dni	0	5 625
61-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	0
powyżej 360 dni	0	0
Razem	11 429 893	5 122 519

3.30.2. Cele zarządzania ryzykiem finansowym

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

3.30.3. Ryzyko kredytowe

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

w bilansie są wartościami netto, po pomniejszeniu o odpisy aktualizujące, oszacowane przez kierownictwo Spółki na podstawie przeszłych doświadczeń oraz oceny aktualnej sytuacji ekonomicznej.

Termin spłaty kredytu inwestycyjnego w PKO BP, zaciągniętego pod koniec 2018 roku na kwotę 12 600 000 PLN z przeznaczeniem na zakup nieruchomości położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2, upływa 11 grudnia 2028 roku. Kredyt jest oprocentowany według stawki WIBOR 1M powiększonej o stałą marżę banku w wysokości 0,9 p.p. Spółka, wykorzystując instrument IRS (Interest Rate Swap) zabezpieczyła wspomniany kredyt przed ryzykiem zmiany stóp procentowych. Oprocentowanie kredytu jest stałe i wynosi 3,4 proc.

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

Koncentracja ryzyka kredytowego odnośnie należności handlowych została przedstawiona w **Nocie 3.15**.

Spółka współpracuje z instytucjami finansowymi o wysokim standingu finansowym. Na dzień 31 grudnia 2019 roku Spółka utrzymuje środki pieniężne w dwóch instytucjach, z czego 240 109 PLN w PayPal a pozostałą część w grupie PKO BP.

3.30.4. Zarządzanie ryzykiem walutowym

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

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

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

Aktywa:

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Waluta USD, w tym:	16 494 558	9 743 489
Środki pieniężne	4 269 215	4 550 443
Należności	12 225 343	5 193 046
Waluta EUR, w tym:	4 622 185	7 019 657
Środki pieniężne	1 900 124	3 942 335
Należności	2 722 061	3 077 322

Zobowiązania:

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Waluta USD	24 235	21 980
Waluta EUR	70 531	20 270

3.30.5. Wrażliwość na ryzyko walutowe

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

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

Wpływ waluty USD:

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Wynik netto*	1 334 096	787 442

Wpływ waluty EUR:

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Wynik netto*	368 684	566 950

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

3.30.6. Zarządzanie ryzykiem płynności

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

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

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

3.30.8. Metody wyceny do wartości godziwej

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

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

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

Aktywa finansowe:

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018	Hierarchia wartości godziwej
Obligacje	7 000 000	8 000 000	Poziom 2
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym	0	5 094 282	Poziom 1

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

3.31. Przychody przyszłych okresów

	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2018
Dotacje rządowe (a)	677 555	864 298
Pozostałe (b)	9 123	15 083
Razem	686 677	879 381
Krótkoterminowe	189 114	201 827
Długoterminowe	497 564	677 554
Razem	686 677	879 381

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

- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2014 roku na realizację programu Media - rozwój technologii własnej. Przychód zaczął być rozliczany w 2018 roku. Na dzień 31.12.2019 kwota do rozliczenia wynosiła 239 988 PLN (419 979 PLN - 31.12.2018).

- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2017 roku na realizację programu Creative Media - rozwój programów innowacyjnych "Projekt 8". Przychód nie był jeszcze rozliczony. Zostanie kalkulowany z kosztami amortyzacji, które będą poniesione w kolejnych latach 437 566 PLN (437 566 PLN - 31.12.2018).

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

3.32. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN)

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

Spółka, na podstawie uchwały nr 18/05/2017 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z 10 maja 2017 roku, prowadzi Program Motywacyjny dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników. Osoby, które podpisały ze Spółką umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym, są uprawnione do objęcia warrantów subskrypcyjnych serii B wymiennych na akcje serii G po pod warunkiem realizacji przez Spółkę celów określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego.

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

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

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

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

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

Na dzień 31 grudnia 2019 roku, wg parametrów określonych w programie, możliwa do objęcia i szacowana liczba możliwych do objęcia warrantów w Programie Motywacyjnym wygląda następująco:

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

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

3.32.2. Rozpoznanie programu na dzień bilansowy

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

Dzień przyznania (dzień zawarcia umów uczestnictwa)	30.03.2018
Dzień nabycia praw (vesting date)	do 30.06.2020
Kurs akcji 11 bit studios S.A. w dniu przyznania (w PLN)	209,00
Zmienność kursu akcji 11 bit studios S.A. w stosunku rocznym (w %)	57,93%
Stopa wolna od ryzyka (w %)	2,354%
Liczba warrantów w Programie Motywacyjnym	130 000
Wycena warrantów (w PLN)	140,81
Koszt programu na dzień 31 grudnia 2019 roku	8 118 445
Koszt programu na dzień 31 grudnia 2018 roku	6 138 880
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2019 roku	8 118 445
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2018 roku	6 138 880

3.33. Transakcje z podmiotami powiązаныmi (PLN)

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

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

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

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

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

3.33.1. Transakcje handlowe

Poza usługami świadczonymi przez Członków Zarządu Spółki opisanymi w **Nocie 3.33.4.** Spółka zawarła następujące transakcje z pozostałymi podmiotami powiązanymi w 2019 roku i w 2018 roku:

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Arkona - Paweł Miechowski	182 120	190 142
Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszka Rabenda-Ozimek	54 350	79 562
Razem	236 471	269 704

3.33.2. Pożyczki udzielone podmiotom powiązanym

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

3.33.3. Pożyczki od podmiotów powiązanych

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

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

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

Świadczenia krótkoterminowe - Zarząd (wyplacone w 2019 roku):

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Grzegorz Miechowski	430 838	456 391
Bartosz Brzostek (Członek Zarządu do 9 maja 2018 roku)	0	178 654
Przemysław Marszał	429 866	455 438
Michał Drozdowski	420 000	445 630
Razem	1 280 704	1 536 113

Świadczenia krótkoterminowe - Zarząd (rezerwy utworzone w 2019 roku na poczet premii rocznej, która będzie wypłacona w 2020 roku):

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Grzegorz Miechowski	90 000	80 504
Przemysław Marszał	90 000	80 504
Michał Drozdowski	90 000	80 504
Razem	270 000	241 512

Świadczenia krótkoterminowe - Rada Nadzorcza:

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Piotr Sulima	21 450	54 000
Jacek Czykiel	34 875	36 000
Radosław Marter	19 800	19 800
Agnieszka Maria Kruz	7 865	19 800
Wojciech Ozimek	40 510	19 800
Marcin Kuciapski	12 045	0
Piotr Wierzbicki	12 045	0
Razem	148 590	149 400

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

Zgodnie z uchwałą Rady Nadzorczej nr 3/2018 z dnia 8 marca 2018 roku, Członkowie Zarządu otrzymują premie za wynik finansowy wypracowany przez Spółkę w danym okresie. Podstawą do wyliczania premii jest okres od IV kwartału roku poprzedniego (włącznie) do III kwartału roku bieżącego (włącznie). Premia jest dzielona na cały Zarząd w równych częściach. Za 2019 rok Zarząd otrzymał premię w łącznej wysokości 571 591 PLN. Premia za 2019 rok (dla Zarządu za I-III kwartał 2019 roku) została wypłacona przed dniem zatwierdzenia niniejszego sprawozdania.

Premia została udzielona w następujący sposób:

- Grzegorz Miechowski - 190 530 PLN;
- Przemysław Marszał - 190 530 PLN;
- Michał Drozdowski - 190 530 PLN.

Członkom Zarządu Spółki za 2019 rok nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków lub wynagrodzenie w formie opcji na akcje. Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą natomiast w Programie Motywacyjnym, który został szczegółowo opisany (wraz z wyceną) w **Nocie 3.32**.

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

Świadczenia krótkoterminowe - Zarząd:

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Grzegorz Miechowski	60 000	35 000
Michał Drozdowski	60 000	35 000
Przemysław Marszał	60 000	35 000
Razem	180 000	105 000

Wynagrodzenie Zarządu w 2019 roku - łącznie:

	Grzegorz Miechowski	Przemysław Marszał	Michał Drozdowski
Z tytułu pełnienia funkcji zarządczych	430 838	429 866	420 000
Premia roczna (wypłacona w 2019 roku)	190 530	190 530	190 530
Premia roczna (naliczona w 2019 roku)	90 000	90 000	90 000
Umowy cywilnoprawne	60 000	60 000	60 000
Razem	771 368	770 396	760 530

Wynagrodzenie Zarządu w 2018 roku - łącznie:

	Grzegorz Miechowski	Bartosz Brzostek (Członek Zarządu do 9 maja 2018 roku)	Przemysław Marszał	Michał Drozdowski
Z tytułu pełnienia funkcji zarządczych	456 391	178 654	455 438	445 630
Premia roczna (wypłacona w 2018 roku)	570 362	0	570 362	570 362
Premia roczna (naliczona w 2018 roku)	80 504	0	80 504	80 504
Umowy cywilnoprawne	35 000	0	35 000	35 000
Razem	1 142 257	178 654	1 141 304	1 131 496

3.33.5. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi

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

3.34. Zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków

Na dzień publikacji Raportu Rocznoego za 2019 rok Spółka posiadała zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków na kwoty 2 795 000 EUR i 7 246 250 PLN. Wymienione zobowiązania wynikają z umów wydawniczych, które Spółka zawarła z zewnętrznymi studiami deweloperskimi.

3.35. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe

3.35.1. Zobowiązania warunkowe

W roku obrotowym 11 bit studios S.A. na podstawie umowy najmu z 25 maja 2016 roku użytkowało powierzchnię biurową dla celów prowadzenia działalności gospodarczej przy ulicy Bertolta Brechta 7 w Warszawie. Koszty najmu ujęte w rachunku wyników za 2019 roku wyniosły 348 232 PLN. W 2018 roku kwota wynosiła 353 258 PLN.

Zabezpieczenie kredytu inwestycyjnego, który Spółka zaciągnęła w PKO BP S.A. w grudniu 2018 roku na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2. Zabezpieczeniem jest: weksel in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, hipoteka umowna do kwoty 20 223 000,00 PLN ustanowiona na prawie użytkowania wieczystego nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew na rzecz PKO BP 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 Fundacji Małych i Średnich Przedsiębiorstw/Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości stanowiąca zabezpieczenie należytego wykonania zobowiązań wynikających z umowy na dofinansowanie nr. UDA-POIG.08.02.00-14-153/13-00/.

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

3.36. Objaśnienia do sprawozdania z przepływów pieniężnych (PLN)

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

Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów:

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Bilansowa zmiana przychodów przyszłych okresów	192 704	207 359
Razem	192 704	207 359

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

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Koszty amortyzacji alokowane na koszty projektów	297 512	71 510
Rozliczenie podatku u źródła z 2017 roku oraz lat ubiegłych	0	103 921
Wycena Aktywów finansowych długoterminowych	0	(40 748)
Wycena płatności realizowanych na bazie akcji - Program Motywacyjny	8 118 446	6 138 880
Pozostałe korekty	201 246	192 203
Wycena lokat powyżej 3 miesięcy	(328 563)	0
Pozostałe	72 133	0
Razem	8 360 773	6 465 766

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

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

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

W okresie roku obrotowego nie wystąpiły czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, które miały wpływ na wyniki finansowe Spółki za 2019 rok.

3.39. Zdarzenia po dniu bilansowym

Rozprzestrzenienie się epidemii COVID-19, do którego doszło po dniu bilansowym a przed dniem zatwierdzenia niniejszego sprawozdania, nie miało wpływu na działalność i wyniki 11 bit studios S.A. do dnia publikacji Raportu Roczno Spółki za 2019 rok.

Spółka już w pierwszej dekadzie marca 2020 roku podjęła niezbędne kroki związane z przejściem całej załogi na model pracy zdalnej, żeby uniknąć ryzyka pojawienia się infekcji w Spółce. Od poniedziałku 16 marca 2020 roku wszyscy pracownicy i współpracownicy 11 bit studios S.A., po dokonaniu niezbędnych zmian w infrastrukturze sieciowej i oprogramowaniu, mogą pracować ze swoich domów. Stosownie do tego wprowadzone też zostały zmiany w zarządzaniu Spółką, w tym przede wszystkim w obszarze nadzoru i kontroli oraz egzekwowania wykonywania obowiązków zawodowych przez załogę. Na dzień sprawozdawczy, funkcjonowanie 11 bit studios S.A. we wszystkich kluczowych obszarach, w tym produkcji gier, odbywa się bez żadnych zakłóceń. Epidemia koronawirusa COVID-19, na podstawie posiadanych danych sprzedażowych za ostatnie tygodnie, nie ma żadnego negatywnego przełożenia na realizowane przez Spółkę przychody ze sprzedaży gier, zarówno własnych jak i tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, dla których to tytułów Spółka świadczy usługi wydawnicze. Podobnie, epidemia koronawirusa COVID-19, z racji na posiadane zasoby pieniężne, wielokrotnie przekraczające wartość zobowiązań oraz planowane nakłady inwestycyjne, nie ma stanowi żadnego zagrożenia dla płynności Spółki w perspektywie najbliższych 12 miesięcy.

3.40. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Sprawozdanie Finansowe Spółki zostało zatwierdzone do udostępnienia przez Zarząd Spółki dnia 25 marca 2020 roku.

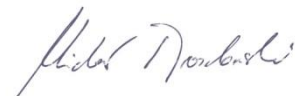
Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 25 marca 2020 roku



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
SPÓŁKI ZA 2019 ROK**

4. INFORMACJE OGÓLNE

4.1. Kluczowe osiągnięcia Spółki w roku 2019

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

„Frostpunk”, w wersji na komputery PC, trafił do sprzedaży 24 kwietnia 2018 roku. Gra, która opowiada o walce o przetrwanie społeczności w zamrażającym świecie, bardzo spodobała się fanom co skutkowało bardzo dobrą sprzedażą nie tylko w tzw. okresie okołopremierowym ale również w kolejnych kwartałach. Na dorocznej Konferencji Inwestorskiej, która miała miejsce 30 marca 2019 roku Spółka poinformowała, że „Frostpunka” kupiło już ponad 1,4 mln fanów. Liczba ta rosła w kolejnych miesiącach. 11 października 2019 roku najnowsza produkcja Spółki zadebiutowała również w wersji na konsole Xbox One i PS4.

Gra „Moonlighter”, której deweloperem jest hiszpańskie studio Digital Sun, zadebiutowała na rynku 29 maja 2018 roku (w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox One i PS4). 11 bit studios S.A. było wydawcą gry. Produkt, podobnie jak „Frostpunk”, został bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek. Na początku III kwartału 2019 roku Spółka informowała za pośrednictwem mediów społecznościowych, że w grę „Moonlighter” zagrało już ponad 1 mln graczy.

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

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

4.1.1. Produkcja gier

W 2019 roku 11 bit studios S.A., w obszarze developmentu, koncentrowało się na rozwoju gry „Frostpunk”, w tym przygotowaniu wersji na konsole Xbox One i PS4 (zadebiutowała 11 października 2019 roku) oraz dodatków do gry, w tym płatnych. W prace zaangażowany był ponad 40-osobowy zespół pracowników i współpracowników Spółki. Zajęły one nieco więcej czasu niż zakładano wcześniej m.in. dlatego, że 11 bit studios S.A. zdecydowało, że konsolowy „Frostpunk” nie będzie prostym portem wersji PC-towej. Dlatego każdy element gry został specjalnie zaprojektowany od nowa, by jak najbardziej intuicyjnie działał z kontrolerami. Oprócz zmian w interfejsie użytkownika gracz znalazł w grze ekspresowe menu z szybkim dostępem do najistotniejszych akcji, łatwe w użytku koła wyboru, ułatwiające precyzyjne budowanie widok

z góry, powiększone ikony i wiele innych elementów, które sprawiły, że konsolowa wersja „Frostpunka” jest bardzo „przyjazna” w użyciu dla użytkownika. Starania Spółki, żeby konsolowy



„Frostpunk” prezentował jak najwyższą jakość zostały zauważone i docenione przez recenzentów z mediów branżowych i użytkowników gry już po jej premierze. W serwisie Metacritic agregującym recenzje, „Frostpunk” w wersji na konsolę Xbox One otrzymał notę 84/100 pkt. a wersja na konsolę PS4 nawet 87/100 pkt. co było jednym z najlepszych wyników jeśli chodzi o premiery w 2019 roku.

Równoległe z przygotowaniem wersji konsolowych „Frostpunka” zespół odpowiedzialny za rozwój tego tytułu zajmował się również w 2019 roku przygotowaniem dodatków, w tym płatnych do tej gry. Premiera pierwszego z płatnych dodatków do „Frostpunka” – „The Rifts” miała miejsce 27 sierpnia 2019 roku. Równocześnie Spółka rozpoczęła sprzedaż tzw. Season Pass do „Frostpunka” zawierającego, oprócz dodatku „The Rifts” także dwa kolejne DLC, których premiery zostały zapowiedziane na kolejne miesiące. Drugi z dodatków w ramach Season Pass, czyli „Frostpunk” – „The Last Autumn”, trafił do sprzedaży 21 stycznia 2020 roku. Ostatni z DLC do „Frostpunka” w ramach Season Pass, którego roboczy tytuł brzmi „Projekt TVADGYCGJR”, będzie miał premierę w 2020 roku.

W 2019 roku Spółka podejmowała też szereg działań żeby podtrzymać zainteresowanie i monetyzację „Frostpunka”. Na rynek trafiały nowe wersje językowe gry, m.in.: japońska, koreańska i włoska. Obecnie „Frostpunk” jest dostępny w 12 wersjach językowych. W przygotowaniu są kolejne wersje. Sztandarowy produkt 11 bit studios S.A. brał też udział w szeregu akcji promocyjno-wyprzedazowych na najważniejszych światowych platformach sprzedażowych, w tym na platformie Steam co miało pozytywny wpływ na wolumeny sprzedaży.

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

W 2019 roku Spółka kontynuowała też, rozpoczęte kilka kwartałów wcześniej, prace nad produkcją gry o roboczej nazwie „Projekt 8”. Za stworzenie tytułu odpowiada drugi zespół deweloperski, który na dzień publikacji sprawozdania, liczy blisko 30 osób. Zespół jest w trakcie intensywnej rozbudowy. Według obecnych założeń zespół odpowiedzialny za stworzenie „Projektu 8” docelowo powinien być porównywalny wielkością do zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” (ok. 60 osób) a budżet gry sięgnąć ok. 20 mln PLN. Spółka oczekuje, że „Projekt 8” zostanie wydany jednocześnie w wersji na komputery PC i konsole PS4 i Xbox One co powinno, już w dniu premiery (jej data nie została jeszcze wyznaczona), znacząco zwiększyć jego potencjał komercyjny.

Równolegle z rozwojem „Frostpunka” i produkcją „Projektu 8” Spółka prowadziła też w 2019 roku działania związane z dalszym rozwojem gry „This War of Mine”. Ich efektem była premiera trzeciego z płatnych dodatków z serii „TWoM: Stories” (pierwszy dodatek z tej serii trafił do sprzedaży 14 listopada 2017 roku – w trzecią rocznicę premiery „TWoM”). Dodatek noszący tytuł „TWoM: Stories – Fading Embers” zadebiutował 6 sierpnia 2019 roku i został bardzo pozytywnie przyjęty przez społeczność graczy. 14 listopada 2019 roku, w piątą rocznicę premiery „TWoM” (w wersji na komputery PC) 11 bit studios S.A. udostępniło fanom odświeżoną (zremasterowaną) wersję „TWoM” pod tytułem „This War of Mine: Final Cut” zawierającą dodatkowy scenariusz i lokacje. Według założeń Spółki, „TWoM: Stories – Fading Embers” był ostatnim z dodatków do „TWoM” a zespół, który zajmował się jego stworzeniem zajął się prototypowaniem nowego tytułu (IP). Nad „Projektem 9” na obecnym etapie pracuje niewielki, ok. 10-osobowy zespół, który w miarę przechodzenia do kolejnych etapów produkcji, będzie powiększany. 11 bit studios S.A. zainicjowało też prace nad kolejną własną produkcją, czyli „Projektem 10”. Jest, podobnie jak „Projekt 9”, w fazie koncepcyjnej a zespół pracujący nad tym projektem liczy kilka osób

4.1.2. Pion wydawniczy

W 2019 roku w obszarze wydawniczym działalność 11 bit studios S.A. skupiała się na przygotowaniach do premiery gry „Children of Morta”, której deweloperem jest amerykańskie studio Dead Mage (z siedzibą w Austin, USA). „Children of Morta” reprezentuje gatunek action-RPG. Wyróżnia się bogatym, ręcznie rysowanym światem (w pixel artowej stylistyce) i szeregiem grywalnych postaci. Opowiada perypetie rodziny Bergsonów – strażników mistycznej góry Morta, stojących naprzeciw zagrożenia, które wystawi na próbę siłę ich oręża i rodzinnych więzów. „Children of Morta” w wersji na komputery PC trafiła do sprzedaży 3 września 2019 roku. Premiera wersji na konsole Xbox One i PS4 miała miejsce 15 października 2019 roku a na konsolę Nintendo Switch 20 listopada 2019 roku. Gra „Children of Morta” oferowana jest w dystrybucji cyfrowej na komputery PC oraz konsole Xbox One, PS4 i Nintendo Switch w cenie podstawowej 21,99 USD/EUR. Wersje pudełkowe (za ich przygotowanie odpowiada firma Merge Games) są dostępne na komputery PC (w Europie i Australii) oraz konsole PS4 i Nintendo Switch.



Premiera „Children of Morta”, szczególnie wersji na komputery PC, okazała się bardzo udana. Tytuł dotarł do pierwszej dziesiątki bestsellerów na platformie Steam i znalazł się na liście najlepszych wrześniowych premier na tej platformie. Zbierał też bardzo pozytywne opinie od recenzentów i użytkowników. W serwisie Metacritic agregującym recenzje i noty z mediów branżowych, „Children of Morta”, w wersji na komputery PC, otrzymał 82/100 pkt. od recenzentów i 8,3/10 pkt. od graczy. W przypadku wersji na konsolę Xbox One było to odpowiednio: 80/100 pkt. i 8,0/10 pkt. Dla wersji na PS4 analogiczne noty prezentowały się

następująco: 79/100 pkt. i 7,9/10 pkt. Dla wersji na Nintendo Switch było to: 80/100 pkt. i 8,1/10 pkt. Gra otrzymała też szereg wyróżnień i nominacji do nagród, w tym w konkursie Windows Central Game Award 2019. „Children of Morta” wygrało wspomniany konkurs w kategorii Best Indie Games. Produkcja zdobyła też m.in. nominacje w kategoriach: Best Action Games i Best Cooperative Multiplayer w konkursie Game Of The Year 2019 organizowanym przez prestiżowy magazyn Game Informer.

W kolejnych tygodniach i miesiącach po premierze, sprzedaż „Children of Morta” na wszystkich platformach, na których gra została wydana, utrzymywała się na satysfakcjonującym poziomie i miała istotny wpływ na wyniki Spółki za III i IV kwartał, oraz cały 2019 rok. Sprzedaż stymulowana była przez szereg działań promocyjno-marketingowych zaplanowanych i zrealizowanych przez 11 bit studios S.A., na czele z Publisher Week Sale (w pierwszej dekadzie października 2019 roku) w serwisie Steam. Dobre wyniki przyniosły też kolejne akcje wyprzedażowe organizowanej na tej platformie, w tym: Autumn Sale czy Winter Sale.

Zespół zarządzający pionem wydawniczym w 2019 roku zajmował się też dalszą monetizacją gry „Moonlighter”, której deweloperem jest hiszpańskie studio Digital Sun. „Moonlighter” to gra roguelike, w której gracz wciela się w Willa - za dnia właściciela sklepu, w nocy zaś dzielnego poszukiwacza przygód. Tytuł nawiązuje do klasycznych gier 2D takich jak „Legend of Zelda” czy „Harvest Moon”. Wyróżnia się pixel artową oprawą. Gra zadebiutowała jednocześnie w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox One i PS4 29 maja 2018 roku i dostępna jest w najważniejszych serwisach zajmujących się sprzedażą gier w wersjach cyfrowych, w tym Steam. Od IV kwartału 2018 roku w „Moonlighter” mogą też grać posiadacze konsol Nintendo Switch, w tym z Japonii gdzie gra w wersji na tę platformę zadebiutowała w marcu 2019 roku i spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem. Platforma Nintendo Switch od I kwartału 2019 roku stała się główną platformą sprzedaży „Moonlightera”. Na początku III kwartału 2019 roku Spółka za pośrednictwem mediów społecznościowych informowała, że w „Moonlighter” zagrało już ponad 1 mln graczy.



Monetyzacja gry „Moonlighter” w 2019 roku, oprócz stałego rozwijania gry (rozbudowie zawartości i kolejnych wersjach językowych) przez dewelopera i uczestnictwa w akcjach promocyjno-wyprzedażowych, bazuje m.in. na sprzedaży dużego, płatnego dodatku „Moonlightera” - „Between Dimensions”, który trafił do sklepów 23 lipca 2019 roku. Deweloper pracował też na wersją „Moonlightera” na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android. Data premiery gry na wymienione platformy zostanie podana w terminie późniejszym.

Oprócz dalszego rozwijania i monetyzowania „Moonlightera” oraz premiery „Children of Morta” zespół zarządzający pionem 11 bit publishing prowadził w 2019 roku aktywne działania, żeby podtrzymać sprzedaż wydanych wcześniej gier, w tym przede wszystkim „Beat Copa” (w wersji na komputery PC zadebiutował w marcu 2017 roku). Spółka zdecydowała m.in. o przeniesieniu

„Beat Copa” na urządzenia mobilne oraz konsole PS4, Xbox One i Nintendo Switch. Premiera gry na wymienione konsole miała miejsce 5 marca 2019 roku.

Zespół zarządzający pionem 11 bit publishing prowadził też w 2019 roku aktywne działania związane z rozbudową portfela wydawniczego. Przedstawiciele Spółki brali udział we wszystkich najważniejszych imprezach branżowych na świecie szukając ciekawych projektów i nawiązując liczne kontakty z niezależnymi studiami deweloperskimi. Efekty tych starań przełożyły się na nowe umowy wydawnicze, o których Spółka poinformowała komunikatem bieżącym pod koniec 2019 roku. 10 grudnia 2019 roku na portfel wydawniczy 11 bit studios S.A. składały się trzy projekty. Pierwsza z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Vitriol”, której producentem jest studio Fool’s Theory z Bielska-Białej. Tytuł zaliczany będzie do gatunku RPG. Druga z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Foxhole”. Jej producentem jest hiszpańskie studio Digital Sun Games, które odpowiadało za produkcję gry „Moonlighter”. Producentem trzeciej z gier, której wydawcą będzie Spółka, jest zagraniczne studio deweloperskie. Bliższe informacje na temat wymienionych produkcji, w tym daty ich premiery, zostaną ujawnione w późniejszym terminie.

4.1.3. Pozostałe wydarzenia

2019 rok obfitował w ważne wydarzenia, które budowały i utrwalały wizerunek 11 bit studios S.A. nie tylko jako dewelopera i wydawcy gier komputerowych na najwyższym światowym poziomie ale również jako solidnej i szybko rozwijającej się spółki giełdowej.

13 marca 2019 roku Spółka zdobyła dwie nagrody w konkursie Giełdowa Spółka Roku organizowanym przez dziennik biznesowy „Puls Biznesu” (była to już dwudziesta edycja wspomnianego konkursu). 11 bit studios S.A. zajęło drugie miejsce w kategorii „Sukces w 2018 roku” oraz znalazło się w gronie dziesięciu najlepszych spółek giełdowych w 2018 roku w rankingu ogólnym.

Wcześniej, bo 2 stycznia 2019 roku do 11 bit studios S.A. wpłynęło zawiadomienie złożone przez Aviva Investors Poland TFI S.A., że jeden z zarządzanych przez to towarzystwo funduszy – Aviva Investors FIO – pod koniec 2018 roku dokupił papierów Spółki i przekroczył próg 5 proc. w jej kapitale. Po transakcjach Aviva Investors FIO posiadał 115 839 akcji Spółki stanowiących 5,06 proc. kapitału zakładowego i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy.

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

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

Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 3 września 2019 roku powołała Komitet Audytu w składzie: Jacek Czykiel (Przewodniczący), Radosław Marter i Piotr Wierzbicki (Członkowie Komitetu Audytu). Przed powołaniem Komitetu Audytu jego funkcję, zgodnie z uchwałą Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 26 czerwca 2015 roku, pełniła Rada Nadzorcza.

19 sierpnia 2019 roku do 11 bit studios S.A. wpłynęło zawiadomienie złożone przez Aviva Investors Poland TFI S.A., że jeden z zarządzanych przez to towarzystwo funduszy – Aviva Investors FIO, w wyniku transakcji sprzedaży przeprowadzonej 13 sierpnia 2019 roku zmniejszył zaangażowanie w akcje Spółki poniżej progu 5 proc. kapitału. Po zbyciu akcji fundusz Aviva Investors FIO kontrolował 101 146 papierów 11 bit studios S.A. czyli 4,42 proc. ogółem. Jednocześnie jednak Aviva Investors Poland TFI S.A. poinformowało, że zarządzanie przezeń fundusze nadal posiadają łącznie akcje 11 bit studios S.A. stanowiące ponad 5 proc. kapitału.

10 września 2019 roku Spółka poinformowała, że otrzymała informację od Valve Corporation (Steam), że skumulowane przychody ze sprzedaży „Frostpunka” i dodatków do tej gry na platformie Steam, liczone w okresie od 1 października 2018 roku do dnia publikacji raportu (10 września 2019 roku), przekroczyły kwotę 10 mln USD. W związku z tym prowizja Steam od sprzedaży kolejnych egzemplarzy „Frostpunka” i dodatków do gry została obniżona do 25 proc. z 30 proc. poprzednio.

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

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

Przed publikacją niniejszego sprawozdania, a po zamknięciu okresu sprawozdawczego, Spółka przeprowadziła się do nowej siedziby. Od 2 marca 2020 roku wszyscy zatrudnieni w 11 bit studios S.A. pracują w należącej do Spółki nieruchomości biurowej zlokalizowanej w Warszawie, przy ul. Brzeskiej 2.

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

Rosnące zainteresowanie akcjami przełożyło się też na liczne nowe rekomendacje i raporty analityczne dla 11 bit studios S.A. Przez cały 2019 roku analitycy przygotowali aż 23 raporty na temat 11 bit studios S.A. w porównaniu z 16 raportami w 2018 roku. W przypadku aż 12 raportów specjaliści zalecali kupowanie akcji Spółki. W przypadku aż 18 raportów specjaliści w 2019 roku zalecali kupowanie akcji Spółki. W przypadku dwóch raportów ich autorzy zalecali akumulowanie papierów Spółki w portfelach. W jednym przypadku analityk wystawił akcjom 11 bit

studios S.A. neutralne zalecenie. Akcje Spółki otrzymały też jedną rekomendację „neutralnie” oraz jedną „sprzedaj”.

W okresie sprawozdawczym Spółka zgłosiła akces i została zakwalifikowana do prowadzonego przez GPW Giełdowego Programu Wsparcia Pokrycia Analitycznego, który ma na celu zwiększenie pokrycia analitycznego spółek z indeksów mWIG40 i sWIG80. Brokerem, który odpowiada za przygotowywanie raportów o 11 bit studios S.A. w ramach wspomnianego Programu jest Erste Research Group. Pierwszy raport ukazał się w pierwszych dniach lipca 2019 roku. Erste Research Group wyceniło akcje 11 bit studios S.A. na 493,4 PLN i zalecało ich kupowanie.

4.2. Informacje ogólne o Spółce oraz o jej produktach i usługach

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

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

Od 2014 roku, w ramach dywersyfikacji działalności, 11 bit studios S.A. zajmuje się też wydawaniem gier tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, w tym zagraniczne. W 2017 roku przychody pionu wydawniczego miały już zauważalny, ok. 12-proc. udział w przychodach Spółki dzięki premierze dwóch gier: „Beat Copa” (zadebiutował 30 marca 2017 roku) oraz „Tower 57” (16 listopada 2017 roku). W 2018 roku, dzięki premierze gry „Moonlighter” (29 maja 2018 roku) wskaźnik wzrósł do 18 proc. W 2019 roku było to już 40 proc., bo Spółka wypuściła na rynek kolejny tytuł stworzony przez zewnętrznego dewelopera, czyli „Children of Morta”, który w wersji na komputery PC trafił do sprzedaży 3 września 2019 roku (wersje konsolowe debiutowały w IV kwartale 2019 roku).

4.3. Podstawowe założenia strategii Spółki

Strategia 11 bit studios S.A. na kolejne lata zakłada bycie „alternatywą dla mainstreamu”. Spółka zamierza zachować pełną niezależność od innych przedstawicieli sektora gier

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

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

4.4. Rynki zbytu, dostawcy i odbiorcy Spółki

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

Przychody Spółki od klientów zewnętrznych w rozbiciu na obszary operacyjne:

	Okres zakończony 31.12.2019		Okres zakończony 31.12.2018	
	PLN	udział w proc.	PLN	udział w proc.
Polska	1 487 844	2,09	2 875 258	3,50
Unia Europejska	6 393 095	8,98	7 408 148	9,02
USA	51 273 600	71,99	67 784 368	82,55
Japonia	10 310 174	14,48	3 444 566	4,19
Chiny	827 383	1,16	229 253	0,28
Pozostałe	929 153	1,30	371 913	0,45
Razem	71 221 248	100,00	82 113 506	100,00

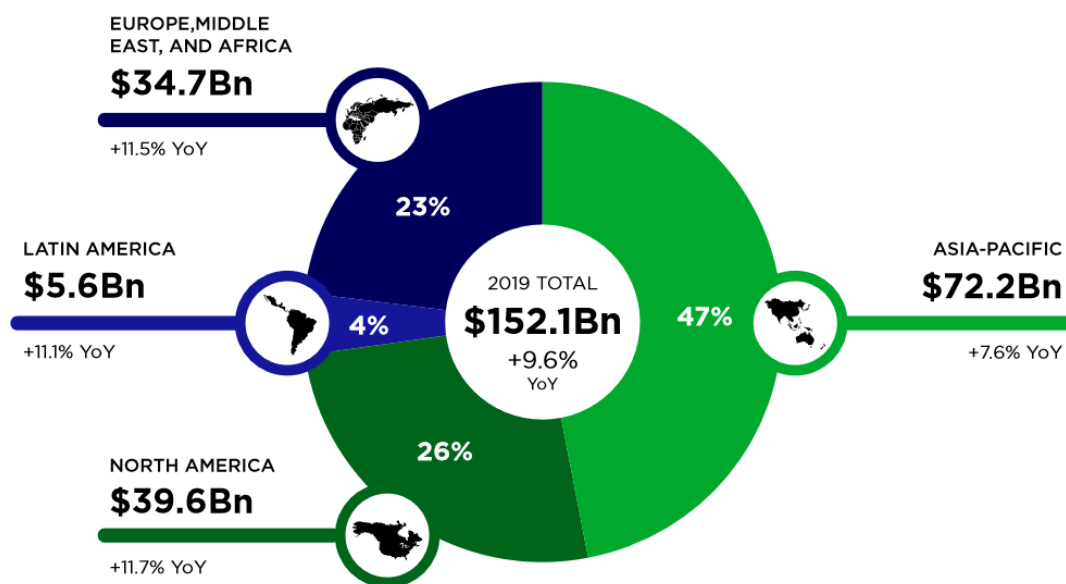
Sprzedaż produktów (gier komputerowych) Spółki realizowana jest na podstawie długookresowych umów z wydawcami i dystrybutorami z całego świata. Głównym odbiorcą Spółki była w 2019 roku firma Valve Corporation, z którą Spółka wygenerowała przychody przekraczające 10 proc. przychodów ogółem. Liczącymi się partnerami handlowymi były również firmy: Nintendo Co Ltd., Microsoft Corporation, Google, Apple i Humble Bundle – największe światowe platformy dystrybucji elektronicznej. Wymienione podmioty nie są powiązane ze Spółką.

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

4.5. Opis rynku, na którym działa Spółka

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

2019 GLOBAL GAMES MARKET PER REGION



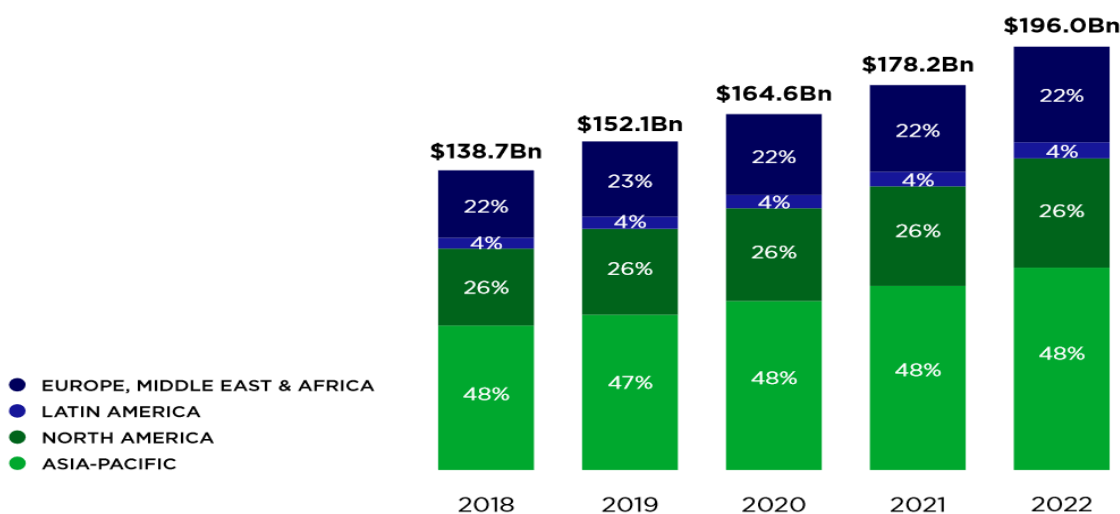
Źródło: „The Global Games Market 2019”, Newzoo.

W ujęciu geograficznym najważniejszym rynkiem gromym na świecie w 2019 roku była, po raz kolejny Azja na czele z Chinami, które już w 2016 roku wyprzedziły w rankingu Stany Zjednoczone. Azjaci w 2019 roku wydali na gry komputerowe 72,2 mld USD czyli 7,6 proc. więcej niż w 2018 roku co stanowiło aż 47 proc. wartości całego rynku gromego na świecie. Wcześniejsze prognozy dla rynku azjatyckiego na 2019 były daleko ambitniejsze ale zostały następnie skorygowane z uwagi na działania chińskich regulatorów, którzy wolniej niż zakładano, wydawali zezwolenia na wprowadzania nowych tytułów do bezpośredniej dystrybucji na lokalnym rynku.

Drugim w kolejności najważniejszym rynkiem gromym na świecie była Ameryka Północna, której przewodziły Stany Zjednoczone (wielider rankingu jeśli chodzi o poszczególne kraje). Fani z tej części świata wydali na gry wideo w 2019 roku 39,6 mld USD co oznaczało 11,7-proc. zmianę w porównaniu z wcześniejszym rokiem. Tempo rozwoju rynku amerykańskiego było najwyższe w porównaniu z innymi częściami naszego globu.

Na ostatnim miejscu podium, jeśli chodzi o udziały (23 proc.) w światowym rynku gromym w 2019 roku, znalazła się Europa z Bliskim Wschodem i Afryką. Fani z tej części świata kupili w 2019 roku gry komputerowe za 34,7 mld USD czyli 11,5 proc. większą kwotę niż w 2018 roku. Niewiele wolniej, bo o 11,1 proc. rozwijał się w 2019 roku rynek gromy w Ameryce Łacińskiej. Jego wartość powiększyła się do 5,6 mld USD co stanowiło 4 proc. wartości światowego rynku.

**REGIONAL BREAKDOWN
OF GLOBAL GAME REVENUES
TOWARD 2022**



Źródło: „The Global Games Market 2019”, Newzoo

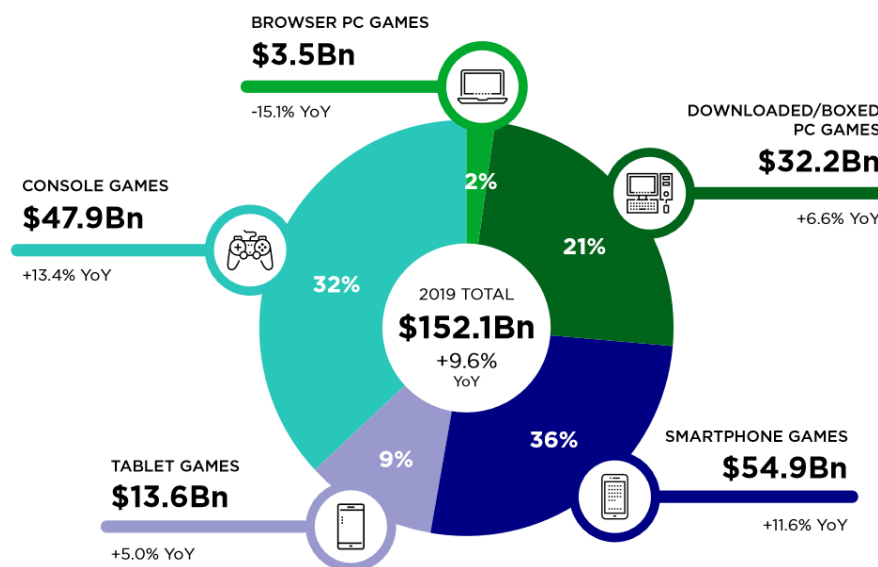
Kolejne lata, zdaniem ekspertów Newzoo, przyniosą dalszy dynamiczny rozwój branży, w której działa 11 bit studios S.A. Według ich założeń, średnioroczne tempo rozwoju sektora w latach 2018-2022 wyniesie ok. 9 proc. Prognozy na 2020 rok zakładają wzrost wartości globalnego rynku gromego do 164,6 mld USD, czyli o kolejne 8,2 proc. W 2021 roku gracze wydadzą na gry już 178,2 mld USD a w 2022 roku 196 mld USD.

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

Największą część rynku gromego (36 proc.) w 2019 roku stanowiły tytuły na smartfony (telefony komórkowe). Wartość tego segmentu rynku gromego w 2019 roku wynosiła już 54,9 mld USD, czyli 11,6 proc. więcej niż w 2018 roku. Uzupełnieniem tytułów na urządzenia przenośne były też produkcje na tablety. Wartość rynku gier tabletowych w 2019 roku sięgała 13,6 mld USD co oznaczało 5-proc. wzrost wobec wcześniejszego roku. Bardzo dobrze w 2019 roku radziły sobie też gry na konsole. Fani wydali na tego typu produkcje 47,9 mld USD, czyli 13,4 proc. więcej niż w 2018 roku. Tempo wzrostu był zatem, podobnie jak w przypadku gier na smartfony, daleko

większe niż całej branży growej. Gry konsolowe miały 32-proc. udział w całym rynku growym. Znacznie wolniej w 2019 roku rozwijał się rynek gier na komputery PC. Tempo wzrostu, w porównaniu z 2018 rokiem, wyniosło tylko 6,6 proc. a wartość rynku powiększyła się do 32,2 mld USD. Gry na PC-ty miały zatem 21-proc. udział w globalnym rynku growym. Symboliczny, 2-proc. udział w rynku growym miały też w 2019 roku gry, do których fani mieli dostęp za pośrednictwem przeglądarek internetowych (tytuły udostępniane np. w serwisach społecznościowych). W porównaniu z 2018 rokiem ten segment zmalał o 15,1 proc. a jego wartość wynosiła 3,5 mld USD.

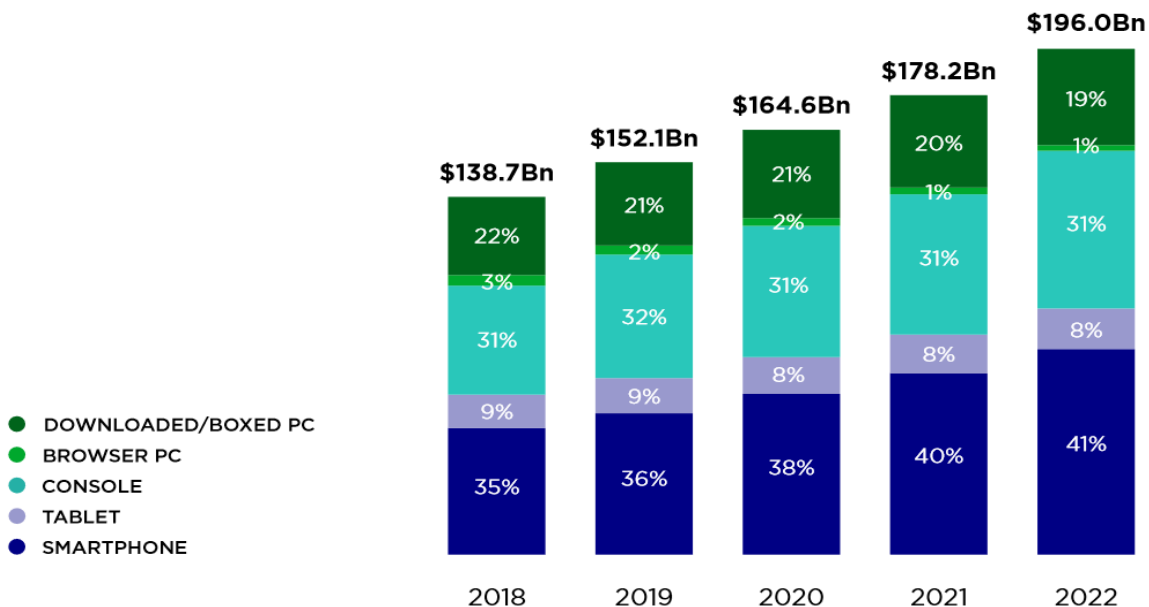
2019 GLOBAL GAMES MARKET PER SEGMENT



Źródło: „The Global Games Market 2019”, Newzoo.

Kolejne lata nie przyniosą większych zmian jeśli chodzi o strukturę produktową branży gier komputerowych. Specjaliści Newzoo zakładają dalszy wzrost znaczenia tytułów na urządzenia mobilne co w dużej mierze wynika z szybkiego wzrostu liczby tych urządzeń na świecie. W 2020 roku produkcje na smartfony mają mieć 38-proc. udział w globalnym rynku growym. W 2021 roku będzie to już 40 proc. a w następnym 41 proc. Wzrost odbywał się będzie kosztem rynku gier na komputery PC i przeglądarkowego. Pierwsze z wymienionych, zdaniem ekspertów, w 2020 roku będą miały co prawda, tak jak rok wcześniej, 21-proc. udział w globalnym rynku growym, ale już w 2021 roku udział ten zmaleje do 20 proc. a w kolejnym roku do 19 proc. Z kolei udział gier przeglądarkowych skurczy się z 2 proc. w roku 2019 do 1 proc. w 2022 roku. Swoją pozycję rynkową zachowają produkcje na konsole, mimo że w kolejnych kwartałach oczekiwana jest premiera konsol nowej generacji produkowanych przez Sony i Microsoft. Gry konsolowe w 2020 roku, zgodnie z założeniami Newzoo, będą miały 31-proc. udział w rynku growym. Prognozy na przyszłość zakładają utrzymanie tego udziału. Podobnie, swój 8-proc. udział w rynku growym (w latach 2020-2022) mają zachować produkcje tabletowe.

SEGMENT BREAKDOWN OF GLOBAL GAME REVENUES TOWARD 2022



Źródło: „The Global Games Market 2019”, Newzoo

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

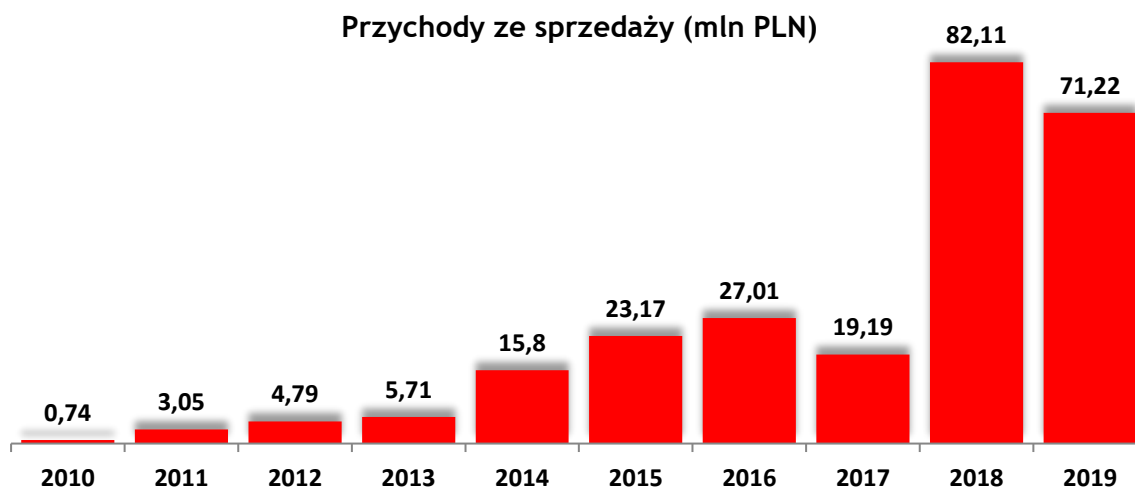
4.6. Opis sytuacji finansowej 11 bit studios S.A. w 2019 roku

4.6.1. Rachunek zysków i strat

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018	Zmiana r/r (w proc.)
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	71 221 248	82 113 506	-13,26
Pozostałe przychody operacyjne	461 634	671 305	-31,23
Razem przychody z działalności operacyjnej	71 682 882	82 784 811	-13,41
Amortyzacja	(6 424 309)	(4 493 003)	42,98
Zużycie surowców i materiałów	(438 947)	(233 905)	87,66
Usługi obce	(26 394 184)	(16 512 347)	59,85
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(12 291 040)	(12 965 744)	-5,20
Podatki i opłaty	(247 777)	(245 515)	0,92
Pozostałe koszty operacyjne	(1 915 407)	(1 331 361)	43,87
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	(99 898)	(54 194)	84,33
Razem koszty działalności operacyjnej	(47 811 561)	(35 836 069)	33,42
Zysk na działalności operacyjnej	23 871 321	46 948 742	-49,15
Przychody odsetkowe	1 089 576	392 637	177,50
Pozostałe przychody finansowe	273 796	958 742	-71,44
Koszty finansowe	(204 550)	(194 345)	5,25
Zysk przed opodatkowaniem	25 030 143	48 105 776	-47,97
Podatek dochodowy	3 319 863	(10 555 879)	-68,55
Zysk netto z działalności kontynuowanej	21 710 280	37 549 897	-42,18
Działalność zaniechana	0	0	
Zysk netto z działalności zaniechanej	0	0	
ZYSK NETTO	21 710 280	37 549 897	-42,18
Zysk netto na akcję (w PLN):			
Zwykły	9,49	16,42	-42,20
Rozwodniony	8,98	15,53	-42,18
ZYSK NETTO	21 710 280	37 549 897	-42,18
Pozostałe całkowite dochody	0	0	
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	21 710 280	37 549 897	-42,18

W 2019 roku 11 bit studios S.A. miało 71 221 248 PLN przychodów ze sprzedaży wobec 82 113 506 PLN rok wcześniej. Spadek wyniósł zatem 13,26 proc. Wynikał z wysokiej bazy porównawczej. W 2018 roku swoje premierę miały „Frostpunk” (24 kwietnia 2018 roku) i „Moonlighter” (29 maja 2018 roku – tytuł z wydawnictwa). W 2019 roku jedyną nową pozycją, która

trafiła do sprzedaży, było „Children of Morta”. Premiera gry, w wersji na komputery PC, miała miejsce 3 września 2019 roku (wersje na konsole Xbox One, PS4 i Nintendo Switch debiutowały dopiero w IV kwartale 2019 roku) dlatego przychody z jej sprzedaży miały ograniczony wpływ na całoroczne wyniki 11 bit studios S.A.



Głównym źródłem przychodów 11 bit studios S.A. w 2019 roku, podobnie jak i w 2018 roku, była sprzedaż „Frostpunka”. Żeby utrzymać monetyzację gry na satysfakcjonującym poziomie Spółka podejmowała szereg działań związanych z rozwojem gry na czele z przygotowaniem wersji na konsole Xbox One i PS4. Prace nad stworzeniem portu „Frostpunka” na wspomniane konsole zajęły zespołowi deweloperskiemu nieco więcej czasu niż zakładano wcześniej przez co produkt trafił na rynek dopiero 11 października 2019 roku. Równoległe Spółka w 2019 roku zajmowała się przygotowaniem dodatków, w tym płatnych do „Frostpunka”. Premiera pierwszego z płatnych dodatków do „Frostpunka” – „The Rifts” miała miejsce 27 sierpnia 2019 roku. Równocześnie Spółka rozpoczęła sprzedaż tzw. Season Pass do „Frostpunka” zawierającego, oprócz dodatku „The Rifts” także dwa kolejne DLC, których premiery zostały zapowiedziane na kolejne miesiące. Drugi z dodatków w ramach Season Pass, czyli „Frostpunk” – „The Last Autumn”, trafił do sprzedaży 21 stycznia 2020 roku dlatego przychody z jego sprzedaży nie miały już wpływu na wyniki Spółki w okresie sprawozdawczym. Ostatni z DLC do „Frostpunka” w ramach Season Pass, którego roboczy tytuł brzmi „Projekt TVADGYCGJR”, będzie miał premierę w 2020 roku.

Istotny wpływ na wielkość przychodów 11 bit studios S.A. w 2019 roku miała też sprzedaż gry „Moonlighter”, w tym w wersji na platformę Nintendo Switch, która zadebiutowała pod koniec 2018 roku. Platforma Nintendo Switch od I kwartału 2019 roku stała się główną platformą sprzedaży „Moonlightera”. Monetyzacja gry „Moonlighter” w 2019 roku była też podtrzymywana przez rozbudowę zawartości gry (23 lipca 2019 roku do sprzedaży trafił duży, płatny dodatek do „Moonlightera” – „Between Dimensions”, udostępnianie kolejnych wersji językowych oraz uczestnictwa w akcjach promocyjno-wyprzedażowych na wiodących platformach sprzedażowych.

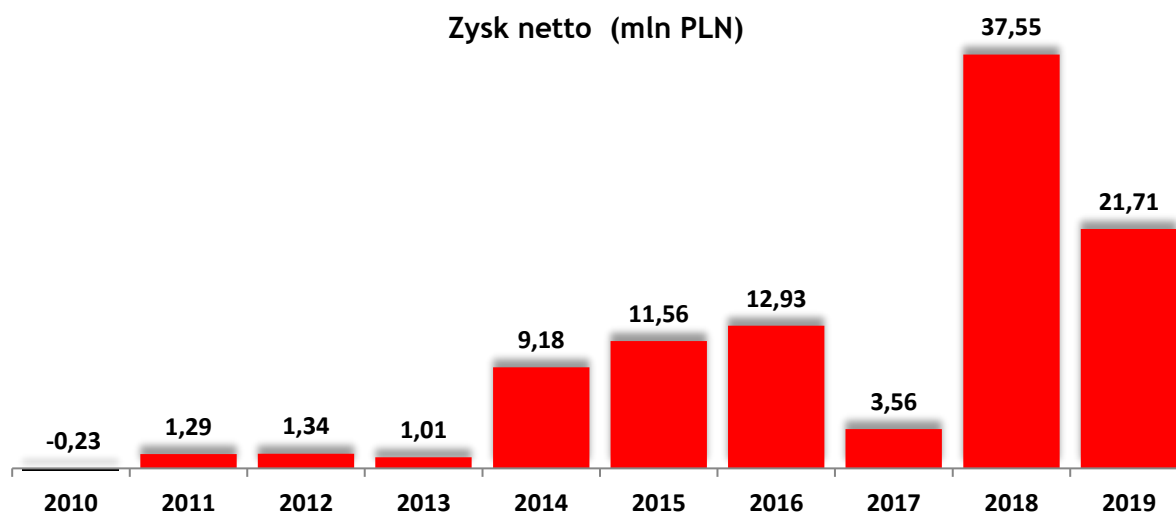
Spółka w 2019 roku konsekwentnie kładła duży nacisk na ścisłą kontrolę kosztów operacyjnych. W skali całego roku wyniosły 47 811 561 PLN, czyli były o 33,42 proc. większe niż w 2018 roku (35 836 069 PLN). Wzrost w tej pozycji wynikał m.in. z wyższej amortyzacji (6 424 309

PLN wobec 4 493 003 PLN w 2018 roku) co było pochodną objęcia amortyzacją wydatków poniesionych na stworzenie gry „Children of Morta” i „Frostpunka” w wersji na konsole Xbox One i PS4. Decydujący wpływ na wielkość kosztów operacyjnych Spółki w 2019 roku miały jednak koszty usług obcych (powiększyły się o 59,85 proc., do 26 394 184 PLN), która to pozycja zawiera prowizje dla zewnętrznych deweloperów gier, dla których 11 bit studios S.A. świadczy usługi wydawnicze. W 2018 roku przychody Spółki ze sprzedaży gier z wydawnictwa stanowiły 18 proc. przychodów ogółem. W 2019 roku ten wskaźnik, m.in. dzięki premierze gry „Children of Morta”, wzrósł do 40 proc. co przełożyło się na skokowy wzrost wartości wypłaconych tantiem. Godny podkreślenia jest spadek nakładów na wynagrodzenia (o 5,2 proc., do 12 291 040 PLN w 2019 roku), mimo systematycznego wzrostu liczby zatrudnionych. Regres w tej pozycji wynikał z wypłacenia dużo niższych niż rok wcześniej premii rocznych, których wysokość jest liniowo powiązana z zyskami wypracowywanymi przez Spółkę. Pozycja wynagrodzenia zawierała też niegotówkowe rezerwy tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. Wspomniane rezerwy (przeszło 2,0 mln PLN każdego kwartału) będą obciążały wyniki operacyjne 11 bit studios S.A. aż do II kwartału 2020 roku włącznie. W całym 2018 roku niegotówkowe koszty związane z Programem sięgnęły 6 138 880 PLN. W 2019 roku było to już 8 118 445 PLN.

Lekki spadek przychodów 11 bit studios S.A. w 2019 roku, w porównaniu z 2018 rokiem, w zestawieniu ze wzrostem kosztów operacyjnych, za co w głównej mierze odpowiadał wzrost wartości wypłaconych tantiem, przełożył się na spadek zysku operacyjnego Spółki w 2019 roku. Na tym poziomie 11 bit studios S.A. zarobiło 23 871 321 PLN czyli 49,15 proc. mniej niż w 2018 roku (46 948 742 PLN). Rentowność operacyjna 11 bit studios S.A. w 2019 roku zmalała do 33,15 proc. z 57,15 proc. rok wcześniej. Wynik EBITDA Spółki w 2019 roku sięgnął 30 295 630 PLN wobec 51 441 745 PLN w 2018 roku. Rentowność na tym poziomie obniżyła się do 42,5 proc. z 62,6 proc. rok wcześniej.

Rosnące z roku na rok zasoby gotówkowe 11 bit studios S.A., sprawiły, że w 2019 roku Spółka wykazała istotny wzrost przychodów odsetkowych w porównaniu z 2018 rokiem. Przychody z tego tytułu sięgnęły 1 089 576 PLN, czyli były o 177,5 proc. większe niż we wcześniejszym roku. Łączne saldo operacji finansowych w 2019 roku było jednak zbliżone (ok. 1,15 mln PLN na plusie) do salda z 2018 roku kiedy to istotny wpływ na jego wysokość miały pozostałe przychody finansowe (różnice kursowe).

Pozytywny wpływ operacji finansowych sprawił, że w 2019 roku zysk brutto 11 bit studios S.A. wyniósł 25 030 143 PLN wobec 48 105 776 PLN w 2018 roku. Spadek w tej pozycji sięgnął zatem blisko 48 proc. co miało zauważalny wpływ na wysokość podatku dochodowego zapłaconego przez Spółkę. Istotny wpływ na wysokość podatku dochodowego miały też dwie ulgi podatkowe, z których skorzystała Spółka w 2019 roku, czyli ulga IP BOX (2 713 965 PLN) i ulga B+R (196 607 PLN – korekta za 2018 rok). Ostatecznie, podatek dochodowy 11 bit studios S.A. za 2019 roku wyniósł 3 319 863 PLN czyli był o 68,5 proc. niższy niż rok wcześniej, gdy zamknął się kwotą 10 555 879 PLN. W konsekwencji na poziomie netto 11 bit studios S.A. zarobiło w 2019 roku 21 710 280 PLN w porównaniu z 37 549 897 PLN. Spadek sięgnął zatem 42,2 proc. Rentowność netto Spółki zmalała do 30,5 proc. z 45,7 proc. w 2018 roku.



4.6.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej

Suma bilansowa Spółki na 31 grudnia 2019 roku wynosiła 155 668 388 PLN czyli była o 42,47 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 109 262 821 PLN.

AKTYWA

	Stan na 31.12.2019	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2018	Udział (w proc.)
AKTYWA TRWAŁE				
Rzeczowe aktywa trwałe	24 043 839	15,45	18 734 064	17,15
Aktywa niematerialne	24 870 505	15,98	17 138 011	15,69
Prawo do użytkowania	344 065	0,22	0	0,00
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	542 022	0,35	158 033	0,14
Pozostałe aktywa	14 694	0,01	192 504	0,18
Aktywa finansowe długoterminowe	0	0,00	5 094 282	4,66
AKTYWA TRWAŁE RAZEM	49 815 126	32,00	41 316 894	37,81
AKTYWA OBROTOWE				
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	17 750 932	11,40	14 552 625	13,32
Zapasy - zaliczki na dostawy towarów i usług	11 829	0,01	0	0
Należności z tyt. podatku dochodowego	5 441 189	3,50	1 845 130	1,69
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	438 230	0,28	297 492	0,27
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	14 882 519	9,56	24 250 681	22,19
Aktywa finansowe krótkoterminowe	67 328 563	43,25	27 000 000	24,71
AKTYWA OBROTOWE RAZEM	105 853 262	68,00	67 945 928	62,19
AKTYWA RAZEM	155 668 388	100,00	109 262 821	100,00

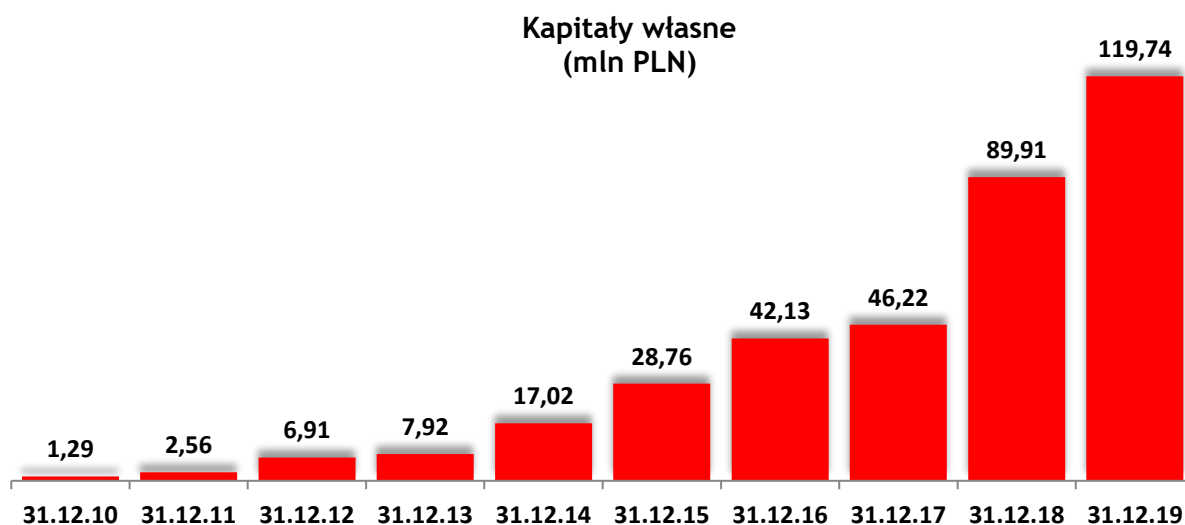
PASYWA

	Stan na 31.12.2019	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2018	Udział (w proc.)
KAPITAŁ WŁASNY				
Kapitał podstawowy	228 720	0,15	228 720	0,21
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	4 870 274	3,13	4 870 274	4,46
Kapitał zapasowy	78 881 784	50,67	41 331 887	37,83
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	14 257 326	9,16	6 138 880	5,62
Zyski zatrzymane	21 502 195	13,81	37 341 812	34,18
KAPITAŁ WŁASNY RAZEM	119 740 299	76,92	89 911 573	82,29
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE				
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne długoterminowe	10 429 732	6,70	11 340 000	10,38
Przychody przyszłych okresów	497 564	0,32	677 555	0,62
Zobowiązania z tytułu leasingu – prawo wieczystego użytkowania gruntu	334 891	0,22	0	0,00
ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE RAZEM	11 262 187	7,23	12 017 555	11,00
		0,00		
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	11 429 893	7,34	5 122 519	4,69
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	11 730 526	7,54	557 145	0,51
Kredyty, pożyczki i papiery dłużne krótkoterminowe	1 303 717	0,84	1 452 203	1,33
Zobowiązania z tytułu leasingu - prawo wieczystego użytkowania gruntu	12 653	0,01	0	0,00
Przychody przyszłych okresów	189 114	0,12	201 826	0,18
ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE RAZEM	24 665 902	15,85	7 333 693	6,71
ZOBOWIĄZANIA RAZEM	35 928 089	23,08	19 351 248	17,71
PASYWA RAZEM	155 668 388	100,00	109 262 821	100,00

W aktywach Spółki na koniec 2019 roku dominującą część (68 proc.) stanowiły aktywa obrotowe. Miały wartość 105 853 262 wobec 67 945 928 PLN rok wcześniej co oznacza wzrost rok do roku o blisko 55,8 proc. Wiodącą pozycją aktywów obrotowych Spółki, podobnie zresztą jak i w 2018 roku, były aktywa finansowe krótkoterminowe, czyli lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy. Miały wartość aż 67 328 563 PLN wobec 27 000 000 PLN na koniec 2018 rok. Stanowiły 43,25 proc. sumy bilansowej. Do tej kwoty można doliczyć środki pieniężne i ich ekwiwalenty, których wartość na koniec 2019 roku sięgała 14 882 519 PLN. Rok

wcześniej było to 24 250 681 PLN. Istotną pozycję aktywów obrotowych Spółki stanowiły też należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności, które miały wartość 17 750 932 PLN. Rok wcześniej ich stan był nieco niższy i wynosił 14 552 625 PLN.

Aktywa trwałe 11 bit studios S.A. na koniec grudnia 2019 roku miały wartość 49 815 126 PLN wobec 41 316 893 PLN rok wcześniej. Powiększyły się zatem o 20,57 proc. i stanowiły 32 proc. aktywów ogółem. Na koniec 2018 roku wskaźnik wynosił 37,81 proc. Główną pozycję aktywów trwałych stanowiły aktywa niematerialne. Miały wartość 24 870 505 PLN wobec 17 138 011 PLN przed rokiem. Powiększyły się zatem aż o 45,12 proc. a ich udział w sumie bilansowej Spółki wzrósł do 15,98 proc. wobec 15,69 proc. na koniec 2018 roku. Na pozycję aktywa niematerialne składały się głównie zamortyzowane częściowo nakłady na gry, które trafiły już do sprzedaży („Frostpunk”, w tym edycja konsolowa, „Moonlighter” i „Children of Morta”), nakłady na niezakończone prace rozwojowe, czyli wydatki na gry „Projekt 8”, „Projekt 9” i „Projekt 10” oraz nowe gry z wydawnictwa 11 bit publishing a także na rozwój silnika do gier (Game Engine). Porównywalną do aktywów niematerialnych pozycją aktywów trwałych 11 bit studios S.A. na koniec 2019 roku były rzeczowe aktywa trwałe, które miały wartość 24 043 839 PLN. Rok wcześniej było to 18 734 064 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 grudnia 2019 roku wynosiła 23 637 763 PLN w porównaniu z 18 102 269 PLN przed rokiem. Wzrost wartości nieruchomości wynikał z przeprowadzonych prac modernizacyjno-adaptacyjnych pod potrzeby nowej siedziby Spółki.



Po stronie pasywów Spółki najważniejszą pozycją bilansu był kapitał zapasowy, który na koniec grudnia 2019 roku miał już wartość 78 881 784 PLN co stanowiło 50,67 proc. sumy bilansowej. Rok wcześniej było to odpowiednio: 41 331 887 PLN i 37,83 proc. sumy bilansowej. Wzrost w tej pozycji wynikał z zasilenia kapitału zapasowego zyskiem netto wypracowanym przez Spółkę w 2018 roku. Decyzja akcjonariuszy o przeznaczeniu całego zysku za 2018 rok (wyniósł 37 549 897 PLN), na kapitał zapasowy zapadła na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy, które odbyło się 23 maja 2019 roku. Znaczącą pozycją pasywów Spółki były też, na koniec 2019 roku, zyski zatrzymane. Wynosiły

21 502 195 PLN co stanowiło 13,81 proc. pasywów. Na koniec 2018 roku zyski zatrzymane miały wartość aż 37 341 812 (34,18 proc. pasywów ogółem). Spadek w tej pozycji wynikał z niższego zysku netto, który wypracowała Spółka w 2019 roku w porównaniu z 2018 rokiem co było pochodną niższych przychodów i zysków ze sprzedaży gier komputerowych. Szybko rosnącą, w porównaniu z końcem 2018 roku, pozycją w pasywach 11 bit studios S.A. na koniec 2019 roku był kapitał rezerwowany z tytułu płatności w akcjach tworzony w związku z działającym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. Miał wartość 14 324 056 PLN co stanowiło 9,56 proc. sumy bilansowej. Rok wcześniej pozycja miała wartość 6 138 880 PLN (5,62 proc. sumy bilansowej).

Łączne zobowiązania Spółki na 31 grudnia 2019 roku wynosiły 35 928 089 PLN w stosunku do 19 351 249 PLN w rok wcześniej. Powiększyły się zatem o 85,66 proc. w porównaniu z końcem 2018 roku i stanowiły 23,08 proc. sumy bilansowej (17,71 proc. rok wcześniej).

Zobowiązania długoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec grudnia 2019 roku miały wartość 11 262 187 PLN wobec 12 017 555 PLN rok wcześniej. Główną pozycją zobowiązań długoterminowych był systematycznie spłacany kredyt inwestycyjny zaciągnięty przez Spółkę pod koniec 2018 roku w PKO BP na kwotę 12 600 000 mln PLN z przeznaczeniem na zakup nieruchomości (nowego biura) przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie.

Zobowiązania krótkoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec 2019 roku miały wartość 24 665 902 PLN wobec 7 333 693 PLN. Powiększyły się zatem o 236,34 proc. i stanowiły 15,68 proc. sumy bilansowej (6,71 proc. na koniec 2018 roku). Wzrost zobowiązań krótkoterminowych to konsekwencja wyższych zobowiązań z tytułu dostaw i usług, które powiększyły się do 11 429 893 PLN z 5 122 519 PLN przed rokiem. Na tę kwotę składały się m.in. płatności za prace remontowo-modernizacyjne realizowane w IV kwartale 2019 roku w nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie (siedzibie Spółki od marca 2020 roku). Zobowiązania z tego tytułu zostały uregulowane w pierwszych tygodniach 2020 roku. Istotną pozycją zobowiązań z tytułu dostaw i usług były również tantiemy należne zewnętrznym deweloperom z tytułu sprzedaży ich gier w ramach usług wydawniczych świadczonych przez Spółkę (11 bit publishing). Liczącą się pozycją zobowiązań krótkoterminowych Spółki na koniec 2019 roku były też zobowiązania z tytułu umów z klientami. Miały wartość 11 730 526 PLN wobec 557 145 PLN na koniec 2018 roku. Stanowiły zatem 7,5 proc. sumy bilansowej wobec zaledwie 0,51 proc. rok wcześniej. Na tę kwotę składały się zaliczki otrzymane przez Spółkę od partnerów biznesowych (dystrybutorów gier) na poczet przyszłej sprzedaży produktów (gier) Spółki.

Nową pozycją pasywów 11 bit studios S.A. na koniec 2019 roku, nie występującą w bilansie rok wcześniej, były zobowiązania z tytułu leasingu – prawa wieczystego użytkowania gruntu. Zobowiązania z tego tytułu (na koniec 2019 roku miały wartość 334 891 PLN) były pochodną nabycia przez Spółkę nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie.

4.6.3. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk za rok obrotowy	21 710 280	37 549 897
Korekty:		
Amortyzacja	6 424 309	4 493 003
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	3 319 863	10 555 879
Aktualizacja wartości aktywów niematerialnych	33 959	17 121
Inne korekty	8 360 773	6 465 764
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	(3 198 307)	(11 873 555)
Zwiększenie / (zmniejszenie) stanu zapasów	(11 829)	0
Zwiększenie / (zmniejszenie) pozostałych aktywów	37 072	(48 061)
Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	1 286 372	3 924 667
Zwiększenie / (zmniejszenie) salda z tytułu umów z klientami	11 173 381	0
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów	(192 704)	207 359
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	48 943 169	51 292 074
Zapłacony podatek dochodowy	(7 299 911)	(12 245 846)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	41 643 258	39 046 228
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	94 000 000	16 000 000
Płatności z tytułu nabycia aktywów finansowych	0	(2 000 000)
Wpływy z tytułu sprzedaży aktywów finansowych	5 094 282	0
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	(134 000 000)	(43 000 000)
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNiP	(14 436 630)	(26 571 879)
Środki pieniężne netto (wydane) w związku z działalnością inwestycyjną	(49 342 348)	(55 571 879)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej		
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu	(1 260 000)	12 600 000
Spłata odsetek	(409 072)	0
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej	(1 669 073)	12 600 000
Zwiększenie / (zmniejszenie) netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(9 368 162)	(3 925 651)
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	24 250 681	28 176 332
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO	14 882 519	24 250 681

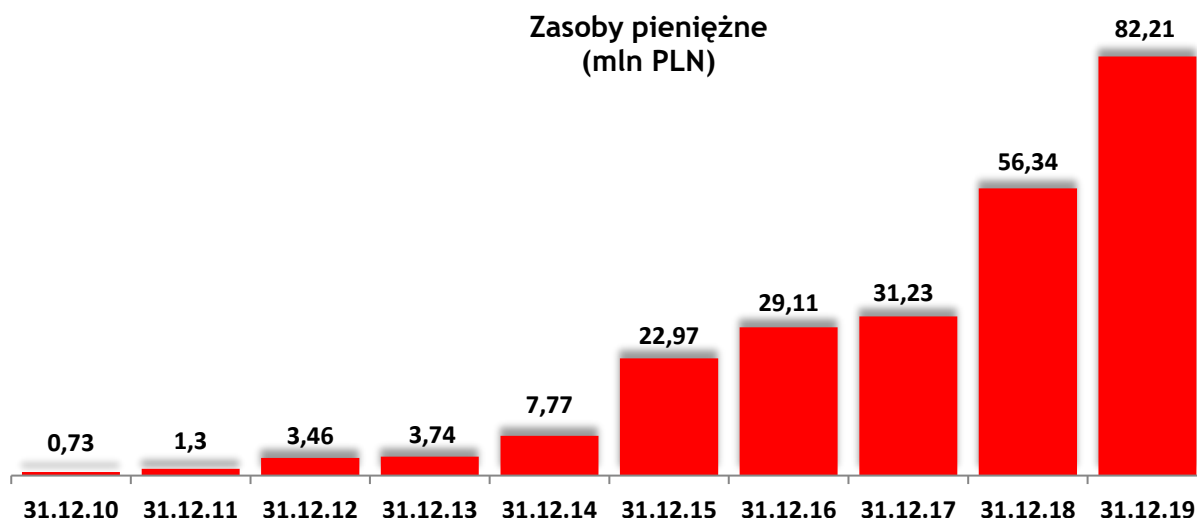
W całym 2019 roku Spółka wygenerowała 48 943 169 PLN środków pieniężnych z działalności operacyjnej, czyli tylko 4,58 proc. mniej niż w 2018 roku, mimo braku istotnych dla wyników finansowych premier nowych gier, poza jesienną premierą gry „Children of Morta” (tytuł zewnętrzny z wydawnictwa 11 bit publishing). Wysoki poziom generowanej z działalności operacyjnej gotówki to zasługa bardzo dobrej sprzedaży tytułów, które 11 bit studios S.A. wprowadziło na rynek w II kwartale 2018 roku, czyli przede wszystkim „Frostpunka” i „Moonlightera”. Istotną częścią przychodów była też sprzedaż gry „This War of Mine” choć przychody tego źródła, z uwagi na naturalne starzenie się tego produktu, były niższe niż w 2018 roku.

Niższe zyski wypracowane przez Spółkę w 2019 roku oraz wykorzystanie ulg podatkowych IP BOX i B+R (korekta za 2018 rok) skutkowały też koniecznością zapłacenia niższego niż w 2018 roku podatku dochodowego. Wyniósł (wartość ujęta w wyniku) 3 319 863 PLN wobec 10 555 879 PLN rok wcześniej. W konsekwencji środki pieniężne netto z działalności operacyjnej Spółki w 2019 roku sięgnęły 41 643 258 PLN w porównaniu do 39 046 228 PLN rok wcześniej. Były zatem o 6,65 proc. większe niż w 2018 roku.

Równocześnie Spółka wydała w 2019 roku na inwestycje 49 342 348 PLN wobec 55 571 879 PLN w 2018 roku. Dominującą część inwestycji stanowiły inwestycje finansowe (lokaty bankowe), za pomocą których 11 bit studios S.A. zarządzało posiadanymi środkami pieniężnymi. Ważnym wydatkami (14 436 630 PLN) były też płatności za rzeczowe aktywa trwałe oraz wartości niematerialne (przede wszystkim na produkcję gier). W 2018 roku wspomniana pozycja była większa i wynosiła 26 571 879 PLN. Zawierała jednak płatność (18 000 000 PLN) za nieruchomość na ul. Brzeskiej 2, którą Spółka nabyła pod koniec 2018 roku z przeznaczeniem na nowe biuro.

W przepływach pieniężnych z działalności finansowej w 2019 roku znalazły się płatności z tytułu obsługi 10-letniego kredytu inwestycyjnego zaciągniętego pod koniec 2018 roku w PKO BP na zakup wspomnianej już nieruchomości na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie. W 2019 roku 11 bit studios S.A. wydało 1 260 000 PLN na spłatę kredytu. Kolejne 409 072 PLN pochłonęły odsetki od kredytu. W konsekwencji środki pieniężne netto z działalności finansowej wyniosły minus 1 669 073 PLN. W 2018 roku przepływy finansowe miały wartość dodatnią (12 600 000 PLN) co było efektem zaciągnięcia opisywanego powyżej kredytu inwestycyjnego w PKO BP.

Na dzień 31 grudnia 2019 roku Spółka posiadała 14 882 519 PLN środków pieniężnych i ich ekwiwalentów wobec 24 250 681 PLN rok wcześniej. To oznacza, że ich stan zmniejszył się o 38,63 proc. w porównaniu z końcem 2018 roku. Warto jednak przypomnieć, że na koniec 2019 roku Spółka posiadała też ulokowane 67 328 563 PLN w lokatach bankowych o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy. Na koniec 2018 roku wartość tego typu lokat wyniosła 27 000 000 PLN. To oznacza, że łączne zasoby pieniężne 11 bit studios S.A. na koniec 2019 roku wynosiły aż 82 211 082 PLN czyli były o 60,4 proc. większe niż rok wcześniej (51 250 681 PLN). Dodając to tej kwoty należności z tytułu dostaw i usług (na koniec 2019 roku miały wartość 17 750 932 PLN w porównaniu do 14 552 625 PLN rok wcześniej) oznacza to, że łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na koniec grudnia 2019 roku sięgała już 99 962 014 PLN i była rekordowa w historii Spółki.



4.6.4. Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2019

W 2019 roku 11 bit studios S.A. nie zawarło żadnych umów kredytowych czy pożyczkowych.

W poprzednim okresie sprawozdawczym, 18 grudnia 2018 roku, Spółka podpisała z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. 10-letnią umowę kredytu inwestycyjnego na kwotę 12 600 000,00 PLN. Kredyt został przeznaczony na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2 z przeznaczeniem na nowe biuro Spółki (siedzibę Spółki od marca 2020 roku).

Termin spłaty kredytu upływa 11 grudnia 2028 roku. Jest oprocentowany według stawki WIBOR 1M powiększonej o stałą marżę banku w wysokości 0,9 p.p. Spółka, wykorzystując instrument IRS (Interest Rate Swap) zabezpieczyła wspomniany kredyt przed ryzykiem zmiany stóp procentowych. Oprocentowanie kredytu wynosi 3,4 proc.

4.6.5. Informacja o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2019

W 2019 roku, podobnie jak i w 2018 roku 11 bit studios S.A. nie udzieliło żadnych pożyczek.

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

W roku obrotowym 2019 roku Spółka nie udzielała żadnych poręczeń i gwarancji. Istotne pozycje pozabilansowe związane z prowadzoną przez 11 bit studios S.A. działalnością wydawniczą zostały opisane w **Nocie 3.34**.

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

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

4.6.8. Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Spółki w roku obrotowym 2019

W 2019 roku nie wystąpiły czynniki o nietypowym charakterze, które miały wpływ na wyniki Spółki w tym okresie.

4.7. Informacja o umowach znaczących dla działalności spółki (z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek) zawartych w 2019 roku oraz do daty publikacji sprawozdania

Po okresie sprawozdawczym, 14 lutego 2020 roku, Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z wiodącą, światową spółką branży growej z sektora mobilnego na produkcję gry „Frostpunk” w wersji na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android. Bliższe szczegóły umowy, w tym nazwa partnera i data premiery gry, ze względu na dobro współpracy, zostaną ujawnione w terminie późniejszym.

4.8. Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok

Spółka nie publikowała prognoz na 2019 rok.

4.9. Opis wykorzystania przez spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania

W okresie sprawozdawczym Spółka nie emitowała nowych akcji.

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

4.10. Spółka na rynku kapitałowym

11 bit studios S.A. jest obecne na warszawskim parkiecie od 28 października 2010 roku, kiedy to akcje Spółki zadebiutowały na rynku NewConnect. W 2015 roku Akcjonariusze Spółki zdecydowali o zmianie rynku notowań na GPW. Debiut na głównym parkiecie miał miejsce 18 grudnia 2015 roku. Na starcie debiutanckiej sesji za papiery Spółki płacono po 68,1 PLN. Do obrotu na GPW trafiło wówczas 2 217 199 akcji serii A-E. Od 22 czerwca 2017 roku w obrocie giełdowym jest 2 287 199 akcji serii A-F Spółki.

Wiodącymi akcjonariuszami Spółki pozostają jej założyciele, czyli Grzegorz Miechowski (Prezes Spółki) oraz Przemysław Marszał i Michał Drozdowski (Członkowie Zarządu Spółki). Wspólnie, na dzień publikacji Raportu Rocznoego za 2019 rok, kontrolowali 369 630 akcji Spółki stanowiących

16,16 proc. kapitału zakładowego i dających tyle samo głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy.

Akcje 11 bit studios S.A., decyzją Zarządu GPW, od 15 czerwca 2018 roku wchodzi w skład indeksu mWIG40. Mają, według stanu na dzień publikacji sprawozdania, 1,69-proc. udział we wspomnianym indeksie. Rok temu wskaźnik wynosił 0,92 proc.

Akcje 11 bit studios S.A. są również częścią, publikowanego od 18 marca 2019 roku, indeksu WIG.GAMES zrzeszającego największe spółki game notowane na GPW. Udział Spółki w indeksie WIG.GAMES na dzień publikacji sprawozdania wynosił 23,07 proc.

Akcje Spółki wchodzi ponadto w skład, publikowanego od 3 września 2019 roku, indeksu WIG-ESG zrzeszającego spółki odpowiedzialne społecznie tj. takie, które przestrzegają zasad biznesu odpowiedzialnego społecznie, w szczególności w zakresie kwestii środowiskowych, społecznych, ekonomicznych i ładu korporacyjnego. Papiery 11 bit studios S.A. mają 0,46-proc. udział we wspomnianym indeksie.

Od 4 września 2019 roku akcje 11 bit studios S.A. są także zaliczane do nowo uruchomionego indeksu CEEplus, w skład którego wchodzi 100 największych i najbardziej płynnych spółek notowanych na giełdach z regionu Europy Środkowej: z Chorwacji, Czech, Polski, Rumunii, Słowacji, Słowenii i Węgier. Akcje 11 bit studios S.A. mają, na dzień publikacji sprawozdania, 0,15-proc. udział w indeksie CCCplus.

Ponadto akcje 11 bit studios S.A. wchodzi w skład indeksów: WIG, WIG-Poland, WIGtech, mWIG40TR oraz InvestorMS.

Przez cały 2019 rok akcje Spółki cieszyły się dużym zainteresowaniem inwestorów na GPW czego wyrazem był wzrost notowań. W tym okresie kurs Spółki zwiększył o 63,9 proc. W tym czasie indeks szerokiego rynku WIG wzrósł o 0,25 proc. Indeks mWIG40, w skład którego wchodzi akcje 11 bit studios S.A., przez cały 2019 rok symbolicznie stracił na wartości (o 0,005 proc.).

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



Źródło: Parkiet.com

W 2019 roku kurs akcji 11 bit studios S.A. na GPW wahał się w przedziale od 251,0 PLN (na sesji 2 stycznia 2019 roku) do 430,0 PLN (na sesji 17 lipca 2019 roku). Szczególnie dobry dla notowań Spółki był I kwartał 2019 roku, gdy akcje odrabiały straty z ostatnich miesięcy 2018 roku (były pochodną pogorszenia się sentymentów na globalnych rynkach kapitałowych, w tym w stosunku do spółek zajmujących się produkcją i wydawaniem gier komputerowych). W kolejnych miesiącach 2019 roku kurs papierów 11 bit studios S.A. poruszał się w trendzie bocznym. Dopiero pod koniec roku, na fali poprawy nastrojów na warszawskim parkiecie, szczególnie w segmencie średnich i małych spółek, kurs Spółki wrócił do wyższek. Dzięki temu na zamknięciu ostatniej sesji w 2019 roku za walory 11 bit studios S.A. płacono po 400 PLN. Na koniec 2019 roku wartość rynkowa 11 bit studios S.A. wynosiła blisko 915 mln PLN co oznacza, że w porównaniu z końcem 2018 roku powiększyła się o 335 mln PLN.

Wzrost notowań 11 bit studios S.A., czemu towarzyszyła satysfakcjonująca płynność akcji (w 2019 roku średnia dzienna wartość obrotów akcjami Spółki wynosiła 2,4 mln PLN co było 12. wynikiem wśród wszystkich spółek wchodzących w skład indeksu mWIG40), przełożył się pozytywnie na pokrycie analityczne Spółki. Przez cały 2019 rok analitycy z kilkunastu domów i biur maklerskich wydali aż 23 raporty na temat 11 bit studios S.A., w porównaniu z 16 raportami rok wcześniej. W 2017 roku na rynek trafiło siedem raportów i analiz na temat Spółki. W przypadku aż 18 raportów specjaliści w 2019 roku zalecali kupowanie akcji Spółki. W przypadku dwóch raportów ich autorzy zalecali akumulowanie papierów Spółki w portfelach. W jednym przypadku analityk wystawił akcjom 11 bit studios S.A. neutralne zalecenie. Akcje Spółki otrzymały też jedną rekomendację „neutralnie” oraz jedną „sprzedaj”.

11 bit studios S.A. uczestniczy w 2019 roku w prowadzonym przez GPW Giełdowym Programie Wsparcia Pokrycia Analitycznego, który ma na celu zwiększenie pokrycia analitycznego spółek z indeksów mWIG40 i sWIG80. Brokerem, który odpowiada za przygotowywanie raportów o 11 bit studios S.A. w ramach wspomnianego Programu jest Erste Research Group. Pierwszy raport dla Spółki ukazał się w pierwszych dniach lipca 2019 roku. Erste Research Group wyceniło akcje 11 bit studios S.A. na 493,4 PLN i zalecało ich kupowanie.

Duże zainteresowanie inwestorów papierami 11 bit studios S.A. sprawiło, że Giełda Papierów Wartościowych S.A. zdecydowała się wprowadzić do obrotu giełdowego kontrakty terminowe na akcje Spółki. Stosowana uchwała (nr. 152/2019) Zarządu GPW S.A. została podjęta 7 marca 2019 roku. Na dzień publikacji sprawozdania w obrocie giełdowym są trzy serie kontraktów terminowych na akcje 11 bit studios S.A.: seria F11BM20 (wygasającą 19 czerwca 2020 roku), seria F11BU20 (18 września 2020 roku) i seria F11BZ20 (17 grudnia 2020 roku).

W 2019 roku 11 bit studios S.A., zgodnie z prowadzoną polityką pełnej transparentności oraz odpowiadając na oczekiwania inwestorów i akcjonariuszy znacznie zwiększyło aktywność jeśli chodzi o częstotliwość spotkań z inwestorami, w tym indywidualnymi, zarządzającymi i analitykami z domów i biur maklerskich. 30 marca 2019 roku Spółka zaprosiła przedstawicieli rynku kapitałowego na doroczną Konferencję Inwestorską. Wzięło w niej udział ok. 80 gości, m.in. analityków i zarządzających, przedstawicieli mediów ekonomicznych i inwestorów indywidualnych.

Konferencja transmitowana była przez Internet i tłumaczona simultanicznie na język angielski. Nagranie z Konferencji jest dostępne w Internecie, na kanale Spółki w serwisie Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=xLoGbabTHO8&t=25s>

W 2019 roku Spółka brała udział w licznych konferencjach inwestorskich poza granicami Polski. Przedstawiciele 11 bit studios S.A. spotykali się z przedstawicielami funduszy inwestycyjnych m.in. w: Londynie (w marcu), Paryżu (czerwiec), Frankfurtie n/Menem (sierpień), ponownie w Londynie (wrzesień), Sztokholmie (wrzesień) i Pradze (grudzień 2020 roku).

Spółka wykazywała też dużą aktywność jeśli chodzi o spotkania z inwestorami indywidualnymi. W maju drobni inwestorzy mieli okazję zobaczyć się z przedstawicielami 11 bit studios S.A. w Krakowie. Spółka brała też udział w czerwcowej konferencji WallStreet 23 w Karpaczu, najważniejszej w Polsce imprezie dla inwestorów indywidualnych organizowanej przez Stowarzyszenie Inwestorów Indywidualnych (SII). W IV kwartale 2019 roku Spółka zorganizowała też, przy wsparciu DM mBanku, spotkania z inwestorami indywidualnymi we Wrocławiu, Poznaniu i Gdyniu. W każdym z nich uczestniczyło po kilkadziesiąt osób. Spółka zamierza kontynuować tego typu spotkania w kolejnych okresach.

4.11. Perspektywy rozwoju Spółki

11 bit studios S.A. jest producentem multiplatformowych gier komputerowych, które sprzedawane są na całym świecie, głównie przez wyspecjalizowane serwisy internetowe, na czele ze Steam. W 2019 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła blisko 97,9 proc. przychodów (96,5 proc. rok wcześniej) Spółki ogółem. Rynek gier komputerowych jest, od kilku już lat, najszybciej rosnącą częścią światowego rynku rozrywki. W 2019 roku wartość globalnego rynku gier wideo, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, wyniosła 152,1 mld USD czyli była o 9,6 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 138,7 mld USD. Prognozy dla branży na kolejne lata są bardzo obiecujące co w głównej mierze będzie zasługą szybko rosnącego segmentu gier mobilnych. Według założeń Newzoo, średnioroczne tempo rozwoju sektora w latach 2018-2022 wyniesie ok. 9 proc. Prognozy na 2020 rok zakładają wzrost wartości globalnego rynku growego do 164,6 mld USD, czyli o kolejne 8,2 proc. W 2021 roku gracze wydadzą na gry już 178,2 mld USD a w 2022 roku 196 mld USD.

Celem 11 bit studios S.A. jest rozwój znacznie szybszy niż całego rynku gier komputerowych i systematyczne zwiększanie w nim udziału. Sukces gry „This War of Mine”, która zadebiutowała jesienią 2014 roku, ugruntował pozycję Spółki jako jednego ze wiodących graczy w segmencie gier Indie (niezależnych). Do końca 2019 roku przychody ze sprzedaży „TWoM” (od premiery tytułu) przekroczyły już 95 mln PLN. Z kolei sukces „Frostpunka”, mimo że od rozpoczęcia sprzedaży minęło niespełna dwa lata (do końca 2019 roku przychody ze sprzedaży gry i dodatków do niej wyniosły blisko 90 mln PLN), potwierdził pozycję Spółki jako liczącego się gracza w światowej branży gier komputerowych. Wpisuje się to w strategię Spółki na kolejne lata, która zakłada produkcję coraz większych gier (z większym potencjałem komercyjnym), czyli stopniowe wychodzenie z segmentu Indie.

11 bit studios S.A. zakłada, że jej kolejne gry komputerowe będą powstawały na bazie autorskiego silnika, który jest systematycznie rozwijany. Spółka dopuszcza jednak scenariusz, że wybrane własne produkcje będą bazowały na silnikach produkowanych przez zewnętrzne podmioty. Za produkcję gier oraz ich promocję i sprzedaż odpowiada doświadczony, stabilny zespół menedżerski dysponujący wieloletnim know-how zdobywanym w najważniejszych krajowych firmach growych. Na bazie posiadanych zasobów ludzkich, które są systematycznie powiększane, Spółka od kilku kwartałów buduje zespół deweloperski, który odpowiada za produkcję kolejnej gry, która trafi na rynek po „Frostpunku”. Tytuł nosi roboczą nazwę „Projekt 8”. Zespół odpowiedzialny za stworzenie tej pozycji liczy obecnie blisko 30 osób i jest systematycznie rozbudowywany. Według obecnych założeń zespół docelowo powinien być porównywalny wielkością do zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” (50-60 osób) a budżet gry wynieść ok. 20 mln PLN. Spółka oczekuje, że „Projekt 8” zostanie wydany jednocześnie w wersji na komputery PC i konsole PS4 i Xbox One co powinno zwiększyć jego potencjał komercyjny. W 2019 roku 11 bit studios S.A. rozpoczął też budowę kolejnego zespołu deweloperskiego na bazie pracowników, którzy do niedawna zajmowali się dalszym rozwojem gry „This War of Mine”, w tym dodatkami z serii „TWoM: Stories”. Ostatni z dodatków z tej serii, czyli „TWoM: Stories – Fading Embers” zadebiutował 6 sierpnia 2019 roku. Wspomniany zespół prowadzi prace koncepcyjne nad grą o roboczej nazwie „Projekt 9”. W okresie sprawozdawczym Spółka rozpoczęła też prace koncepcyjne nad kolejnym tytułem – „Projektem 10”. Średnioterminowa, kilkuletnia strategia Spółki przewiduje, że w jej strukturze będą funkcjonowały trzy, porównywalne wielkością zespoły deweloperskie liczące po ok. 60 osób każdy. Dzięki temu, 11 bit studios S.A., przy zachowaniu ok. 3-4 - letniego cyklu produkcyjnego każdej gry, będzie mogło co roku wypuszczać na rynek jeden własny tytuł.

O wynikach 11 bit studios S.A. w 2020 roku i kilku kolejnych okresach decydować będzie w pierwszej kolejności dalsza sprzedaż gry „Frostpunk” oraz płatnych dodatków do tego tytułu wydawanych w ramach Season Pass. Po okresie sprawozdawczym (21 stycznia 2020 roku) swoją premierę miał drugi z trzech DLC w ramach Season Pass, czyli „Frostpunk” – „The Last Autumn”, który został wyjątkowo pozytywnie przyjęty przez rynek (bardzo dobre recenzje i sprzedaż). Do końca 2020 roku Spółka wyda trzeci DLC do „Frostpunka” o roboczej nazwie „Projekt TVADGYCJR”. „Frostpunk” będzie też rozwijany poprzez kolejne wersje językowe (obecnie gra jest dostępna w 12 językach) oraz poprzez wydawanie na kolejne platformy sprzętowe. 14 lutego 2020 roku Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z wiodącym, światowym graczem na rynku gier mobilnych, który przygotowuje wersję „Frostpunka” na urządzenia przenośne. O szczegółach umowy Spółka będzie informowała w kolejnych okresach.

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

Spółka liczy, że coraz większe znaczenie dla jej wyników finansowych w kolejnych latach powinien mieć pion wydawniczy 11 bit publishing aczkolwiek przychody ze sprzedaży gier własnych docelowo powinny odpowiadać za większość przychodów Spółki. Do tej pory 11 bit studios S.A. wydało pięć tytułów stworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie: „Spacecom”, który zadebiutował w 2014 roku, „Beat Cop”, który trafił do sprzedaży 30 marca 2017 roku, „Tower” (16 listopada 2017 roku), „Moonlighter” (29 maja 2018 roku) oraz „Children of Morta” (3 września 2019 roku, w wersji na komputery PC). O rosnącym znaczeniu pionu 11 bit publishing może świadczyć fakt, że w 2019 roku przychody ze sprzedaży gier stworzonych przez zewnętrznych deweloperów odpowiadały już za 40 proc. przychodów Spółki. Rok wcześniej wskaźnik wynosił 18 proc. W 2017 roku było to 12 proc. W 2020 roku i kolejnych okresach na przychody pionu wydawniczego (w obszarze tytułów produkowanych przez zewnętrzne zespoły) składały się będą głównie przychody ze sprzedaży „Moonlightera” i „Children of Morta”. Oba tytuły będą nadal rozwijane poprzez dodatki i wydawanie na kolejne platformy sprzętowe. W ramach tych działań studio Digital Sun (producent „Moonlightera”) pracuje nad wersją gry na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android. Data premiery gry na wymienione platformy zostanie podana w terminie późniejszym.

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 „Foxhole”. Jej producentem jest hiszpańskie studio Digital Sun Games, które odpowiadało za produkcję gry „Moonlighter”. Producentem trzeciej z gier, której wydawcą będzie Spółka, jest zagraniczne studio deweloperskie.

4.12. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki

11 bit studios S.A. działa na rynkach międzynarodowych. Dlatego, oprócz czynników lokalnych, o jej strategii i wynikach finansowych decydują zjawiska gospodarcze i polityczne zachodzące w skali globalnej, w tym makroekonomiczne a także regulacje podatkowe czy otoczenie prawne.

Szczegółowo istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność Spółki zostały opisane w sekcji ryzyk (**Nota 5.16**).

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

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

4.13. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Na dzień 31 grudnia 2019 roku Spółka posiadała na rachunkach bankowych i w kasie 14 882 519 PLN środków pieniężnych (gotówki i jej ekwiwalentów). Rok wcześniej ich stan wynosił 24 250 681 PLN. 11 bit studios S.A. miało też na koniec 2019 roku ulokowane 67 328 563 PLN na lokatach bankowych o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy. To oznacza, że łączne zasoby pieniężne Spółki na koniec 2019 roku wynosiły 82 211 082 PLN czyli były o 45,9 proc. większe niż rok wcześniej gdy miały wartość 56 344 963 PLN. Do tej kwoty należy też doliczyć 17 750 932 PLN należności, w znacznej mierze handlowych (14 552 625 PLN na koniec 2018 roku). Łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na 31 grudnia 2019 roku wynosiła zatem aż 99 962 014 PLN wobec 70 897 588 PLN. Wzrost wyniósł zatem blisko 41 proc.

Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych) 11 bit studios S.A., według stanu na 31 grudnia 2019 roku wynosiła 35 928 089 PLN wobec 19 351 249 PLN rok wcześniej. Z tej kwoty 11 733 449 PLN stanowił kredyt (wraz z instrumentem IRS, który zabezpiecza Spółkę przed ryzykiem zmiany stóp procentowych) w PKO BP zaciągniętym pod koniec 2018 roku na zakup nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, w której od marca 2020 roku

mieści się siedziba Spółki. Na koniec 2018 roku wspomniany kredyt (wraz z instrumentem IRS) miał wartość 12 792 203 PLN.

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

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

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

5.1. Podstawowe informacje o Spółce

Firma:	11 bit studios Spółka akcyjna
Nazwa skrócona:	11 bit studios S.A.
Siedziba Spółki:	Warszawa, Polska
Adres siedziby:	03-737 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.

5.2. Władze Spółki

5.2.1. Zarząd

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

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

Doświadczenie i kompetencje Członków Zarządu



Grzegorz Miechowski, Prezes Zarządu

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

Przemysław Marszał, Członek Zarządu

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





Michał Drozdowski, Członek Zarządu

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

5.2.2. Rada Nadzorcza

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

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

W skład poprzedniej Rady Nadzorczej Spółki, której kadencja zakończyła się 23 maja 2019 roku, wchodził:

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

Doświadczenie i kompetencje Członków Rady Nadzorczej

Wojciech Ozimek, Przewodniczący Rady Nadzorczej

Od przeszło 13 lat Prezes Zarządu one2tribe Sp. z o.o. Absolwent Wydziału Matematyki Informatyki i Mechaniki Uniwersytetu Warszawskiego (licencjat). Współtwórca ponad kilkunastu

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

Jacek Czykiel – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej

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

Radosław Marter – Członek Rady Nadzorczej

Od 19 lat związany z branżą farmaceutyczno-medyczną. Od 2000 do 2007 roku zaangażowany w zarządzanie Działem Sprzedaży firmy Media Vision. W latach 2007 – 2017 współtwórca i Wiceprezes Zarządu spółki Active Pharma, którą zarządzał przez ponad 10 lat realizując projekty z zakresu multi channel marketingu, badań klinicznych, systemów klasy CRM i CLM, oraz strategii marketingowych. Prelegent konferencji dla firm farmaceutycznych. Oprócz współpracy w obszarze farmaceutycznym zdobył doświadczenie w zakresie wspierania organizacji non-profit wdrażając strategię budowania ich wizerunku, zarządzania i realizacji kampanii społecznych i wizerunkowych. Obecnie Partner Zarządzający w grupie kapitałowej one2tribe oraz Fundator organizacji Non-profit Fundacji Neuron+.

Marcin Kuciapski - Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Akademii Morskiej w Gdynii (mgr. inż. Towaroznawstwa). Ukończył też, w ramach Programu Erasmus, Hochschule Bremenhaven (kierunek Biznes i Ekonomia). Posiada, od 2008 roku, licencję maklera papierów wartościowych. Zdobywca licznych nagród i wyróżnień. Wygrał m.in. ranking Maklerów Instytucjonalnych (Forbes, 2013). W latach 2008-2010 pracował w DM PKO BP, początkowo w Zespole Analiz Giełdowych a następnie w Zespole Sprzedaży Instytucjonalnej jako Makler Instytucjonalny. W 2010 roku przeszedł na takie samo stanowisko do Biura Maklerskiego BZ WBK a w 2012 roku awansował na Dyrektora Wykonawczego. Od 2017 roku w Banku Zachodnim WBK (od lipca 2018 roku Santander Bank Polska) jako menedżer Zespołu Maklerów Instytucjonalnych w Departamencie Sprzedaży Instytucjonalnej.

Piotr Wierzbicki – Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Szkoły Głównej Handlowej (SGH) w Warszawie. Ukończył też szereg szkoleń z zakresu finansów, zarządzania, sprawozdawczości finansowej (IAS, US GAAP) i zarządzania projektami, w tym Business Program for Top Executives w IMD Business School i ACCA Training. W latach 1993-1996 pracował w PWC jako Senior – Audit&Business Advisory Services. Następnie, pomiędzy 1996-2008 rokiem związany z Sun Microsystems, początkowo jako CFO a od 2002 roku jako CEO. W latach 2009-2010 zatrudniony w Sygnity na stanowisko Executive VP, CFO. W kolejnych latach pracował m.in. w EMC, YieldPlanet (obecnie zasiada w Radzie Nadzorczej tej spółki) i ponownie w Sygnity. Od maja 2018 roku kieruje, jako Dyrektor Zarządzający, Country Manager, firmą Atos Polska.

5.3. Biegli rewidenci

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

W raporcie bieżącym nr 29/2017 z dnia 27 lipca 2017 roku Spółka poinformowała, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 26 lipca 2017 roku dokonała wyboru podmiotu do badania sprawozdań finansowych oraz przeglądu śródrocznych sprawozdań finansowych Spółki za lata finansowe kończące się 31 grudnia 2017, 2018 i 2019 roku. Wybraną do pełnienia tej funkcji została Deloitte Polska sp. z o.o. Sp.k. (obecnie Deloitte Audyt sp. z o.o. Sp.k.). Strony ustaliły wartość wynagrodzenia na: 45 000 PLN (dla badania rocznego sprawozdania finansowego za 2019 rok) i 27 000 PLN (dla przeglądu śródrocznego sprawozdania finansowego Spółki za 2019 rok). W 2018 roku stawki wynosiły odpowiednio: 43 000 PLN i 22 000 PLN.

5.4. Kapitał zakładowy

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

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

Akcje zostały w pełni pokryte.

5.5. Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu

Podmiot	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski	162 000	7,08	162 000	7,08
Przemysław Marszał	118 000	5,16	118 000	5,16
Michał Drozdowski	89 630	3,92	89 630	3,92
NN TFI*	137 771	6,02	137 771	6,02
Aviva Investors Poland TFI*	204 225	8,93	204 225	8,93
Pozostali Akcjonariusze	1 575 573	68,89	1 575 573	68,89
Razem	2 287 199	100,00	2 287 199	100,00

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

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

W raporcie bieżącym nr 1/2019 z dnia 2 stycznia 2019 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 2 stycznia 2019 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie zgodnie z art. 69 ust. 1 pkt 1 w związku z art. 87 ust. 1 pkt 2 lit. a) Ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych złożone przez Aviva Investors Poland Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. (dalej „Towarzystwo”) działające w imieniu zarządzanego funduszu inwestycyjnego – Aviva Investors Funduszu Inwestycyjnego Otwartego (dalej „Fundusz”) o przekroczeniu progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. Przyczyną zmiany udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. było nabycie przez Fundusz akcji Spółki w dniu 20 grudnia 2018 roku. Przed zmianą udziału Fundusz posiadał łącznie 113 709 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 4,97 proc. kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia Fundusz posiadał łącznie 115 839 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 5,06 proc. kapitału zakładowego Spółki.

W raporcie bieżącym nr 18/2019 z dnia 19 sierpnia 2019 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 19 sierpnia 2019 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie zgodnie z art. 69 ust. 1 pkt 1 w związku z art. 87 ust. 1 pkt 2 lit. a) Ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych złożone przez Aviva Investors Poland Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. (dalej „Towarzystwo”) działające w imieniu zarządzanego funduszu inwestycyjnego – Aviva Investors Funduszu Inwestycyjnego Otwartego (dalej „Fundusz”) o przekroczeniu (w dół) progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. Przyczyną zmiany udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. było zbycie przez Fundusz części akcji Spółki w dniu 13 sierpnia 2019 roku. Przed zmianą udziału Fundusz posiadał łącznie 120 771 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 5,28 proc. kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia Fundusz posiadał łącznie 101 146 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 4,42 proc. kapitału zakładowego Spółki. Jednocześnie Towarzystwo

poinformowało, że fundusze Aviva Investors Fundusz Inwestycyjny Otwarty i Aviva Investors Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty dalej łącznie posiadają ponad 5 proc. ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki.

W okresie sprawozdawczym doszło ponadto do zmian w akcjonariacie 11 bit studios S.A., w stanie posiadania akcji przez osoby nadzorujące Spółkę.

W raporcie bieżącym nr 23/2019 z 22 listopada 2019 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 22 listopada 2019 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 22 listopada 2019 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 300 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 349,25 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 24/2019 z 3 grudnia 2019 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 3 grudnia 2019 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 dniach 2 i 3 grudnia 2019 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 100 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 347 PLN (2 akcje w dniu 2 grudnia 2019 roku) i 348 PLN (98 akcji w dniu 3 grudnia 2019 roku) za sztukę.

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

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

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

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

Ponadto, w raporcie bieżącym nr 7/2020 z 21 lutego 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 21 lutego 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie, zgodnie z art. 69 ust. 1 pkt 2) w związku z art. 87 ust. 1 pkt 2) ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz

o spółkach publicznych (Dz.U. z 2009, poz. 623; dalej „Ustawa”), złożone przez Przemysława Marszał, Członka Zarządu Spółki, że w wyniku zbycia akcji 11 bit studios S.A. w dniu 20 lutego 2020 roku, w transakcji pakietowej na GPW w Warszawie, jego poziom zaangażowania w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki zmniejszył się poniżej 5 proc. głosów. Przed zbyciem akcji Przemysław Marszał posiadał 118 000 akcji Spółki, co stanowiło 5,16% kapitału Spółki i był uprawniony do 118 000 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki, co stanowiło 5,16% ogólnej liczby głosów. Po zbyciu akcji w dniu 20 lutego 2020 roku Przemysław Marszał posiada 110 300 akcji Spółki, co stanowi 4,82% kapitału Spółki i jest uprawniony do 110 300 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki, co stanowił 4,82% ogólnej liczby głosów.

5.6. Akcje spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

	Funkcja	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2019 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2018 (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	159 000	162 000	162 000
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	110 300	118 000	118 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	84 630	89 630	89 630
Marcin Kuciapski	Członek RN	400	400	0

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 5.5**.

Po okresie sprawozdawczym miały miejsce zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające 11 bit studios S.A. Zmiany zostały opisane szczegółowo w **Nocie 5.5**.

5.7. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści otrzymanych przez osoby wchodzące w skład organów zarządzających oraz organów nadzorujących Spółki (PLN)

Zarząd:

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji zarządczych (wypłacone w 2019 roku):

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Grzegorz Miechowski	430 838	456 391
Bartosz Brzostek (Członek Zarządu do 9 maja 2018 roku)	0	178 654
Przemysław Marszał	429 866	455 438
Michał Drozdowski	420 000	445 630
Razem	1 280 704	1 536 113

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji zarządczych (rezerwy utworzone w 2019 roku na poczet premii rocznej, która będzie wypłacona w 2020 roku):

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Grzegorz Miechowski	90 000	80 504
Przemysław Marszał	90 000	80 504
Michał Drozdowski	90 000	80 504
Razem	270 000	241 512

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

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

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Grzegorz Miechowski	60 000	35 000
Michał Drozdowski	60 000	35 000
Przemysław Marszał	60 000	35 000
Razem	180 000	105 000

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

Zgodnie z uchwałą Rady Nadzorczej nr 3/2018 z dnia 8 marca 2018 roku, Członkowie Zarządu otrzymują premie za wynik finansowy wypracowany przez Spółkę w danym okresie. Podstawą do wyliczenia premii jest okres od IV kwartału roku poprzedniego (włącznie) do III kwartału roku bieżącego (włącznie). Premia jest dzielona na cały Zarząd w równych częściach. Za 2019 rok Zarząd otrzymał premię w łącznej wysokości 571 591 PLN. Premia za 2019 rok została wypłacona przed dniem zatwierdzenia niniejszego sprawozdania.

Premia została udzielona w następujący sposób:

- Grzegorz Miechowski - 190 530 PLN;
- Przemysław Marszał - 190 530 PLN;
- Michał Drozdowski - 190 530 PLN.

Członkom Zarządu Spółki za 2019 rok nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków lub wynagrodzenie w formie opcji na akcje. Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą natomiast w Programie Motywacyjnym, który został szczegółowo opisany (wraz z wyceną) w **Nocie 3.31**.

Rada Nadzorcza:

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji nadzorczych:

	Okres zakończony 31.12.2019	Okres zakończony 31.12.2018
Piotr Sulima	21 450	54 000
Jacek Czykiel	34 875	36 000
Radosław Marter	19 800	19 800
Agnieszka Maria Kruz	7 865	19 800
Wojciech Ozimek	40 510	19 800
Marcin Kuciapski	12 045	0
Piotr Wierzbicki	12 045	0
Razem	148 590	149 400

5.8. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi

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

5.9. Umowy zawarte pomiędzy spółką a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska

Na dzień 31 grudnia 2019 roku oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby zarządzające lub nadzorujące Spółkę powołane są na podstawie uchwały i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.

5.10. Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariusz

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

5.11. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych

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

PLN za sztukę (średni kurs giełdowy akcji Spółki z III i IV kwartału 2016 roku pomniejszony o 10 proc.).

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

5.12. Informacje o nabyciu akcji własnych

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

5.13. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką

W roku 2019 nastąpiły zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką.

5.14. Opis głównych inwestycji krajowych i zagranicznych oraz opis struktury głównych lokat kapitałowych

Wiodącą pozycją aktywów Spółki były aktywa finansowe krótkoterminowe (lokaty terminowe o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy) oraz środki pieniężne i ich ekwiwalenty. Na dzień 31 grudnia 2019 roku miały wartość odpowiednio: 67 328 563 PLN (27 000 000 PLN rok wcześniej) i 14 882 519 PLN (24 250 681 PLN na koniec 2018 roku). Łącznie aktywa obrotowe Spółki na koniec 2019 roku miały wartość 103 387 021 PLN wobec 67 945 928 PLN rok wcześniej.

Z kolei aktywa trwałe 11 bit studios S.A. na koniec 2019 wynosiły 49 875 283 PLN podczas gdy na koniec 2018 roku ich wartość sięgała 41 316 893 PLN. Wiodącą pozycją aktywów trwałych Spółki na koniec 2019 roku były rzeczowe aktywa trwałe (24 148 839 PLN) czyli nieruchomości na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, którą Spółka nabyła w grudniu 2018 roku z przeznaczeniem na nowe biuro. Istotną część aktywów trwałych stanowiły też aktywa niematerialne, na które składały się w nakłady na niezakończone prace rozwojowe (nakłady na gry komputerowe czyli „Projekt 8”, „Projekt 9” i „Projekt 10” oraz gry z wydawnictwa 11 bit publishing), amortyzowane wydatki poniesione na gry, które już trafiły do sprzedaży („Frostpunka” i „Moonlightera”) a także nakłady na rozwój silnika do gier Game Engine. Łącznie, aktywa niematerialne na koniec 2019 roku miały wartość 24 870 505 PLN wobec 17 138 011 PLN przed rokiem.

Posiadane, wysokie nadwyżki gotówkowe pozwalały Spółce w 2019 roku finansować bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych bez konieczności posiłkowania się środkami zewnętrznymi.

5.15. Informacje o powiązaniach kapitałowych i organizacyjnych Spółki z innymi podmiotami

Na dzień 31 grudnia 2019 roku 11 bit studios S.A. nie posiadało udziałów w innych podmiotach.

5.16. Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki

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

5.16.1. Czynniki ryzyka związane z działalnością operacyjną Spółki

Ryzyko nieosiągnięcia przez Spółkę celów strategicznych

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

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

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

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Proces produkcji gry wideo jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko opóźnień poszczególnych faz i całego projektu. Poszczególne fazy procesu produkcji następują kolejno po sobie i są uzależnione od wyników bądź całkowitego ukończenia faz poprzednich. Część etapów procesu produkcji jest zależna wyłącznie od zespołu, część natomiast zależy od podmiotów zewnętrznych – kooperantów, partnerów, licencjodawców. Zarząd Spółki ma ograniczony wpływ na terminowość działań innych podmiotów, od których uzależniony jest proces produkcji gry. Możliwe są również opóźnienia w pracy samych zespołów projektowych w wyniku nieprzewidzianych trudności w pracy nad wymagającym produktem, jakim jest gra wideo.

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

Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej

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

Ryzyko związane z rozpoczęciem i prowadzeniem działalności wydawniczej przez Spółkę

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

- Ryzyko braku atrakcyjnych tytułów do pozyskania przez wydawnictwo
Podaż atrakcyjnych projektów zewnętrznych jest ograniczona. Może się zdarzyć sytuacja, w której przez dłuższy czas Spółka nie będzie mógł znaleźć produktu, który będzie spełniał wszystkie oczekiwania.
- Ryzyko silnej konkurencji ze strony innych wydawców
W bezpośrednim otoczeniu konkurencyjnym Spółki znajduje się co najmniej kilka firm poszukujących podobnych produktów, spełniających te same kryteria oceny. Przy ograniczonej podaży atrakcyjnych projektów tym trudniej jest wyróżnić się na tle konkurencji i zaoferować developerowi coś unikalnego.
- Ryzyko pominięcia znaczących trendów rynkowych
Rynek gier zmienia się dynamicznie. Pojawiają się nowe trendy technologiczne. VR (Virtual Reality) to jeden z przykładów. Zbyt późne zauważenie trendu oraz niedostosowanie się do niego może skutkować stratami związanymi ze sprzedażą niemodnych produktów.
- Ryzyko związane ze wzrostem ceny oprogramowania wykorzystywanego do tworzenia gier
Zmniejszenie dostępności (na skutek zmiany polityki cenowej lub z innych powodów) popularnych silników 3D wykorzystywanych do tworzenia niezależnych gier spowodować

może skomplikowanie procesu wytwórczego oraz pośrednio wydłużenie czasu wymaganego na stworzenie gry, co skutkować będzie ograniczeniem ilości powstających produktów.

- Ryzyko związane z rosnącą popularnością portali crowd-sourcingowych oraz self-publishingiem
Na skutek rosnącej popularności portali crowd-sourcingowych spada zainteresowanie usługami wydawniczymi, których jedną z ważniejszych wartości było finansowanie lub współfinansowanie produkcji. Największe szanse na sukces w kampanii crowd sourcingowej mają projekty o dużym potencjale rynkowym a więc takie, które są interesujące również z perspektywy działalności wydawniczej. Powoduje to utratę wielu potencjalnie dochodowych projektów.
- Rosnąca ilość podmiotów świadczących usługi wydawnicze dla małych i średnich deweloperów
Wzrost ilości firm oferujących usługi wydawnicze polegające na dofinansowywaniu produkcji oraz wsparciu działań marketingowych skutkować może spadkiem cen/prowizji pobieranych za usługi wydawnicze oraz trudnościami w pozyskiwaniu nowych projektów.
- Ryzyko ograniczenia skuteczności działań PR-owych
Malejący zasięg mediów branżowych może znacząco ograniczyć skuteczność działań PR-owych oraz uniemożliwić wykorzystywanie dotychczasowego know-how. W takiej sytuacji, aby skutecznie informować potencjalnych odbiorców o ofercie Spółki może być zmuszony do podejmowania kosztownych działań promocyjnych.

Ryzyko związane z kluczowymi współpracownikami Spółki

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

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

Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników

System edukacji w Polsce nie przygotowuje absolwentów szkół wyższych do zawodu twórcy gier wideo, w efekcie na lokalnym rynku pracy liczba wykwalifikowanych i doświadczonych

pracowników z omawianej branży jest niewielka. W związku z tym Spółka staje przed wyzwaniem znalezienia specjalistów odpowiadających jego wymaganiom. Powyższe ryzyko dotyczy braku wykwalifikowanych pracowników w liczbie odpowiadającej potrzebom dynamicznie rozwijającej się Spółki.

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

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

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

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

Ryzyko związane z zawartymi przez Spółkę umowami licencyjnymi

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

stanu Waszyngton, co w sposób istotny uniemożliwia dokonanie prawidłowej oceny zobowiązań wynikających wobec Spółki z tytułu zawartych umów i zakresu jego odpowiedzialności.

Ryzyko związane z umowami zawieranymi z kontrahentami zagranicznymi

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

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

Ryzyko związane ze strukturą akcjonariatu Spółki

Na dzień publikacji niniejszego Raportu Rocznoego za 2019 rok, akcjonariusze założyciele posiadają łącznie 353 930 akcji Spółki, które stanowią 15,47 proc. kapitału i uprawniają łącznie do 15,47 proc. ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu. W przypadku działania ww. akcjonariuszy w porozumieniu, będą oni mieli istotny wpływ na działalność Spółki. Ponadto uwzględniając okoliczność, że wspomniani akcjonariusze są jednocześnie członkami organów Spółki, mają oni znaczącą możliwość decydowania o uchwałach podejmowanych przez Walne Zgromadzenie we wszystkich istotnych dla Spółki sprawach.

Ryzyko związane z umowami dystrybucyjnymi i umowami licencyjnymi

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

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

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

Ryzyko faktycznego i potencjalnego wpływu epidemii COVID-19 na działalność Spółki

W związku z pojawieniem się w I kwartale 2020 roku epidemii COVID-19, 11 bit studios S.A. na bieżąco analizuje potencjalny negatywny wpływ epidemii na funkcjonowanie i wyniki Spółki. Na dzień sprawozdawczy, dzięki podjętym zawczasu działaniom (przejście całej załogi na model pracy zdalnej przy zapewnieniu odpowiedniej infrastruktury sieciowej i oprogramowania), nie zidentyfikowano obszarów działalności Spółki, których funkcjonowanie zostałoby zaburzone. Zarówno produkcja gier jak i ich sprzedaż (dotyczy to zarówno gier własnych jak i zewnętrznych, dla których Spółka świadczy usługi wydawnicze) odbywają się bez zakłóceń. Dlatego, w ocenie Zarządu 11 bit studios S.A., ryzyko przerwania ciągłości działania Spółki z powodu epidemii COVID-19 oceniane jest jako niskie. Niemniej jednak Spółka bierze pod uwagę możliwość, że niektóre lub wszystkie ryzyka związane z rozprzestrzenianiem się epidemii COVID-19 mogą zaistnieć, w związku z czym stale monitoruje sytuację.

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

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w krajach sprzedaży Spółki

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

Ryzyko zmiennego otoczenia prawnego

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

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

Dla przykładu rozliczenia podatkowe mogą być przedmiotem kontroli władz, które w razie wykrycia nieprawidłowości uprawnione są do obliczania zaległości podatkowych wraz z odsetkami. Deklaracje podatkowe spółek mogą zostać poddane kontroli władz skarbowych przez okres pięciu lat, a niektóre transakcje przeprowadzane w tym okresie, w tym transakcje z podmiotami

powiązanymi, mogą zostać zakwestionowane do celów podatkowych przez właściwe władze skarbowe. W efekcie kwoty wykazane w sprawozdaniach finansowych mogą ulec zmianie w późniejszym terminie po ostatecznym ustaleniu ich wysokości przez władze skarbowe.

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

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

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

Istnieje znaczne ryzyko zmiany przepisów w każdej z tych dziedzin prawa zważywszy, że część z nich jest nadal w fazie dostosowywania do wymagań unijnych. Ewentualne zmiany prawa będą miały zawsze wpływ na otoczenie prawne Spółki wywołując obowiązek dostosowania się do nich. Każda zmiana regulacji normatywnej wywołuje problemy w szczególności związane z wątpliwościami interpretacyjnymi nowych przepisów co stwarza ryzyko rozbieżności w praktyce organów władzy publicznej, w tym sądownictwa. Niejednoznaczność wykładni dokonywanych przepisów przez organy władzy publicznej, sądownictwa (w tym wspólnotowego) komplikuje funkcjonowanie w polskim systemie prawnym niezharmonizowanym z systemem unijnym.

Ryzyko zmienności kursów walutowych

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

Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

W przypadku Spółki ryzyko związane z konkurencją wynika przede wszystkim ze znacznych trudności w zdefiniowaniu i charakterystyce podmiotów konkurencyjnych ze względu na istotne rozproszenie rynku. W przypadku ujawnienia się konkurencji silniejszej niż oczekiwana, sytuacja taka może wpłynąć na obniżenie zainteresowania oferowanymi przez Spółkę produktami. Ponadto,

w wyniku zwiększenia liczby podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy, możliwe jest zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcję gier dla określonej platformy.

Ryzyko związane z rozwojem branży, w której działa Spółka

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

Ryzyko zdarzeń nieprzewidywalnych

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

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

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


Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 25 marca 2020 roku



**OŚWIADCZENIE
O STOSOWANIU ZASAD
ŁADU KORPORACYJNEGO W
11 BIT STUDIOS S.A.
W 2019 ROKU**

6. INFORMACJE OGÓLNE

W trakcie 2019 roku, 11 bit studios S.A. podlegało zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2016”, które zostały przyjęte uchwałą Rady Giełdy Nr 26/1413/2015 z dnia 13 października 2015 roku i które weszły w życie z dniem 1 stycznia 2016 roku.

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

11 bit studios S.A. wypełniając obowiązki informacyjne dotyczące stosowania ładu korporacyjnego, kieruje się zasadami skutecznej i przejrzystej polityki informacyjnej i komunikacji z rynkiem i inwestorami. Spółka w raporcie bieżącym nr 1/2016 (EBI) z dnia 11 stycznia 2016 roku, poinformowała o zakresie stosowania zasad ładu korporacyjnego wynikających z obowiązujących od dnia 1 stycznia 2016 roku „Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW 2016”. W raporcie bieżącym nr 1/2019 (EBI) z dnia 4 września 2019 roku, Spółka poinformowała o aktualizacji dotyczącej zakresu stosowania wspomnianych zasad ładu korporacyjnego. Wszelkie informacje wynikające z przyjętych przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, uwzględniające późniejsze aktualizacje, publikowane są na stronie internetowej:

<http://ir.11bitstudios.com/wp-content/uploads/2019/09/Dobre-Praktyki-2019.pdf>

6.1. Zakres w jakim spółka odstąpiła od postanowień zbioru zasad ładu korporacyjnego

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

I. Polityka informacyjna i komunikacja z inwestorami

Zasady szczegółowe

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

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

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

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

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

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

IV. Walne zgromadzenie i relacje z akcjonariuszami

Rekomendacje

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

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

Komentarz spółki: Spółka mając na uwadze konieczność przeprowadzenia wielu czynności techniczno-organizacyjnych, związane z nimi koszty i ryzyka oraz małe doświadczenie rynku w tym zakresie, nie decyduje się na chwilę obecną na transmisję obrad Walnego Zgromadzenia w czasie rzeczywistym, na zapewnienie akcjonariuszom możliwości dwustronnej komunikacji w czasie rzeczywistym oraz na wykonywanie prawa głosu w toku walnego zgromadzenia. Doświadczenia rynkowe z wykorzystaniem tego środka komunikacji, mierzone dotychczasową oceną sposobu udziału akcjonariuszy w walnym zgromadzeniu, prowadzą do oceny o nieadekwatności funkcjonalnej i kosztowej tego środka komunikacji dla przebiegu obrad walnego zgromadzenia. W miarę upowszechniania się stosowania tego rozwiązania technicznego oraz zapewnienia odpowiedniego bezpieczeństwa jego stosowania Spółka rozważy wprowadzenie tej zasady w życie.

W ocenie Spółki za przestrzeganiem powyższych zasad nie przemawia struktura akcjonariatu, jak również potrzeba taka nie była sygnalizowana przez akcjonariuszy Spółki.

Zasady szczególne

IV.Z.2. Jeżeli jest to uzasadnione z uwagi na strukturę akcjonariatu spółki, spółka zapewnia powszechnie dostępną transmisję obrad walnego zgromadzenia w czasie rzeczywistym.

Komentarz spółki: Spółka, mając na uwadze konieczność przeprowadzenia wielu czynności techniczno-organizacyjnych, związane z nimi koszty i ryzyka oraz małe doświadczenie rynku w tym zakresie, nie decyduje się na chwilę obecną na transmisję obrad Walnego Zgromadzenia w czasie rzeczywistym oraz na zapewnienie akcjonariuszom możliwości udziału w walnych zgromadzeniach przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej. W miarę upowszechniania się stosowania tego rozwiązania technicznego oraz zapewnienia odpowiedniego bezpieczeństwa jego stosowania, Spółka rozważa wprowadzenie tej zasady w życie w przyszłości.

VI. Wynagrodzenia

Rekomendacje

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

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

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

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

Zasady szczególne

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

- 1) ogólną informację na temat przyjętego w spółce systemu wynagrodzeń,
- 2) informacje na temat warunków i wysokości wynagrodzenia każdego z członków zarządu, w podziale na stałe i zmienne składniki wynagrodzenia, ze wskazaniem kluczowych parametrów ustalania zmiennych składników wynagrodzenia i zasad wypłaty odpraw oraz innych płatności z tytułu rozwiązania stosunku pracy, zlecenia lub innego stosunku prawnego o podobnym charakterze – oddzielnie dla spółki i każdej jednostki wchodzącej w skład grupy kapitałowej,

- 3) informacje na temat przysługujących poszczególnym członkom zarządu i kluczowym menedżerom pozafinansowych składników wynagrodzenia,
- 4) wskazanie istotnych zmian, które w ciągu ostatniego roku obrotowego nastąpiły w polityce wynagrodzeń, lub informację o ich braku,
- 5) ocenę funkcjonowania polityki wynagrodzeń z punktu widzenia realizacji jej celów, w szczególności długoterminowego wzrostu wartości dla akcjonariuszy i stabilności funkcjonowania przedsiębiorstwa”.

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

6.2. Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji

Zgodnie z oświadczeniami otrzymanymi przez Spółkę w trybie obowiązujących przepisów prawa, poniższa tabela prezentuje akcjonariuszy posiadających, co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy na dzień 31.12.2019 roku:

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

6.3. Wskazanie posiadaczy wszelkich papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne, wraz z opisem tych uprawnień

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

6.4. Wskazanie wszelkich ograniczeń odnośnie do wykonania prawa głosu

Zgodnie ze Statutem 11 bit studios S.A. nie występują ograniczenia w wykonywaniu prawa głosu, takie jak ograniczenie wykonywania prawa głosu przez posiadaczy określonej części lub liczby głosów, ograniczenia czasowe dotyczące wykonywania prawa głosu lub zapisy, zgodnie

z którymi, przy współpracy Spółki, prawa kapitałowe związane z papierami wartościowymi są oddzielone od posiadania papierów wartościowych.

6.5. Wskazanie wszelkich ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki

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

6.6. Opis zasad dotyczących powoływania i odwoływania osób zarządzających oraz ich uprawnień

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

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

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

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

6.7. Opis zasad zmian statutu Spółki

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

Zgodnie z art. 402 § 2. Kodeksu spółek handlowych w ogłoszeniu o zwołaniu Walnego Zgromadzenia, w którego porządku obrad przewidziano zamierzoną zmianę Statutu, należy

powołać dotychczas obowiązujące postanowienia, jak również treść projektowanych zmian. Jeżeli jest to uzasadnione znacznym zakresem zamierzonych zmian, ogłoszenie może zawierać projekt nowego tekstu jednolitego Statutu wraz z wyliczeniem nowych lub mienionych postanowień Statutu.

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

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

6.8. Sposób działania walnego zgromadzenia i jego uprawnień

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

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

6.9. Skład osobowy zarządu oraz opis działania organów zarządzających i nadzorujących Spółki oraz komitetów w roku 2020

6.9.1. Zarząd

Zarząd

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

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki. 23 maja 2019 roku Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu podjęła uchwałę w sprawie powołania na kolejną, trzyletnią kadencję Zarząd Spółki w dotychczasowym składzie:

Grzegorz Miechowski, Prezes Zarządu

Przemysław Marszał, Członek Zarządu, Dyrektor Artystyczny

Michał Drozdowski, Członek Zarządu, Dyrektor Kreatywny

Kadencja powołanych Członków Zarządu upływa z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku.

Zakres odpowiedzialności poszczególnych członków Zarządu Spółki jest następujący:

Grzegorz Miechowski, Prezes Zarządu

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

Przemysław Marszał, Członek Zarządu

- dyrektor artystyczny,
- nadzór nad studiem deweloperskim

Michał Drozdowski, Członek Zarządu

- dyrektor kreatywny,
- nadzór nad studiem deweloperskim

6.9.2. Rada nadzorcza

W okresie sprawozdawczym miały miejsce zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki. 23 maja 2019 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, w związku z wygaśnięciem kadencji poprzedniej Rady Nadzorczej, wybrało nową Radę Nadzorczą na kolejną, trzyletnią kadencję w składzie:

- Wojciech Ozimek
- Jacek Czykiel
- Radosław Marter
- Marcin Kuciapski
- Piotr Wierzbicki

Kadencja Członków Rady Nadzorczej upływa 23 maja 2022 roku. Szczegółowe informacje na temat Członków Rady Nadzorczej wraz z opisem doświadczeń i kompetencji można znaleźć w **Nocie 5.2.2.**

18 czerwca 2019 roku Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu podjęła uchwałę o powierzeniu funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej Panu Wojciechowi Ozimkowi oraz funkcji Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej Panu Jackowi Czykielowi. W związku z tym skład Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. na dzień publikacji sprawozdania przedstawiał się następująco:

- Wojciech Ozimek - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Jacek Czykiel - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej (*niezależny Członek Rady Nadzorczej**)
- Radosław Marter – Członek Rady Nadzorczej (*niezależny Członek Rady Nadzorczej**)
- Marcin Kuciapski – Członek Rady Nadzorczej (*niezależny Członek Rady Nadzorczej**)
- Piotr Wierzbicki – Członek Rady Nadzorczej (*niezależny Członek Rady Nadzorczej**)

W skład poprzedniej Rady Nadzorczej Spółki, której kadencja zakończyła się 23 maja 2019 roku, wchodził:

- Piotr Sulima – Przewodniczący Rady Nadzorczej, (*niezależny Członek Rady Nadzorczej**)
- Jacek Czykiel – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, (*niezależny Członek Rady Nadzorczej**)
- Agnieszka Maria Kruz – Członek Rady Nadzorczej, (*niezależny Członek Rady Nadzorczej**)

- Radosław Marter – Członek Rady Nadzorczej, *(niezależny Członek Rady Nadzorczej*)*
 - Wojciech Ozimek – Członek Rady Nadzorczej.
- * – *Kryteria niezależności członków rad nadzorczych określone są w Zasadzie szczegółowej II.Z.4 Dobrych Praktyk Spółek notowanych na GPW 2016.*

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

Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 3 września 2019 roku powołała Komitet Audytu w składzie:

- Jacek Czykiel - Przewodniczący Komitetu Audytu
- Radosław Marter – Członek Komitetu Audytu
- Piotr Wierzbicki – Członek Komitetu Audytu

Przed powołaniem Komitetu Audytu jego funkcję, zgodnie z uchwałą Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 26 czerwca 2015 roku, pełniła Rada Nadzorcza.

Spółka nie powołała członków komitetu wynagrodzeń z uwagi na fakt, że wynagrodzenia w Spółce kształtowane są w umowach zawartych przez Spółkę z osobami pełniącymi funkcje zarządcze i kierownicze (wysokość wynagrodzenia różnicowana jest w zależności od pełnionej funkcji czy zajmowanego stanowiska). Wynagrodzenia uzyskiwane przez osoby zarządzające oraz osoby zarządzające wyższego szczebla w Spółce obejmuje wynagradzanie akcjami, opcjami na akcje lub innymi prawami nabycia akcji, jak również wynagrodzenie nie jest ustalane w oparciu o zmiany cen akcji.

6.10. Opis głównych zasad w 11 bit studios S.A. oraz systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem

Spółka posiada systemy kontroli wewnętrznej w zakresie prowadzenia rachunkowości i sporządzania sprawozdań oraz raportów finansowych. Nadzór merytoryczny nad procesem przygotowania sprawozdań finansowych i raportów okresowych Spółki sprawuje bezpośrednio Zarząd. W 2019 roku księgi 11 bit studios S.A. prowadzone były przez wewnętrzne służby księgowo-

Dane finansowe będące podstawą sprawozdań finansowych pochodzą z systemu księgowo-finansowego, w którym rejestrowane są transakcje zgodnie z polityką rachunkowości Spółki opartą na Międzynarodowych Standardach Rachunkowości. Spółka wdrożyła i stosuje odpowiednie metody zabezpieczania dostępu do danych i komputerowego systemu ich przetwarzania, w tym przechowywania oraz ochrony ksiąg rachunkowych i dokumentacji księgowej.

Sporządzone sprawozdanie finansowe Spółki jest przekazywane Zarządowi do ostatecznej weryfikacji. Sprawozdania finansowe przyjęte przez Zarząd przekazywane są Radzie Nadzorczej w celu podjęcia czynności przewidzianych przepisami Kodeksu spółek handlowych tj. dokonania jego oceny. Roczne i półroczne sprawozdania finansowe podlegają niezależnemu badaniu przez biegłego rewidenta wybieranego przez Radę Nadzorczą Spółki. Wyniki badania przekazywane są

Zarządowi i Radzie Nadzorczej, a opinia i raport z badania sprawozdania rocznego – także Walnemu Zgromadzeniu.

6.11. Informacja na temat działalności sponsoringowej, charytatywnej lub innej o zbliżonym charakterze prowadzonej przez Spółkę

Spółka, na podstawie umowy z dnia 6 października 2014 roku, wspiera fundację War Child (39-51 Highgate Road, London, UK) pomagającą dziecięcyim ofiarom wojen na całym świecie. Na rzecz fundacji Spółka przekazuje część przychodów ze sprzedaży dodatku (DLC) do gry „This War of Mine” („War Child Charity DLC”). W 2019 roku Spółka przekazała na konto fundacji War Child 230 316 PLN. W 2018 roku kwota wyniosła 648 755 PLN.

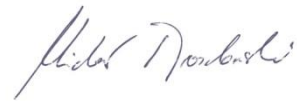
Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 25 marca 2020 roku

OŚWIADCZENIA I OCENA
RADY
NADZORCZEJ



7.1. Dotyczące wyboru firmy audytorskiej

Rada Nadzorcza 11 bit studios S.A. oświadcza, że w dniu 26 lipca 2017 roku dokonała wyboru podmiotu do badania sprawozdań finansowych oraz przeglądu śródrocznych sprawozdań finansowych Spółki za lata finansowe kończące się 31 grudnia 2017, 2018 i 2019 roku. Wybraną do pełnienia tej funkcji została Deloitte Polska sp. z o.o. Sp.k. (obecnie Deloitte Audyt sp. z o.o. Sp.k.)

Firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznych sprawozdań finansowych Spółki, zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej. W Spółce są przestrzegane obowiązujące przepisy związane z rotacją firmy audytorskiej i kluczowego biegłego rewidenta oraz obowiązkowymi okresami karencji. 11 bit studios S.A. posiada politykę w zakresie wyboru firmy audytorskiej oraz politykę w zakresie świadczenia na rzecz Spółki przez firmę audytorską, podmiot powiązany z firmą audytorską lub członka jego sieci dodatkowych usług niebędących badaniem, w tym usług warunkowo zwolnionych z zakazu świadczenia przez firmę audytorską.

7.2. Dotyczące funkcjonowania Komitetu Audytu

Rada Nadzorcza 11 bit studios S.A. zgodnie z wymogiem § 70 ust. 1 pkt 8 i § 71 ust. 1 pkt 8 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim oświadcza, że:

- w Spółce przestrzegane są przepisy dotyczące powołania, składu i funkcjonowania Komitetu Audytu, w tym dotyczące spełnienia przez jego członków kryteriów niezależności oraz wymagań odnośnie do posiadania wiedzy i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka, oraz w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych
- Komitet Audytu 11 bit studios S.A. wykonywał zadania komitetu audytu przewidziane w obowiązujących przepisach.

Wojciech Ozimek, Przewodniczący Rady Nadzorczej,

Jacek Czykiel, Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,

Radosław Marter, Członek Rady Nadzorczej,

Marcin Kuciapski, Członek Rady Nadzorczej,

Piotr Wierzbicki, Członek Rady Nadzorczej,

Na oryginale właściwe podpisy

Warszawa 25.03.2020

7.3. Ocena Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. dotycząca Sprawozdania finansowego i Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. w 2019 roku w zakresie ich zgodności z księgami, dokumentami oraz ze stanem faktycznym

Rada Nadzorcza 11 bit studios S.A, działając na podstawie art. 382 § 3 Kodeksu spółek handlowych w związku z § 70 ust. 1 pkt 14) i § 71 ust. 1 pkt 12) Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim, po zapoznaniu się z danymi i informacjami wchodzącymi w zakres Sprawozdania Finansowego 11 bit studios S.A. za rok zakończony 31 grudnia 2019 roku oraz Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. za rok zakończony 31 grudnia 2019 roku oświadcza, że wedle jej najlepszej wiedzy, Sprawozdanie Finansowe oraz Sprawozdanie Zarządu zostały sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości, odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Spółki, jak też są zgodne z księgami, dokumentami oraz stanem faktycznym.

Rada Nadzorcza dokonała pozytywnej oceny Sprawozdania Finansowego oraz Sprawozdania Zarządu w szczególności w oparciu o: i) informacje przekazane przez firmę audytorską Deloitte Audit sp. z o.o. Sp.k., badającą Sprawozdanie Finansowe, Komitetowi Audytu, ii) informacje i dane przekazywane przez Zarząd Spółki Komitetowi Audytu.

Wojciech Ozimek, Przewodniczący Rady Nadzorczej,

Jacek Czykiel, Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,

Radosław Marter, Członek Rady Nadzorczej,

Marcin Kuciapski, Członek Rady Nadzorczej,

Piotr Wierzbicki, Członek Rady Nadzorczej,

Na oryginale właściwe podpisy

Warszawa 25.03.2020