

WARSZAWA, 26.03.2018



RAPORT ROCZNY
11 BIT STUDIOS S.A.
ZA 2017 ROK



PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 26 marca 2018 roku

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy

Zapraszamy Was do zapoznania się z Raportem Rocznym 11 bit studios S.A. za 2017 rok. Dla naszej Spółki był to przede wszystkim czas wyjątkowej pracy nad „Frostpunkiem” czyli grą, która przez najbliższe kwartały i lata decydowała będzie o wynikach finansowych 11 bit studios S.A. Dlatego jesteśmy absolutnie zdeterminowani, żeby „Frostpunk” prezentował jak najwyższą jakość co w połączeniu z unikalną tematyką i bardzo dużym zainteresowaniem, jakie nasz tytuł rozbudza wśród graczy na całym świecie, daje podstawy do oczekiwań solidnej sprzedaży gry. Czy tak będzie przekonamy się już 24 kwietnia gdy „Frostpunk” trafi do sprzedaży.

W 2017 roku kontynuowaliśmy też prace nad rozwojem gry „This War of Mine” czego efektem była premiera (14 listopada) pierwszego z trzech dodatków z serii „TWoM:Stories” - „Fathers Promise”, który został bardzo pozytywnie przyjęty przez środowisko graczy. Premiery dwóch kolejnych dodatków z serii „TWoM:Stories” planowane są w 2018 roku. Spółka rozpoczęła też prace nad grą o roboczym tytule „Projekt 8”, który trafi do sprzedaży po „Frostpunku”. Produkcja, w którą zaangażowany jest już blisko 20-osobowy zespół, przebiega zgodnie z harmonogramem. Pion wydawniczy 11 bit publishing przeprowadził w 2017 roku dwie premiery gier stworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie. Do sprzedaży trafiły gry „Beat Cop” i „Tower 57”. Oba projekty przyniosły zyski dla 11 bit studios S.A. a przychody z działalności wydawniczej miały w 2017 roku zauważalny, ponad 10-proc. udział w przychodach Spółki.

W całym 2017 roku 11 bit studios S.A. wypracowało 19,15 mln PLN przychodów ze sprzedaży, 7,62 mln PLN zysku operacyjnego i prawie 3,42 mln PLN zysku netto. Wspomniane liczby były gorsze niż w 2016 roku na co wpływ miały dwa czynniki. Spółka zdecydowała we wrześniu 2017 roku o przesunięciu premiery „Frostpunka” na 2018 rok przez co przychody z tego źródła przeszły na rok kolejny. Luki tej nie udało się zapłacić mimo bardzo dobrej, lepszej niż oczekiwano, sprzedaży gry „This War of Mine”. Drugim czynnikiem, który miał negatywny wpływ na rentowność Spółki były niekorzystne, z naszego punktu widzenia, zmiany na międzynarodowych rynkach walutowych. 11 bit studios S.A., z uwagi na duży udział aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski, jest narażone na wahania kursowe. Z tego tytułu wyniki Spółki za 2017 rok zostały obciążone wysokimi kosztami finansowymi, z tytułu konieczności przeszacowania wartości posiadanych aktywów, które to koszty wyniosły łącznie ponad 3,4 mln PLN. W dużej części miały niegotówkowy charakter i nie uszczupliły posiadanych przez Spółkę zasobów pieniężnych. Na koniec grudnia 2017 roku 11 bit studios S.A. miało na kontach blisko 28,2 mln PLN gotówki i jej ekwiwalentów oraz dodatkowo ponad 3 mln PLN ulokowane w jednostkach udziałowych TFI o bezpiecznym profilu. To oznacza, że łączne zasoby pieniężne Spółki, dzięki ścisłej kontroli kosztów, wzrosły o ponad 7 proc. w porównaniu z końcem 2016 roku, mimo rosnących nakładów na produkcję gier i rozwój działalności wydawniczej.

2018 rok będzie rokiem przełomowym dla 11 bit studios S.A. Przed nami kwietniowa premiera „Frostpunka”. W kolejnych miesiącach do sprzedaży trafią też „Moonlighter” i „Children of Morta”, czyli gry z naszego wydawnictwa, których potencjał komercyjny oceniamy wysoko. Mocno wierzymy, że wymienione tytuły spodobały się graczom co przełoży się pozytywnie na ich sprzedaż a w konsekwencji również na nasze wyniki finansowe. Liczymy zatem, że bieżący rok będzie rekordowym w historii Spółki i potwierdzi naszą pozycję jako liczącego się gracza w branży gier komputerowych na świecie.

Z wyrazami szacunku



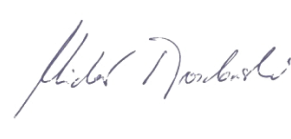
Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Bartosz Brzostek
Członek Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

SPIS TREŚCI

PISMO ZARZĄDU	2
SPIS TREŚCI	3
WYBRANE DANE FINANSOWE.....	5
Bilans	5
Rachunek zysków i strat.....	5
Rachunek przepływów pieniężnych.....	5
SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA ROK 2017	6
1. INFORMACJE OGÓLNE	7
1.1. Podstawowe informacje o Spółce	7
1.2. Okresy prezentowane	7
1.3. Skład organów Spółki na dzień 31.12.2017 roku	7
1.4. Biegli rewidenci.....	8
1.5. Akcjonariat Spółki na dzień 31.12.2017 roku	8
1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących.....	9
1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków	9
1.8. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych.....	9
1.9. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna.....	9
1.10. Oświadczenie Zarządu Spółki	9
2. SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.	10
2.1. Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów (PLN)	10
2.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)	11
2.3. Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym (PLN)	12
2.4. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)	13
3. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	14
3.1. Platforma zastosowanych Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej	14
3.2. Stosowane zasady rachunkowości	16
3.3. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach	22
3.4. Przychody (PLN)	23
3.5. Przychody finansowe (PLN).....	24
3.6. Koszty finansowe (PLN)	24
3.7. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN)	25
3.8. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN)	26
3.9. Amortyzacja (PLN).....	27
3.10. Zysk na akcję (PLN)	27
3.11. Rzeczowe aktywa trwałe (PLN)	28
3.12. Aktywa niematerialne (PLN)	29
3.13. Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności (PLN)	31
3.14. Aktywa przeznaczone do sprzedaży (PLN)	32
3.15. Aktywa finansowe długoterminowe (PLN)	32
3.16. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN)	32
3.17. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN)	32
3.18. Pozostałe aktywa (PLN).....	33
3.19. Kapitał podstawowy (PLN).....	33
3.20. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania (PLN)	34
3.21. Rozliczenia międzyokresowe bierne z tytułu premii dla pracowników i pozostałe (PLN).....	34
3.22. Programy świadczeń emerytalnych	34
3.23. Instrumenty finansowe (PLN)	35
3.24. Przychody przyszłych okresów (PLN).....	37
3.25. Objasnienia do rachunku przepływów pieniężnych (PLN)	37
3.26. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN)	38
3.27. Transakcje z jednostkami powiązanymi (PLN).....	39
3.28. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN)	41
3.29. Zobowiązania do poniesienia wydatków.....	41
3.30. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe (PLN)	41
3.31. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do działalności Grupy	41
3.32. Informacja o czynnikach i zdarzeniach w szczególności o nietypowym charakterze mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe	41

3.33.	Zdarzenia po dniu bilansowym.....	41
3.34.	Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	42
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI.....		43
4. INFORMACJE OGÓLNE		44
4.1.	Kluczowe osiągnięcia Spółki w roku 2017	44
4.2.	Informacje ogólne o Spółce oraz o jej produktach i usługach	46
4.3.	Podstawowe założenia strategii Spółki	46
4.4.	Rynki zbytu, dostawcy i odbiorcy Spółki	46
4.5.	Opis rynku, na którym działa Spółka	47
4.6.	Opis sytuacji finansowej 11 bit studios S.A. w 2017 roku	49
4.7.	Informacja o umowach znaczących dla działalności Spółki (z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek) zawartych w 2017 roku oraz do daty publikacji sprawozdania.....	55
4.8.	Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok.....	55
4.9.	Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania	55
4.10.	Spółka na rynku kapitałowym	55
4.11.	Perspektywy rozwoju Spółki	56
4.12.	Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki.....	57
4.13.	Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych	57
5. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW 11BIT STUDIOS S.A.		58
5.1.	Podstawowe informacje o Spółce	58
5.2.	Władze Spółki	58
5.3.	Biegli rewidenci.....	60
5.4.	Kapitał zakładowy	60
5.5.	Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu	61
5.6.	Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści otrzymanych przez osoby wchodzące w skład organów zarządzających oraz organów nadzorujących Spółki (PLN)	62
5.7.	Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi.....	62
5.8.	Umowy zawarte pomiędzy Spółką a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska	63
5.9.	Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących.....	63
5.10.	Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy.....	63
5.11.	Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych	63
5.12.	Informacje o nabyciu akcji własnych	63
5.13.	Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką	63
5.14.	Opis głównych inwestycji krajowych i zagranicznych oraz opis struktury głównych lokat kapitałowych.....	63
5.15.	Informacje o powiązaniach kapitałowych i organizacyjnych Spółki z innymi podmiotami	64
5.16.	Spółki objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym	64
5.17.	Transakcje z podmiotami powiązanymi	64
5.18.	Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki	64
5.19.	Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej	68
OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W 11 BIT STUDIOS S.A.W 2017 ROKU.....		69
6. INFORMACJE OGÓLNE		70
6.1.	Zakres, w jakim spółka odstąpiła od postanowień zbioru zasad ładu korporacyjnego	70
6.2.	Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji.....	71
6.3.	Wskazanie posiadaczy wszelkich papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne, wraz z opisem tych uprawnień.....	72
6.4.	Wskazanie wszelkich ograniczeń odnośnie do wykonywania prawa głosu	72
6.5.	Wskazanie wszelkich ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych spółki ..	72
6.6.	Opis zasad dotyczących powoływania i odwoływania osób zarządzających oraz ich uprawnień	72
6.7.	Opis zasad zmian statutu Spółki	72
6.8.	Sposób działania walnego zgromadzenia i jego uprawnień	73
6.9.	Skład osobowy zarządu oraz opis działania organów zarządzających i nadzorujących Spółki oraz komitetów w roku 2017	73
6.10.	Opis głównych zasad stosowanych w 11 bit studios S.A. oraz systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem	74
6.11.	Informacja na temat działalności sponsoringowej, charytatywnej lub innej o zbliżonym charakterze prowadzonej przez 11 bit studios S.A.....	74

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 2017 roku - 4,1709 PLN,
- Kurs na dzień 31 grudnia 2016 roku - 4,4240 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 2017 rok - 4,2447 PLN,
- Kurs za 2016 rok - 4,3757 PLN.

BILANS

	31.12.2017 (PLN)	31.12.2016 (PLN)	31.12.2017 (EUR)	31.12.2016 (EUR)
Aktywa razem	48 649 817	45 350 347	11 664 105	10 250 983
Aktywa trwałe	17 173 693	9 489 996	4 117 503	2 145 117
Aktywa niematerialne	13 067 498	7 921 210	3 133 016	1 790 509
Aktywa obrotowe	31 476 124	35 860 351	7 546 602	8 105 886
Pozostałe aktywa finansowe	3 053 534	0	732 104	0
Środki pieniężne	28 176 332	29 113 971	6 755 456	6 580 916
Pasywa razem	48 649 817	45 350 347	11 664 105	10 250 983
Kapitał własny	46 222 796	42 214 116	11 082 211	9 542 070
Zobowiązania i rezerwy	2 427 021	3 136 231	581 894	708 913

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

	Okres zakończony 31.12.2017 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2016 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2017 (EUR)	Okres zakończony 31.12.2016 (EUR)
Przychody ze sprzedaży	19 151 517	26 151 979	4 511 866	5 976 639
Amortyzacja	1 713 889	2 568 974	403 772	587 100
Zysk z działalności operacyjnej	7 619 936	15 454 560	1 795 165	3 531 906
EBITDA	9 333 825	18 023 534	2 198 937	4 119 006
Zysk (strata) brutto	4 389 957	14 682 718	1 034 221	3 355 513
Zysk (strata) netto	3 417 340	11 881 245	805 084	2 715 279

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

	Okres zakończony 31.12.2017 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2016 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2017 (EUR)	Okres zakończony 31.12.2016 (EUR)
Przeplwy pieniężne netto z działalności operacyjnej	7 778 092	13 264 649	1 832 424	3 031 435
Przeplwy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(9 744 638)	(6 485 374)	(2 295 719)	(1 482 134)
Przeplwy pieniężne netto z działalności finansowej	1 028 907	(595 891)	242 398	(136 182)
Przeplwy pieniężne netto razem	(937 638)	6 183 384	(220 897)	1 413 119

SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA ROK 2017

1. INFORMACJE OGÓLNE

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

1.1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma:	11 bit studios Spółka akcyjna
Nazwa skrócona:	11 bit studios S.A.
Siedziba Spółki:	Warszawa, Polska
Adres siedziby:	03-472 Warszawa, ul. Bertolta Brechta 7
Podstawowy przedmiot działalności:	zgodnie z PKD - działalność związana z oprogramowaniem 62.01.Z
Właściwy Sąd prowadzący rejestr:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy
Numer KRS:	0000350888
NIP:	1182017282
Regon:	142118036

Czas trwania działalności Spółki jest nieograniczony.

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

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

11 bit studios S.A. do 11 kwietnia 2017 roku była Spółką Dominującą Grupy Kapitałowej 11 bit studios S.A. W jej skład wchodziły: 11 bit studios S.A. oraz spółka zależna Games Republic Limited z siedzibą na Malcie. Przedmiotem działalności Games Republic Limited było prowadzenie elektronicznej platformy globalnej dystrybucji gier wideo. 11 bit studios S.A. posiadało 100 proc. udziałów w Games Republic Limited. Rokiem obrotowym spółki Games Republic Limited był rok kalendarzowy.

11 kwietnia 2017 roku Spółka poinformowała, że podpisała umowę sprzedaży 100 proc. udziałów Games Republic Limited na rzecz Lousva Trading Limited. Z tą datą Grupa Kapitałowa 11 bit studios S.A. przestała istnieć.

1.2. OKRESY PREZENTOWANE

Sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. za 2017 rok obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia 2017 roku do 31 grudnia 2017 roku i zawiera dane porównawcze:

- Sprawozdanie z sytuacji finansowej - na dzień 31 grudnia 2016 roku,
- Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów - za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2016 roku,
- Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym - za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2016 roku,
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych - za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2016 roku.

1.3. SKŁAD ORGANÓW SPÓŁKI NA DZIEŃ 31.12.2017 ROKU

Zarząd

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

Rada Nadzorcza

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

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zmiany w składzie Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki. Kadencja Członków Zarządu upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 roku. Kadencja Członków Rady Nadzorczej mija 9 czerwca 2019 roku.

1.4. BIEGLI REWIDENCI

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

W raporcie bieżącym nr 29/2017 z dnia 27 lipca 2017 roku Spółka poinformowała, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 26 lipca 2017 roku dokonała wyboru podmiotu uprawnionego do przeprowadzenia badania sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. za rok obrotowy 2017 oraz przegląd półrocznego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. za okres sześciu miesięcy kończący się 30 czerwca 2017 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 31.12.2017 ROKU

Podmiot	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział głosów na walne zgromadzenie
Bartosz Brzostek	183 696	8,03	183 696	8,03
Grzegorz Miechowski	162 696	7,11	162 696	7,11
NN PTE	135 500	5,92	135 500	5,92
Przemysław Marszał	122 000	5,33	122 000	5,33
Michał Drozdowski	93 630	4,09	93 630	4,09
Pozostali Akcjonariusze	1 589 677	69,50	1 589 677	69,50
Razem	2 287 199	100,00	2 287 199	100,00

W okresie sprawozdawczym doszło do zmian w akcjonariacie 11 bit studios S.A., w tym w stanie posiadania akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące Spółką.

W raporcie bieżącym nr 21/2017 z 19 maja 2017 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 19 maja 2017 roku do Spółki wpłynęły zawiadomienia złożone w trybie art.19 ust.1 rozporządzenia MAR przez:

1. Grzegorz Miechowskiego - Prezesa Zarządu Spółki;
2. Bartosza Brzostka - Członka Zarządu Spółki;
3. Przemysława Marszala - Członka Zarządu Spółki;
4. Michała Drozdowskiego - Członka Zarządu Spółki;

tj. osoby pełniące obowiązki zarządcze w 11 bit studios S.A. o objęciu, w dniu 18 maja 2017 roku, poza systemem obrotu, akcji Spółki na skutek realizacji praw z warrantów subskrypcyjnych serii A w ramach Programu Motywacyjnego na lata 2014-2016. Każdy z wymienionych menedżerów objął po 10 000 akcji serii F. Po objęciu akcji serii F Grzegorz Miechowski, Prezes Spółki posiada łącznie 162 696 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 7,11 proc. kapitału zakładowego i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu. Bartosz Brzostek, Członek Zarządu Spółki posiada 183 696 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 8,03 proc. kapitału zakładowego i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu. Przemysław Marszał, Członek Zarządu Spółki posiada 122 000 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 5,33 proc. kapitału zakładowego i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu. Michał Drozdowski, Członek Zarządu Spółki posiada 93 630 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 4,09 proc. kapitału zakładowego i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu.

Akcje serii F (łącznie, na potrzeby Programu Motywacyjnego na lata 2014-2016, Spółka wyemitowała 70 000 akcji serii F) zostały dopuszczone do obrotu giełdowego 22 czerwca 2017 roku o czym Spółka informowała komunikatem bieżącym nr 28/2017 z 22 czerwca 2017 roku. Po podwyższeniu kapitał zakładowy Spółki dzieli się na 2 287 199 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda. Ogólna liczba głosów wynikająca ze wszystkich ww. akcji Spółki wynosi 2 287 199.

W raporcie bieżącym nr 23/2017 z 2 czerwca 2017 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 2 czerwca 2017 roku wpłynęło do Spółki zawiadomienie złożone przez NN Investment Partners TFI S.A. (dalej „Towarzystwo”), że fundusze inwestycyjne zarządzane przez NN Investment Partners TFI S.A posiadają akcje Spółki dające mniej niż 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki.

Przyczyną zmiany udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki było zbycie jej akcji, w dniu 30 maja 2017 roku przez NN Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty Akcji 2, Fundusz Własności Pracowniczej PKP Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty oraz subfundusze NN Parasol Funduszu Inwestycyjnego Otwartego. Przed zmianą udziału fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały 111 740 akcji spółki 11 bit studios S.A. co stanowiło 5,04 proc. kapitału zakładowego Spółki. Przed zmianą udziału akcje będące w posiadaniu funduszy inwestycyjnych zarządzanych przez Towarzystwo dawały łącznie 111 740 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A., co stanowiło 5,04 proc. ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki.

Według stanu na dzień zmniejszenia udziału fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 108 940 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 4,91 proc. kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień

zmniejszenia udziału, akcje będące w posiadaniu funduszy inwestycyjnych zarządzanych przez Towarzystwo dawały 108 940 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A., co stanowiło 4,91 proc. ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki.

W raporcie bieżącym nr 30/2017 z 3 sierpnia 2017 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 3 sierpnia 2017 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie złożone przez Nationale-Nederlanden Powszechnie Towarzystwo Emerytalne S.A. z siedzibą w Warszawie, działającej w imieniu funduszy: Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny oraz Nationale-Nederlanden Dobrowolny Fundusz Emerytalny (razem "Fundusze"), o zwiększeniu przez Fundusze stanu posiadania akcji Spółki powyżej progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. Zwiększenie udziału w głosach w 11 bit studios S.A. nastąpiło na skutek nabycia przez Fundusze akcji Spółki. Transakcja została rozliczona 28 lipca 2017 roku.

Przed transakcją Fundusze posiadały 96 561 akcji Spółki, które dawały 4,22 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowiły 4,22 proc. kapitału zakładowego Spółki. Po transakcji Fundusze posiadają 135 500 akcji Spółki, które dają 5,92 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowią 5,92 proc. kapitału zakładowego Spółki.

1.6. AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień 31.12.2016 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2017 (w szt.)	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	173 696	183 696	183 696
Bartosz Brzostek	Członek Zarządu	152 696	162 696	162 696
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	112 000	122 000	122 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	83 630	93 630	93 630

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

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

1.7. ODNIESIENIE DO PUBLIKOWANYCH SZACUNKÓW

Spółka nie publikowała danych szacunkowych dotyczących prezentowanego okresu.

1.8. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZY OSÓB ZATRUDNIONYCH

Na dzień publikacji sprawozdania w Spółce pracuje na podstawie umów o pracę lub współpracuje z nią na podstawie innych umów cywilno-prawnych 101 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 2017 rok zawiera: List Prezesa, Wybrane dane finansowe, Sprawozdanie finansowe, Sprawozdanie Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. w 2017 roku oraz Raport o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego.

Oświadczamy, że wedle naszej najlepszej wiedzy, Sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w formie przyjętej przez Unię Europejską oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy oraz że Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki w 2017 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych ryzyk i zagrożeń.

Oświadczamy, że podmiot uprawniony do badania Sprawozdania finansowego został wybrany zgodnie z przepisami prawa oraz że podmiot ten oraz biegli rewidenci, dokonujący przeglądu tego sprawozdania, spełniali warunki do wyrażenia bezstronnej i niezależnej opinii o badanym rocznym sprawozdaniu finansowym, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

2. SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.

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

	Nota	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	3.4.	19 151 517	26 151 979
Pozostałe przychody operacyjne	3.7.1.	313 770	515 122
Razem przychody z działalności operacyjnej		19 465 287	26 667 101
Amortyzacja	3.9.	(1 713 889)	(2 568 974)
Zużycie surowców i materiałów		(347 086)	(179 629)
Usługi obce		(5 856 106)	(4 564 122)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze		(2 172 657)	(2 432 486)
Podatki i opłaty		(68 391)	(74 908)
Pozostałe koszty operacyjne	3.7.2.	(1 687 222)	(1 392 422)
Razem koszty działalności operacyjnej		(11 845 351)	(11 212 540)
Zysk na działalności operacyjnej		7 619 936	15 454 560
Przychody finansowe	3.5.	175 705	1 609 528
Koszty finansowe	3.6.	(3 405 684)	(2 381 370)
Zysk przed opodatkowaniem		4 389 957	14 682 718
Podatek dochodowy	3.8.1.	(972 617)	(2 801 473)
Zysk netto z działalności kontynuowanej		3 417 340	11 881 245
Działalność zaniechana		0	0
Zysk netto z działalności zaniechanej		0	0
ZYSK NETTO		3 417 340	11 881 245
Zysk na akcję z działalności kontynuowanej (w PLN na jedną akcję):			
Zwykły	3.10.1.	1,52	5,36
Rozwodniony	3.10.2.	1,47	5,19

	Nota	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
ZYSK NETTO		3 417 340	11 881 245
Pozostałe całkowite dochody		0	0
Składniki, które mogą zostać przeniesione w późniejszych okresach do rachunku zysków i strat:		0	0
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych powstałe w bieżącym roku		0	0
Pozostałe dochody netto razem		0	0
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW		3 417 340	11 881 245

2.2. SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ (PLN)

AKTYWA

	Nota	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe	3.11.	814 332	779 540
Aktywa niematerialne	3.12.	13 067 498	7 921 210
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	3.8.3.	89 993	682 928
Pozostałe aktywa	3.18.	148 336	106 318
Aktywa finansowe długoterminowe	3.15.	3 053 534	0
Aktywa trwałe razem		17 173 693	9 489 996
Aktywa obrotowe			
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	3.13.	2 679 070	5 732 977
Należności z tytułu podatku dochodowego	3.8.2.	327 123	0
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	3.16.	293 599	331 644
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3.17.	28 176 332	29 113 971
Aktywa przeznaczone do sprzedaży	3.14.	0	681 759
Aktywa obrotowe razem		31 476 124	35 860 351
AKTYWA RAZEM		48 649 817	45 350 347

PASYWA

	Nota	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA			
Kapitał własny			
Kapitał podstawowy	3.19.	228 720	221 720
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną		4 870 274	4 285 934
Kapitał zapasowy		37 914 547	25 405 679
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach		0	627 623
Zyski zatrzymane	3.19.2.	3 209 255	11 673 160
Kapitał własny razem		46 222 796	42 214 116
Zobowiązania długoterminowe			
Przychody przyszłych okresów	3.24.	762 772	444 186
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego		0	0
Zobowiązania długoterminowe razem		762 772	444 186
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	3.20.	1 197 853	1 928 804
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	3.8.2.	0	398 781
Przychody przyszłych okresów	3.24	466 396	364 460
Zobowiązania krótkoterminowe razem		1 664 249	2 692 045
Zobowiązania razem		2 427 021	3 136 231
PASYWA RAZEM		48 649 817	45 350 347

2.3. SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM (PLN)

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

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych i inne korekty	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Razem
Stan na 1 stycznia 2016 roku	221 720	4 285 934	12 650 308	146 565	0	12 547 286	0	0	29 851 813
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	0	11 881 245	0	0	11 881 245
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	11 881 245	0	0	11 881 245
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	12 755 371	0	0	(12 755 371)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	0	0	0	481 058	0	0	0	0	481 058
Stan na 31 grudnia 2016 roku	221 720	4 285 934	25 405 679	627 623	0	11 673 160	0	0	42 214 116

2.4. SPRAWOZDANIE Z PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH (PLN)

		Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej			
Zysk za rok obrotowy		3 417 340	11 881 245
Korekty:			
Amortyzacja i umorzenia aktywów trwałych		1 713 889	2 568 973
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych		0	2 372 796
Aktualizacja wyceny aktywów niefinansowych		445 431	642 409
Inne korekty		32 462	567 836
Zmiany w kapitale obrotowym:			
Zwiększenie / zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności		3 053 908	(2 983 583)
Zwiększenie / zmniejszenie stanu aktywów przeznaczonych do sprzedaży		0	(2 822 796)
Zwiększenie / zmniejszenie pozostałych aktywów		588 962	1 349 350
Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań		(730 951)	385 537
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów		(17 044)	(190 801)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej		8 503 997	13 770 966
Zapłacony podatek dochodowy		(725 904)	(506 317)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej		7 778 093	13 264 649
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej			
Nabycie udziałów		0	(1 077 375)
Płatności z tytułu nabycia aktywów finansowych		(3 053 534)	0
Wpływy ze sprzedaży aktywów finansowych		681 759	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNiP		(7 372 863)	(5 407 999)
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną		(9 744 638)	(6 485 374)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej			
Wpływy z tytułu emisji własnych akcji		591 340	0
Inne wpływy finansowe	3.25	437 567	(595 891)
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej		1 028 907	(595 891)
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów		(937 638)	6 183 384
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego		29 113 971	22 930 587
ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO		28 176 332	29 113 971

3. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

3.1. PLATFORMA ZASTOSOWANYCH MIĘDZYNARODOWYCH STANDARDÓW SPRAWOZDAWCZOŚCI FINANSOWEJ

Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z koncepcją kosztu historycznego.

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 2017 roku. Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Spółki za rok 2017 roku są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzeniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za 2016 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 2017 rok

Następujące zmiany do istniejących standardów wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR) oraz zatwierdzone do stosowania w UE wchodzi w życie po raz pierwszy w Sprawozdaniu finansowym Spółki za 2017 rok:

- **Zmiany do MSR 7 „Sprawozdanie z przepływów pieniężnych”** - Inicjatywa w odniesieniu do ujawnień - zatwierdzone w UE w dniu 6 listopada 2017 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2017 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSR 12 „Podatek dochodowy”** - Ujmowanie aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego od niezrealizowanych strat - zatwierdzone w UE w dniu 6 listopada 2017 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2017 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSSF 12 w wyniku „Poprawki do MSSF (cykl 2014-2016)”** - dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 1, MSSF 12 oraz MSR 28) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa - zatwierdzone w UE w dniu 7 lutego 2018 roku (zmiany do MSSF 12 obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2017 roku lub po tej dacie).

Wyżej wymienione zmiany do standardów nie miały istotnego wpływu na sprawozdania finansowe Spółki za 2017 rok.

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

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

- **MSSF 16 „Leasing”** - zatwierdzony w UE w dniu 31 października 2017 roku (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSSF 4 „Umowy ubezpieczeniowe”** - Zastosowanie MSSF 9 „Instrumenty finansowe” wraz z MSSF 4 „Instrumenty ubezpieczeniowe” - zatwierdzone w UE w dniu 3 listopada 2017 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie lub w momencie zastosowania MSSF 9 „Instrumenty finansowe” po raz pierwszy),
- **Zmiany do MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”** - Wyjaśnienia do MSSF 15 „Przychody z umów z klientami” - zatwierdzone w UE w dniu 31 października 2017 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSSF 1 i MSR 28 w wyniku „Poprawki do MSSF (cykl 2014-2016)”** - dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 1, MSSF 12 oraz MSR 28) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa - zatwierdzone w UE w dniu 7 lutego 2018 roku (zmiany do MSSF 1 i MSR 28 obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSSF 2 „Płatności na bazie akcji”** - Klasyfikacja oraz wycena płatności na bazie akcji (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),

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.

- **MSSF 9 „Instrumenty finansowe”** - zatwierdzony w UE w dniu 22 listopada 2016 roku (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),

W ramach analizy wpływu standardu MSSF 9 na sprawozdanie finansowe Spółki dokonano oceny modelu biznesowego i charakterystyki posiadanych aktywów finansowych, w tym należności z tytułu dostaw i usług, lokat bankowych a także środków pieniężnych i ich ekwiwalentów. W rezultacie stwierdzono, że ze względu na specyfikę działalności Spółki, w tym model rozliczeń z kontrahentami a także fakt współpracy z wiodącymi instytucjami finansowymi, zastosowanie standardu MSSF 9 nie zmieni obecnego modelu wyceny aktywów finansowych Spółki. Dlatego, w ocenie Spółki, implementacja standardu nie będzie miała wpływu na wysokość jej kapitałów własnych na dzień 1 stycznia 2018 roku.

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

W wyniku przeprowadzonej analizy, uwzględniając charakter prowadzonej przez Spółkę działalności, w tym model rozliczeń z kontrahentami i kategorie uzyskiwanych przychodów, nie stwierdzono istnienia różnic pomiędzy MSSF 15 a dotychczas obowiązującymi standardami dotyczącymi przychodów, które mogłyby spowodować istotną zmianę stosowanego sposobu ujmowania przychodów. W związku z tym Spółka nie przewiduje, żeby zastosowanie nowego standardu miało wpływ na wysokość kapitałów własnych Spółki na dzień 1 stycznia 2018 roku.

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, zmian do standardów oraz nowej interpretacji, które według stanu na dzień 26 marca 2018 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- **MSSF 14 „Odroczone salda z regulowanej działalności”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie) - Komisja Europejska postanowiła nie rozpoczynać procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji MSSF 14,
- **MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2021 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe”** - Charakterystyka opcji przedpłaty z ujemną kompensatą (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdania finansowe” oraz MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach”** - Sprzedaż lub wniesienie aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem oraz późniejsze zmiany (data wejścia w życie zmian została odroczone do momentu zakończenia prac badawczych nad metodą praw własności),
- **Zmiany do MSR 19 „Świadczenia pracownicze”** - Zmiana, ograniczenie lub rozliczenie planu (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie),
- **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 po tej dacie).
- **Zmiany do MSR 40 „Nieruchomości inwestycyjne”** - Przeniesienia nieruchomości inwestycyjnych (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
- **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 po tej dacie),
- **Interpretacja KIMSF 22 „Transakcje w walutach obcych i płatności zaliczkowe”** (obowiązująca w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
- **Interpretacja KIMSF 23 „Niepewność w zakresie rozliczania podatku dochodowego”** (obowiązująca w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie).

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

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

3.2. STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI

3.2.1. Okres i zakres sprawozdania

Sprawozdanie finansowe Spółki obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia 2017 roku do 31 grudnia 2017 roku i zawiera dane porównawcze:

- Sprawozdanie z sytuacji finansowej - na dzień 31 grudnia 2016 roku;
- Rachunek zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów - za rok zakończony 31 grudnia 2016;
- Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym - za rok zakończony 31 grudnia 2016;
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych - za rok zakończony 31 grudnia 2016.

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.

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.

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.

Dochód odsetkowy ze składnika aktywów finansowych ujmuje się, jeżeli zachodzi prawdopodobieństwo uzyskania przez Spółkę korzyści ekonomicznych, a kwotę dochodu da się wiarygodnie wycenić. Dochód odsetkowy rozlicza się w czasie w odniesieniu do nierozliczonej kwoty kapitału i przy zastosowaniu efektywnej stopy procentowej, stanowiącej stopę dyskontującą przyszłe wpływy pieniężne prognozowane na okres ekonomicznej użyteczności składnika aktywów finansowych do kwoty wartości bilansowej tego składnika aktywów w momencie początkowego ujęcia.

Przychód z dywidendy ujmowany jest w chwili ustanowienia prawa udziałowca do jej otrzymania (pod warunkiem, że zachodzi prawdopodobieństwo uzyskania przez Spółkę korzyści ekonomicznych oraz że da się wiarygodnie wycenić wysokość przychodu).

3.2.4. Koszty

Spółka sporządza sprawozdanie z całkowitych dochodów w układzie porównawczym.

3.2.5. Waluty obce

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

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

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

3.2.6. Dotacje rządowe

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

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

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

3.2.7. Podatek

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

Podatek bieżący

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

Podatek odroczony

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

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

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

Podatek bieżący i odroczony za bieżący okres

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

3.2.8. Aktywa niematerialne

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

Nabyte aktywa niematerialne

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

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

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

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

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

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

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

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

Amortyzacja aktywów niematerialnych

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

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

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

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

Zaprzestanie ujmowania aktywów niematerialnych

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

3.2.9. Rzeczowe aktywa trwałe

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

Ujmuje się amortyzację w taki sposób, aby dokonać odpisu kosztu lub wyceny składnika aktywów do wartości rezydualnej przy użyciu metody liniowej. Szacowane okresy użytkowania, wartości rezydualne oraz metody amortyzacji są weryfikowane na koniec każdego okresu sprawozdawczego (z 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 z tytułu dostaw i usług są prezentowane według kwot pierwotnie zafakturowanych, z uwzględnieniem odpisu aktualizującego, gdy istnieje ryzyko utraty należności.

Gdy wpływ wartości pieniądza w czasie jest istotny, wartość należności jest ustalana poprzez zdyskontowanie prognozowanych przyszłych przepływów pieniężnych do wartości bieżącej, przy zastosowaniu stopy dyskontowej odzwierciedlającej aktualne oceny rynkowe wartości pieniądza w czasie.

W przypadku dyskonta, zwiększenie należności w związku z upływem czasu jest ujmowane jako przychody finansowe.

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.

Kwoty utworzonych odpisów aktualizujących wartość należności odnoszone są w rachunku zysków i strat w pozostałe koszty operacyjne. Procent tworzonych odpisów aktualizujących oparty jest o dane historyczne i odzwierciedla ryzyko spłaty należności. Wartość krótkoterminowych należności ujęta w bilansie jest zbliżona do ich wartości godziwej.

3.2.12. Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych

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

3.2.13. Aktywa przeznaczone do sprzedaży

Spółka reklasyfikuje składniki aktywów trwałych jako przeznaczone do sprzedaży jeśli zamierza odzyskać ich wartość bilansową w drodze sprzedaży. Spółka reklasyfikuje aktywo jako przeznaczone do sprzedaży jeśli składnik jest dostępny do natychmiastowej sprzedaży w jego bieżącym stanie, z uwzględnieniem jedynie normalnych i zwyczajowo przyjętych dla sprzedaży tego typu aktywów oraz sprzedaż ta jest wysoce prawdopodobna. Wysoce prawdopodobna sprzedaż oznacza w praktyce, że przedstawiciele odpowiedniego poziomu kierownictwa są zdecydowani do wypełnienia planu sprzedaży aktywów, składnik aktywów jest oferowany po cenie racjonalnej w stosunku do bieżącej wartości godziwej oraz że aktywny program znalezienia nabywcy i zakończenia planu został rozpoczęty, a planowany termin zakończenia procesu sprzedaży powinien być nie dłuższy niż jeden rok.

Aktywa przeznaczone do sprzedaży wycenia się w wartości niższej z dwóch: wartości bilansowej i wartości godziwej pomniejszonej o koszty zbycia.

3.2.14. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania

Zobowiązania krótkoterminowe z tytułu dostaw i usług wykazywane są w kwocie wymagającej zapłaty. Gdy wpływ wartości pieniądza w czasie jest istotny, wartość zobowiązań jest ustalany poprzez zdyskontowanie prognozowanych przyszłych przepływów pieniężnych do wartości bieżącej, przy zastosowaniu stopy dyskontowej odzwierciedlającej aktualne oceny rynkowe wartości pieniądza w czasie.

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

3.2.15. 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.

3.2.16. Leasing operacyjny

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

3.2.17. 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.

3.2.18. 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.

3.2.19. 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. Ze względu na fakt, że Spółka na dzień bilansowy jak i w okresach porównawczych nie posiadała zadłużenia, nie monitorowała wskaźników zadłużenia w stosunku do kapitałów.

3.2.20. 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 3.26**.

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.

3.2.21. Instrumenty finansowe

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

Pierwotnie wycenia się je w wartości godziwej. Koszty transakcji przypisywane bezpośrednio do zakupu lub emisji aktywów i zobowiązań finansowych (z wyjątkiem aktywów i zobowiązań finansowych wycenianych w wartości godziwej

przez wynik) odpowiednio dodaje się do lub odejmuje od wartości godziwej aktywów lub zobowiązań finansowych w chwili początkowego ujęcia. Koszty transakcji bezpośrednio przypisywane nabyciu aktywów finansowych lub przejściu zobowiązań finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik ujmuje się bezpośrednio w wynik.

3.2.22. Aktywa finansowe

Spółka zidentyfikowała jedynie aktywa finansowe w kategorii pożyczki i należności oraz aktywa finansowe przeznaczone do obrotu.

Pożyczki i należności

Pożyczki i należności to niezaliczane do instrumentów pochodnych aktywa finansowe o ustalonych lub możliwych do ustalenia płatnościach, nienotowane na aktywnym rynku. Pożyczki i należności wyceniane są według zamortyzowanego kosztu z zastosowaniem metody efektywnej stopy procentowej z uwzględnieniem utraty wartości.

Dochód odsetkowy ujmuje się przy zastosowaniu efektywnej stopy procentowej, z wyjątkiem należności krótkoterminowych, gdy efekt dyskontowania jest nieistotny.

Metoda efektywnej stopy procentowej

Metoda efektywnej stopy procentowej to sposób obliczania zamortyzowanego kosztu instrumentu dłużnego i alokacji dochodu odsetkowego na odpowiedni okres. Efektywna stopa procentowa to dokładna stopa dyskonta szacunkowych przyszłych wpływów pieniężnych (w tym wszystkich uiszczonych lub otrzymanych opłat i punktów stanowiących integralną część efektywnej stopy procentowej, kosztów transakcji i innych premii czy upustów) przez okres prognozowanej użyteczności instrumentu dłużnego lub - w razie konieczności - w krótszym okresie, do wartości bilansowej netto w chwili początkowego ujęcia.

Utrata wartości aktywów finansowych

Na koniec każdego okresu sprawozdawczego przeprowadza się analizę aktywów finansowych celem stwierdzenia występowania przesłanek utraty wartości. Uznaje się, że nastąpiła utrata wartości aktywów finansowych w przypadku wystąpienia obiektywnych przesłanek wskazujących, że w wyniku jednego lub kilku zdarzeń po dacie początkowego ujęcia danego składnika aktywów szacunkowe przyszłe przepływy pieniężne z inwestycji uległy zmniejszeniu.

Dla pewnych kategorii aktywów finansowych - np. należności z tytułu dostaw i usług, aktywów, które indywidualnie nie utraciły wartości dodatkowo przeprowadza się zbiorową ocenę występowania przesłanek utraty wartości. Obiektywne przesłanki utraty wartości dotyczące portfela należności mogą obejmować doświadczenia Spółki z egzekwowaniem płatności, zwiększenie liczby płatności opóźnionych powyżej 60 dni w portfelu oraz zauważalne zmiany warunków ekonomicznych korelujące z niewywiązywaniem się z zapłaty należności.

Utrata wartości składnika aktywów finansowych wycenianego zgodnie z zasadami zamortyzowanego kosztu będzie równa różnicy między wartością bilansową tego składnika aktywów a wartością bieżącą prognozowanych przyszłych przepływów pieniężnych zdyskontowanych według jego pierwotnej efektywnej stopy procentowej.

Usunięcie aktywów finansowych z bilansu

Spółka usuwa z bilansu składnik aktywów finansowych w przypadku, gdy prawa umowne do przepływów pieniężnych generowanych przez ten składnik wygasną lub gdy przeniesie dany składnik aktywów oraz wszystkie związane z nim rodzaje ryzyka i korzyści wynikające z praw własności na inną jednostkę.

3.2.23. Zobowiązania finansowe

Spółka zidentyfikowała Zobowiązania finansowe klasyfikowane do kategorii Pozostałe zobowiązania finansowe.

Pozostałe zobowiązanie finansowe

Po początkowym ujęciu pozostałe zobowiązania finansowe (w tym zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz inne zobowiązania) wycenia się według kosztu zamortyzowanego metodą efektywnej stopy procentowej, chyba że efekt dyskonta jest nieistotny.

Zaprzestanie ujmowania zobowiązań finansowych

Spółka zaprzestaje ujmowania zobowiązań finansowych wyłącznie w przypadku ich wypetnienia, umorzenia lub wygaśnięcia. Różnicę między wartością bilansową usuniętego zobowiązania finansowego a zapłatą uiszczoną lub należną ujmuje się w wynik.

3.2.24. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych sporządzany jest metodą pośrednią.

3.2.25. 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 stanowi jeden segment operacyjny (produkcja gier).

3.3. ISTOTNE WARTOŚCI OPARTE NA PROFESJONALNYM OSĄDZIE I SZACUNKACH

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

3.3.1. Profesjonalny osąd w rachunkowości

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

Określenie waluty funkcjonalnej

Walutą funkcjonalną Spółki jest polski złoty.

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

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

W przypadku Spółki przychody ze sprzedaży jej produktów (gier) generowane są w dolarach amerykańskich a w przypadku sprzedaży w Europie - w euro. Patrząc więc 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 Jednostkę nie są kształtowane przez siły konkurencji i regulacje występujące na terenie Stanów Zjednoczonych lub Europy. Wyrażenie cen sprzedaży w dolarze amerykańskim lub euro wynika z faktu, że rynek gier komputerowych jest rynkiem globalnym, gdzie ceny przyjmują poziom światowy i są ustalane dla globalnego gracza. Oznacza to, że ceny sprzedaży gier Spółki są takie same dla graczy z Europy (w tym Polski), Azji czy też Stanów Zjednoczonych.

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

Dodatkowo Zarząd Spółki wziął pod uwagę punkt MSR 21.10.

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

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

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

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

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

Jak opisano w **Nocie 3.12**, 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 gier Spółka przyjęła, że będzie to okres do 24 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 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Przychody ze sprzedaży	19 151 517	26 151 979

Głównym źródłem przychodów Spółki w okresie zakończonym 31 grudnia 2017 roku była sprzedaż gry „This War of Mine”. Tytuł, mimo że od jego premiery minęły przeszło trzy lata („TWoM” w wersji na komputery PC zadebiutował 14 listopada 2014 roku), dzięki unikalnej tematyce i wysokiej grywalności nadal cieszy się dużym zainteresowaniem fanów. 11 bit studios S.A. w 2017 roku podejmowało szereg działań promocyjno-marketingowych (ich kumulacja miała miejsce w IV kwartale 2017 roku), żeby podtrzymać sprzedaż „TWoM” co jednak, z uwagi na postępujące nasycenie rynku produktem Spółki, przynosi niższe efekty niż w okresach bezpośrednio po premierze gry. Przykładem udanych działań zmierzających do podtrzymania sprzedaży „TWoM” była premiera (14 listopada 2017 roku) pierwszego z trzech dodatków z serii „TWoM:Stories” - „Fathers Promise”, który został bardzo pozytywnie przyjęty przez środowisko graczy. Premiery dwóch kolejnych dodatków z serii „TWoM:Stories” planowane są w 2018 roku.

Spadek przychodów Spółki w 2017 roku, w porównaniu z 2016 rokiem, wynikał również z wysokiej bazy porównawczej. W pierwszych tygodniach 2016 roku miała miejsce premiera konsolowej wersji „TWoM” (na konsole PS4 i Xbox One) oraz chińskiej wersji gry co miało przełożenie na bardzo dobre wyniki Spółki za I kwartał 2016 roku.

Kolejnym z czynników, który miał zauważalny wpływ na przychody Spółki w 2017 roku był rozwój działalności wydawniczej. Przychody Spółki z tego biznesu przekroczyły 10 proc. przychodów Spółki ogółem. Pion 11 bit publishing w 2017 roku wydał dwa tytuły stworzone przez zewnętrzne studia deweloperskie: „Beat Cop” i „Tower 57”. Pierwsza z gier, za którą stoi warszawskie studio Pixel Crow zadebiutowała 30 marca 2017 roku (w wersji na komputery PC). Sprzedaż „Beat Cop”, mimo że początkowo nieco niższa od zakładanej, w kolejnych okresach, dzięki zainicjowanym przez Spółkę działaniom, przede wszystkim promocyjnym, ustabilizowała się na satysfakcjonującym poziomie. W konsekwencji, w ciągu kilku miesięcy po premierze Spółka odzyskała w całości środki zaangażowane w „Beat Cop”. „Tower 57”, którego autorem jest niemieckie studio Pixwerk zadebiutował (w wersji na komputery PC) 16 listopada 2017 roku. Podobnie jak w przypadku „Beat Cop” Spółka, w kilka miesięcy po premierze „Tower 57” odzyskała środki zainwestowane w ten projekt wydawniczy.

3.4.1. Przychody z głównych produktów i usług

Przychody Spółki w okresie sprawozdawczym prawie w całości pochodziły ze sprzedaży gier własnych oraz gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów i wydawanych przez Spółkę w ramach usługi 11 bit publishing. Udział pozostałych przychodów operacyjnych (dotacji, otrzymanych nagród oraz rozwiązanych odpisów aktualizujących na należności) w przychodach Spółki ogółem w 2017 roku wynosił 1,65 proc.

3.4.2. Informacje geograficzne

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

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

	Przychody od zewnętrznych klientów		Aktywa trwałe	
	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Polska	568 034	361 287	17 173 693	9 489 996
Unia Europejska	2 955 768	3 088 529	0	0
USA	14 243 255	21 024 546	0	0
Chiny	1 163 980	1 490 862	0	0
Pozostałe	220 481	186 754	0	0
Razem	19 151 517	26 151 979	17 173 693	9 489 996

3.4.3. Informacje o wiodących klientach

W przychodach Spółki z tytułu sprzedaży gier komputerowych w wysokości 19 151 517 PLN (w 2016: 26 151 979 PLN) uwzględniono przychody w wysokości 16 806 827 PLN (w 2016: 22 911 273 PLN) z tytułu sprzedaży produktów Spółki za pośrednictwem Steam (Valve Corporation), Google, Apple i Humble Bundle - wiodących światowych platform dystrybucji elektronicznej oraz przychody od Entropy, East2West Network Tech oraz Koch Media, które to podmioty również zajmują się sprzedażą produktów Spółki.

3.5. PRZYCHODY FINANSOWE (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Przychody odsetkowe:		
Lokaty bankowe	122 171	83 332
Przychody z tyt. akt. wyceny aktywów finansowych	53 534	0
Wynik netto z tytułu różnic kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	0	1 457 449
b) Pożyczki i należności	0	103 279
c) Zobowiązania	0	(13 070)
d) Inne	0	(21 462)
Razem	175 705	1 609 528

Spadek przychodów finansowych 11 bit studios S.A. w 2017 roku, w porównaniu z 2016 rokiem (mimo wzrostu przychodów odsetkowych) wynikał z niekorzystnych dla Spółki zmian na międzynarodowych rynkach walutowych, na które Spółka nie ma wpływu. 11 bit studios S.A. z racji wysokiego udziału sprzedaży eksportowej w całości przychodów (w 2017 roku wskaźnik przekraczał 98 proc.) oraz posiadania wysokich zasobów gotówkowych, w tym denominowanych w walutach obcych, jest narażone na ryzyko walutowe. W 2016 roku polski złoty tracił do amerykańskiego dolara i euro co przekładało się na wysokie przychody finansowe Spółki (z uwagi na konieczność przeszacowania wartości posiadanych aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski). W 2017 roku trend się odwrócił co pozbawiło Spółkę przychodów finansowych z tego źródła i skutkowało wzrostem kosztów finansowych co opisano w **Nocie 3.6.** poniżej.

3.6. KOSZTY FINANSOWE (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Pozostałe koszty odsetkowe		
a) Odsetki od należności budżetowych	601	0
b) Inne	8	0
c) Zobowiązania - odsetki podatkowe	0	3 454
Wynik netto na różnicach kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	3 156 085	0
b) Pożyczki i należności	257 159	0
c) Zobowiązania	(8 169)	0
Koszty z tytułu aktualizacji wyceny aktywów finansowych	0	2 377 916
Razem	3 405 684	2 381 370

Znaczące umocnienie złotego w stosunku do walut obcych, szczególnie wyraźne w I półroczu 2017 roku, miało negatywny wpływ na wyniki Spółki w okresie sprawozdawczym z uwagi na konieczność przeszacowania wartości posiadanych przez Spółkę aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski. Z tego tytułu wyniki Spółki za 2017 rok zostały obciążone wysokimi kosztami finansowymi, które wyniosły łącznie aż 3 405 684 PLN (koszty odsetkowe miały w tej kwocie pomijalny udział). Wspomniane koszty finansowe były pochodną zmian na międzynarodowych rynkach walutowych, na które Spółka nie ma wpływu.

Z uwagi na dużą ekspozycję wyników finansowych Spółki na wahania kursowe Zarząd 11 bit studios S.A. zdecydował w III kwartale 2017 roku o zmniejszeniu udziału środków pieniężnych denominowanych w walutach obcych w aktywach Spółki ogółem. Na koniec 2017 roku wspomniane aktywa miały wartość 10 314 473 PLN co stanowiło 21,23 proc. aktywów Spółki ogółem. Na koniec 2016 roku było to 18 577 115 PLN co stanowiło aż 40,96 proc. aktywów ogółem. Zmniejszenie nastąpiło wskutek zbycia większości posiadanych środków denominowanych w USD poprzez ich zamianę na PLN.

W 2016 roku główną pozycją kosztów finansowych Spółki był odpis związany z aktualizacją wyceny aktywów finansowych. Odpis dotyczył wartości udziałów posiadanych przez Spółkę w spółce zależnej Games Republic Limited w związku z planowaną sprzedażą udziałów w spółce i urealnieniem jej wyceny. Transakcja, w której Spółka zbyła na rzecz Lousva Trading Limited 100 proc. udziałów spółki zależnej Games Republic Limited została sfinalizowana 11 kwietnia 2017 roku.

3.7. POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE (PLN)

3.7.1. Pozostałe przychody operacyjne

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Dotacje - otrzymane	175 643	206 764
Nagrody - otrzymane	60 404	45 544
Odpisy aktualizujące - rozwiązanie odpisów aktualizujących należności	62 035	231 414
Inne przychody operacyjne - podlegające refakturze do spółki zależnej Games Republic	1 344	28 853
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	0	520
Inne przychody operacyjne	14 344	2 026
Razem	313 770	515 122

Spadek o ponad 39 proc., do 313 770 PLN pozostałych przychodów operacyjnych (w 2017 roku w porównaniu z 2016 rokiem) to efekt wysokiej bazy porównawczej. W 2016 roku Spółka rozwiązała duży odpis aktualizujący należności. W 2017 roku podobne operacje miały dużo mniejszą skalę.

3.7.2. Pozostałe koszty operacyjne

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Utworzone odpisy aktualizujące:		
Należności handlowe	0	56 808
Pozostałe koszty operacyjne:		
Koszty spisanych nakładów na niezakończone prace rozwojowe	445 431	725
Darowizny przekazane	485 823	299 288
Likwidacja niefinansowych aktywów trwałych	0	6 067
Odpisy aktualizujące wartość niefinansowych aktywów trwałych reklasyfikowanych jako przeznaczone do sprzedaży	0	642 409
Pozostałe koszty rodzajowe	755 968	387 125
Razem	1 687 222	1 392 422

W okresie zakończonym 31 grudnia 2017 roku główną pozycję pozostałych kosztów operacyjnych stanowiły pozostałe koszty rodzajowe (koszty delagacji, wyjazdów służbowych, reklamy i ubezpieczeń). Wyniosły 755 968 PLN wobec 387 125 PLN w 2016 roku. Wzrost wynikał z istotnie większej aktywności Spółki jeśli chodzi o uczestnictwo w targach i imprezach branżowych, na których prezentowany był „Frostpunk” oraz tytuły zewnętrzne, dla których Spółka świadczy usługi wydawnicze. W 2016 roku główną pozycją pozostałych kosztów operacyjnych był odpis aktualizujący wartość niefinansowych aktywów trwałych w wysokości 642 409 PLN dotyczące platformy sprzedażowej związane z urealnieniem wartości tego aktywa do wartości godziwej w związku z reklasyfikacją nakładów na platformę do aktywów przeznaczonych do sprzedaży. W 2017 roku istotną pozycją pozostałych kosztów operacyjnych były też darowizna na rzecz fundacji War Child, która pomaga dziecięcy ofiarom wojen, w kwocie 485 823 PLN (299 288 PLN w 2016 roku) oraz odpis 445 431 PLN będący konsekwencją decyzji o zamknięciu jednego z prowadzonych projektów wydawniczych.

3.8. PODATEK DOCHODOWY DOTYCZĄCY DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ (PLN)

3.8.1. Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Bieżący podatek dochodowy:		
Dotyczący roku bieżącego	379 682	3 301 441
Odroczony podatek dochodowy:		
Dotyczący roku bieżącego	592 935	(499 968)
Koszt podatkowy ujęty w roku bieżącym z działalności kontynuowanej	972 617	2 801 473

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 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Zysk przed opodatkowaniem z działalności kontynuowanej	4 389 957	14 682 718
Koszt podatku dochodowego wg stawki 19% (2015: 19%)	834 092	2 789 716
Efekt podatkowy przychodów niebędących przychodami według przepisów podatkowych	(11 787)	(44 814)
Efekt podatkowy przychodów będących przychodami według przepisów podatkowych	168 506	0
Efekt podatkowy kosztów niestanowiących kosztów uzyskania przychodów (NKUP) według przepisów podatkowych	(846 475)	903 328
Efekt podatkowy kosztów stanowiących kosztów uzyskania przychodów według przepisów podatkowych	235 346	(346 790)
Razem	379 682	3 301 441

Stawka podatkowa zastosowana w powyższym uzgodnieniu na lata 2017 i 2016 wynosi 19 proc. i stanowi ona podatek dochodowy od osób prawnych zgodnie z przepisami podatkowymi w Polsce.

3.8.2. Bieżące należności i zobowiązania podatkowe

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Bieżące należności/zobowiązania podatkowe:		
Należny zwrot podatku	550 974	0
Podatek dochodowy do zapłaty	(223 851)	(398 781)
Bieżące należności/zobowiązania podatkowe razem	327 123	(398 781)

3.8.3. Saldo podatku odroczonego

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

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	101 079	866 612
Zobowiązania z tytułu podatku odroczonego	(11 086)	(183 684)
Razem	89 993	682 928

Okres zakończony 31.12.2017 roku:

	Stan na początek okresu	Ujęte w wynik	Ujęte w pozostałych całkowitych dochodach	Stan na koniec okresu
Aktywa/ (rezerwy) z tytułu podatku odroczonego:				
Rozliczenia międzyokresowe bierne	173 502	(94 595)	0	78 907
Plany motywacyjne	119 248	(119 248)	0	0
Odpisy aktualizujące aktywa reklasyfikowane jako przeznaczone do sprzedaży	573 862	(573 862)	0	0
Niezrealizowane - naliczone odsetki od inwestycji	0	11 086	0	11 086
Niezrealizowane różnice kursowe	(183 684)	183 684	0	0
Razem aktywa (rezerwy) z tytułu podatku odroczonego	682 928	(592 935)	0	89 993

Okres zakończony 31.12.2016 roku:

	Stan na początek okresu	Ujęte w wynik	Ujęte w pozostałych całkowitych dochodach	Stan na koniec okresu
Aktywa/ (rezerwy) z tytułu podatku odroczonego:				
Rozliczenia międzyokresowe bierne	233 952	(60 450)	0	173 502
Plany motywacyjne	0	119 248	0	119 248
Odpisy aktualizujące aktywa reklasyfikowane jako przeznaczone do sprzedaży	0	573 862	0	573 862
Niezrealizowane różnice kursowe	(50 992)	(132 692)	0	(183 684)
Razem aktywa (rezerwy) z tytułu podatku odroczonego	182 960	499 968	0	682 928

3.9. AMORTYZACJA (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Koszty amortyzacji poniesione w ciągu roku:		
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych	357 115	331 609
Amortyzacja aktywów niematerialnych	1 389 236	2 320 737
Razem	1 746 351	2 652 346
Alokacja na koszty projektów	(32 462)	(83 372)
Razem amortyzacja w rachunku zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów:	1 713 889	2 568 974

3.10. ZYSK NA AKCJĘ (PLN)
3.10.1. Podstawowy zysk na akcję

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Podstawowy zysk na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	1,52	5,36
Podstawowy zysk na akcję ogółem	1,52	5,36
Zysk rozdzielony na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	1,47	5,19
Zysk rozdzielony na akcję ogółem	1,47	5,19

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

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	3 417 340	11 881 245
Zysk wykorzystany do obliczenia podstawowego zysku przypadającego na akcję ogółem	3 417 340	11 881 245
Zysk wykorzystany do wyliczenia podstawowego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	3 417 340	11 881 245

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku na akcję (w szt.)	2 254 214	2 217 199

3.10.2. Rozwodniony zysk na akcję

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	3 417 340	11 881 245
Zysk wykorzystany do obliczenia rozwodnionego zysku przypadającego na akcję ogółem	3 417 340	11 881 245
Zysk wykorzystany do wyliczenia rozwodnionego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	3 417 340	11 881 245

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 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję	2 254 214	2 217 199
Akcje jakie zakłada się, że wyemitowane zostaną bez otrzymania płatności:		
Opcje pracownicze	130 000	70 000
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku rozwodnionego na akcję	2 327 940	2 287 199

3.11. RZECZOWE AKTYWA TRWALE (PLN)
Wartość bilansowa:

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Inwestycje w obcym środku trwałym	300 264	224 647
Maszyny i urządzenia	149 971	93 655
Środki transportu	338 541	450 282
Pozostałe środki trwałe	25 556	10 956
Razem	814 332	779 540

Wartość brutto:

	Inwestycje w obcym środku trwałym	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2017 roku	224 647	346 103	558 705	202 552	1 332 007
Nabycia	102 202	230 097	0	59 609	391 908
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Stan na 31 grudnia 2017 roku	326 849	576 200	558 705	262 161	1 723 915

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

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

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2016 roku.

Wartość brutto:

	Inwestycje w obcym środku trwałym	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2016 roku	0	295 787	369 749	106 684	772 219
Nabycia	224 647	126 440	188 956	139 166	679 210
Zmniejszenia	0	76 124	0	43 298	119 422
Stan na 31 grudnia 2016 roku	224 647	346 103	558 705	202 552	1 332 007

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Inwestycje w obcym środku trwałym	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2016 roku	0	238 392	6 130	89 691	334 213
Koszty amortyzacji	0	90 179	102 293	139 137	331 609
Zmniejszenia	0	76 124	0	37 231	113 355
Stan na 31 grudnia 2016 roku	0	252 448	108 423	191 597	552 467

3.12. AKTYWA NIEMATERIALNE (PLN)

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

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

Zakończone prace rozwojowe:

Na zakończone prace rozwojowe Game Engine według stanu na dzień 31 grudnia 2017 roku składają się prace skapitalizowane w ramach trzech etapów prac, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 0 miesięcy.

Na zakończoną produkcję gier komputerowych według stanu na dzień 31 grudnia 2017 roku składają się gry, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 20,3 miesięcy.

Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 31 grudnia 2017 roku obejmowały głównie nakłady na gry komputerowe i nakłady na prace rozwojowe Game Engine (czwarty etap).

Analiza potencjalnej utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych:

Spółka na każdy dzień bilansowy dokonuje analizy pod kątem utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych. W wyniku przeprowadzonej analizy w roku zakończonym 31 grudnia 2017 spisano w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych nakłady na projekt gry, w kwocie 445 431 PLN, której produkcji zaniechano zgodnie z uchwałą Zarządu. W analogicznym okresie roku poprzedniego Spółka spisała niezakończone prace rozwojowe na kwotę 725 PLN.

Wartość bilansowa:

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	0	94 990
Zakończone prace rozwojowe (Gry)	1 471 052	1 170 861
Niezakończone prace rozwojowe	11 457 660	6 577 350
Licencje	138 786	78 010
Razem	13 067 498	7 921 210

Wartość brutto:

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

Skumulowane umorzenie i utrata wartości:

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

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2016 roku.
Wartość brutto:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2016 roku	918 342	8 447 131	185 924	4 918 360	14 469 757
Zwiększenia	0	(48)	99 883	4 628 955	4 728 789
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	0	2 969 240	0	(2 969 240)	0
Zmniejszenia	0	(8 765)	(11 285)	0	(20 050)
Aktualizacja wyceny	0	0	0	0	0
Reklasyfikacja do aktywów przeznaczonych do sprzedaży	0	(1 174 537)	0	0	(1 174 537)
Spisanie zaniechanych prac	0	0	0	(725)	(725)
Stan na 31 grudnia 2016 roku	918 342	10 233 021	274 522	6 577 350	18 003 234

Skumulowane umorzenie i utrata wartości:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2016 roku	656 595	7 281 077	144 034	0	8 081 706
Koszty amortyzacji	166 757	2 090 217	63 763	0	2 320 737
Zmniejszenia	0	(8 765)	(11 285)	0	(20 050)
Reklasyfikacja do aktywów przeznaczonych do sprzedaży	0	(300 369)	0	0	(300 369)
Stan na 31 grudnia 2016 roku	823 351	9 062 160	196 513	0	10 082 024

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

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

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności, w tym:	2 837 706	5 953 649
Z tytułu podatków, dotacji, ceł i ubezpieczeń społecznych	110 800	312 092
Inne	106 257	133 108
Odpis aktualizujący należności handlowe	(158 638)	(220 673)
Razem	2 679 070	5 732 977

3.13.1. Należności z tytułu dostaw i usług

Średni termin spłaty należności z tytułu sprzedaży towarów i usług wynosi 14 dni. Spółka utworzyła odpisy aktualizujące w pełni pokrywające należności przeterminowane o ponad 120 dni, ponieważ z doświadczeń historycznych wynika, że takie należności są w zasadzie nieściągalne.

Wykazane salda należności na 31 grudnia 2017 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 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Koch Media GmbH	79 576	362 768
Valve Corporation	920 645	1 639 180
Apple Inc	378 803	341 817
Google Commerce Ltd	162 917	158 187
Entropy Game Global Ltd	0	1 107 322
Amazon Corporate LLC	0	1 253 790
Yiwan (Shanghai) Network Technology Co., Ltd	133 913	0
WILDFRAME MEDIA S.L.	229 399	0
Shanghai Kena Information Technology Co., Ltd.	121 845	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 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
60-90 dni	24 716	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	0
powyżej 360 dni	6 317	4 844
Razem	31 033	4 844

Zmiany stanu odpisów aktualizujących na należności zagrożone:

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Stan na początek okresu sprawozdawczego	220 673	395 279
Utworzenie odpisów aktualizujących	0	56 808
Rozwiązanie odpisów aktualizujących	(62 034)	(214 242)
Wykorzystanie odpisów aktualizujących	0	(17 173)
Stan na koniec okresu sprawozdawczego	158 638	220 673

W kwocie odpisu na należności wątpliwe uwzględniono poszczególne należności z tytułu dostaw i usług, które utraciły wartość, na 31 grudnia 2017 roku w wysokości 158 638 PLN (na 31 grudnia 2016: 220 673 PLN). Przy tworzeniu odpisów aktualizujących uwzględniono wyniki dotychczasowych działań windykacyjnych, sytuację prawno-finansową dłużników

oraz poziom ewentualnych kosztów związanych z procedurą odzyskania długu. Spółka nie ma żadnego zabezpieczenia na powyższe kwoty.

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

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
60-90 dni	0	56 808
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	0
powyżej 360 dni	158 638	163 865
Razem	158 638	220 673

3.14. AKTYWA PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY (PLN)

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Aktywa niematerialne przeznaczone do sprzedaży	0	231 659
Udziały i akcje przeznaczone do sprzedaży	0	450 000
Razem	0	681 759

W związku z decyzjami podjętymi w roku 2016 i opisanymi w **Nocie 5.22.** Raportu Roczno 11 bit studios S.A. za 2016 rok, Spółka jako aktywa przeznaczone do sprzedaży klasyfikowała na 31 grudnia 2016 roku udziały w spółce zależnej Games Republic Limited oraz nakłady poniesione na platformę sprzedażową Games Republic.

Łączna wartość aktywów przeznaczonych do sprzedaży na dzień 31 grudnia 2016 roku wynosiła 681 759 PLN. 6 marca 2017 roku Spółka podpisała z Games Republic Limited umowę (aneksowaną następnie 15 marca 2017 roku) na podstawie której Spółka zbyła na rzecz Games Republic Limited platformę Games Republic. Wartość transakcji wyniosła 231 659 PLN. Transakcja zbycia platformy Games Republic miała neutralny wpływ na wyniki 11 bit studios S.A. bo wartość transakcji odpowiadała wartości udziałów platformy Games Republic w bilansie Spółki. 11 kwietnia 2017 roku Spółka sfinalizowała umowę sprzedaży 100 proc. udziałów spółki zależnej Games Republic Limited na rzecz Lousva Trading Limited. Wartość transakcji wyniosła 450 000 PLN. Transakcja zbycia 100 proc. udziałów Games Republic Limited miała neutralny wpływ na wyniki 11 bit studios S.A. bo wartość transakcji odpowiadała wartości udziałów Games Republic Limited w bilansie Spółki.

Na dzień 31 grudnia 2017 roku, w związku ze zbyciem wspomnianych aktywów, ich wartość wynosiła 0 PLN.

3.15. AKTYWA FINANSOWE DŁUGOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO	3 053 534	0
Razem	3 053 534	0

3.16. POZOSTAŁE AKTYWA KRÓTKOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Ubezpieczenia	25 368	17 174
Domeny, licencje, prenumerata	14 412	4 913
Koszty następnego okresu	250 819	309 558
Pozostałe	3 000	0
Razem	293 599	331 645

Na salda rozliczeń międzyokresowych czynnych składają się uiszczone z góry opłaty za domeny internetowe, ubezpieczenia majątkowe, prenumeraty, opłaty za giełdę oraz opłaty za akredytację na konferencjach branżowych.

3.17. ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY (PLN)

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Środki pieniężne w banku i w kasie	13 076 622	27 013 273
Lokaty bankowe	12 099 710	100 698

Obligacje PKO BP Banku Hipotecznego	3 000 000	2 000 000
Razem	28 176 332	29 113 971

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

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

Według stanu na 31 grudnia 2016 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie oraz lokat bankowych prezentowała się następująco:

- 10 536 856 PLN,
- 4 146 136 USD (równowartość 17 327 947 PLN),
- 282 362 EUR (równowartość 1 249 168 PLN).

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

3.18. POZOSTAŁE AKTYWA (PLN)

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Kaucje - długoterminowe	145 116	106 017
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 220	302
Razem	148 336	106 318

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

3.19. KAPITAŁ PODSTAWOWY (PLN)

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Kapitał podstawowy	228 720	221 720
Razem	228 720	221 720

Kapitał podstawowy Spółki na dzień 31 grudnia 2017 roku składał się z 2 287 199 akcji zwykłych mających pełne pokrycie w kapitale w wysokości 228 719,90 PLN.

3.19.1. Akcje zwykłe mające pełne pokrycie w kapitale

	Liczba akcji	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ze sprzedaży akcji
Stan na 31 grudnia 2016 roku	2 217 199	221 720	4 285 934
Zwiększenia / zmniejszenia	70 000	7 000	584 340
Stan na 31 grudnia 2017 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.

3.19.2. Zyski zatrzymane

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Zyski zatrzymane	3 209 255	11 673 160

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Stan na początku okresu sprawozdawczego	11 673 160	12 547 286
Zysk netto przypadający Akcjonariuszom Spółki	3 417 340	11 881 245
Przeniesienie na kapitał zapasowy	(11 881 245)	(12 755 371)
Stan na koniec okresu sprawozdawczego	3 209 255	11 673 160

W ciągu roku 2017 i 2016 nie wypłacono dywidendy.

Uchwałą Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy 11 bit studios S.A. (uchwała nr. 07/05/2017) z dnia 10 maja 2017 roku zysk netto za 2016 rok w wysokości 11 881 245 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 2017 roku wynosi 76 240 PLN (2016: 73 906,67 PLN).

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

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	551 919	928 077
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	98 851	117 472
Rozliczenia międzyokresowe bierne	546 284	882 726
Rozrachunki z pracownikami	799	530
Razem	1 197 853	1 928 804

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

3.21. 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 2017	762 703	51 270	68 753	882 726
Zwiększenia:	655 853	212 179	674 289	1 542 321
utworzenie	655 853	212 179	674 289	1 542 321
Zmniejszenie:	1 318 556	104 344	455 863	1 878 763
wykorzystanie	824 504	104 344	417 771	1 346 619
rozwiązanie	509 958	0	22 187	532 145
reklasyfikacja pomiędzy pozycjami	(15 906)	0	15 906	0
Stan na dzień 31 grudnia 2017	100 000	159 106	287 178	546 284

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2016 roku:

	Rezerwy na premię dla członków zarządu i pracowników	Rezerwy na wynagrodzenia	Pozostałe	Razem
Stan na dzień 1 stycznia 2016	1 030 790	140 282	111 122	1 282 194
Zwiększenia:	778 166	51 270	29 015	858 451
utworzenie	778 166	51 270	29 015	858 451
Zmniejszenie:	1 046 253	140 282	71 385	1 257 920
wykorzystanie	959 617	140 282	70 891	1 170 790
rozwiązanie	86 636	0	494	87 130
Stan na dzień 31 grudnia 2016	762 703	51 270	68 753	882 726

3.22. 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.

3.23. INSTRUMENTY FINANSOWE (PLN)

3.23.1. Kategorie instrumentów finansowych

Aktywa finansowe:

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Środki pieniężne	28 176 332	29 113 971
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym	3 053 534	0
Pożyczki i należności	2 679 070	5 732 977
Razem	33 908 936	34 846 948

Spółka w okresie sprawozdawczym zdecydowała o reklasyfikacji aktywów - jednostek uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym z pozycji aktywa krótkoterminowe na aktywa długoterminowe.

Zmiany odpisów aktualizujących pożyczki i należności odzwierciedlające zmiany w ryzyku kredytowym zostały przedstawione w **Nocie 3.13.1.**

Zobowiązania finansowe:

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	1 197 853	1 928 804
Razem	1 197 853	1 928 804

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

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Bieżące	1 181 574	1 906 744
60-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	0
powyżej 360 dni	16 279	22 060
Razem	1 197 853	1 928 804

3.23.2. 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.

3.23.3. Ryzyko kredytowe

Głównymi aktywami finansowymi narażonymi na ryzyko kredytowe posiadanymi przez Spółkę, są 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.

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

Koncentracja ryzyka kredytowego odnośnie należności handlowych została przedstawiona w **Nocie 3.13.1.**

Spółka współpracuje z instytucjami finansowymi o nieposzlakowanej renomie. Na dzień 31 grudnia 2017 roku Spółka utrzymuje środki pieniężne w trzech instytucjach, z czego 27 841 810 PLN w jednej instytucji, 196 937 PLN w drugiej instytucji, 133 156 PLN w trzeciej instytucji.

3.23.4. 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 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Waluta USD, w tym:	10 867 026	21 469 525
Środki pieniężne	9 185 158	17 327 947
Należności	1 681 868	4 141 578
Waluta EUR, w tym:	1 500 270	1 988 325
Środki pieniężne	1 052 307	1 249 168
Należności	447 963	739 157

Na dzień 31 grudnia 2017 roku nastąpił spadek aktywów Grupy denominowanych w walucie USD i EUR, w porównaniu do poziomu z dnia 31 grudnia 2016 roku. Była to konsekwencja decyzji Zarządu podjętej w III kwartale 2017 roku o zmniejszeniu udziału środków pieniężnych denominowanych w walutach obcych w aktywach Grupy ogółem.

Zobowiązania:

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Waluta USD	27 805	213 667
Waluta EUR	118 198	26 358

3.23.5. Wrażliwość na ryzyko walutowe

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

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

Wpływ waluty USD:

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Wynik netto*	877 977	1 721 724

Wpływ waluty EUR:

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Wynik netto*	111 948	158 919

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

3.23.6. 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.

3.23.7. 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.

3.23.8. 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 31.12.2017	Stan na 31.12.2016	Hierarchia wartości godziwej
Obligacje	3 000 000	2 000 000	Poziom 2
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym	3 053 534	0	Poziom 1

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

3.24. PRZYCHODY PRZYSZŁYCH OKRESÓW (PLN)

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Dotacje rządowe (a)	1 068 979	807 056
Pozostałe (b)	160 189	1 591
Razem	1 229 168	808 647
Krótkoterminowe	466 396	364 461
Długoterminowe	762 772	444 186
Razem	1 229 168	808 647

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

- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2013, 2014 i w I półroczu 2015 roku na realizację Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka Działanie 8.2 (nakłady na stworzenie platformy B2B mającej na celu integrację systemów informatycznych Jednostki Dominującej i systemów informatycznych partnerów Jednostki Dominującej). Przychód został rozliczony częściowo w korespondencji z kosztami amortyzacji majątku trwałego poniesionymi w 2013-2015 i został w całości rozliczony z kosztami amortyzacji, które były poniesione w 2016 roku i w 2017 roku - 0 PLN (80 810 PLN - 31.12.2016).
- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2014 roku na realizację programu „INNOTECH”. Przychód został rozliczony częściowo w korespondencji z kosztami amortyzacji majątku trwałego poniesionymi w 2014-2015 i jest rozliczany z kosztami amortyzacji, które były ponoszone w 2016 roku i będą ponoszone w kolejnych latach - 91 439 PLN (186 271 PLN - 31.12.2016).
- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2014 roku na realizację programu Media - rozwój technologii własnej. Przychód nie był jeszcze rozliczany. Zostanie kalkulowany z kosztami amortyzacji, które będą poniesione w kolejnych latach - 539 973 PLN (539 973 PLN - 31.12.2016).
- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2017 roku na realizację programu Creative Media - rozwój programów innowacyjnych "Projekt 8". Przychód nie był jeszcze rozliczany. Zostanie kalkulowany z kosztami amortyzacji, które będą poniesione w kolejnych latach 437 566 PLN (0 PLN - 31.12.2016).

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

3.25. OBJAŚNIENIA DO RACHUNKI PRZEPLYWÓW 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 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Bilansowa zmiana pozostałych aktywów	0	0
Bilansowa zmiana aktywów z tytułu podatku odroczonego	0	0
Bilansowa zmiana przychodów przyszłych okresów	420 523	(786 692)
Wpływ dotacji wykazywany w przepływach z działalności finansowej w pozycji inne wpływy finansowe	(437 567)	595 891
Razem	(17 045)	(190 801)

Zmiana stanu innych wpływów finansowych:

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Wpływ dotacji	437 567	0
Inne wpływy	0	(595 891)
Razem	437 567	(595 891)

3.26. PŁATNOŚCI REALIZOWANE NA BAZIE AKCJI (PLN)

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

Spółka w 2017 roku podjęła decyzję o uruchomieniu Programu Motywacyjnego opcji na akcje dla kierownictwa, pracowników i współpracowników wyższego szczebla. Zgodnie z uchwałą nr 18/05/2017 zwyczajnego walnego zgromadzenia akcjonariuszy Spółki z 10 maja 2017 roku wybrani pracownicy i współpracownicy Spółki będą uprawnieni do otrzymania warrantów subskrypcyjnych serii B wymiennych na akcje serii G po zawarciu umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym i realizacji przez Spółkę celów określonych według zasad wskazanych w Regulaminie Programu Motywacyjnego. Program zakłada, że w latach 2017-2019 skumulowany zysku brutto 11 bit studios S.A. wyniesie 71 188 803 PLN. Łączne przychody ze sprzedaży w tym okresie mają sięgnąć 126 414 447 PLN. Jeśli cel nie zostanie w pełni zrealizowany, liczba warrantów zostanie obniżona o 10 proc. za każde 5 proc. poniżej wyznaczonego celu.

Realizacja Programu Motywacyjnego odbywać się będzie w latach 2017 - 2019. Osoby, które nabeżdą prawo do objęcia warrantów będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii G do dnia 30 czerwca 2023 roku. Ilość warrantów subskrypcyjnych serii B zamiennych na akcje serii G przyzna walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki na wniosek Rady Nadzorczej Spółki, w liczbie określonej we wniosku Rady Nadzorczej.

Zgodnie z uchwałą zwyczajnego walnego zgromadzenia akcjonariuszy Spółki z 10 maja 2017 roku, do objęcia w serii G możliwe jest 130 000 akcji Spółki na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, a łącznej wartości nominalnej 13 000 PLN. Cena emisyjna akcji serii G wynosiła będzie 103,38 PLN (średni kursów giełdowy akcji Spółki z III i IV kwartału 2016 roku pomniejszonymu o 10 proc.)

3.26.2. Rozpoznanie programu na dzień bilansowy

Na dzień bilansowy Program Motywacyjny nie został wyceniony ponieważ nie wszedł on jeszcze w życie. Prowadzone są analizy, żeby ustalić ostateczną liczbę warrantów, które mają być przyznane pracownikom Spółki objętym Programem Motywacyjnym. Spółka nie podpisała jeszcze umów z pracownikami, którzy mają być objęci Programem Motywacyjnym.

3.26.3. Plan pracowniczych opcji na akcje na lata 2014-2016

Spółka w latach 2014-2016 prowadziła program motywacyjny opcji na akcje dla kierownictwa i pracowników wyższych szczebli. Program został szczegółowo opisany w Raporcie Rocznym 11 bit studios S.A. za 2016 rok w **Nocie 5.29**. W okresie sprawozdawczym nastąpiło rozliczenie tego programu. Opcje zostały zrealizowane, w wyniku czego miała miejsce emisja 70 0000 akcji serii F, które zostały objęte po cenie emisyjnej 8,59 PLN.

Zmiany w opcjach na akcje w okresie sprawozdawczym (w szt.)

	Okres zakończony 31.12.2017 roku
Stan na początek okresu sprawozdawczego	70 000

Przyznane w ciągu okresu sprawozdawczego	0
Unieważnione w ciągu okresu sprawozdawczego	0
Wykonane w ciągu okresu sprawozdawczego	70 000
Wygaste w ciągu okresu sprawozdawczego	0
Stan na koniec okresu sprawozdawczego	0

Wykonane w okresie sprawozdawczym

	Liczba opcji wykonanych (w szt.)	Data wykonania opcji	Cena akcji na dzień wykonania (PLN)
Przyznane w dniu 09.07.2014	25 000	18.05.2017	190,7
Przyznane w dniu 10.07.2014	40 000	18.05.2017	190,7
Przyznane w dniu 18.02.2016	5 000	18.05.2017	190,7
Razem	70 000		

3.27. TRANSAKcje Z JEDNOSTKAMI POWIĄZANYMI (PLN)

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

- Grzegorz Miechowski - Prezes Zarządu,
- Bartosz Brzostek - Członek Zarządu,
- Przemysław Marszał - Członek Zarządu,
- Michał Drozdowski - Członek Zarządu,
- Piotr Sulima - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jacek Czykiel - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Radosław Marter - Członek Rady Nadzorczej,
- Agnieszka Maria Kruz - Członek Rady Nadzorczej,
- Wojciech Ozimek - Członek Rady Nadzorczej,

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

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

3.27.1. Transakcje handlowe

Poza usługami świadczonymi przez Członków Zarządu Spółki oraz członków Rady Nadzorczej Spółki opisanymi w **Nocie 3.27.4**, Spółka zawarła następujące transakcje z pozostałymi podmiotami powiązanyymi w 2017 roku i w 2016 roku:

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Paweł Miechowski	114 248	141 831
Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszka Rabenda-Ozimek	46 407	58 238
Razem	160 655	200 069

3.27.2. Pożyczki udzielone podmiotom powiązanym

W 2017 roku 11 bit studios S.A. nie udzieliło żadnych pożyczek podmiotom powiązanym. W 2016 roku 11 bit studios S.A. udzieliło dwóch pożyczek spółce zależnej Games Republic. Pierwsza pożyczka w kwocie 20 tys. EUR została udzielona 22 stycznia 2016 roku. Oprocentowanie pożyczki wynosi 4 proc. Druga pożyczka została udzielona 12 lipca 2016 roku w kwocie 30 tys. EUR. Oprocentowanie tej pożyczki również wynosiło 4 proc. Obie pożyczki zostały skonwertowane na nowe udziały w Games Republic Limited.

3.27.3. Pożyczki od jednostek powiązanych

Spółka nie otrzymała pożyczek od jednostek powiązanych w 2017 roku i w 2016 roku.

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

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

Świadczenia krótkoterminowe - Zarząd:

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Grzegorz Miechowski	281 818	343 862
Bartosz Brzostek	281 104	244 863
Michał Drozdowski	81 129	144 751
Przemysław Marszał	73 000	134 918
Razem	717 051	868 393

Świadczenia krótkoterminowe - Rada Nadzorcza:

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Piotr Sulima	15 000	13 355
Jacek Czykiel	10 000	8 903
Radosław Marter	5 000	4 452
Agnieszka Maria Kruz	5 000	4 452
Wojciech Ozimek	5 000	4 452
Razem	40 000	35 614

Zgodnie z uchwałą Rady Nadzorczej nr 6/2016 z dnia 21 stycznia 2016 roku, Członkowie Zarządu otrzymują premie za wynik finansowy osiągnięty w roku obrotowym w wysokości zależnej od tempa jego wzrostu, podzieloną na cały Zarząd w równych częściach. Za 2017 rok Zarząd otrzymał premię w łącznej wysokości 100 000 PLN. Premia za 2017 rok nie została wypłacona przed dniem zatwierdzenia niniejszego sprawozdania.

Premia zostaje udzielona w następujący sposób:

Grzegorz Miechowski - 25 000 PLN;
 Bartosz Brzostek - 25 000 PLN;
 Przemysław Marszał - 25 000 PLN;
 Michał Drozdowski - 25 000 PLN.

Członkom Zarządu Spółki za 2017 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 szczegółowo opisany został w **Nocie 3.25.1**. Na dzień bilansowy Program Motywacyjny nie został wyceniony ponieważ nie wszedł on jeszcze w życie.

Członkowie Zarządu 11 bit studios S.A., podobnie jak i osoby zasiadające w Radzie Nadzorczej Spółki, nie pobierali wynagrodzenia od podmiotów zależnych od 11 bit studios S.A.

Dodatkowo Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki pobierali wynagrodzenie z tytułu świadczenia usług na podstawie umów o dzieło w następującej wysokości:

Świadczenia krótkoterminowe - Zarząd (umowy o dzieło):

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Grzegorz Miechowski	0	0
Bartosz Brzostek	0	90 000
Michał Drozdowski	180 000	180 000
Przemysław Marszał	180 000	180 000
Razem	360 000	450 000

Świadczenia krótkoterminowe - pozostali kluczowi menedżerowie (umowy o dzieło):

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Wynagrodzenie menedżmentu spółki zależnej Games Republic Limited	0	245 975
Razem	0	245 975

3.27.5. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi

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

3.28. ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY (PLN)

Dla celów sporządzenia rachunku przepływów pieniężnych środki pieniężne i ich ekwiwalenty obejmują środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec roku obrotowego wykazane w rachunku przepływów pieniężnych można w następujący sposób uzgodnić do pozycji bilansowych.

	Stan na 31.12.2017	Stan na 31.12.2016
Środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych	28 176 332	29 113 971
Kredyty w rachunku bieżącym	0	0
Razem	28 176 332	29 113 971

3.29. ZOBOWIĄZANIA DO PONIESIENIA WYDATKÓW

Na dzień 31 grudnia 2017 roku oraz we wcześniejszych okresach porównywalnych Spółka nie miała zawartych żadnych umów zobowiązaniowych na zakup aktywów trwałych.

3.30. ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE I AKTYWA WARUNKOWE (PLN)

3.30.1. Spółka jako leasingobiorca

W roku obrotowym 2017 Spółka na podstawie umowy najmu z dnia 25 maja 2016 roku użytkowała powierzchnię biurową dla celów prowadzenia działalności gospodarczej przy ulicy Bertolta Brechta 7 w Warszawie. Koszty najmu ujęte w rachunku wyników za okres roku obrotowego 2017 wyniosły 301 711 PLN. Za rok obrotowy 2016 kwota wynosiła 386 307 PLN.

Nieodwoływalne płatności z tytułu wynajmu powierzchni biurowej przy ulicy Bertolta Brechta 7 w Warszawie wynoszą 452 566 PLN (w przedziale do 1 roku).

3.30.2. Zobowiązania warunkowe

Na dzień 31 grudnia 2017 roku oraz we wcześniejszym okresie porównywalnym Spółka nie posiadała zobowiązań warunkowych.

3.30.3. Aktywa warunkowe

Na dzień 31 grudnia 2017 roku oraz we wcześniejszym okresie porównywalnym Spółka nie posiadała aktywów warunkowych.

3.31. OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI LUB CYKLICZNOŚCI W ODNIESIENIU DO DZIAŁALNOŚCI GRUPY

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

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

Znaczące umocnienie złotego w stosunku do walut obcych, szczególnie wyraźne w I półroczu 2017 roku, miało negatywny wpływ na wyniki Spółki w okresie sprawozdawczym z uwagi na konieczność przeszacowania wartości posiadanych przez Spółkę aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski. Z tego tytułu wyniki Spółki za 2017 rok zostały obciążone wysokimi kosztami finansowymi, które wyniosły łącznie aż 3 405 683 PLN (koszty odsetkowe miały w tej kwocie pomijalny udział). Wspomniane koszty finansowe były pochodną zmian na międzynarodowych rynkach walutowych, na które Spółka nie ma wpływu. W roku obrotowym 2016 złoty tracił do walut obcych co przekładało się z kolei na wysokie przychody finansowe Spółki, które w całym 2016 roku wyniosły aż 1 609 528 PLN. Tylko niewielką część tej kwoty stanowiły odsetki od lokat bankowych (83 332 PLN).

Z uwagi na dużą ekspozycję wyników finansowych Spółki na wahania kursowe Zarząd 11 bit studios S.A. zdecydował w III kwartale 2017 roku o zmniejszeniu udziału środków pieniężnych denominowanych w walutach obcych w aktywach Spółki ogółem. Na koniec 2017 roku wspomniane aktywa miały wartość 10 314 473 PLN co stanowiło 21,23 proc. aktywów Spółki ogółem. Na koniec 2016 roku było to 18 577 115 PLN co stanowiło aż 40,96 proc. aktywów ogółem. Zmniejszenie nastąpiło wskutek zbycia większości posiadanych środków denominowanych w USD poprzez ich zamianę na PLN.

3.33. ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM

Do dnia zatwierdzenia do udostępnienia przez Zarząd Spółki, 26 marca 2018 roku, nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na Sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A.

3.34. ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Sprawozdanie finansowe Spółki zostało zatwierdzone do udostępnienia przez Zarząd Spółki dnia 26 marca 2018 roku.

Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Bartosz Brzostek
Członek Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 26 marca 2018 roku

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

4. INFORMACJE OGÓLNE

4.1. KLUCZOWE OSIĄGNIĘCIA SPÓŁKI W ROKU 2017

Obszar produkcji gier

Działalność Spółki w 2017 roku, w obszarze produkcji gier, koncentrowała się na grze „Frostpunk”. Premiera tytułu, w wersji na komputery PC, planowana jest 24 kwietnia 2018 roku. W produkcję „Frostpunka” zaangażowanych jest blisko 50 osób. Do tej liczby należy dodać też zewnętrznych podwykonawców. Projekt jest w końcowej fazie realizacji. Gra jest optymalizowana i tłumaczona (w dniu premiery będzie dostępna w siedmiu wersjach językowych, w tym chińskiej). Przechodzi też wewnętrzne i zewnętrzne testy, żeby usunąć ostatnie błędy. „Frostpunk” będzie największą i najdroższą produkcją w historii Spółki. Łączne nakłady na stworzenie tytułu, razem z wydatkami na marketing, przekroczą 10 mln PLN. Dlatego, w ocenie Zarządu Spółki, potencjał komercyjny „Frostpunka” powinien być wyższy niż gry „This War of Mine”.

W ramach przygotowań do premiery „Frostpunka” Spółka od początku 2017 roku zintensyfikowała działania marketingowe, żeby zwiększyć zainteresowanie tytułem wśród graczy i mediów branżowych. W ramach tych działań 11 bit studios S.A. brało udział we wszystkich najważniejszych światowych targach branżowych, w tym w: PAX South w San Antonio, PAX East w Bostonie, GDC w San Francisco, E3 w Los Angeles, ChinaJoy w Szanghaju, Gamescom w Kolonii oraz PAX West w Seattle. Działania promocyjne „Frostpunka” były też kontynuowane w I kwartale 2018 roku.

„Frostpunk” wszędzie spotykał się z bardzo dobrym odbiorem fanów czego potwierdzeniem były też pozytywne artykuły na jego temat w mediach branżowych. Wysokie zainteresowanie graczy skłoniło Spółkę do podjęcia decyzji, że „Frostpunk” na najważniejszych rynkach będzie też dostępny, dzięki współpracy z lokalnymi dystrybutorami, w wersji pudełkowej. Wcześniej Spółka planowała sprzedaż „Frostpunka” jedynie w wersji cyfrowej. Istotną częścią działań marketingowych związanych ze zbliżającą się premierą były też filmy i trailery dotyczące gry, które trafiły do Internetu. Materiały cieszą się dużą oglądalnością.

Kolejnym projektem w obszarze produkcji gier, rozpoczętym przez Spółkę pod koniec 2016 roku, jest budowa drugiego zespołu deweloperskiego. Na czele zespołu, który w dniu publikacji sprawozdania liczył już blisko 20 osób, stoi Artur Ganszyniec. Zespół odpowiada za stworzenie tytułu o roboczej nazwie „Projekt 8”, który trafi do sprzedaży po „Frostpunku”. Produkcja „Projektu 8” przebiega zgodnie z zaplanowanym harmonogramem. Dalsze informacje na temat tej pozycji będą prezentowane w kolejnych kwartałach.

Spółka w okresie sprawozdawczym prowadziła też prace nad dalszym rozwojem gry „This War of Mine”, żeby podtrzymać jej monetyzację. Ich efektem było wydanie pierwszego dodatku (DLC) do „TWOm” z serii „TWOm: Stories” - „Father’s Promise”, który trafił do sprzedaży 14 listopada 2017 roku, czyli w trzecią rocznicę premiery „TWOm” w wersji na komputery PC.

Przez cały 2017 rok Spółka podejmowała szereg działań marketingowych, żeby podtrzymać sprzedaż „TWOm-a”. Przykładem może być bardzo udana, czerwcową akcją wyprzedającą gry „This War of Mine” w serwisie Steam („Midweek Madness”) poprzedzająca akcję „Summer Sale” w tym samym serwisie. Platforma Steam, według szacunków, odpowiada za ponad 80 proc. światowej sprzedaży gier w wersjach cyfrowych przez Internet. Duże zainteresowanie „TWOm” sprawiło, że gra 11 bit studios S.A. przez kilka dni znajdowała się w pierwszej dziesiątce najchętniej kupowanych gier na Steam co miało znaczący wpływ na przychody Grupy w II kwartale i całym I półroczu 2017 roku. Podobnie pozytywne efekty przyniosły jesienne akcje promocyjne poprzedzające trzecią rocznicę premiery „TWOm” (gra w wersji na komputery PC zadebiutowała 14 listopada 2014 roku). Ich uwieńczeniem była premiera (14 listopada 2017 roku) pierwszego dodatku (DLC) do „TWOm” z serii „TWOm: Stories” - „Father’s Promise”. Dodatek został bardzo pozytywnie przyjęty przez graczy a nakłady na jego stworzenie zwróciły się po kilkudziesięciu godzinach od rozpoczęcia sprzedaży. Dwa kolejne dodatki z serii „TWOm: Stories” trafią do sprzedaży w 2018 roku.

Obszar wydawniczy (11 bit publishing)

30 marca 2017 roku miała miejsce premiera gry „Beat Cop” (w wersji na komputery PC), za produkcję której odpowiadało warszawskie studio Pixel Crow. „Beat Cop” został pozytywnie przyjęty przez graczy czego efektem były wysokie noty recenzentów i użytkowników co nie miało jednak liniowego przełożenia na wolumeny sprzedaży, które w okresie bezpośrednio po premierze były niższe od oczekiwanych. Zainicjowane przez Spółkę działania, przede wszystkim promocyjne, skutkowały jednak stabilizacją sprzedaży „Beat Copa” w kolejnych okresach na przyzwoitym poziomie dzięki czemu Spółka już po paru miesiącach od premiery „Beat Copa” z nadwyżką odzyskała pieniądze zaangażowane w wydanie „Beat Copa”.

16 listopada 2017 roku do sprzedaży trafiła gra „Tower 57” niemieckiego studia PixWerk (w wersji na komputery PC). Podobnie jak w przypadku „Beat Copa”, Spółka w kilka miesięcy po premierze „Tower 57” odzyskała środki zainwestowane w ten projekt wydawniczy.

Przyzwoita sprzedaż „Beat Copa” i „Tower 57” sprawiły, że przychody pionu wydawniczego miały zauważalny wpływ na wyniki Spółki w 2017 roku. Przychody ze sprzedaży gier zewnętrznych deweloperów miały ponad 10-proc. udział w łącznych przychodach Spółki.

W lutym 2017 roku Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z hiszpańskim studiem Digital Sun dotyczącej wydania gry „Moonlighter”. Hiszpańska produkcja 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. „Moonlighter” zostanie wydany w wersji na komputery PC oraz konsole PS4 oraz Xbox One a także konsolę Nintendo Switch. Premiera gry planowana jest w 2018 roku.

W sierpniu 2017 roku Spółka parafowała umowę z studiem Dead Mage (z siedzibą w Austin, USA) dotyczącą wydania gry „Children of Morta”. Amerykańsko-irańska gra reprezentuje gatunek action-RPG. Wyróżnia się bogatym, ręcznie rysowanym światem (w pixel artowej stylistyce) i szeregiem grywalnych postaci. Gra zapewniata będzie kilkadziesiąt godzin rozgrywki. Opowiada perypetie rodziny Bergsonów - strażników mistycznej góry Morta, stających naprzeciw zagrożenia, które wystawi na próbę siłę ich oręża i rodzinnych więzów. „Children of Morta” zostanie wydane zarówno na komputery PC, jak i konsole obecnej generacji. Premiera gry planowana jest w 2018 roku.

W III kwartale 2017 roku Spółka zdecydowała o zamknięciu jednego z prowadzonych projektów wydawniczych. Nakłady poniesione w związku z tą inwestycją (445 tys. PLN) obciążą wyniki Grupy za III kwartał 2017 roku (pozycja pozostałe koszty operacyjne - likwidacja niefinansowych aktywów trwałych).

Zespół zarządzający 11 bit publishing w 2017 roku bardzo intensywnie pracował nad pozyskiwaniem nowych projektów do portfela wydawniczego. W ramach działań akwizycyjnych przedstawiciele Spółki odwiedzili większość najważniejszych imprez branżowych na świecie, na czele z targami GDC w San Francisco, E3 w Los Angeles i Gamescom w niemieckiej Kolonii. W efekcie zespół prowadzi szereg obiecujących rozmów na temat kolejnych umów wydawniczych.

Obszar wydarzeń rynkowych i pozostałych

Przez cały 2017 rok akcje Spółki cieszyły się dużym zainteresowaniem inwestorów na GPW czego wyrazem był systematyczny wzrost notowań. W tym okresie kurs Spółki zwyżkował o blisko 34,9 procent podczas gdy indeks szerokiego rynku WIG zyskał 23,2 procent. Indeks sWIG80, w skład którego wchodzi akcje 11 bit studios S.A., przez cały 2017 rok wzrósł o zaledwie 2,8 procent.

W czerwcu 2017 roku do 11 bit studios S.A. wpłynęło zawiadomienie złożone przez NN Investment Partners TFI S.A. o zmniejszeniu zaangażowania w akcje Spółki poniżej progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Po transakcjach zrealizowanych 30 maja 2017 roku fundusze zarządzane przez NN Investment Partners TFI S.A. posiadały 108 940 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 4,91 proc. kapitału zakładowego Spółki i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy.

W sierpniu 2017 roku 11 bit studios S.A. otrzymało informację, że fundusze zarządzane przez Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. posiadają łącznie 135 500 akcji Spółki, które dają 5,92 proc. głosów oraz stanowią 5,92 proc. kapitału zakładowego Spółki.

W styczniu 2017 roku Spółka otrzymała cenne wyróżnienie - znalazła się w prestiżowym gronie „Diamentów Forbesa 2017”. Laureaci nagrody, przyznawanej przez prestiżowy miesięcznik biznesowy „Forbes”, to najszybciej rosące i równocześnie najbardziej wartościowe przedsiębiorstwa w Polsce.

Również w styczniu 2017 roku gra planszowa „This War of Mine: The Board Game” (powstała na licencji udzielonej przez Spółkę) została nominowana w pięciu kategoriach na stronie BoardGameGeek do nagrody Najbardziej Oczekiwanej Gry Planszowej roku 2017.

W marcu 2017 roku 11 bit studios S.A. zdobyło aż trzy nagrody w konkursie „Giełdowa Spółka Roku 2016” organizowanym przez redakcję „Pulsu Biznesu”. Spółka zajęła drugie miejsce w głównej kategorii rankingu „Giełdowa Spółka Roku 2016 roku”. Zdobyła również trzecie miejsce w kategorii „Sukces w 2016 roku” oraz takie samo miejsce w kategorii „Perspektywy rozwoju”.

W kwietniu 2017 roku swoją premierę miała gra „War on cancer”. 11 bit studios S.A. było jej wydawcą. Gra zawiera unikalny mechanizm synchronizacji mikropłatności z kontem konkretnych podopiecznych Fundacji Onkologicznej Alivia. Producentem „War on cancer” była jedna z najlepszych agencji reklamowych Saatchi&Saatchu IS oraz firma Platige Image. Wszystkie podmioty podjęły się stworzenia tej inicjatywy pro-bono.

W II kwartale 2017 roku Spółka wyemitowała 70 tys. akcji serii F na potrzeby realizacji Programu Motywacyjnego na lata 2014-2016. Cena emisyjna papierów serii F wynosiła 8,59 PLN. 22 czerwca 2017 roku akcje serii F trafiły do obrotu giełdowego. Po podwyższeniu kapitał zakładowy Spółki dzieli się na 2 287 199 walorów serii A-F.

W II kwartale 2017 roku zwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki podjęło uchwałę o uruchomieniu programu motywacyjnego w spółce. Obowiązuje w latach 2017-2019. Beneficjenci programu obejmą warranty, za które następnie będą mogli nabyć łącznie 130 tys. akcji serii G pod warunkiem, że w latach 2017-2019 skumulowanemu zysk brutto Grupy 11 bit studios S.A. wyniesie blisko 71,2 mln PLN a przychody ze sprzedaży 126,4 mln PLN. Cena emisyjna nowych akcji serii G została wyznaczona na 103,38 PLN (średni kurs giełdowy akcji Spółki w III i IV kwartale 2016 roku pomniejszony o 10-proc. dyskonto). Program Motywacyjny nie wszedł jeszcze w życie. Prowadzone są analizy, żeby ustalić ostateczną liczbę warrantów, które mają być przyznane pracownikom Spółki objętym Programem Motywacyjnym. Spółka nie podpisała jeszcze umów z pracownikami, którzy mają być objęci Programem Motywacyjnym

W 2017 roku Spółka kontynuowała działalność charytatywną związaną z grą „TWoM” polegającą na wspieraniu fundacji War Child, która pomaga dziecięcy ofiarom wojen na całym świecie. W całym 2017 roku Spółka przekazała na rzecz wspomnianej fundacji kwotę 485 823 PLN. W 2016 roku analogiczna dotacja miała wartość 299 288 PLN.

11 kwietnia 2017 roku Spółka sfinalizowała umowę sprzedaży 100 proc. udziałów spółki zależnej Games Republic Limited na rzecz Lousva Trading Limited. Wartość transakcji wyniosła 450 tys. PLN. Częścią umowy zawartej pomiędzy Spółką i Lousva Trading Limited była również umowa dotycząca sprzedaży i przedsprzedaży produktów Spółki na kwotę 300 tys. PLN. Games Republic Limited prowadziła platformę sprzedażową Games Republic. 11 bit studios S.A. w grudniu 2016 roku podjęło decyzję o wycofaniu się z biznesu dystrybucyjnego i wygaszeniu platformy. Z dniem zbycia Games Republic Limited Grupa Kapitałowa 11 bit studios S.A. przestała istnieć.

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 sprzedaż „TWoM”. Gra została wydana w wersji na konsole PS4 i Xbox One oraz na urządzenia mobilne. Na początku 2016 roku na rynek trafiła też wersja chińskiej języczna „TWoM” co zdynamizowało sprzedaż tytułu w tym regionie.

W konsekwencji sprzedaż „TWoM” przez szereg kwartałów po premierze, również przez cały 2017 rok, pozostawała głównym źródłem przychodów 11 bit studios S.A. Spółka uzyskiwała też niewielkie przychody ze sprzedaży gier z serii „Anomaly” oraz gry „Spececom” wydanej w 2014 roku w ramach pionu wydawniczego 11 bit publishing. W 2017 przychody pionu wydawniczego miały już zauważalny, przeszło 10-proc. udział w przychodach Spółki dzięki premierze dwóch kolejnych gier zewnętrznych: „Beat Copa” (zadebiutował 30 marca 2017 roku) oraz „Tower 57” (16 listopada 2017 roku).

Pion wydawniczy 11 bit publishing jest rozwijany od 2014 roku w ramach dywersyfikacji działalności Spółki. Oprócz wydawania gier tworzonych przez 11 bit studios S.A. pion 11 bit publishing zajmuje się też wydawaniem tytułów tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie.

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 dwa wewnętrzne zespoły deweloperskie, które będą w stanie pracować równoległe nad dwoma tytułami. Pozycje będą mogły trafić na rynek co kilka kwartałów. Docelowo Spółka chciałaby każdego roku proponować graczom jedną własną grę.

Równoległe 11 bit studios S.A. rozwija działalność wydawniczą w ramach pionu 11 bit publishing, który oprócz wydawania gier własnych Spółki, wydaje tytuły tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie. Również w tym obszarze strategia Spółki zakłada wydawanie coraz większych a zarazem coraz droższych gier. 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 pięciu głównych obszarach geograficznych - w Polsce będącej krajem jej siedziby, Unii Europejskiej, USA, Chinach i pozostałych krajach (m.in.: Kanadzie, Japonii, Korei, Brazylii, Australii, itd.)

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

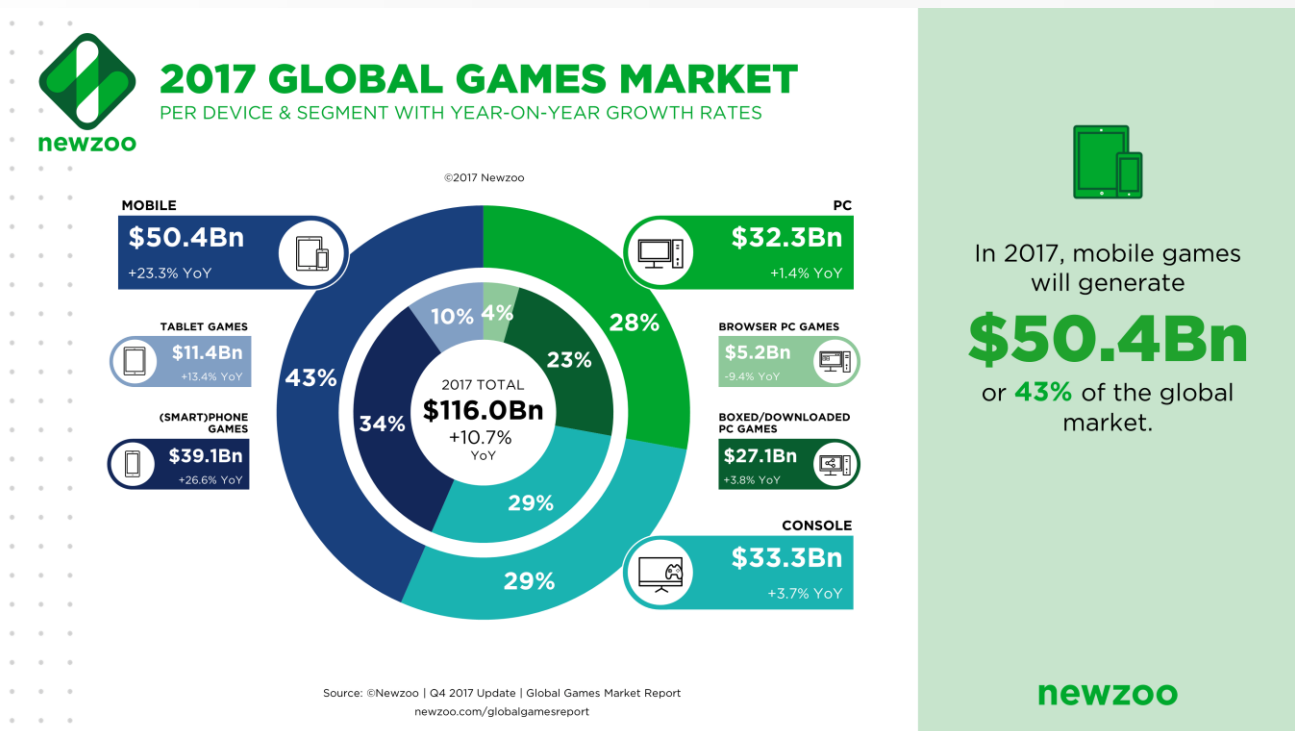
	Okres zakończony 31.12.2017		Okres zakończony 31.12.2016	
	PLN	udział w proc.	PLN	udział w proc.
Polska	568 034	2,97	361 287	1,38
Unia Europejska	2 955 768	15,43	3 088 529	11,81
USA	14 243 255	74,37	21 024 546	80,39
Chiny	1 163 980	6,08	1 490 862	5,70
Pozostałe	220 481	1,15	186 754	0,71
Razem	19 151 517	100	26 151 979	100

Sprzedaż produktów (gier komputerowych) Spółki realizowana jest na podstawie długookresowych umów z wydawcami i dystrybutorami z całego świata. Głównym odbiorcą Spółki była w 2017 roku firma Valve Corporation, z którą Spółka wygenerowała przychody przekraczające 10 proc. przychodów ogółem. Liczącymi się partnerami handlowymi były również firmy: Google, Apple, Humble Bundle, Entropy, East2West Network Tech. oraz Koch Media, które również zajmują się sprzedażą produktów Spółki. Wymienione podmioty nie są powiązane ze Spółką.

W procesie produkcji gier komputerowych Spółka współpracuje z szeregiem dostawców wykorzystując zewnętrzne narzędzia i rozwiązania informatyczne. Wartość umów z żadnym z dostawców nie przekroczyła jednak poziomu istotności.

4.5. OPIS RYNKU, NA KTÓRYM DZIAŁA SPÓŁKA

11 bit studios S.A. jest częścią globalnego rynku gier wideo. Gry wideo są, od kilku już lat, najszybciej rosnącą gałęzią rozrywki, a wartość rynku growego przekracza wartość rynku filmowego czy muzycznego. W 2017 roku wartość światowego rynku gier komputerowych, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, sięgnęła 116 mld USD czyli była o 10,7 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 99,6 mld USD (patrz wykres poniżej).



In 2017, mobile games will generate **\$50.4Bn** or **43%** of the global market.

newzoo

źródło: Newzoo

Największą część światowego rynku growego stanowiły gry na urządzenia mobilne. Miały w nim 43-proc. udział co oznaczało, że ich sprzedaż wyniosła aż 50,4 mld USD. W porównaniu z 2016 rokiem wartość tego segmentu rynku growego wzrosła o 23,3 proc. Dla porównania, wartość rynku gier na konsole wynosiła w 2017 roku 33,3 mld USD co oznaczało zmianę o 3,7 proc. wobec 2016 roku. Rynek gier na komputery PC wyceniany był w 2017 roku na 32,3 mld USD co oznaczało wzrost o symboliczne 1,4 proc. w porównaniu z 2016 rokiem.

Prognozy dotyczące rozwoju branży growej na kolejne lata są równie obiecujące. Według firmy Newzoo średnioroczne tempo rozwoju sektora, do 2020 roku, ma wynosić 8,2 proc. co w głównej mierze będzie zasługą szybko rosnącego segmentu gier mobilnych. Już w 2017 roku jego wartość, zdaniem analityków, wynosiła 50,4 mld USD. W 2018 roku powiększy się do 57,9 mld USD a w 2020 roku sięgnie już 72,3 mld USD. W tym czasie wartość całego rynku growego, zdaniem specjalistów Newzoo, ma wynosić 143,5 mld USD. To oznacza, że gry na urządzenia mobilne (smartfony i tablety) w 2020 roku stanowią będą już ponad połowę całego rynku growego. Pozostałe segmenty rynku growego będą rozwijały się znacznie wolniej co oznacza, że będą traciły udziały rynkowe na rzecz gier na urządzenia mobilne. W 2020 roku gry konsolowe będą miały 26-proc. udział w rynku (w 2017 roku było to 29 proc.). Z kolei gry na komputery PC w 2020 roku będą miały 24-proc. udział w rynku wobec 27-proc. udziału w 2017 roku.

W ujęciu geograficznym w 2017 roku najważniejszym rynkiem growym na świecie były, po raz kolejny, Chiny (patrz wykres na kolejnej stronie), które w 2016 roku po raz pierwszy w historii wyprzedziły Stany Zjednoczone. Chińczycy w 2017 roku wydali na gry 32,5 mld USD wobec 24,37 mld USD w 2016 roku. Dla porównania Amerykanie nabyli w 2017 roku tytuły warte 25,4 mld USD czyli 7,6 proc. więcej niż rok wcześniej (23,6 mld USD). Na podium znaleźli się jeszcze Japończycy (12,5 mld USD). W 2016 roku obywatele kraju kwitnącej wiśni przeznaczyli na gry komputerowe niewiele mniejszą kwotę. Kolejne pozycje przypadły Niemcom, Korei Południowej, Wielkiej Brytanii i Francji.

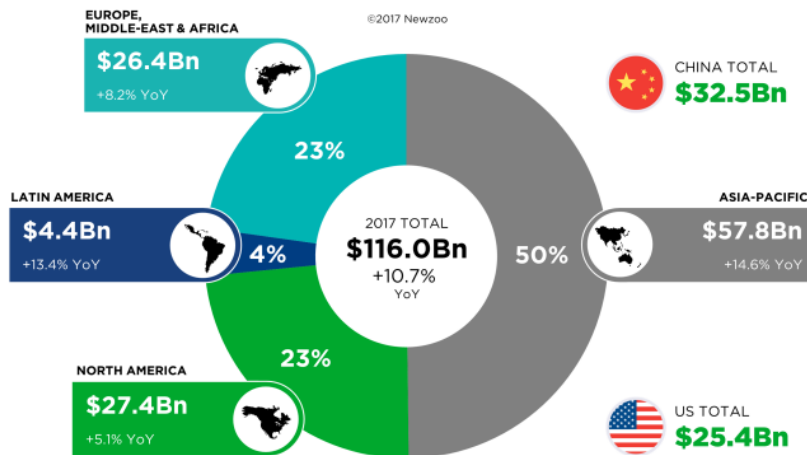
Polska w 2016 roku nie zmieściła się w w pierwszej 20. rankingu najważniejszych rynków growych na świecie, mimo że wartość naszego rynku growego, zdaniem specjalistów Newzoo, sięgnęła 489,2 mln USD. Naszemu krajowi w zestawieniu przypadła 23. pozycja. Wartość krajowego rynku growego w 2017 roku była jednak aż o 11,4 proc. większa niż w 2016 roku (439 mln USD) co oznaczało, że rozwijał się od szybciej niż światowy rynek growy. Według Newzoo, w gry komputerowe w 2017 roku grało 16 mln Polaków.

Największym rynkiem growym w naszej części świata pozostawała Rosja. W tym kraju ponad 71 mln graczy wydało w 2017 roku na nowe produkcje 1,5 mld USD. W 2016 roku wartość rosyjskiego rynku growego szacowana była, według Newzoo, na 1,41 mld USD



2017 GLOBAL GAMES MARKET

PER REGION WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



Source: ©Newzoo | Q4 2017 Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport



In 2017,

50%

of all consumer spend on games will come from the APAC region

newzoo

źródło: Newzoo

Polski rynek growy zdecydowanie odróżniał się od rynku światowego jeśli chodzi o strukturę urządzeń, na które nabywane były gry komputerowe. Gry na urządzenia mobilne, jak wynika z raportu „Kondycja polskiej branży gier ‘17” (jego powstanie koordynował Krakowski Park Technologiczny a współfinansowało m.in. Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego), stanowiły w 2017 roku zaledwie ok. 20 proc. całego polskiego rynku growego. Największy udział, aż 37-proc., tradycyjnie miały gry na komputery PC. Tytuły na konsole miały ledwie 4-proc. udział w rynku. Prognozy na kolejne lata nie zakładają istotnych zmian jeśli chodzi o strukturę polskiego rynku growego. W 2020 roku, jak można przeczytać w tym samym raporcie, Polacy nadal najchętniej będą wybierać produkcje na komputery PC, które będą miały 43-proc. udział w rynku. Produkcje na urządzenia mobilne będą miały 29-proc. udział w rynku. Udział gier konsolowych wzrośnie do 6 proc. Autorzy raportu „Kondycja polskiej branży gier ‘17” szacują, że w 2020 roku wartość polskiego rynku growego powiększy się do 560 mln USD.

W 2017 roku, jak wynika z przywoływanego powyżej raportu, w Polsce działało około 160 studiów deweloperskich, które łącznie zatrudniały ok. 6 tys. pracowników. Ich produkcje w zdecydowanej większości trafiały na rynki globalne co ułatwiała cyfrowa (elektroniczna) dystrybucja. W trend ten wpisywało się również 11 bit studios S.A. W 2017 roku sprzedaż zagraniczna zapewniła Spółce blisko 97 proc. przychodów ogółem. We wcześniejszych latach, od początku działalności Spółki, wskaźnik ten nie spadał poniżej tego poziomu.

11 bit studios S.A. pozycjonuje się jako niezależny producent gier komputerowych (indie games). Segment ten, z uwagi na relatywnie niewielkie bariery wejścia (budżet produkcyjne gier indie nie są wysokie) jest bardzo mocno konkurencyjny. Spółka koncentruje się na produkcji wysokojakościowych, płatnych gier na komputery PC i konsole, które mogą też być adaptowane (portowane) na potrzeby urządzeń mobilnych. Produkty Spółki trafiają do klientów drogą elektroniczną za pośrednictwem najważniejszych światowych platform sprzedających gry w postaci cyfrowej przez Internet, na czele ze Steam (Valve Corporation). Polityka ta jest zgodna z najważniejszym trendem na rynku growym, czyli odchodzeniem od fizycznej (pudełkowej) dystrybucji gier, która przegrywa z dystrybucją elektroniczną. Jest to szczególnie widoczne w segmencie gier indie.

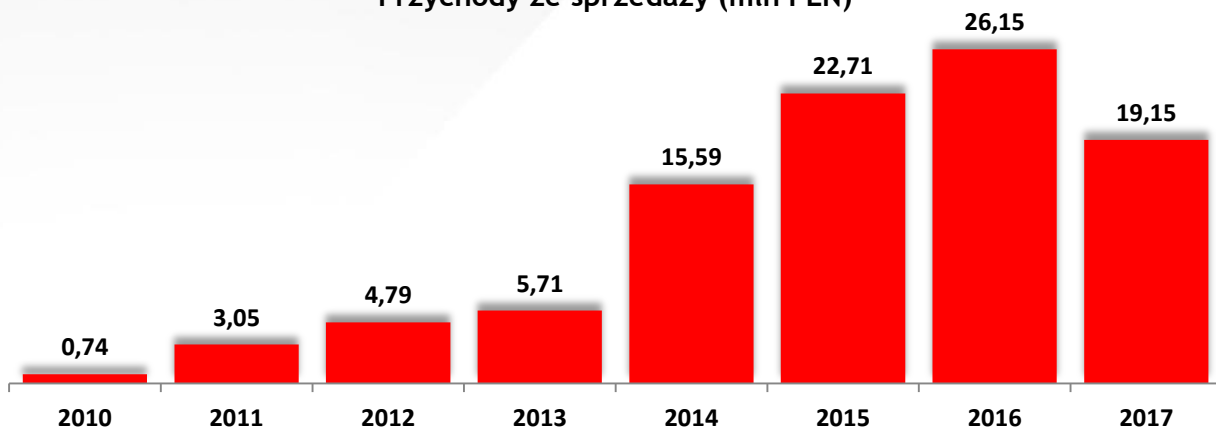
4.6. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A. W 2017 ROKU

4.6.1. Rachunek zysków i strat

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016	Zmiana r/r (w proc.)
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	19 151 517	26 151 979	-26,77
Pozostałe przychody operacyjne	313 770	515 122	-39,09
Razem przychody z działalności operacyjnej	19 465 287	26 667 101	-27,01
Amortyzacja	(1 713 889)	(2 568 974)	-33,29
Zużycie surowców i materiałów	(347 086)	(179 629)	93,22
Usługi obce	(5 856 106)	(4 564 122)	28,31
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(2 172 657)	(2 432 486)	-10,68
Podatki i opłaty	(68 391)	(74 908)	-8,70
Pozostałe koszty operacyjne	(1 687 222)	(1 392 422)	21,17
Razem koszty działalności operacyjnej	(11 845 351)	(11 212 540)	5,64
Zysk na działalności operacyjnej	7 619 936	15 454 560	-50,69
Przychody finansowe	175 705	1 609 528	-89,08
Koszty finansowe	(3 405 684)	(2 381 370)	43,01
Zysk przed opodatkowaniem	4 389 957	14 682 718	-70,10
Podatek dochodowy	(972 617)	(2 801 473)	-65,28
Zysk netto z działalności kontynuowanej	3 417 340	11 881 245	-71,24
Działalność zaniechana	0	0	
Zysk netto z działalności zaniechanej	0	0	
ZYSK NETTO	3 417 340	11 881 245	-71,24
Zysk na akcję z działalności kontynuowanej (w PLN na jedną akcję):			
Zwykły	1,52	5,36	-71,64
Rozwodniony	1,47	5,19	-71,68

W 2017 roku 11 bit studios S.A. miało 19 151 517 PLN przychodów ze sprzedaży wobec 26 151 979 PLN rok wcześniej. To oznacza, że były one o 26,77 proc. niższe niż w 2016 roku. Spadek przychodów w głównej mierze wynika z przesunięcia na 2018 rok premiery „Frostpunka” z uwagi na chęć jeszcze lepszego dopracowania tytułu co, w ocenie zarządu Spółki, zwiększyło jego potencjał komercyjny. Pierwotnie gra miała trafić do sprzedaży w 2017 roku. Spadek przychodów Spółki rok do roku wynikał również z wysokiej bazy porównawczej. W pierwszych tygodniach 2016 roku miała miejsce premiera konsolowej wersji „TWOm” (na konsole PS4 i Xbox One) oraz chińskojęzycznej wersji gry co miało przełożenie na bardzo dobre wyniki Spółki za cały 2016 rok.

Przychody ze sprzedaży (mln PLN)



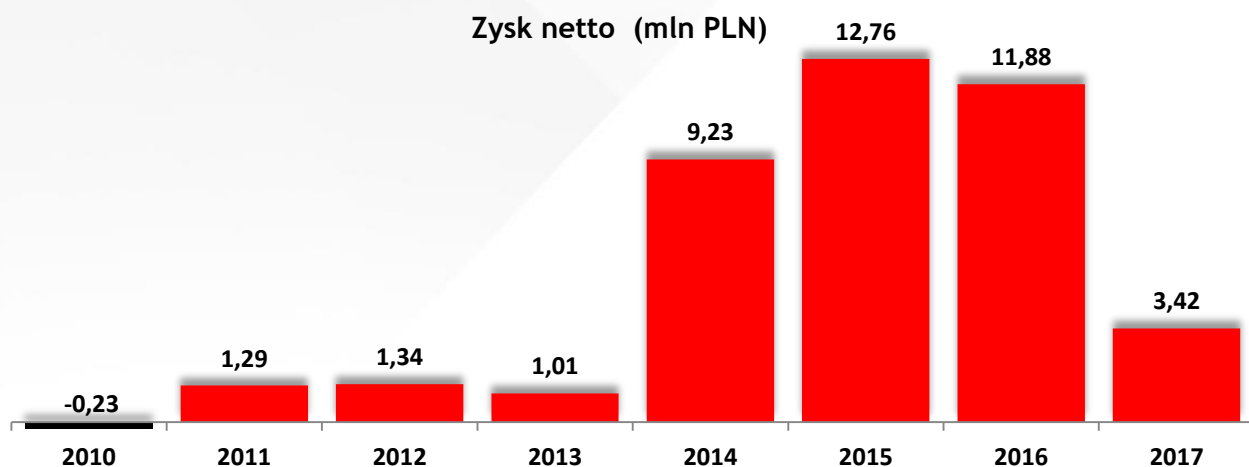
Głównym źródłem przychodów Spółki w 2017 roku była sprzedaż gry „This War of Mine”, której premiera, w wersji na komputery PC, miała miejsce w listopadzie 2014 roku. Tytuł dzięki unikalnej tematyce i wysokiej grywalności nadal cieszy się dużym zainteresowaniem fanów. 11 bit studios S.A. w 2017 roku podejmowało szereg działań promocyjno-marketingowych, żeby podtrzymać sprzedaż „TWoM” co jednak, z uwagi na postępujące nasycenie rynku produktem Spółki, przynosiło niższe efekty niż w okresach bezpośrednio po premierze gry. Przykładem udanych akcji, dzięki którym Spółka przekonała nowych fanów do zakupu „TWoM” była czerwcową akcja wyprzedzająca gry w serwisie Steam („Midweek Madness”) poprzedzająca akcję „Summer Sale” w tym samym serwisie. Podobnie pozytywne efekty przyniosły jesienne akcje promocyjne związane z trzecią rocznicą premiery „TWoM”. Ich uwieńczeniem była premiera (14 listopada 2017 roku) pierwszego dodatku (DLC) do „TWoM” z serii „TWoM: Stories” - „Father’s Promise”. Dodatek został bardzo pozytywnie przyjęty przez graczy a nakłady na jego stworzenie zwróciły się po kilkudziesięciu godzinach od rozpoczęcia sprzedaży. Dwa kolejne dodatki z serii „TWoM: Stories” trafią do sprzedaży w 2018 roku.

Pozytywny wpływ na poziom przychodów Spółki miał w 2017 roku pion wydawniczy. 30 marca 2017 roku miała miejsce premiera gry „Beat Cop” (w wersji na komputery PC), za produkcję której odpowiadało warszawskie studio Pixel Crow. 16 listopada 2017 roku do sprzedaży trafiła z kolei gra „Tower 57” niemieckiego studia PixWerk (w wersji na komputery PC). W obu przypadkach pion 11 bit publishing po kilku miesiącach od rozpoczęcia sprzedaży odzyskał z nawiązką zainwestowane pieniądze. Przychody ze sprzedaży gier zewnętrznych deweloperów miały ponad 10-proc. udział w łącznych przychodach Spółki w 2017 roku.

Spółka w 2017 roku konsekwentnie kładła duży nacisk na ścisłą kontrolę kosztów operacyjnych. W skali całego roku wyniosły 11 845 351 PLN wobec 11 212 540 PLN w 2016 roku. Wzrost wyniósł zatem 5,64 proc. co z uwagi na szybki rozwój Spółki, w tym wyraźny wzrost zatrudnienia, nie jest wygórowanym wskaźnikiem. Spółka ponosiła też w 2017 roku wysokie wydatki związane z promocją gier (w tym przede wszystkim obecnością na targach i imprezach branżowych) zarówno własnych jak i tworzonych przez zewnętrznych deweloperów. W pozycji pozostałe koszty operacyjne zauważalną pozycją była w 2017 roku dotacja na rzecz fundacji War Child. Na ten charytatywny cel Spółka przekazała w 2017 roku aż 485 823 PLN. W 2016 roku analogiczna dotacja miała wartość 299 288 PLN. W konsekwencji zysk operacyjny Spółki w 2017 roku sięgnął 7 619 936 PLN wobec 15 454 560 PLN i był o 50,69 proc. niższy niż w 2016 roku. Rentowność Spółki na tym poziomie wyniosła zatem 39,8 proc. wobec 59,1 proc. w 2016 roku.

Negatywny wpływ na wyniki Spółki w 2017 roku miało ujemne saldo operacji finansowych. Wyniosło aż 3 229 979 PLN. W 2016 roku saldo również było ujemne ale wynosiło tylko 771 842 PLN. Negatywne saldo operacji finansowych w 2017 roku wynikało w głównej mierze z konieczności przeszacowania wartości posiadanych przez Spółkę dużych aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski. Umocnienie złotego w 2017 roku sprawiło, że w skali całego roku Spółka zanotowała aż 3 405 683 PLN kosztów finansowych z tego tytułu. W dużej części były to koszty niegotówkowe. W 2016 roku dominującą pozycją kosztów finansowych był odpis (2 377 916 PLN) w związku z decyzją o zawieszeniu działalności platformy Games Republic. Przychody finansowe Spółki w 2017 roku wyniosły tylko 175 705 PLN i były to głównie odsetki od lokat bankowych. W kolei w 2016 roku przychody finansowe wyniosły aż 1 609 528 PLN co było pochodną osłabienia złotego. Spółka zaksięgowwała wówczas papierowe zyski z przeszacowania wartości posiadanych aktywów pieniężnych w walutach obcych.

Z uwagi na bardzo niekorzystne saldo operacji finansowych zysk brutto Spółki w 2017 roku spadł do 4 389 957 PLN, czyli aż o 70,1 proc. w porównaniu z rokiem wcześniejszym (14 682 718 PLN). W 2017 roku Spółka zapłaciła też 972 617 PLN podatku dochodowego, tj. 65,28 proc. mniej niż w 2016 roku (2 801 473 PLN). W konsekwencji zysk netto Spółki zmalał rok do roku o 71,24 72 proc., do 3 417 340 PLN z 11 881 245 PLN w 2016 roku. Rentowność netto Spółki spadła w 2017 roku do 17,84 proc. z 45,43 proc. rok wcześniej.



4.6.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej

Suma bilansowa Spółki na 31 grudnia 2017 roku wynosiła 48 649 817 PLN czyli była o 7,28 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 45 350 347 PLN.

Aktywa:

	Stan na 31.12.2017	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2016	Udział (w proc.)
Aktywa trwałe				
Rzeczowe aktywa trwałe	814 332	1,67	779 540	1,72
Aktywa niematerialne	13 067 498	26,86	7 921 210	17,47
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	89 993	0,20	682 928	1,51
Pozostałe aktywa	148 336	0,30	106 318	0,23
Aktywa finansowe długoterminowe	3 053 534	6,28	0	0
Aktywa trwałe razem	17 173 693	35,31	9 489 996	20,93
Aktywa obrotowe				
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	2 679 070	5,51	5 732 977	12,64
Należności z tytułu podatku dochodowego	327 123	0,70	0	0
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	293 599	0,60	331 644	0,73
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	28 176 332	57,92	29 113 971	64,20
Aktywa przeznaczone do sprzedaży	0	0,00	681 759	1,50
Aktywa obrotowe razem	31 476 124	64,69	35 860 351	79,07
AKTYWA RAZEM	48 649 817	100,00	45 350 347	100,00

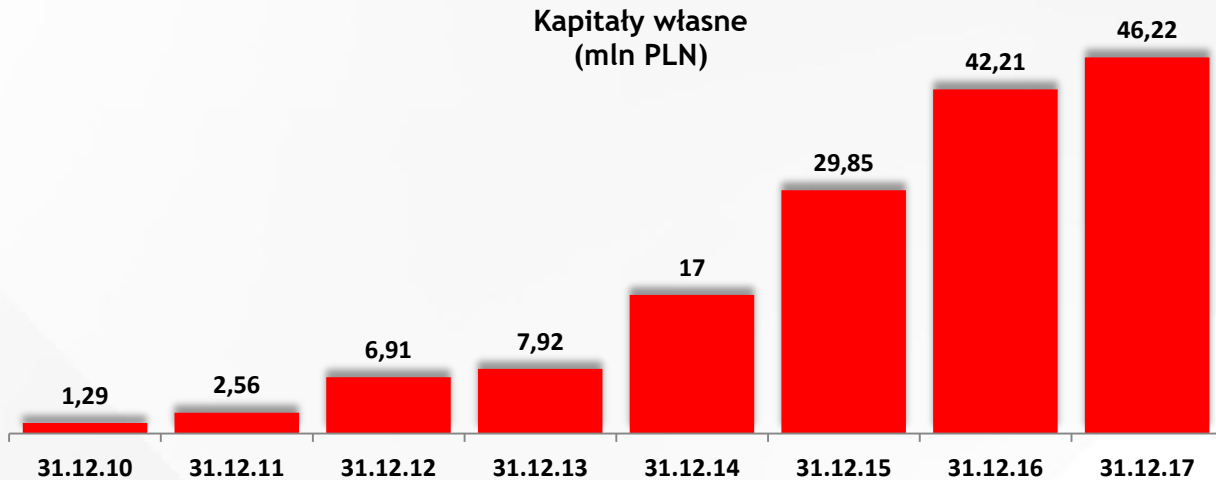
Pasywa:

	Stan na 31.12.2017	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2016	Udział (w proc.)
KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA				
Kapitał własny				
Kapitał podstawowy	228 720	0,47	221 720	0,49
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	4 870 274	10,01	4 285 934	9,45
Kapitał zapasowy	37 914 547	77,93	25 405 679	56,02
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	0	0,00	627 623	1,38
Zyski zatrzymane	3 209 255	6,60	11 673 160	25,74
Kapitał własny razem	46 222 796	95,01	42 214 116	93,08
Zobowiązania długoterminowe	0	0,00		
Przychody przyszłych okresów	762 772	1,57	444 186	0,98
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0	0,00	0	
Zobowiązania długoterminowe razem	762 772	1,57	444 186	0,98
Zobowiązania krótkoterminowe		0,00		
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	1 197 853	2,46	1 928 804	4,25
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	0	0,00	398 781	0,88
Przychody przyszłych okresów	466 396	0,96	364 460	0,80
Zobowiązania krótkoterminowe razem	1 664 249	3,42	2 692 045	5,94
Zobowiązania razem	2 427 021	4,99	3 136 231	6,92
PASYWA RAZEM	48 649 817	100,00	45 350 347	100,00

W aktywach Spółki na koniec 2017 roku dominującą część (64,69 proc.) stanowiły aktywa obrotowe. Miały wartość 31 476 124 PLN wobec 35 860 351 PLN rok wcześniej co oznacza spadek rok do roku o 12,22 proc. Główną pozycją aktywów obrotowych Spółki, podobnie zresztą jak i w 2016 roku, były środki pieniężne i ich ekwiwalenty, które miały wartość 28 176 332 PLN wobec 29 113 971 PLN na koniec grudnia 2016 roku. Stanowiły zatem 57,92 proc. sumy bilansowej Spółki. Do tej kwoty należy też doliczyć 3 053 534 PLN aktywów finansowych - jednostek uczestnictwa w

funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO, które należy traktować jako ekwiwalent gotówki choć księgowo klasyfikowane są jako aktywa finansowe długoterminowe. Wspomniane aktywa finansowe stanowiły 6,28 proc. sumy bilansowej Spółki (na koniec grudnia 2017 roku). Istotną pozycję aktywów obrotowych Spółki stanowiły też należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności, które miały wartość 2 679 070 PLN. Rok wcześniej ich stan był istotnie wyższy i wynosił 5 732 977 PLN.

Aktywa trwałe Spółki na koniec grudnia 2017 roku miały wartość 17 173 693 PLN wobec 9 489 996 PLN rok wcześniej. Stanowiły 35,31 proc. aktywów ogółem. Na koniec 2016 roku wskaźnik wynosił 20,93 proc. Główną pozycję aktywów trwałych stanowiły pozostałe aktywa niematerialne. Miały wartość 13 067 498 PLN wobec 7 921 210 PLN przed rokiem. Ich udział w sumie bilansowej Spółki wzrósł zatem do 26,86 proc. z 17,47 proc. na koniec 2016 roku. Na tę pozycję składały się głównie niezakończone prace rozwojowe, czyli nakłady na gry komputerowe („Frostpunk” i „Projekt 8” oraz gry z wydawnictwa 11 bit publishing) a także rozwój silnika do gier (Game Engine).



Po stronie pasywów Spółki najważniejszą pozycją bilansu był kapitał zapasowy, który na koniec grudnia 2017 roku miał wartość 37 914 547 PLN co stanowiło aż 77,93 proc. sumy bilansowej. Rok wcześniej wskaźnik sięgał 56,02 proc. a kapitały zapasowe Spółki miały wartość 25 405 679 PLN. Skokowa zmiana w tej pozycji to efekt zasilenia jej, w 2017 roku, zyskami wypracowanymi przez Spółkę w 2016 roku. Decyzja akcjonariuszy o przeznaczeniu całego zysku za 2016 rok (wyniósł 11 881 245 PLN), na kapitał zapasowy zapadła na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy, które odbyło się 10 maja 2017 roku. Znaczącą pozycją pasywów Spółki były, na koniec 2017 roku, zyski zatrzymane. Wynosiły 3 209 255 PLN co stanowiło 6,6 proc. pasywów. Na koniec 2016 roku zyski zatrzymane miały wartość 11 673 160 PLN (25,74 proc. pasywów ogółem). Spadek wynikał z mniejszego zysku netto, który wypracowała Spółka w 2017 roku w porównaniu z 2016 rokiem co z kolei wynikało z niższych przychodów ze sprzedaży gier komputerowych a także przesunięcia, na 2018 roku, premiery gry „Frostpunk”. Negatywnie na wysokość zysków wypracowanych przez 11 bit studios S.A. wpłynęły też wysokie koszty finansowe wynikające z konieczności przeszacowania wartości posiadanych przez Spółkę dużych aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski. Umocnienie złotego w 2017 roku sprawiło, że w skali całego roku Spółka zanotowała z tego tytułu aż 3 405 684 PLN kosztów finansowych.

Zobowiązania Spółki na 31 grudnia 2017 roku wynosiły 2 427 021 PLN w stosunku do 3 136 231 PLN rok wcześniej. Skurczyły się zatem o 22,6 proc. i stanowiły zaledwie 4,99 proc. pasywów. Rok wcześniej wskaźnik wynosił 6,92 proc. Niższe zobowiązania Spółki ogółem to efekt spadku zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań, które skurczyły się do 1 197 853 PLN z 1 928 804 PLN na koniec 2016 roku. Ich udział w sumie bilansowej Spółki sięgał zatem zaledwie 2,46 proc. wobec 4,25 proc. na koniec 2016 roku. Łącznie zobowiązania krótkoterminowe Spółki na koniec grudnia 2017 roku wynosiły 1 664 249 PLN (3,42 proc. pasywów ogółem) wobec 2 692 045 PLN rok wcześniej (5,94 proc.). Zobowiązania długoterminowe Spółki na koniec 2017 roku miały wartość 762 772 PLN w porównaniu do 444 186 PLN rok wcześniej. Stanowiło to odpowiednio 1,57 proc. i 0,98 proc. pasywów Spółki ogółem. Na zobowiązania długoterminowe Spółki w całości składały się przychody przyszłych okresów, czyli dotacje unijne i rządowe, które pozyskała Spółka.

4.6.3. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk za rok obrotowy	3 417 340	11 881 245
Korekty:		
Amortyzacja i umorzenia aktywów trwałych	1 713 889	2 568 973
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	0	2 372 796
Aktualizacja wyceny aktywów niefinansowych	445 431	642 409
Inne korekty	32 461	567 836
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie / zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	3 053 908	(2 983 583)
Zwiększenie / zmniejszenie stanu aktywów przeznaczonych do sprzedaży	0	(2 822 796)
Zwiększenie / zmniejszenie pozostałych aktywów	588 962	1 349 350
Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	(730 951)	385 537
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów	(17 044)	(190 801)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	8 503 997	13 770 966
Zapłacony podatek dochodowy	(725 904)	(506 317)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	7 778 093	13 264 649
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Nabycie udziałów	0	(1 077 375)
Płatności z tytułu nabycia aktywów finansowych	(3 053 534)	0
Wpływy ze sprzedaży aktywów finansowych	681 759	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNIP	(7 372 863)	(5 407 999)
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną	(9 744 638)	(6 485 374)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej		
Wpływy z tytułu emisji własnych akcji	591 340	0
Inne wpływy finansowe	437 567	(595 891)
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej	1 028 907	(595 891)
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(937 638)	6 183 384
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	29 113 971	22 930 587
ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO	28 176 332	29 113 971

W całym 2017 roku Spółka wygenerowała 8 503 997 PLN środków pieniężnych z działalności operacyjnej. W 2016 roku kwota wynosiła 13 770 966 PLN. Spadek wynikał z niższych przychodów ze sprzedaży ogółem co z kolei było pochodną słabszej sprzedaży gry „This War of Mine” z uwagi na naturalne starzenie się tego produktu oraz przesunięcia na 2018 rok premiery „Frostpunka”. W 2017 roku 11 bit studios S.A. zapłaciło też 725 904 PLN podatku dochodowego wobec 506 317 PLN w 2016 roku. W konsekwencji środki pieniężne netto z działalności operacyjnej Spółki w 2017 roku sięgnęły 7 778 093 PLN w porównaniu do 13 264 649 PLN rok wcześniej.

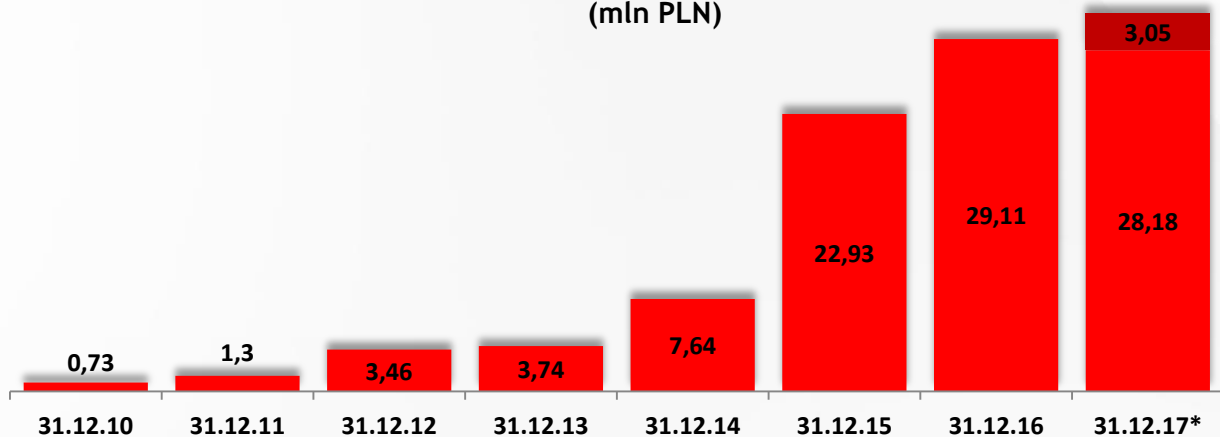
Równocześnie Spółka wydała na inwestycje, przede wszystkim na produkcję gier, 7 372 863 PLN czyli 36,3 proc. więcej niż w 2016 roku (5 407 999 PLN). Ponadto Spółka przeznaczyła 3 053 534 PLN na nabycie aktywów finansowych - jednostek uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO. Otrzymała też 681 759 PLN ze sprzedaży aktywów finansowych - udziałów w spółce zależnej Games Republic Limited oraz platformie technologicznej Games Republic. Dlatego łączne przepływy netto w związku z działalnością inwestycyjną miały wartość ujemną i wyniosły 9 744 638 PLN wobec 6 485 374 PLN w 2016 roku.

Z kolei przepływy pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej w 2017 roku, inaczej niż w 2016 roku miały wartość dodatnią i wyniosły 1 028 907 PLN. Na kwotę złożyły się m.in. wpłaty z tytułu emisji akcji serii F (w II kwartale 2017 roku Spółka wyemitowała 70 tys. akcji serii F po 8,59 PLN za sztukę na potrzeby realizacji Programu Motywacyjnego na lata 2014-2016).

W konsekwencji na dzień 31 grudnia 2017 roku Spółka posiadała 28 176 332 PLN środków pieniężnych i ich ekwiwalentów wobec 29 113 971 PLN rok wcześniej. To oznacza, że jej zasoby zmalały o 3,2 proc. w porównaniu z

końcem 2016 roku. Warto jednak przypomnieć, że na koniec 2017 roku Spółka posiadała też ulokowane 3 053 534 PLN w jednostkach uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO, które można traktować jako ekwiwalent gotówki choć księgowo klasyfikowane są jako aktywa finansowe długoterminowe.

Środki pieniężne (mln PLN)



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

4.6.4. Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2017

Spółka nie posiadała żadnych wziętych kredytów i pożyczek w roku obrotowym 2017.

4.6.5. Informacja o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2017

W 2017 roku 11 bit studios S.A. nie udzieliło żadnych pożyczek.

W 2016 roku 11 bit studios udzieliło dwóch pożyczek spółce zależnej Games Republic. Pierwsza pożyczka w kwocie 20 tys. EUR została udzielona 22 stycznia 2016 roku. Oprocentowanie pożyczki wynosi 4 proc. Druga pożyczka została udzielona 12 lipca 2016 roku w kwocie 30 tys. EUR. Oprocentowanie tej pożyczki również wynosiło 4 proc. Obie pożyczki zostały skonwertowane na nowe udziały w Games Republic Limited.

4.6.6. Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2017 oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W roku obrotowym 2017 roku Spółka nie udzielała żadnych poręczeń i gwarancji. Nie posiadała też żadnych istotnych pozycji pozabilansowych.

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 2017

Spółka, z uwagi na bardzo wysoki udział sprzedaży eksportowej w całości przychodów (w 2017 roku wskaźnik przekraczał 97 proc.) oraz utrzymywanie znacznej części nadwyżek pieniężnych w walutach obcych (głównie w USD) jest narażona na ryzyko kursowe. Umocnienie złotego w stosunku do walut obcych, szczególnie wyraźne w I półroczu 2017 roku, miało negatywny wpływ na wyniki Spółki w okresie sprawozdawczym z uwagi na konieczność przeszacowania wartości posiadanych przez Grupę aktywów pieniężnych denominowanych w walutach innych niż złoty polski. Z tego tytułu wyniki Grupy za 2017 rok zostały obciążone wysokimi kosztami finansowymi, które wyniosły łącznie aż 3 405 683 PLN (koszty odsetkowe miały w tej kwocie pomijalny udział). Wspomniane koszty finansowe były pochodną zmian na międzynarodowych rynkach walutowych, na które Grupa nie ma wpływu.

Z uwagi na dużą ekspozycję wyników finansowych Grupy na wahania kursowe Zarząd 11 bit studios S.A. zdecydował w III kwartale 2017 roku o zmniejszeniu udziału środków pieniężnych denominowanych w walutach obcych w aktywach Grupy ogółem. Na koniec 2017 roku wspomniane aktywa miały wartość 10 314 473 PLN co stanowiło 21,23 proc. aktywów Grupy ogółem. Na koniec 2016 roku było to 18 577 115 PLN co stanowiło aż 41 proc. aktywów ogółem. Zmniejszenie nastąpiło wskutek zbycia większości posiadanych środków denominowanych w USD poprzez ich zamianę na PLN.

4.7. INFORMACJA O UMOWACH ZNA CZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI (Z WYŁĄCZENIEM UMÓW KREDYTOWYCH I POŻYCZEK) ZAWARTYCH W 2017 ROKU ORAZ DO DATY PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

- 24 lutego 2017 roku Spółka poinformowała, że podpisała umowę z hiszpańskim studiem Digital Sun dotyczącą wydania przez Spółkę gry "Moonlighter" stworzonej przez Digital Sun. Premiera gry w wersji na komputery PC oraz konsole PS4 i Xbox One planowana jest w 2018 roku.
- 16 sierpnia 2017 roku Spółka poinformowała, że podpisała umowę z studiem Dead Mage (z siedzibą w Austin, USA) dotyczącą wydania przez Spółkę gry „Children of Morta” stworzonej przez Dead Mage. Premiera gry w wersji na komputery PC oraz konsole PS4 i Xbox One planowana jest w 2018 roku.

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

Spółka nie publikowała prognoz na 2017 rok.

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

W 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.

Największymi akcjonariuszami Spółki pozostają jej założyciele, czyli Grzegorz Miechowski (Prezes Spółki) oraz Bartosz Brzostek, Przemysław Marszał i Michał Drozdowski (Członkowie Zarządu Spółki). Wspólnie, na dzień publikacji Raportu Roczno go za 2017 rok, kontrolują 562 022 akcji Spółki stanowiących 24,56 proc. kapitału zakładowego i dających tyle samo głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy.

Akcje Spółki, decyzją Zarządu GPW, od 17 czerwca 2016 roku wchodzi w skład indeksu sWIG80. Początkowo udział Spółki we wspomnianym indeksie wynosił 0,53 proc. Przy okazji kolejnych cokwartalnych rewizji udział 11 bit studios S.A. w indeksie sWIG80 systematycznie zwiększał się. Po dokonanej przez GPW, 17 marca 2018 roku, kolejnej (rocznej) korekcie składu indeksów udział 11 bit studios S.A. w indeksie sWIG80 wzrósł do 1,61 proc.

Przez cały 2017 rok akcje Spółki cieszyły się dużym zainteresowaniem inwestorów na GPW czego wyrazem był systematyczny wzrost notowań. W tym okresie kurs Spółki zwyżkował o blisko 34,9 procent podczas gdy indeks szerokiego rynku WIG zyskał 23,2 procent. Indeks sWIG80, w skład którego wchodzi akcje 11 bit studios S.A., przez cały 2017 rok wzrósł o za ledwie 2,8 procent.

Wykres: Notowania akcji 11 bit studios S.A. na GPW w 2017 roku (PLN)



Źródło: Parkiet.com

W 2017 roku kurs akcji 11 bit studios S.A. na GPW wahał się w przedziale od 138,35 PLN (30 stycznia 2017 roku) do 211,95 PLN (6 kwietnia 2017 roku). Po ostatniej sesji 2017 roku kapitalizacja giełdowa Spółki sięgała 441 183 402 PLN wobec 325 484 813 PLN na zakończenie 2016 roku. Zmiana wyniosła zatem 35,5 proc. Warto jednak przypomnieć, że na dzień 31 grudnia 2017 roku kapitał zakładowy Spółki dzielił się na 2 287 199 akcji podczas gdy na dzień 31 grudnia 2016 roku liczba akcji, na które dzielił się kapitał zakładowy Spółki, wynosiła 2 217 199 sztuk. Wzrost liczby akcji wynikał z faktu podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o 70 000 akcji serii F, które zostały wyemitowane w 2017 roku na potrzeby realizacji Programu Motywacyjnego obowiązującego w latach 2014-2016. Papiery serii F zostały dopuszczone do obrotu giełdowego 22 czerwca 2017 roku o czym Spółka informowała komunikatem bieżącym nr 28/2017.

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 2017 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła blisko 97 proc. przychodów Spółki ogółem. Rok wcześniej wskaźnik znajdował się na zbliżonym poziomie. Rynek gier komputerowych jest, od kilku już lat, najszybciej rosnącą częścią światowego rynku rozrywki. W 2017 roku wartość globalnego rynku gier wideo, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, wyniosła 116 mld USD czyli była o 10,7 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 99,6 mld USD. Prognozy dla branży na kolejne lata są bardzo obiecujące. Średnioroczne tempo rozwoju sektora, do 2020 roku, według Newzoo, będzie wynosić 8,2 proc. co w głównej mierze będzie zasługą szybko rosnącego segmentu gier mobilnych. W 2020 roku wartość całego rynku growego, zdaniem specjalistów Newzoo, ma wynosić 143,5 mld USD. Polski rynek growy rozwija się jeszcze szybciej niż światowy. W 2017 roku jego wartość wyniosła 489,2 mln USD czyli była aż o 11,4 proc. większa niż w 2016 roku (439 mln USD). W 2020 roku Polacy mają wydać na gry video już 560 mln USD.

Spółka 11 bit studios S.A. od początku działalności rozwija się znacznie szybciej niż cała branża growa (polska i w skali globalnej) i z każdym kolejnym tytułem systematycznie umacnia swoją pozycję nie tylko na krajowym rynku ale również światowym. Kamieniem milowym w rozwoju Spółki była, wydana jesienią 2014 roku (w wersji na komputery PC) gra „This War of Mine”. Od premiery łączne przychody ze sprzedaży „TWOm” przekroczyły już 80 mln PLN co zapewnia Spółce komfort działania i pozwala z dużą swobodą planować kolejne inwestycje, w tym w nowe tytuły. Sukces „TWOm” sprawił, że marka 11 bit studios stała się rozpoznawalna w świecie, nie tylko w środowisku graczy komputerowych. Produkty Spółki kojarzą się z wysoką jakością i zbierają bardzo dobre recenzje.

Najważniejszym projektem, nad którym w ostatnich kwartałach pracowało 11 bit studios S.A., i który angażuje gros zasobów ludzkich Spółki jest gra „Frostpunk”. Zespół odpowiedzialny za produkcję tytułu liczy ok. 50 osób. Premiera gry będzie miała miejsce 24 kwietnia 2018 roku. „Frostpunk” jest grą daleko większą niż „TWOm” zarówno jeśli chodzi o budżet produkcyjny (wyniesie ostatecznie ok. 8 mln PLN) jak i marketingowy (ponad 2 mln PLN) co, w ocenie Zarządu Spółki, powinno przełożyć się pozytywnie na potencjał sprzedażowy tytułu. Na wyższy, niż w przypadku „TWOm” potencjał sprzedażowy „Frostpunka” może też wskazywać fakt, że będzie on reprezentował bardziej popularny gatunek gier oraz, że na jego bazie będzie mogła powstać cała seria gier. Tytuł, dzięki skutecznej kampanii promocyjno-marketingowej wzbudza bardzo duże zainteresowanie mediów i środowiska graczy na całym świecie.

Strategia 11 bit studios zakłada, że kolejne gry komputerowe Spółki będą powstawały na bazie autorskiego silnika, który jest systematycznie rozwijany. Za produkcję gier oraz ich promocję i sprzedaż odpowiada doświadczony, stabilny zespół menedżerski dysponujący wieloletnim know-how zdobywanym w najważniejszych krajowych firmach growych. Na bazie posiadanych zasobów ludzkich, które są systematycznie powiększane, Spółka od kilku kwartałów buduje drugi zespół deweloperski, na czele którego stoi Artur Ganszyniec. Zespół odpowiedzialny będzie za produkcję kolejnej gry, która trafi na rynek po „Frostpunku”. Tytuł nosi roboczą nazwę „Projekt 8”. Docelowo, zespół odpowiedzialny za produkcję gry może być co najmniej równie liczny jak zespół pracujący nad „Frostpunkiem”.

Strategia Spółki w obszarze produkcyjnym, po zbudowaniu drugiego zespołu deweloperskiego, zakłada równoczesną pracę nad dwoma tytułami. Ich premiery będą odbywały się w odstępach co kilku kwartałów. W dłuższym terminie Spółka chciałaby wydawać co roku jedną własną grę co powinno mieć przełożenie na stabilizację wyników finansowych, które nie będą podlegały dużym wahaniom z roku na rok.

Coraz istotniejszą częścią biznesu 11 bit studios S.A. w kolejnych latach będzie działalność wydawnicza prowadzona pod marką 11 bit publishing. Pion rozwijany jest od 2014 roku. Pierwszy tytuł, stworzony przez zewnętrzne studio deweloperskie a wydany przez 11 bit studios S.A, czyli „Spacecom”, przyniósł zyski zarówno producentowi jak i wydawcy. W 2017 roku Spółka wprowadziła do sprzedaży dwa kolejne tytuły: „Beat Copa” (zadebiutował, w wersji na komputery PC, 30 marca 2017 roku) oraz „Tower 57” (premię w wersji na komputery PC miała miejsce 16 listopada). Oba projekty okazały się rentowne w kilka miesięcy po premierze gier. Dzięki temu, w skali całego 2017 roku, przychody pionu 11 bit publishing, miały zauważalny, ponad 10-proc. udział w przychodach Spółki ogółem. W 2018 roku 11 bit studios S.A. planuje co najmniej dwie premiery gier stworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie. Gry „Moonlighter” i „Children of Morta”, w ocenie Zarządu Spółki, mają większy potencjał komercyjny niż produkcje, które miały premiery w 2017 roku co pozwala oczekiwać, że przychody pionu 11 bit publishing będą miały znaczący wpływ na wyniki Spółki w 2018 roku.

Zespół zarządzający 11 bit publishing intensywnie szuka nowych tytułów i prowadzi szereg obiecujących rozmów z producentami gier. W średnioterminowej perspektywie liczba tytułów wydawanych w ramach 11 bit publishing powinna wynosić 3-4 rocznie co sprawi, że przychody z działalności wydawniczej będą stanowiły zauważalną część przychodów Spółki.

4.12. CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU SPÓŁKI

11 bit studios S.A. działa na rynkach międzynarodowych. Dlatego, oprócz czynników lokalnych, o jej strategii i wynikach finansowych decydują zjawiska gospodarcze i polityczne zachodzące w skali globalnej, w tym makroekonomiczne a także regulacje podatkowe czy otoczenie prawne. Szczegółowo istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność Spółki zostały opisane w sekcji ryzyk.

Kluczowe znaczenie dla Spółki mają też zachodzące zmiany technologiczne i rynkowe w branży gier komputerowych. Dotyczy to zarówno produkcji jak i dystrybucji oraz sprzedaży gier. Za najważniejszą zmianę Spółka uważa rosnącą sprzedaż gier w kanałach elektronicznych (kosztem sprzedaży w kanałach tradycyjnych) oraz dynamicznie rosnący segment gier mobilnych.

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 2017 rok kontynuowała budowę drugiego zespołu deweloperskiego co, docelowo, pozwoli na posiadanie kilka linii produktowych (marek). Efektem posiadania dwóch zespołów deweloperskich i linii produktowych będzie optymalizacja wykorzystanie posiadanych zasobów produkcyjnych oraz stabilizacja wyników Spółki.

4.13. OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 31 grudnia 2017 roku Spółka posiadała na rachunkach bankowych i w kasie oraz w obligacjach PKO BP Banku Hipotecznego 28 176 332 PLN środków pieniężnych. Do tej kwoty należy doliczyć 3 053 534 PLN w jednostkach uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO. To oznacza, że łączne zasoby pieniężne Spółki na koniec 2017 roku wynosiły 31 229 866 PLN czyli były o prawie 7,3 proc. większe niż rok wcześniej gdy miały wartość 29 113 971 PLN. Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych), według stanu na 31 grudnia 2017 roku, wynosiła 2 427 021 PLN co oznaczało spadek o 22,6 proc. w porównaniu z rokiem wcześniejszym gdy zamykała się kwotą 3 136 231 PLN.

Posiadane duże zasoby pieniężne oznaczają, przy braku zadłużenia bankowego, 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 poszukiwać 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 2018 roku.

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

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

5.1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma:	11 bit studios Spółka akcyjna
Nazwa skrócona:	11 bit studios S.A.
Siedziba Spółki:	Warszawa, Polska
Adres siedziby:	03-472 Warszawa, ul. Bertolta Brechta 7
Podstawowy przedmiot działalności:	zgodnie z PKD - działalność związana z oprogramowaniem 62.01.Z
Właściwy Sąd prowadzący rejestr:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy
Numer KRS:	0000350888
NIP:	1182017282
Regon:	142118036

Czas trwania działalności Spółki jest nieograniczony.

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

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

11 bit studios S.A. do 11 kwietnia 2017 roku była Spółką Dominującą Grupy Kapitałowej 11 bit studios S.A. W jej skład wchodziły: 11 bit studios S.A. oraz spółka zależna Games Republic Limited z siedzibą na Malcie. Przedmiotem działalności Games Republic Limited było prowadzenie elektronicznej platformy globalnej dystrybucji gier wideo. 11 bit studios S.A. posiadało 100 proc. udziałów w Games Republic Limited. Rokiem obrotowym spółki Games Republic Limited był rok kalendarzowy.

11 kwietnia 2017 roku Spółka poinformowała, że podpisała umowę sprzedaży 100 proc. udziałów Games Republic Limited na rzecz Lousva Trading Limited. Z tą datą Grupa Kapitałowa 11 bit studios S.A. przestała istnieć.

5.2. WŁADZE SPÓŁKI

5.2.1. ZARZĄD

Przez cały okres sprawozdawczy w skład Zarządu Spółki wchodził:

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

Trzyletnia kadencja Członków Zarządu upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 roku.

Doświadczenie i kompetencje Członków Zarządu



Grzegorz Miechowski, Prezes Zarządu

Absolwent Politechniki Wrocławskiej, Wydziału Informatyki i Zarządzania. Związany z tworzeniem gier komputerowych od początków lat 90-tych, gdy założył jedno z pierwszych studiów deweloperskich w Polsce - Metropolis Software House. W latach 1999-2009 pełnił z sukcesami stanowisko szefa Metropolis Software - studia produkującego gry. Jeden z założycieli 11 bit studios S.A. oraz autor oryginalnej koncepcji gry „This War of Mine”, która odniosła światowy sukces.

Bartosz Brzostek, Członek Zarządu

Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego. W latach 2001-2009 Członek Zarządu Metropolis Software. Twórca innowacyjnego silnika Liquid Engine, wykorzystywanego we wszystkich grach 11 bit studios S.A., w tym „This War of Mine”. Główny programista większości narzędzi używanych przez Spółkę przy tworzeniu gier. Posiada bardzo bogatą wiedzę programistyczną z zakresu rozmaitych platform growych, która jest kluczowa przy rozwoju projektów 11 bit studios S.A.



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. Wkrótce szefem zespołu. 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”.



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”.



5.2.2. RADA NADZORCZA:

Przez cały okres sprawozdawczy w Radzie Nadzorczej Spółki zasiadali:

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

Kadencja Członków Rady Nadzorczej upływa 9 czerwca 2019 roku.

Doświadczenie i kompetencje Członków Rady Nadzorczej

Piotr Sulima, Przewodniczący Rady Nadzorczej

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

Jacek Czykiel - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej

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

Agnieszka Kruz, Członek Rady Nadzorczej

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

Radosław Marter - Członek Rady Nadzorczej

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

Wojciech Ozimek, Członek Rady Nadzorczej

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

5.3. BIEGLI REWIDENCI

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

W raporcie bieżącym nr 29/2017 z dnia 27 lipca 2017 roku Spółka poinformowała, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 26 lipca 2017 roku dokonała wyboru podmiotu uprawnionego do przeprowadzenia badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. za rok obrotowy 2017 oraz przegląd jednostkowego i skonsolidowanego półrocznego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. za okres sześciu miesięcy kończący się 30 czerwca 2017 roku. Wybraną do realizacji tych zadań została Deloitte Polska sp. z o.o. Sp.k. (obecnie Deloitte Audit sp. z o.o. Sp.k.). Stosowna umowa została podpisana 10 sierpnia 2017 roku. Strony ustaliły wartość wynagrodzenia odpowiednio na: 37 000 PLN i 16 000 PLN.

Deloitte Polska sp. z o.o. Sp.k. (obecnie Deloitte Audit sp. z o.o. Sp.k.), na podstawie umowy z 29 lutego 2016 roku odpowiadało również za przeprowadzenie badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. za rok obrotowy 2016 oraz przegląd jednostkowego i skonsolidowanego półrocznego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. za okres sześciu miesięcy kończący się 30 czerwca 2016 roku. Stosowne wynagrodzenie wyniosło wówczas odpowiednio: 20 000 PLN i 9 000 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
Bartosz Brzostek	183 696	8,03	183 696	8,03
Grzegorz Miechowski	162 696	7,11	162 696	7,11
NN PTE	135 500	5,92	135 500	5,92
Przemysław Marszał	122 000	5,33	122 000	5,33
Michał Drozdowski	93 630	4,09	93 630	4,09
Pozostali Akcjonariusze	1 589 677	69,50	1 589 677	69,50
Razem	2 287 199	100	2 287 199	100

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

W raporcie bieżącym nr 21/2017 z 19 maja 2017 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 19 maja 2017 roku do Spółki wpłynęły zawiadomienia złożone w trybie art.19 ust.1 rozporządzenia MAR przez:

1. Grzegorz Miechowskiego - Prezesa Zarządu Spółki;
2. Bartosza Brzostka - Członka Zarządu Spółki;
3. Przemysława Marszala - Członka Zarządu Spółki;
4. Michała Drozdowskiego - Członka Zarządu Spółki;

tj. osoby pełniące obowiązki zarządcze w 11 bit studios S.A. o objęciu, w dniu 18 maja 2017 roku, poza systemem obrotu, akcji Spółki na skutek realizacji praw z warrantów subskrypcyjnych serii A w ramach Programu Motywacyjnego na lata 2014-2016. Każdy z wymienionych menedżerów objął po 10 000 akcji serii F. Po objęciu akcji serii F Grzegorz Miechowski, Prezes Spółki posiada łącznie 162 696 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 7,11 proc. kapitału zakładowego i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu. Bartosz Brzostek, Członek Zarządu Spółki posiada 183 696 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 8,03 proc. kapitału zakładowego i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu. Przemysław Marszał, Członek Zarządu Spółki posiada 122 000 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 5,33 proc. kapitału zakładowego i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu. Michał Drozdowski, Członek Zarządu Spółki posiada 93 630 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 4,09 proc. kapitału zakładowego i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu.

Akcje serii F (łącznie, na potrzeby Programu Motywacyjnego na lata 2014-2016, Spółka wyemitowała 70 000 akcji serii F) zostały dopuszczone do obrotu giełdowego 22 czerwca 2017 roku o czym Spółka informowała komunikatem bieżącym nr 28/2017 z 22 czerwca 2017 roku. Po podwyższeniu kapitał zakładowy Spółki dzieli się na 2 287 199 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda. Ogólna liczba głosów wynikająca ze wszystkich ww. akcji Spółki wynosi 2 287 199.

W raporcie bieżącym nr 23/2017 z 2 czerwca 2017 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 2 czerwca 2017 roku wpłynęło do Spółki zawiadomienie złożone przez NN Investment Partners TFI S.A. (dalej „Towarzystwo”), że fundusze inwestycyjne zarządzane przez NN Investment Partners TFI S.A. posiadają akcje Spółki dające mniej niż 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki.

Przyczyną zmiany udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki było zbycie jej akcji, w dniu 30 maja 2017 roku przez NN Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty Akcji 2, Fundusz Własności Pracowniczej PKP Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty oraz subfundusze NN Parasol Funduszu Inwestycyjnego Otwartego. Przed zmianą udziału fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały 111 740 akcji spółki 11 bit studios S.A. co stanowiło 5,04 proc. kapitału zakładowego Spółki. Przed zmianą udziału akcje będące w posiadaniu funduszy inwestycyjnych zarządzanych przez Towarzystwo dawały łącznie 111 740 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A., co stanowiło 5,04 proc. ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki.

Według stanu na dzień zmniejszenia udziału fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 108 940 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 4,91 proc. kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień zmniejszenia udziału, akcje będące w posiadaniu funduszy inwestycyjnych zarządzanych przez Towarzystwo dawały 108 940 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A., co stanowiło 4,91 proc. ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki.

W raporcie bieżącym nr 30/2017 z 3 sierpnia 2017 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 3 sierpnia 2017 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie złożone przez Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. z siedzibą w Warszawie, działającej w imieniu funduszy: Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny oraz Nationale-Nederlanden Dobrowolny Fundusz Emerytalny (razem "Fundusze"), o zwiększeniu przez Fundusze stanu posiadania akcji Spółki powyżej progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. Zwiększenie udziału w głosach w 11 bit studios S.A. nastąpiło na skutek nabycia przez Fundusze akcji Spółki. Transakcja została rozliczona 28 lipca 2017 roku.

Przed transakcją Fundusze posiadały 96 561 akcji Spółki, które dawały 4,22 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowiły 4,22 proc. kapitału zakładowego Spółki. Po transakcji Fundusze posiadają 135 500 akcji

Spółki, które dają 5,92 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowią 5,92 proc. kapitału zakładowego Spółki.

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

Zarząd:

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji zarządzających:

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Grzegorz Miechowski	281 818	343 862
Bartosz Brzostek	281 104	244 863
Michał Drozdowski	81 129	144 751
Przemysław Marszał	73 000	134 918
Razem	717 051	868 393

Wynagrodzenie z tytułu świadczenia usług na podstawie umów o dzieło:

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Grzegorz Miechowski	0	0
Bartosz Brzostek	0	90 000
Michał Drozdowski	180 000	180 000
Przemysław Marszał	180 000	180 000
Razem	360 000	450 000

Zgodnie z uchwałą Rady Nadzorczej nr 6/2016 z dnia 21 stycznia 2016 roku, Członkowie Zarządu otrzymują premie za wynik finansowy osiągnięty w roku obrotowym w wysokości zależnej od tempa jego wzrostu, podzieloną na cały Zarząd w równych częściach. Za 2017 rok Zarząd otrzymał premię w łącznej wysokości 100 000 PLN. Premia za 2017 rok została wypłacona przed dniem zatwierdzenia niniejszego sprawozdania.

Premia zostaje udzielona w następujący sposób:

Grzegorz Miechowski - 25 000 PLN;
 Bartosz Brzostek - 25 000 PLN;
 Przemysław Marszał - 25 000 PLN;
 Michał Drozdowski - 25 000 PLN.

Członkom Zarządu Spółki za 2017 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 szczegółowo opisany został w **Nocie 3.25.1**. Na dzień bilansowy Program Motywacyjny nie został wyceniony ponieważ nie wszedł on jeszcze w życie.

Członkowie Zarządu 11 bit studios S.A., podobnie jak i osoby zasiadające w Radzie Nadzorczej Spółki, nie pobierali wynagrodzenia od podmiotów zależnych od 11 bit studios S.A.

Rada nadzorcza

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji nadzorujących:

	Okres zakończony 31.12.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Piotr Sulima	15 000	13 355
Jacek Czykiel	10 000	8 903
Radosław Marter	5 000	4 452
Agnieszka Maria Kruz	5 000	4 452
Wojciech Ozimek	5 000	4 452
Razem	40 000	35 614

5.7. 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 3.26.1**.

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

Na dzień 31 grudnia 2017 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

5.9. AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień 31.12.2016 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2017 (w szt.)	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	152 696	162 696	162 696
Bartosz Brzostek	Członek Zarządu	173 696	183 696	183 696
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	112 000	122 000	122 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	83 630	93 630	93 630

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

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

Spółka wprowadziła opisany w Nocie 3.25. 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 kursów giełdowy akcji Spółki z III i IV kwartału 2016 roku pomniejszony o 10 proc.). Na dzień publikacji sprawozdania Program Motywacyjny nie został jeszcze uruchomiony.

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

5.12. INFORMACJE O NABYCIU AKCJI WŁASNYCH

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

5.13. ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA SPÓŁKĄ

W roku 2017 nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką.

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

Największą pozycją aktywów Spółki były środki pieniężne i ich ekwiwalenty. Na dzień 31 grudnia 2017 roku miały wartość 28 176 332 PLN. Spółka inwestowała nadwyżki gotówkowe (złotówkowe) w lokaty bankowe o różnych terminie zapadalności. Część nadwyżek gotówkowych została ulokowana w obligacjach emitowanych przez PKO BP Bank Hipoteczny. Łącznie aktywa obrotowe Spółki na koniec 2017 roku miały wartość 31 411 667 PLN. Z kolei aktywa trwałe na koniec 2017 roku wynosiły 17 173 693 PLN wobec 9 489 996 PLN rok wcześniej. W tej pozycji największy udział miały stanowiły aktywa niematerialne, na które składały się w pierwszej kolejności niezakończone prace rozwojowe (nakłady na gry komputerowe czyli „Frostpunka” i „Projekt 8” oraz gry z wydawnictwa 11 bit publishing) a także rozwój silnika do gier Game Engine). Miały wartość 13 067 496 PLN wobec 7 921 210 PLN przed rokiem. Istotną pozycją aktywów trwałych (3 053 534 PLN) stanowiło aktywo finansowe - jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO.

Posiadane, wysokie nadwyżki gotówkowe pozwalały Spółce w 2017 roku finansować bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych.

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

Do 11 kwietnia 2017 roku Spółka posiadała 100 proc. udziałów w spółce Games Republic Limited z siedzibą w miejscowości Valletta (Malta). Zbyła je na rzecz Lousva Trading Limited. Na dzień 31 grudnia 2017 roku Spółka nie posiadała udziałów w innych podmiotach.

5.16. SPÓŁKI OBJĘTE SKONSOLIDOWANYM SPRAWOZDANIEM FINANSOWYM

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2017 roku obejmuje, oprócz wyników 11 bit studios S.A. także wyniki spółki Games Republic Limited (do 11 kwietnia 2017 roku kiedy to wspomniana spółka została zbyta na rzecz Lousva Trading Limited). Wyniki Games Republic Limited, w którym to podmiocie Spółka kontrolowała 100 proc. głosów na zgromadzeniu wspólników, są konsolidowane metodą pełną.

5.17. TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Podmiotem powiązaniem ze Spółką, do 11 kwietnia 2017 roku, była spółka zależna Games Republic Limited z siedzibą w miejscowości Valletta (Malta).

Na dzień 31 grudnia 2017 Spółka nie posiadała żadnych należności od Games Republic Limited. Spółka nie miała też na dzień 31 grudnia 2017 roku żadnych zobowiązań wobec wspomnianego podmiotu,

Do podmiotów powiązanych zaliczani są członkowie Zarządu, Rady Nadzorczej i kluczowy personel Spółki (kluczowe kierownictwo). Transakcje z wyżej wymienionymi osobami zostały szczegółowo opisane w **Nocie 3.26.4.**

5.18. 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 wywrzeć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki jej sytuację finansową i wyniki działalności oraz mogą skutkować utratą części lub całości zainwestowanego kapitału.

5.18.1. 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 dąży do wszelkich starań aby Spółka zrealizowała najważniejsze cele strategiczne w najbliższych latach. Niemniej jednak Zarząd Spółki nie może zagwarantować, że wszystkie jego cele strategiczne zostaną osiągnięte. Przyszła pozycja Spółki na rynku gier komputerowych, mająca bezpośredni wpływ na przychody i zyski, uzależniona jest od zdolności wypracowania i wdrożenia strategii rozwoju skutecznej w długim horyzoncie czasowym.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywanego 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 oczekiwanej wysokości 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 nieprzewidywanych 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 i Microsoft. 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 mogła 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/provizji 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 poszczególne osoby. Najwyżej wykwalifikowaną kadrę menadżerską stanowią jego założyciele. Ewentualna utrata kluczowych współpracowników, którzy mają największą wiedzę i doświadczenie w zakresie zarządzania i działalności operacyjnej mogłaby w krótkim okresie spowodować pogorszenie jakości i terminowości świadczonych usług. W przypadku utrzymania się takiego stanu w średnim i dłuższym okresie mogłoby to skutkować obniżeniem planowanych zysków Spółki. Działalność Spółki polega na tworzeniu gier komputerowych. Jakość usług i tworzonych produktów uzależniona jest od doświadczenia i umiejętności wykonujących je współpracowników. Utrata współpracowników łączy się z koniecznością rekrutacji, przeszkolenia i przygotowania przez Spółkę nowych osób do pracy.

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

Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników

System edukacji w Polsce nie przygotowuje absolwentów szkół wyższych do zawodu twórcy gier wideo, w efekcie na lokalnym rynku pracy liczba wykwalifikowanych i doświadczonych pracowników z omawianej branży jest niewielka. W

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

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

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

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

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

Ryzyko związane z zawartymi przez Spółkę umowami licencyjnymi

Spółka w związku z charakterystyką prowadzonej działalności gospodarczej 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 zawieranimi z kontrahentami zagranicznymi

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

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

Ryzyko związane ze strukturą akcjonariatu Spółki

Na Datę Sprawozdania Finansowego, akcjonariusze założyciele posiadają łącznie 562 022 akcji Spółki, które stanowią 24,57 proc. kapitału i uprawniają łącznie do 24,57 proc. ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu. W przypadku działania ww. akcjonariuszy w porozumieniu, będą oni mieli istotny wpływ na działalność Spółki. Ponadto uwzględniając okoliczność, że wspomniani akcjonariusze są jednocześnie członkami organów Spółki, mają oni faktyczną możliwość decydowania o uchwałach podejmowanych przez Walne Zgromadzenie we wszystkich istotnych dla Spółki sprawach.

Ryzyko związane z umowami dystrybucyjnymi i umowami licencyjnymi

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

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

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

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 osiągane przez Spółkę. Mogą także wywierać wpływ na realizację założonej przez Spółkę strategii rozwoju.

Ryzyko zmiennego otoczenia prawnego

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

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

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

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

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

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

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

Ryzyko zmienności kursów walutowych

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

Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

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

Ryzyko związane z rozwojem branży, w której działa Spółka

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

Ryzyko zdarzeń nieprzewidywalnych

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

5.19. 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:



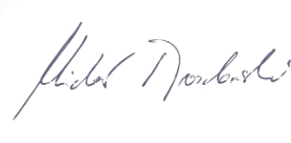
Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Bartosz Brzostek
Członek Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 26 marca 2018 roku

**OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO
W 11 BIT STUDIOS S.A. W 2017 ROKU**

6. INFORMACJE OGÓLNE

W trakcie 2017 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://static.gpw.pl/pub/files/PDF/RG/DPSN2016_GPW.pdf i w siedzibie Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

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

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

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

I. Polityka informacyjna i komunikacja z inwestorami

Zasady szczegółowe

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

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

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

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

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

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

I.Z.2. „Spółka, której akcje zakwalifikowane są do indeksów giełdowych WIG20 lub mWIG40, zapewnia dostępność swojej strony internetowej również w języku angielskim, przynajmniej w zakresie wskazanym w zasadzie I.Z.1. Niniejszą zasadę powinny stosować również spółki spoza powyższych indeksów, jeżeli przemawia za tym struktura ich akcjonariatu lub charakter i zakres prowadzonej działalności”.

Komentarz spółki: Spółka nie planuje prowadzić strony internetowej w języku angielskim w pełnym zakresie, z uwagi na strukturę akcjonariatu Spółki. W konsekwencji koszty związane z przygotowaniem strony internetowej w języku angielskim i jej aktualizacji, które musiałaby ponieść Spółka, byłyby niewspółmierne w stosunku do korzyści

IV. Walne zgromadzenie i relacje z akcjonariuszami

Rekomendacje

IV.R.2. „Jeżeli jest to uzasadnione z uwagi na strukturę akcjonariatu lub zgłaszane spółce oczekiwania akcjonariuszy, o ile spółka jest w stanie zapewnić infrastrukturę techniczną niezbędną dla sprawnego przeprowadzenia walnego

zgromadzenia przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej, powinna umożliwić akcjonariuszom udział w walnym zgromadzeniu przy wykorzystaniu takich środków, w szczególności poprzez:

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

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

VI. Wynagrodzenia

Rekomendacje

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

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

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

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

Zasady 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 bezpośrednio lub pośrednio, co najmniej 5 proc. ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy na dzień 31.12.2017 roku:

Podmiot	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział głosów na walne zgromadzenie
Bartosz Brzostek	183 696	8,03	183 696	8,03
Grzegorz Miechowski	162 696	7,11	162 696	7,11
NN PTE	135 500	5,92	135 500	5,92
Przemysław Marszał	122 000	5,33	122 000	5,33
Michał Drozdowski	93 630	4,09	93 630	4,09
Pozostali Akcjonariusze	1 589 677	69,50	1 589 677	69,50
Razem	2 287 199	100	2 287 199	100

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

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

6.4. WSKAZANIE WSZELKICH OGRANICZEŃ ODNOŚNIE DO WYKONYWANIA PRAWA GŁOSU

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

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

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

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

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

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

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

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: www.11bitstudios.com w zakładce „IR”.

6.8. SPOSÓB DZIAŁANIA WALNEGO ZGROMADZENIA I JEGO UPRAWNIENI

Walne Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki odbywają się zgodnie z zasadami określonymi w przepisach Kodeksu spółek handlowych, w Statucie Spółki oraz w Regulaminie Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy.

Tekst Statutu Spółki oraz tekst Regulaminu WZA jest dostępny na stronie internetowej Spółki: www.11bitstudios.com w zakładce „IR”.

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 2017

6.9.1. ZARZĄD

Przez cały okres sprawozdawczy w skład Zarządu Spółki wchodziło:

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

Trzyletnia kadencja Członków Zarządu upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 roku.

Zakres odpowiedzialności poszczególnych członków Zarządu Spółki jest następujący:

Grzegorz Miechowski, Prezes Zarządu

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

Bartosz Brzostek, Członek Zarządu

- dyrektor ds. technologii,
- nadzór nad rozwojem silnika Game Engine

Przemysław Marszał, Członek Zarządu

- dyrektor artystyczny,
- nadzór nad studiem deweloperskim

Michał Drozdowski, Członek Zarządu

- dyrektor kreatywny,
- nadzór nad studiem deweloperskim

6.9.2. RADA NADZORCZA

Przez cały okres sprawozdawczy w Radzie Nadzorczej Spółki zasiadali:

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

Kadencja Członków Rady Nadzorczej upływa 9 czerwca 2019 roku. Szczegółowe informacje na temat Członków Rady Nadzorczej wraz z opisem doświadczeń i kompetencji można znaleźć w **Nocie 5.2.**

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: www.11bitstudios.com w zakładce „IR”

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

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

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

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

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

Spółka, jak i jej podmiot zależny Games Republic Limited (11 kwietnia 2017 roku Spółka poinformowała, że podpisała umowę sprzedaży 100 proc. udziałów Games Republic Limited na rzecz Lousva Trading Limited. Z tą datą Grupa Kapitałowa 11 bit studios S.A. przestała istnieć) posiadają 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 2017 roku księgi 11 bit studios S.A. prowadzone były przez wewnętrzne służby księgowo-finansowe. Księgi Games Republic Limited prowadziło zewnętrzne biuro księgowo-finansowe.

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. W zakresie sprawozdań skonsolidowanych dane pochodzą bezpośrednio od spółki zależnej. Spółka wdrożyła i stosuje odpowiednie metody zabezpieczania dostępu do danych i komputerowego systemu ich przetwarzania, w tym przechowywania oraz ochrony ksiąg rachunkowych i dokumentacji księgowo-finansowej.

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

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

Spółka, na podstawie umowy z dnia 6 października 2014 roku, wspiera fundację War Child (39-51 Highgate Road, London, UK) pomagającą 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 2017 roku Spółka przekazała na konto fundacji War Child 485 823 PLN. W 2016 roku kwota wyniosła 299 288 PLN.

Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu

Bartosz Brzostek
Członek Zarządu

Przemysław Marszał
Członek Zarządu

Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 26 marca 2018 roku