

WARSZAWA, 21.09.2017

RAPORT PÓŁROCZNY

11 BIT STUDIOS S.A.

ZA OKRES OD 01.01 DO 30.06.2017 ROKU



SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI	1
WYBRANE DANE FINANSOWE	3
Bilans	3
Rachunek zysków i strat	3
Rachunek przepływów pieniężnych	3
SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA I PÓŁROCZE 2017 ROKU	4
1. INFORMACJE OGÓLNE	5
1.1. Podstawowe informacje o Spółce:	5
1.2. Okresy prezentowane	5
1.3. Skład organów Spółki według stanu na 30.06.2017 roku	5
1.4. Biegli rewidentzi	5
1.5. Akcjonariat spółki na dzień publikacji raportu Półrocznego	6
1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących	7
1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków	7
1.8. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych	7
1.9. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna	7
1.10. Oświadczenie Zarządu Spółki	7
1.11. Oświadczenie Zarządu w sprawie podmiotu uprawnionego do przeglądu rzetelności sporządzenia Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego	8
1.12. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	8
2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.	9
2.1. Śródroczny skrócony rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów (PLN)	9
2.2. Śródroczne skrócone sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)	10
2.3. Śródroczne skrócone sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym (PLN)	11
2.4. Śródroczne skrócone sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)	13
3. NOTY DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO 11 BIT STUDIOS S.A.	14
3.1. Stosowane zasady rachunkowości	14
3.2. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w okresie sprawozdawczym	15
3.3. Przychody (PLN)	16
3.4. Segmenty operacyjne	16
3.5. Przychody finansowe (PLN)	16
3.6. Koszty finansowe (PLN)	17
3.7. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN)	17
3.8. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN)	17
3.9. Rzeczowe aktywa trwałe (PLN)	18
3.10. Aktywa niematerialne (PLN)	18
3.11. Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności (PLN)	20
3.12. Aktywa przeznaczone do sprzedaży (PLN)	21
3.13. Pozostałe aktywa finansowe (PLN)	21
3.14. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN)	22
3.15. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN)	22
3.16. Kapitał podstawowy (PLN)	22
3.17. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług i pozostałe zobowiązania (PLN)	22
3.18. Rozliczenia międzyokresowe bierne z tytułu premii dla pracowników i pozostałe (PLN)	23
3.19. Kategorie instrumentów finansowych (PLN)	23
3.20. Przychody przyszłych okresów (PLN)	24
3.21. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN)	25
3.22. Transakcje z jednostkami powiązаныmi	25
3.23. Informacje o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie	27
3.24. Zobowiązania do poniesienia wydatków	27
3.25. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe	27
3.26. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do śródrocznej działalności Spółki	27
3.27. Informacja o czynnikach i zdarzeniach w szczególności o nietypowym charakterze mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe	27
3.28. Zdarzenia po dniu bilansowym	28
3.29. Czynniki mające wpływ na wyniki Spółki w przyszłości	28
3.30. Postępowanie toczące się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej	28

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU 11 BIT STUDIOS S.A. ZA I PÓŁROCZE 2017 ROKU	29
4. INFORMACJE OGÓLNE	30
4.1. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki 11 bit studios s.a. w I półroczu 2017 roku oraz do dnia publikacji sprawozdania	30
4.2. Informacje ogólne o prowadzonej działalności gospodarczej w I półroczu 2017 roku	30
5. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.	34
5.1. Rachunek zysków i strat (PLN)	34
5.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)	35
5.3. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)	37
5.4. Pozostałe informacje	38
5.5. Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie za I półroczu 2017 roku a wcześniej publikowanymi prognozami za dany okres	38
6. OPIS PERSPEKTYW I ROZWOJU 11 BIT STUDIOS S.A.	39
6.1. Perspektywy rozwoju Spółki	39
6.2. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki	40
6.3. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych	40
7. INFORMACJA O ZARZĄDZANIU I NADZOROWANIU 11 BIT STUDIOS S.A.	41
7.1. Podstawowe informacje o Spółce	41
7.2. Władze Spółki	41
7.3. Kapitał zakładowy	41
7.4. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących	42
7.5. Akcjonariat Spółki na dzień przekazania raportu Półrocznego	42
7.6. Transakcje z podmiotami powiązanymi	43
7.7. Biegli rewidenci	43
7.8. Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki	43
7.9. Zdarzenia po dniu bilansowym	43
7.10. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej	43

WYBRANE DANE FINANSOWE

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

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

- Kurs na dzień 30 czerwca 2017 roku - 4,2265 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 I półrocze 2017 roku - 4,2474 PLN,
- Kurs za I półrocze 2016 roku - 4,3805 PLN.

BILANS

	30.06.2017 (PLN) (niebadane)	31.12.2016 (PLN) (badane)	30.06.2017 (EUR) (niebadane)	31.12.2016 (EUR) (badane)
Aktywa razem	45 053 210	45 350 347	10 659 697	10 250 983
Aktywa trwałe	11 522 237	9 489 996	2 726 189	2 145 117
Aktywa niematerialne	10 094 544	7 921 210	2 388 393	1 790 509
Aktywa obrotowe	33 530 973	35 860 351	7 933 508	8 105 866
Pozostałe aktywa finansowe	2 000 000	0	473 205	0
Środki pieniężne	26 459 246	29 113 971	6 260 321	6 580 916
Pasywa razem	45 053 210	45 350 347	10 659 697	10 250 983
Kapitał własny	43 076 313	42 214 116	10 191 959	9 542 070
Zobowiązania i rezerwy	1 976 897	3 136 231	467 738	708 913

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

	Okres zakończony 30.06.2017 (PLN) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2016 (PLN) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2017 (EUR) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2016 (EUR) (niebadane)
Przychody ze sprzedaży	8 669 204	11 872 273	2 041 061	2 710 255
Amortyzacja	938 495	1 461 835	220 958	333 714
Zysk z działalności operacyjnej	3 020 253	7 779 847	711 083	1 776 018
EBITDA	3 958 748	9 241 681	932 040	2 109 732
Zysk brutto	478 018	8 286 048	112 544	1 891 576
Zysk netto	270 857	6 571 630	63 770	1 500 201

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

	Okres zakończony 30.06.2017 (PLN) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2016 (PLN) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2017 (EUR) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2016 (EUR) (niebadane)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 216 790	3 802 340	286 479	868 015
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(4 462 855)	(2 025 233)	(1 050 726)	(462 329)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	591 340	(193 290)	139 224	(44 125)
Przepływy pieniężne netto razem	(2 654 725)	1 583 817	(625 024)	361 561

**SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.
ZA I PÓŁROCZE 2017 ROKU**



1. INFORMACJE OGÓLNE

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

1.1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE:

Firma:	11 bit studios Spółka Akcyjna
Nazwa skrócona:	11 bit studios S.A.
Siedziba Spółki:	Warszawa, Polska
Adres siedziby:	03-472 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 Jednostką 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. posiadała 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

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. zawiera dane za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2017 roku. Dane porównawcze prezentowane są według stanu na dzień 31 grudnia 2016 roku dla śródrocznego skróconego sprawozdania z sytuacji finansowej, za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2016 roku dla rachunku zysków i strat, sprawozdania z całkowitych dochodów, sprawozdania z przepływów pieniężnych oraz sprawozdania ze zmian w kapitale własnym.

1.3. SKŁAD ORGANÓW SPÓŁKI WEDŁUG STANU NA 30.06.2017 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,
- Radosław Marter - Członek Rady Nadzorczej,
- Agnieszka Maria Kruz - 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 Polska 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.

1.5. AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PUBLIKACJI RAPORTU PÓŁROCZNEGO

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
Przemysław Marszał	122 000	5,33	122 000	5,33
Michał Drozdowski	93 630	4,09	93 630	4,09
NN PTE	135 500	5,92	135 500	5,92
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 Marszał - 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.

Po okresie sprawozdawczym, 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, działające 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 30.06.2017 (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 78 osób.

1.9. WALUTA FUNKCJONALNA I WALUTA PREZENTACYJNA

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe zostało zaprezentowane w polskich złotych (PLN). Zarząd Spółki uznał, że polski złoty jest walutą funkcjonalną i prezentacyjną Spółki. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność jednostka jest decyzją subiektywną. Spółka monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Spółki.

1.10. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI

Na podstawie rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych, Zarząd Spółki oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi 11 bit studios S.A. zasadami rachunkowości oraz, że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy.

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe sporządzone na dzień 30 czerwca 2017 roku zostało przygotowane zgodnie z MSR 34 Śródroczna sprawozdawczość finansowa oraz rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. nr 33, poz. 259 z późn. zm.).

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia 2017 roku do 30 czerwca 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 okres 3 miesięcy zakończony 30 czerwca 2016 roku oraz 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2016 roku,
- Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2016 roku,
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2016 roku.

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe zostało sporządzone w oparciu o zasadę kosztu historycznego. Nie obejmuje ono wszystkich informacji oraz ujawnień wymaganych w Rocznym sprawozdaniu finansowym i należy je czytać łącznie z Rocznym sprawozdaniem finansowym Spółki za 2016 rok obejmującym noty za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2016 roku sporządzonym według MSSF zatwierdzonych przez UE.

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

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

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

1.12. ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. zostało zatwierdzone do publikacji przez Zarząd Spółki w dniu 21 września 2017 roku.

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

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

	Nota	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2017 (niebadane)	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2016 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2017 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2016 (niebadane)
Działalność kontynuowana					
Przychody ze sprzedaży	3.3	5 797 360	4 855 770	8 669 204	11 872 273
Pozostałe przychody operacyjne	3.7.1.	31 872	93 252	185 359	439 623
Razem przychody z działalności operacyjnej		5 829 232	4 949 021	8 854 563	12 311 897
Amortyzacja		(452 911)	(756 586)	(938 495)	(1 461 835)
Zużycie surowców i materiałów		(41 260)	(40 824)	(134 661)	(57 645)
Usługi obce		(1 405 020)	(963 304)	(2 677 097)	(1 635 726)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze		(741 099)	(555 016)	(1 272 356)	(890 666)
Podatki i opłaty		(15 802)	(7 067)	(31 836)	(12 509)
Pozostałe koszty operacyjne	3.7.2.	(617 987)	(421 874)	(779 865)	(473 669)
Razem koszty działalności operacyjnej		(3 274 079)	(2 744 670)	(5 834 310)	(4 532 050)
Zysk na działalności operacyjnej		2 555 153	2 204 351	3 020 253	7 779 847
Przychody finansowe	3.5	17 581	476 426	43 135	509 563
Koszty finansowe	3.6	(1 334 338)	(3 331)	(2 585 370)	(3 362)
Zysk przed opodatkowaniem		1 238 396	2 677 446	478 018	8 286 048
Podatek dochodowy	3.8.1.	(12 084)	(715 883)	(207 161)	(1 714 418)
Zysk netto z działalności kontynuowanej		1 226 312	1 961 562	270 857	6 571 630
Działalność zaniechana		0	0	0	0
Zysk netto z działalności zaniechanej		0	0	0	0
ZYSK NETTO		1 226 312	1 961 562	270 857	6 571 630
Zysk na akcję (w PLN na jedną akcję) z działalności kontynuowanej:					
Zwykły		0,55	0,88	0,12	2,96
Rozwodniony		0,54	0,87	0,12	2,91

	Nota	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2017 (niebadane)	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2016 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2017 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2016 (niebadane)
ZYSK NETTO		1 226 312	1 961 562	270 857	6 571 630
Pozostałe całkowite dochody		0	0	0	0
Składniki, które mogą zostać przeniesione w późniejszych okresach do rachunku zysków i strat		0	0	0	0
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych powstałe w bieżącym roku		0	0	0	0
Pozostałe całkowite dochody netto razem		0	0	0	0
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW		1 226 312	1 961 562	270 857	6 571 630

2.2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ (PLN)

AKTYWA

	Nota	Stan na 30.06.2017 (niebadane)	Stan na 31.12.2016 (badane)
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe	3.9.	797 632	779 540
Aktywa niematerialne	3.10.	10 094 544	7 921 210
Aktywa z tytułu podatku odroczonego		475 767	682 928
Pozostałe aktywa		154 294	106 318
Aktywa trwałe razem		11 522 237	9 489 996
Aktywa obrotowe			
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	3.11.	4 176 457	5 732 977
Należności z tytułu podatku dochodowego		537 518	0
Aktywa przeznaczone do sprzedaży	3.12.	0	681 759
Pozostałe aktywa krótkoterminowe		357 752	331 644
Pozostałe aktywa finansowe	3.13.	2 000 000	0
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3.15.	26 459 246	29 113 971
Aktywa obrotowe razem		33 530 973	35 860 351
AKTYWA RAZEM		45 053 210	45 350 347

PASYWA

	Nota	Stan na 30.06.2017 (niebadane)	Stan na 31.12.2016 (badane)
Kapitał własny			
Kapitał podstawowy	3.16.	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		62 772	11 673 160
Kapitał własny razem		43 076 313	42 214 116
Zobowiązania długoterminowe			
Przychody przyszłych okresów	3.20.	444 187	444 186
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego		0	0
Zobowiązania długoterminowe razem		444 187	444 186
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	3.17.	843 775	1 928 804
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	3.8.2.	0	398 781
Przychody przyszłych okresów	3.20.	688 935	364 460
Zobowiązania krótkoterminowe razem		1 532 710	2 692 045
Zobowiązania razem		1 976 897	3 136 231
PASYWA RAZEM		45 053 210	45 350 347

2.3. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE 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 (badane)	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	270 857	0	0	270 857
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	270 857	0	0	270 857
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	11 881 245	0	0	(11 881 245)	0	0	0
Ujęcie i rozliczenie płatności dokonywanych na bazie akcji	7 000	584 340	627 623	(627 623)	0	0	0	0	591 340
Stan na 30 czerwca 2017 roku (niebadane)	228 720	4 870 274	37 914 547	0	0	62 772	0	0	43 076 313

	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 (badane)	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	6 571 630	0	0	6 571 630
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	6 571 630	0	0	6 571 630
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	12 755 370	0	0	(12 755 370)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	0	0	0	139 624	0	0	139 624	0	139 624
Stan na 30 czerwca 2016 roku (niebadane)	221 720	4 285 934	25 405 679	286 189	0	6 363 545	0	0	36 563 066

	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 (badane)	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 (badane)	221 720	4 285 934	25 405 679	627 623	0	11 673 160	0	0	42 214 116

2.4. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2017 (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2016 (niebadane)
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk za rok obrotowy	270 857	6 571 630
Korekty:		
Amortyzacja	938 495	1 487 602
Inne korekty	14 693	140 348
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie / zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	1 556 520	(2 581 595)
Zwiększenie / zmniejszenie pozostałych aktywów	133 078	(333 105)
Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	(1 085 029)	(617 819)
Zwiększenie / zmniejszenie przychodów przyszłych okresów	324 475	(197 318)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	2 153 089	4 469 743
Zapłacony podatek dochodowy	(936 299)	(667 403)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 216 790	3 802 340
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Płatności z tytułu nabycia aktywów finansowych	(2 000 000)	0
Wpływy ze sprzedaży aktywów finansowych	681 759	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne	(3 144 614)	(2 025 233)
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną	(4 462 855)	(2 025 233)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej		
Wpływy z tytułu emisji własnych akcji	591 340	0
Inne wpływy finansowe	0	(193 290)
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej	591 340	(193 290)
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(2 654 725)	1 583 817
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	29 113 971	22 930 587
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu sprawozdawczego	26 459 246	24 514 404

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

3.1. STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI

3.1.1. Kontynuacja działalności

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności przez Spółkę w dającej się przewidzieć przyszłości. Na dzień sporządzenia Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuacji działalności gospodarczej przez Spółkę.

3.1.2. Zasady rachunkowości

Zasady rachunkowości i metody obliczeniowe przyjęte przy sporządzeniu niniejszego Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego są zgodne z zasadami przyjętymi przy sporządzeniu ostatniego rocznego sprawozdania finansowego, za wyjątkiem nowych standardów i interpretacji stosowanych od dnia 1 stycznia 2017 roku, opisanych poniżej. Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe nie zawiera informacji i ujawnień wymaganych przy pełnych sprawozdaniach finansowych i powinno być czytane łącznie z rocznym Sprawozdaniem Finansowym za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2016 roku.

Stosowane w Spółce zasady rachunkowości według MSSF zostały szczegółowo omówione w Sprawozdaniu Finansowym Spółki sporządzonym na dzień 31 grudnia 2016 roku zatwierdzonym do udostępnienia przez Zarząd Spółki w dniu 30 marca 2017 roku.

3.1.3. Zmiany do istniejących standardów zastosowane po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2017 rok

Zatwierdzając niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe nie wystąpiły zmiany do istniejących standardów, które zostały wydane przez RMSR i zatwierdzone do stosowania w UE, oraz które miałyby wejść w życie po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2017 rok.

3.1.4. 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 zostały wydane przez RMSR i zatwierdzone do stosowania w UE przy czym nie weszły jeszcze w życie:

- **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),
- **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).

Spółka nie zdecydowała się na wcześniejsze zastosowanie żadnego ze standardów, interpretacji lub zmian, które nie weszły w życie. Zarząd Spółki jest w trakcie analizy i oceny ich wpływu na stosowane przez Spółkę zasady (polityki) rachunkowości oraz przyszłe sprawozdania finansowe.

3.1.5. 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 21 września 2017 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 16 „Leasing”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie),
- **MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2021 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),
- **Zmiany do MSSF 4 „Umowy ubezpieczeniowe”** - Zastosowanie MSSF 9 „Instrumenty finansowe” wraz z MSSF 4 „Instrumenty ubezpieczeniowe” (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 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 MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”** - Wyjaśnienia do MSSF 15 „Przychody z umów z klientami” (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSR 7 „Sprawozdanie z przepływów pieniężnych”** - Inicjatywa w odniesieniu do ujawnień (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 (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2017 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 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 (zmiany do MSSF 12 obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2017 roku lub po tej dacie, a zmiany do MSSF 1 i MSR 28 obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 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, zmiany do istniejących standardów oraz interpretacja 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.

3.1.6. Zmiana danych prezentowanych we wcześniejszych okresach sprawozdawczych, zmiany zasad rachunkowości oraz korekty błędów

Nie wystąpiły zmiany w danych prezentowanych w okresach wcześniejszych, zmiany zasad rachunkowości, czy też korekty błędów.

3.1.7. Zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych prezentowane w poprzednich latach obrotowych, jeśli wywierają one istotny wpływ na bieżący okres śródroczny.

W Spółce nie wystąpiły istotne zmiany wartości szacunkowych kwot prezentowanych w poprzednich okresach sprawozdawczych, które miałyby istotny wpływ na bieżący okres śródroczny.

3.2. OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ SPÓŁKI W OKRESIE SPRAWOZDAWCZYM

Najważniejszym dokonaniem Spółki w I półroczu 2017 roku, które miało wpływ na wyniki finansowe za ten okres, była bardzo udana, czerwcową akcją wyprzedażową 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 Spółki w II kwartale i całym I półroczu 2017 roku.

Drugim z czynników, który miał istotny wpływ na przychody Spółki w I półroczu 2017 roku była premiera gry „Beat Cop” stworzonej przez warszawskie studio Pixel Crow. 11 bit studios S.A., ramach działalności wydawniczej 11 bit publishing, było wydawcą gry. Tytuł, w wersji na komputery PC, trafił do sprzedaży 30 marca 2017 roku.

Zespół zarządzający pionem 11 bit publishing w I półroczu 2017 roku kontynuował prace akwizycyjne nad pozyskiwaniem kolejnych tytułów zewnętrznych do portfolio wydawniczego. Prace przyniosły efekty w postaci umowy z hiszpańskim studiem Digital Sun dotyczącym wydania gry „Moonlighter”. Po okresie sprawozdawczym Spółka poinformowała też o podpisaniu umowy ze studiem Dead Mage na wydanie gry „Children of Morta”.

Spółka kontynuowała w I półroczu 2017 roku prace nad produkcją gry „Frostpunk”, której premiera planowana jest w I kwartale 2018 roku. Równolegle Spółka prowadziła kampanię promocyjno-marketingową gry. „Frostpunk” prezentowany był na szeregu imprez branżowych, m.in.: PAX South w San Antonio, PAX East w Bostonie, GDC w San Francisco, E3 w Los Angeles i, już po okresie sprawozdawczym, na Gamescom w Kolonii oraz PAX West w Seattle. Ważnym wydarzeniem I półroczu 2017 roku, jeśli chodzi o promocję „Frostpunka”, była premiera (11 kwietnia) drugiego filmu reklamowego (trailera) przygotowanego przez Platige Image. W ciągu kilku dni od premiery obejrzało go ponad 1 mln fanów.

W I półroczu 2017 roku 11 bit studios S.A. kompletowało też zespół deweloperski, który będzie odpowiadał za produkcję gry o roboczej nazwie „Projekt 8”. Zespół, w dniu publikacji Raportu Półrocznego, liczył kilkanaście osób. Prace nad „Projektem 8” przebiegają zgodnie z założonym harmonogramem.

3.3. PRZYCHODY (PLN)

Analiza przychodów ze sprzedaży Spółki za okres sprawozdawczy dla działalności kontynuowanej przedstawia się następująco:

	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 30.06.2016
Przychody ze sprzedaży	8 669 204	11 872 273

Zmiana przychodów w okresie zakończonym 30 czerwca 2017 roku, w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego, to w głównej mierze efekt stopniowo kurczącej się sprzedaży gry „This War of Mine”. Malejąca sprzedaż wynika z faktu, że gra jest dostępna na rynku już od ponad dwóch lat zatem grono potencjalnych nabywców, zwłaszcza gotowych zapłacić za nią pełną cenę (bez rabatów), zmniejsza się. Spółka stara się podtrzymywać sprzedaż „TWoM” poprzez systematyczny rozwój gry (dodatki) oraz aktywne zarządzanie ceną (okresowe promocje). Pozytywny wpływ na wielkość przychodów miała z kolei premiera gry „Beat Cop”, której producentem jest studio Pixel Art. 11 bit studios S.A. było wydawcą tego tytułu. Premiera miała miejsce 30 marca 2017 roku.

3.4. SEGMENTY OPERACYJNE

Działalność Spółki jest jednorodna i skoncentrowana na produkcji i sprzedaży gier komputerowych. W związku z tym Spółka nie stosuje podziału na segmenty operacyjne.

3.4.1. Informacje geograficzne (PLN)

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 rozbiciu na obszary operacyjne oraz informacje o aktywach trwałych w rozbiciu na lokalizacje tych aktywów:

	Przychody od zewnętrznych klientów		Aktywa trwałe	
	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 30.06.2016	Stan na 30.06.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Polska	63 713	84 346	11 522 237	9 489 996
Unia Europejska	1 158 138	2 140 277	0	0
USA	6 944 147	9 542 507	0	0
Chiny	435 890	0	0	0
Pozostałe	67 318	105 143	0	0
Razem	8 669 204	11 872 273	11 522 237	9 489 996

3.4.2. Informacje o wiodących klientach

W przychodach z tytułu sprzedaży gier komputerowych w wysokości 8 669 204 PLN (11 872 273 - na dzień 30.06.2016 roku) uwzględniono przychody w wysokości 8 253 702 PLN (11 510 509 PLN - na dzień 30.06.2016 roku) z tytułu sprzedaży produktów Spółki sprzedawanych na świecie za pośrednictwem Steam (Valve Corporation), Google, Apple, Entropy - wiodących światowych platform dystrybucji elektronicznej oraz przychody od Koch Media.

3.5. PRZYCHODY FINANSOWE (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 30.06.2016
Przychody odsetkowe:		
Lokaty bankowe	43 135	32 187
Wynik netto z tytułu różnic kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	0	475 800
b) Pożyczki i należności	0	1 576
c) Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	0	0
Razem	43 135	509 563

3.6. KOSZTY FINANSOWE (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 30.06.2016
Pozostałe koszty odsetkowe:		
a) Odsetki on należności budżetowych	168	0
b) Inne	8	0
Wynik netto na różnicach kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	2 432 777	0
b) Pożyczki i należności	161 356	3 362
c) Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	(8 939)	0
Razem	2 585 370	3 362

Zrealizowane różnice kursowe na 30.06.2017 roku miały wartość 29 231 PLN. Niezrealizowane różnice kursowe na 30.06.2017 roku wynosiły 2 555 963 PLN.

3.7. POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE (PLN)

3.7.1. Pozostałe przychody operacyjne

	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 30.06.2016
Dotacje - otrzymane	128 227	213 281
Nagrody, towary - otrzymane nieodpłatnie	51 672	0
Odpisy aktualizujące - rozwiązanie	0	225 193
Inne przychody operacyjne - podlegające refakturze do spółki Games Republic Limited	1 345	0
Inne przychody operacyjne	4 115	1 148
Razem	185 359	439 622

3.7.2. Pozostałe koszty operacyjne

	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 30.06.2016
Utworzone odpisy aktualizujące		
Należności handlowe	0	0
Pozostałe koszty operacyjne		
Koszty spisanych nakładów na niezakończone prace rozwojowe	0	725
Darowizny przekazane	485 823	299 288
Pozostałe koszty rodzajowe	294 042	173 657
Razem	779 865	473 670

Pozycja Pozostałe koszty rodzajowe zawiera m.in. koszty podróży służbowych, reklamy i ubezpieczeń.

3.8. PODATEK DOCHODOWY DOTYCZĄCY DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ (PLN)

3.8.1. Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 30.06.2016
Bieżący podatek dochodowy		
Dotyczący roku bieżącego	0	1 512 746
Odroczony podatek dochodowy		
Dotyczący roku bieżącego	207 161	201 672
Koszt podatkowy ujęty w roku bieżącym z działalności kontynuowanej	207 161	1 714 418

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

Uzgodnienie wyniku podatkowego do wyniku księgowego kształtuje się następująco:

	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 30.06.2016
Zysk (strata) przed opodatkowaniem z działalności kontynuowanej	478 018	7 838 217
Koszt podatku dochodowego wg stawki 19% (2016: 19%)	90 823	1 489 261
Efekt podatkowy przychodów niebędących przychodami według przepisów podatkowych	(451)	(42 148)
Efekt podatkowy przychodów będących przychodami według przepisów podatkowych	178 302	36 725
Efekt podatkowy kosztów niestanowiących kosztów uzyskania przychodów (NKUP) według przepisów podatkowych	217 120	163 744
Efekt podatkowy kosztów stanowiących kosztów uzyskania przychodów według przepisów podatkowych	(851 194)	(216 869)
Wpływ zróżnicowanych stawek podatkowych jednostek zależnych działających w innych systemach prawnych	0	85 121
Pozostałe różnice kursowe z przewalutowania ksiąg USD/EUR w spółce zależnej nie ujęte w wyniku spółki zależnej	0	(33)
Podatek u źródła art. 20 ust. 1 ustawy podatkowej	0	(3 055)
Razem	(365 399)	1 512 746

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

3.8.2. Bieżące należności i zobowiązania podatkowe

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Bieżące należności podatkowe:		
Należny zwrot podatku	(537 518)	(705 938)
Podatek dochodowy do zapłaty	0	1 104 719
Bieżące zobowiązania podatkowe	0	398 781

3.9. RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE (PLN)

Wartość bilansowa:

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Inwestycja w obcym środku trwałym (budynki i budowle)	252 801	224 647
Maszyny i urządzenia	120 589	93 655
Środki transportu	394 411	450 282
Pozostałe środki trwałe	29 831	10 956
Razem	797 632	779 540

W I półroczu 2017 roku Spółka nabyła środki trwałe w grupach maszyny i urządzenia na kwotę 90 932 PLN, środki transportu na kwotę 0 PLN oraz pozostałe środki trwałe na kwotę 31 076 PLN. Spółka wydała też 40 402 PLN na modernizację i adaptację powierzchni biurowych w nowej siedzibie przy ul. Brechta 7 w Warszawie. W analogicznym okresie roku poprzedniego Spółka nabyła maszyny i urządzenia na kwotę 50 613 PLN, środki transportu na kwotę 188 956 PLN oraz pozostałe środki trwałe na kwotę 8 702 PLN.

Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych w I półroczu 2017 roku wyniosła 144 318 PLN a w I półroczu 2016 roku 76 587 PLN.

Nie nastąpiła utrata wartości rzeczowych aktywów trwałych w I półroczu 2017 roku ani w analogicznym okresie roku poprzedniego.

Spółka nie dokonywała odpisów aktualizujących wartość środków trwałych w I półroczu 2017 roku ani w analogicznym okresie roku poprzedniego.

3.10. 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 (silnika do gier) według stanu na dzień 30 czerwca 2017 roku składają się prace skapitalizowane w ramach dwóch kolejnych etapów prac, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 18 miesięcy.

Na zakończoną produkcję gier komputerowych według stanu na dzień 30 czerwca 2017 roku składają się gry, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 6 miesięcy.

Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 30 czerwca 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 przeprowadzenia takiej analizy na dzień 30 czerwca 2017 roku Spółka nie zidentyfikowała prac rozwojowych, dla których zidentyfikowano by ryzyko utraty wartości. W analogicznym okresie roku poprzedniego Spółka spisała niezakończone prace rozwojowe na kwotę 725 PLN.

Wartość bilansowa:

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	40 538	94 990
Zakończone prace rozwojowe (Gry)	1 266 102	1 170 861
Niezakończone prace rozwojowe	8 713 762	6 577 350
Licencje	74 142	78 010
Razem	10 094 544	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 w wyniku odrębnych nabyć	0	0	41 908	2 940 296	2 982 204
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	0	803 883	0	(803 883)	0
Inne zmniejszenia	0	0	0	0	0
Aktualizacja wyceny	0	0	0	0	0
Reklasyfikacja	0	0	0	0	0
Spisanie zaniechanych prac	0	0	0	0	0
Stan na 30 czerwca 2017 roku	918 342	11 036 904	316 430	8 713 762	20 985 438

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	54 453	708 642	45 775	0	808 870
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Reklasyfikacja	0	0	0	0	0
Stan na 30 czerwca 2017 roku	877 804	9 770 802	242 288	0	10 890 894

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 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 w wyniku odrębnych nabyć	0	(48)	66 118	1 710 891	1 776 961
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	0	2 485 591	0	(2 485 591)	0
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Reklasyfikacja	0	0	0	0	0
Spisanie zaniechanych prac	0	0	0	(725)	(725)
Stan na 30 czerwca 2016 roku	918 342	10 932 674	252 043	4 142 935	16 245 994

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	112 303	1 274 583	24 130	0	1 411 016
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Reklasyfikacja	0	0	0	0	0
Stan na 30 czerwca 2016 roku	768 898	8 555 660	168 164	0	9 492 722

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

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności, w tym:	4 397 130	5 953 649
z tytułu podatków, dotacji, ceł i ubezpieczeń społecznych	296 401	312 092
inne	116 113	133 108
Odpis aktualizujący należności handlowe	(220 673)	(220 673)
Razem	4 176 457	5 732 977

3.11.1. Należności z tytułu dostaw i usług (PLN)

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 dzień 30 czerwca 2017 roku obejmują 4 176 457 PLN (5 732 977 PLN na dzień 31 grudnia 2016 roku). Główni klienci, których saldo należności na dzień 30 czerwca 2017 roku przekracza 5 proc. ogólnej wartości należności z tytułu dostaw i usług są wymienieni w tabeli poniżej:

Kontrahent:

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Koch Media GmbH	127 236	362 768
Apple Inc	651 969	341 817
Valve Corporation	2 769 499	1 639 180
ENTROPY GAME GLOBAL LIMITED	0	1 107 322
AMAZON CORPORATE LLC	0	1 253 790

Poniżej przedstawione salda należności z tytułu dostaw i usług zawierają należności (patrz poniższa analiza wiekowa), które są przeterminowane na koniec okresu sprawozdawczego i na które Spółka nie utworzyła odpisów aktualizujących ponieważ nie nastąpiła istotna zmiana jakości tego zadłużenia, w związku z czym nadal uznaje się je za ściągalne.

Analiza wiekowa należności przeterminowanych, ale nieobjętych odpisem z tytułu utraty wartości:

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
60-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	0
powyżej 360 dni	7 179	4 844
Razem	7 179	4 844

Zmiany stanu odpisów aktualizujących na należności zagrożone:

	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 31.12.2016
Stan na początek okresu sprawozdawczego	220 673	395 279
Utworzenie odpisów aktualizujących	0	56 808
Rozwiązanie odpisów aktualizujących	0	(214 242)
Wykorzystanie odpisów aktualizujących	0	(17 173)
Stan na koniec okresu sprawozdawczego	220 673	220 673

W kwocie odpisu na należności wątpliwe uwzględniono poszczególne należności z tytułu dostaw i usług, które utraciły wartość na 30 czerwca 2017 roku w wysokości 220 672 PLN (220 672 PLN na dzień 31 grudnia 2016 roku). Ujęte odpisy z tytułu utraty wartości stanowią różnicę pomiędzy wartością bilansową takich należności z tytułu dostaw i usług a bieżącą wartością spodziewanych wpływów. Spółka nie ma żadnego zabezpieczenia na powyższe kwoty.

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

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
60-90 dni	0	56 808
91-120 dni	0	0
121-360 dni	56 808	0
powyżej 360 dni	163 865	163 865
Razem	220 673	220 673

3.12. AKTYWA PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY (PLN)

	Stan na 30.06.2017	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 5.21. 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 30 czerwca 2017 roku, w związku ze zbyciem wspomnianych aktywów, ich wartość wynosiła 0 PLN.

3.13. POZOSTAŁE AKTYWA FINANSOWE (PLN)

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO	2 000 000	0
Razem	2 000 000	0

3.14. POZOSTAŁE AKTYWA KRÓTKOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Ubezpieczenia	13 678	17 174
Domeny, licencje, prenumerata	25 382	4 913
Koszty następnego okresu	318 692	309 557
Razem	357 752	331 644

3.15. ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY (PLN)

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Środki pieniężne w kasie i w banku	21 359 104	27 013 273
Lokaty bankowe	3 100 142	100 698
Obligacje PKO BP Banku Hipotecznego	2 000 000	2 000 000
Razem	26 459 246	29 113 971

Według stanu na 30 czerwca 2017 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie oraz lokat bankowych prezentowała się następująco:

- 6 764 816 PLN,
- 4 769 900 USD (równowartość 17 678 202 PLN),
- 432 495 EUR (równowartość 1 827 940 PLN)
- 344 472 CNY (równowartość 188 288 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.

3.16. KAPITAŁ PODSTAWOWY (PLN)

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Kapitał podstawowy	228 720	221 720
Razem	228 720	221 720

Kapitał podstawowy na dzień 30 czerwca 2017 roku składał się z 2 287 199 akcji zwykłych mających pełne pokrycie w kapitale 228 719,90 PLN.

3.17. ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU DOSTAW I USŁUG I POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA (PLN)

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	181 760	928 076
Zaliczki otrzymane na dostawy	0	0
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	70 086	117 472
Rozliczenia międzyokresowe bierne z tytułu premii dla pracowników i pozostałe	583 262	882 726
Zobowiązania z tytułu wynagrodzeń	8 667	530
Razem	843 775	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.

3.18. 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:	385 867	46 854	245 559	678 280
utworzenie	385 867	46 854	245 559	678 280
Zmniejszenie:	808 598	95 433	73 713	977 744
wykorzystanie	824 504	95 433	38 222	958 159
rozwiązanie / reklasyfikacja pomiędzy pozycjami	(15 906)	0	35 491	19 585
Stan na dzień 30 czerwca 2017	339 972	2 691	240 599	583 262

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	858 452
Utworzenie	778 166	51 270	29 015	858 452
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

3.19. KATEGORIE INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH (PLN)

3.19.1. Aktywa finansowe

Aktywa finansowe:

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Aktywa finansowe przeznaczone do obrotu	2 000 000	0
Pożyczki i należności (w tym środki pieniężne i ekwiwalenty)	30 635 703	34 846 648
Razem	32 635 703	34 846 948

Wykazane w sprawozdaniu finansowym jako:

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	26 459 246	29 113 971
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym	2 000 000	0
Pożyczki i należności	4 176 457	5 732 977
Razem	32 635 703	34 846 948

Zmiany odpisów aktualizujących pożyczki i należności odzwierciedlające zmiany w ryzyku kredytowym zostały przedstawione w Nocie 3.11.

3.19.2. Zobowiązania finansowe

Zobowiązania finansowe:

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Pozostałe zobowiązania finansowe	843 775	1 928 804
Razem	843 775	1 928 804

Wykazane w sprawozdaniu finansowym jako:

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	843 775	1 928 804
Razem	843 775	1 928 804

3.19.3. Metody wyceny do wartości godziwej

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

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

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

Aktywa finansowe:

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016	Hierarchia wartości godziwej
Obligacje	2 000 000	2 000 000	Poziom 2
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym	2 000 000	0	Poziom 1

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

3.20. PRZYCHODY PRZYSZŁYCH OKRESÓW (PLN)

	Stan na 30.06.2017	Stan na 31.12.2016
Dotacje rządowe (a)	678 829	807 056
Pozostałe (b)	454 293	1 591
Razem	1 133 122	808 647
Krótkoterminowe	688 935	364 461
Długoterminowe	444 187	444 186
Razem	1 133 122	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 I półroczu 2017 roku - 0 PLN (80 811 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 - 138 855 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).

(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.

3.21. PŁATNOŚCI REALIZOWANE NA BAZIE AKCJI (PLN)

3.21.1. 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 70 000 akcji serii F, które zostały objęte po cenie emisyjnej 8,59 PLN.

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

	Okres zakończony 30.06.2017 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		

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

Spółka w 2017 roku podjęła decyzję o uruchomieniu Programu Motywacyjnego opcji na akcje dla kierownictwa i pracowników wyższych szczebli. Zgodnie z uchwałą nr 18/05/2017 zwyczajnego walnego zgromadzenia akcjonariuszy Spółki z dnia 10 maja 2017 roku wybrani pracownicy i współpracownicy Spółki są 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.

Realizacja Programu Motywacyjnego odbywać się będzie w latach 2017 - 2019. Osoby, które nabeđą 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. Przyznanie warrantów będzie uzależnione od osiągnięcia celów finansowych, które wyznaczy Rada Nadzorcza Spółki.

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.

Na dzień bilansowy Program Motywacyjny nie został wyceniony ponieważ nie wszedł on jeszcze w życie.

3.22. TRANSAKCJE Z JEDNOSTKAMI POWIĄZANYMI

Do podmiotów powiązanych 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 Agnieszki Rabenda-Ozimek, Agnieszka Rabenda-Ozimek jest żoną Wojciecha Ozimka, Członka Rady Nadzorczej Spółki.

3.22.1. Transakcje handlowe (PLN)

Poza usługami świadczonymi przez Członków Zarządu Spółki oraz Członków Rady Nadzorczej Spółka zawarła następujące transakcje z pozostałymi podmiotami powiązanymi w okresie I półrocza 2017 roku i w okresie I półrocza 2016 roku:

Świadczone usługi	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 30.06.2016
Paweł Miechowski	57 248	60 841
Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszka Rabenda-Ozimek	26 740	28 995
Razem	83 988	89 836

3.22.2. Pożyczki od jednostek powiązanych

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

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

Kluczowy personel kierowniczy Spółki stanowi Zarząd oraz Rada Nadzorcza Spółki. Wynagrodzenia Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki w I półroczu 2017 roku i okresie porównawczym z tytułu pełnienia funkcji przedstawiały się następująco:

Zarząd: wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji zarządzających

	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 30.06.2016
Grzegorz Miechowski	154 890	156 037
Bartosz Brzostek	154 535	57 440
Przemysław Marszał	54 549	57 353
Michał Drozdowski	50 557	53 320
Razem	414 531	324 150

Rada nadzorcza: wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji nadzorujących

	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 30.06.2016
Piotr Sulima	8 903	8 903
Jacek Czykiel	5 935	5 935
Radosław Marter	2 968	2 968
Agnieszka Maria Kruz	2 968	2 968
Wojciech Ozimek	2 968	2 968
Razem	23 742	23 742

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

Członkom Zarządu Spółki za okres I półrocza 2017 i I półrocza 2016 roku nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków. Natomiast Członkowie Zarządu Spółki uczestniczyli w Programie motywacyjnym na lata 2014-2016, który szczegółowo opisany został w Nocie 5.29 Płatności realizowane na bazie akcji Raportu Roczno 11 bit studios S.A. za 2016 rok. Jego rozliczenie nastąpiło z chwilą zatwierdzenia przez walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. za 2016 rok.

Członkowie Zarządu Spółki będą uczestniczyć również w Programie motywacyjnym na lata 2017-2019, który został przyjęty przez walne zgromadzenie akcjonariuszy w dniu 10 maja 2017 roku. Program, którym oprócz Członków Zarządu Spółki objęci są też kluczowi pracownicy Spółki zakłada, że w latach 2017-2019 skumulowany zysku brutto 11 bit studios S.A. wyniesie blisko 71,2 mln PLN. Łączne przychody ze sprzedaży w tym okresie mają sięgnąć 126,4 mln PLN. Realizacja celów wynikowych oznaczała będzie, że do beneficjentów trafi łącznie 130 tys. akcji serii G po cenie emisyjnej równiej średniemu kursowi giełdowemu Spółki z III i IV kwartału 2016 roku pomniejszonemu o 10 proc. Na dzień 30 czerwca 2017 roku nie zostały jeszcze podpisane umowy i uzgodnione szczegółowe warunki przystąpienia do programu poszczególnych uczestników programu.

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

	Okres zakończony 30.06.2017	Okres zakończony 30.06.2016
Grzegorz Miechowski	0	0
Bartosz Brzostek	0	90 000
Przemysław Marszał	90 000	90 000
Michał Drozdowski	90 000	90 000
Razem	180 000	270 000

3.22.4. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązаныmi

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

3.23. INFORMACJE O WYPŁACONEJ LUB ZADEKLAROWANEJ DYWIDENDZIE

W okresie I półrocza 2017 roku i I półrocza 2016 roku Spółka nie wypłacała dywidendy.

3.24. ZOBOWIĄZANIA DO PONIESIENIA WYDATKÓW

Na dzień 30 czerwca 2017 roku oraz we wcześniejszym okresie porównywalnym Spółka nie miała zawartych żadnych umów zobowiązaniowych na zakup aktywów trwałych.

Na dzień 30 czerwca 2017 roku oraz we wcześniejszym okresie porównywalnym Spółka nie była stroną żadnych wspólnych przedsięwzięć.

3.25. ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE I AKTYWA WARUNKOWE

3.25.1. Zobowiązania warunkowe

W roku obrotowym 11 bit studios S.A. na podstawie umowy najmu z 25 maja 2016 roku użytkowało powierzchnię biurową dla celów prowadzenia działalności gospodarczej przy ulicy Bertolta Brechta 7 w Warszawie. Koszty najmu ujęte w rachunku wyników za okres roku obrotowego 2017 wyniosły 290 573 PLN.

Nieodwołalne płatności z tytułu wynajmu powierzchni biurowej przy ulicy Bertolta Brechta 7 w Warszawie wynoszą 228 315 PLN (w przedziale do 1 roku).

W analogicznym okresie poprzedniego roku obrotowego 11 bit studios S.A. na podstawie umowy najmu z dnia 16 maja 2012 roku użytkowało powierzchnię biurową dla celów prowadzenia działalności gospodarczej przy ulicy Modlińskiej 6 w Warszawie. Wspomniana umowa najmu wygasła 30 października 2016 roku. Koszty najmu ujęte w rachunku wyników za okres I półrocza 2016 roku wyniosły 95 380 PLN.

3.25.2. Aktywa warunkowe

Na dzień 30 czerwca 2017 roku oraz we wcześniejszym okresie porównywalnym Spółka nie posiadała aktywów warunkowych.

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

W okresie I półrocza 2017 roku nie wystąpiły nietypowe wahania sezonowe ani cykliczne.

3.27. INFORMACJA O CZYNNIKACH I ZDARZENIACH W SZCZEGÓLNOŚCI O NIETYPOWYM CHARAKTERZE MAJĄCYCH WPLYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE

Wysoki udział w aktywach Spółki środków pieniężnych denominowanych w walutach obcych (na dzień 30.06.2017 roku miały wartość 19 694 430 PLN i stanowiły aż 44,7 proc. aktywów ogółem), z uwagi na istotne umocnienie złotego w stosunku do walut obcych (pomiędzy 31 grudnia 2016 roku a 30 czerwca 2017 roku) sprawił, że wyniki Spółki za I półrocze 2017 roku zostały obciążone wysokimi kosztami finansowymi (2 585 147 PLN) wynikającymi z konieczności przeszacowania wartości posiadanych przez Spółkę aktywów pieniężnych. W konsekwencji Spółka zakończyła I półrocze 2017 roku symbolicznym zyskiem netto, mimo że wynik EBITDA wyniósł 3 958 748 PLN a zysk operacyjny sięgnął 3 020 253 PLN. Wspomniane koszty finansowe miały niegotówkowy charakter i były pochodną zmian na międzynarodowych rynkach walutowych, na które Spółka nie ma wpływu.

W I półroczu 2017 roku Spółka, w kilku transakcjach, zbyła łącznie 1 000 000 USD zamieniając je na PLN. Mimo to, dzięki prowadzonej bieżącej działalności operacyjnej, zasoby środków pieniężnych Spółki denominowanych w walutach obcych na 30.06.2017 roku były wyższe niż na 31.12.2016 roku.

3.28. ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM

Do dnia zatwierdzenia do udostępnienia przez Zarząd Spółki, 21 września 2017 roku, nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe za I półrocze 2017 roku.

3.29. CZYNNIKI MAJĄCE WPŁYW NA WYNIKI SPÓŁKI W PRZYSZŁOŚCI

Głównym czynnikiem, który będzie miał wpływ na wyniki Spółki w przyszłości będzie miała, zapowiedziana na I kwartał 2018 roku, premiera gry „Frostpunk” (w wersji na komputery PC). To największy, zarówno jeśli chodzi o budżet jak i zaangażowane zasoby (w tym ludzkie), projekt w historii 11 bit studios S.A. Prace nad tytułem trwają już od kilku kwartałów i przebiegają zgodnie ze zaktualizowanym harmonogramem.

„Frostpunk” wzbudza duże zainteresowanie mediów branżowych i graczy czego wyrazem jest m.in. wysoka oglądalność materiałów marketingowych, który są dostępne w Internecie. W kolejnych okresach Spółka zaplanowała szereg działań marketingowych wokół „Frostpunka”, w tym premierę kolejnego trailera. Gra prezentowana będzie też na kolejnych imprezach branżowych na całym świecie.

Równolegle 11 bit studios S.A. prowadzi prace nad kolejną własną grą o roboczym tytule „Projekt 8”. Zespół odpowiedzialny za stworzenie gry, na czele którego stoi Artur Ganszyniec, jest w trakcie kompletowania i do końca 2017 roku powinien liczyć do 20 osób. Docelowo jego liczebność może być zbliżona do zespołu produkującego „Frostpunka”.

Spółka zamierza też wciąż czerpać przychody ze sprzedaży gry „This War of Mine” poprzez wydawanie różnego rodzaju dodatków oraz dalszy rozwój gry.

Średnioterminowa (kilkuletnia) strategia 11 bit studios S.A. w obszarze produkcji gier zakłada, że Spółka będzie w stanie każdego roku wypuszczać na rynek jeden własny tytuł co pozwoli na stabilizację wyników finansowych, które w branży gier komputerowych charakteryzują się dużą zmiennością.

Zauważalną częścią wyników finansowych Spółki w 2017 roku mogą być też przychody z działalności wydawniczej (pion 11 bit publishing). W ramach tej działalności, 30 marca 2017 roku miała miejsce premiera gry „Beat Cop” stworzonej przez warszawskie studio Pixel Crow. W kolejnych miesiącach pion 11 bit publishing planuje jeszcze wydanie gry „Tower 57” produkowanej przez niemieckie studio Pixwerk, „Moonlighter” hiszpańskiego studia Digital Sun oraz „Children of Morta”, za którym stoi amerykańsko-irańskie studio Dead Mage. Zespół zarządzający 11 bit publishing prowadzi bardzo aktywne działania akwizycyjne, których celem jest budowa portfela wydawniczego na kolejne lata.

Średnioterminowa (kilkuletnia) strategia 11 bit studios S.A. w obszarze wydawniczym zakłada co kwartał premierę gry stworzonej przez zewnętrznego dewelopera. Zwiększenie, do kilku rocznie, liczby premier w ramach pionu 11 bit publishing powinno mieć pozytywny, zarówno jeśli chodzi o wielkość jak i stabilizację, wpływ na wyniki Spółki.

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

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

Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Bartosz Brzostek
Członek Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 21 września 2017 roku

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU 11 BIT STUDIOS S.A.
ZA I PÓŁROCZE 2017 ROKU**



4. INFORMACJE OGÓLNE

4.1. KLUCZOWE CZYNNIKI MAJĄCE WPŁYW NA WYNIKI 11 BIT STUDIOS S.A. W I PÓŁROCZU 2017 ROKU ORAZ DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

Głównymi czynnikami mającymi wpływ na przychody 11 bit studios S.A. w I półroczu 2017 roku były: utrzymująca się na satysfakcjonującym poziomie sprzedaż gry „This War of Mine” oraz premiera gry „Beat Cop”.

W pierwszych miesiącach 2017 roku Spółka świadomie ograniczyła aktywność w obszarze działań promocyjno-wyprzedażowych dla gry „This War of Mine”, co miało wpływ na wolumeny sprzedaży tytułu i widoczne było w rezultatach Spółki za I kwartał 2017 roku. II kwartał 2017 roku, a zwłaszcza jego ostatnie tygodnie, przyniósł znaczny wzrost aktywności Spółki w obszarze wspierania sprzedaży „TWoM” co dało bardzo pozytywne skutki. Szczególnie udane efekty dostarczyła akcja wyprzedażowa „TWoM” 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 nie pozostało bez wpływu na przychody Spółki w II kwartale i całym I półroczu 2017 roku.

Drugim z czynników, który miał istotny wpływ na przychody Spółki w I półroczu 2017 roku była premiera gry „Beat Cop”. Jej producentem było warszawskie studio Pixel Crow. 11 bit studios S.A., ramach działalności wydawniczej 11 bit publishing, było wydawcą gry. Tytuł, w wersji na komputery PC, trafił do sprzedaży 30 marca dlatego przychody z tego źródła nie miały już wpływu na wyniki Spółki za I kwartał 2017 roku ale zostały rozpoznane dopiero w II kwartale 2017 roku. „Beat Cop” został pozytywnie przyjęty przez graczy czego efektem były wysokie noty recenzentów i użytkowników. Pozytywne recenzje nie miały jednak liniowego przełożenia na wolumeny sprzedaży, które w okresie bezpośrednio po premierze były nieco niższe od oczekiwanych. Zainicjowane przez Spółkę działania, przede wszystkim promocyjne (w tym m.in. w serwisach Steam i Humble Bundle), skutkowały stabilizacją sprzedaży „Beat Cop” w kolejnych okresach na przyzwoitym poziomie.

Po stronie kosztowej głównym czynnikiem mającym w I półroczu 2017 roku wpływ na słabszy, niż w poprzednich okresach, wynik operacyjny i netto 11 bit studios S.A., były zmiany na globalnych rynkach walutowych. Istotne osłabienie USD i EUR wobec PLN w okresie sprawozdawczym (na koniec czerwca 2017 roku kurs USD/PLN wynosił 3,7062 wobec 4,1793 w ostatnim dniu 2016 roku w przypadku pary EUR/PLN było to odpowiednio: 4,2265 i 4,4240) przełożyło się na wysokie, niegotówkowe koszty finansowe (z tytułu konieczności przeszacowania wartości posiadanych aktywów walutowych), które obciążały rachunek wyników Spółki. Niewielki zysk netto wypracowany przez Spółkę w I półroczu 2017 roku nie miał żadnego znaczenia dla jej kondycji finansowej bo Spółka równocześnie generowała wysokie, pozytywne przepływy z działalności operacyjnej. W konsekwencji, mimo ponoszonych równocześnie sporych wydatków inwestycyjnych na produkcję gier własnych i rozwój działalności wydawniczej, wartość posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych (i ich ekwiwalentów) oraz jednostek uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych na koniec czerwca 2017 roku wynosiła 28 459 246 PLN, czyli była zbliżona do rekordowego w historii poziomu z końca grudnia 2016 roku.

4.2. INFORMACJE OGÓLNE O PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ W I PÓŁROCZU 2017 ROKU

Podstawowym biznesem Spółki, od momentu jej powstania w 2009 roku, jest tworzenie gier komputerowych na różne platformy sprzętowe. Spółka zajmuje się też ich sprzedażą, samodzielnie, bądź przy wsparciu zewnętrznych wydawców. Od wiosny 2014 roku, w ramach dywersyfikacji działalności, Spółka rozwija też pion wydawniczy 11 bit publishing, który oprócz wydawania gier tworzonych przez 11 bit studios S.A. zajmuje się też wydawaniem tytułów zewnętrznych deweloperów.

4.2.1. Produkcja gier

W I półroczu 2017 roku 11 bit studios S.A., w obszarze produkcji gier, koncentrowało się na produkcji gry „Frostpunk”. Premiera gry, która ma być kolejnym kamieniem milowym w rozwoju Spółki, planowana jest w I kwartale 2018 roku (w wersji na komputery PC). Budżet produkcyjny „Frostpunka” jest istotnie wyższy niż w przypadku „This War of Mine”. Podobnie wyższe będą nakłady marketingowe towarzyszące premierze tytułu. Projekt absorbuje obecnie większość zasobów kadrowych Spółki. Zespół bezpośrednio zaangażowany w stworzenie tytułu liczy ponad 30 osób. Produkcja „Frostpunka” przebiega zgodnie ze zaktualizowanym harmonogramem.



Kampania promocyjno-marketingowa „Frostpunka” rozpoczęła się 30 sierpnia 2016 roku od premiery filmu reklamowego (teasera) przygotowanego przez Platige Image. W kolejnych miesiącach „Frostpunk” prezentowany był na szeregu najważniejszych światowych imprez branżowych gdzie spotkał się z bardzo pozytywnym przyjęciem. Z najważniejszych targów,

na których 11 bit studios S.A. pokazywało „Frostpunk” należy wymienić: styczniowy PAX South w San Antonio (USA), marcowe imprezy PAX East w Bostonie (USA) i GDC w San Francisco (USA) czy kwietniowy Reboot Develop 2017 w Dubrowniku (Chorwacja). Nasza gra była też obecna na krakowskim Digital Dragons, który miał miejsce pod koniec maja. Ważnym wydarzeniem I półrocza 2017 roku, jeśli chodzi o promocję „Frostpunk”, była premiera (11 kwietnia) drugiego filmu reklamowego (trailera) przygotowanego przez Platige Image. W ciągu kilku dni od premiery obejrzało go ponad 1 mln fanów. Zwieńczeniem działań marketingowych „Frostpunka” w I półroczu 2017 roku były targi E3 w Los Angeles (USA), które miały miejsce na początku czerwca gdzie odwiedzający mogli na zamkniętych pokazach po raz pierwszy zagrać w grę. Przełożyło się to na kilkadziesiąt, bardzo pozytywnych dla „Frostpunka” recenzji w najważniejszych światowych mediach growych. GRYOnline-pl, wiodący polski serwis branżowy napisał: „Frostpunk to chyba najlepsza gra tych targów. Totalna niszka, ale i totalna masakra”. W sierpniu, po zamknięciu okresu sprawozdawczego, „Frostpunk” prezentowany był też na naważniejszych europejskich targach growych Gamescom w niemieckiej Kolonii. W ciągu kilku dni w grę 11 bit studios S.A. zagrało kilkaset osób, w tym dziennikarzy czego efektem była kolejna fala pozytywnych recenzji w mediach branżowych. 15 września 2017 roku, po zamknięciu okresu sprawozdawczego, Spółka poinformowała o przesunięciu premiery gry „Frostpunk” na I kwartał 2018 rok. Decyzja podyktowana była chęcią przeprowadzenia równoczesnej premiery na siedmiu rynkach i odpowiednio w siedmiu wersjach językowych (polski, angielski, niemiecki, francuski, rosyjski, chiński oraz hiszpański). Ponadto „Frostpunk” na kluczowych rynkach obecny będzie zarówno w wersji cyfrowej, jak i bogatym wydaniu pudełkowym.

W I półroczu 2017 roku Spółka kontynuowała też, rozpoczęte pod koniec 2016 roku, prace nad produkcją gry o roboczej nazwie „Projekt 8”. Za stworzenie tytułu odpowiada drugi, budowany od kilku miesięcy zespół deweloperski, na czele którego stoi Artur Ganszyniec. Zespół, w dniu publikacji Raportu Półrocznego za I półroczu 2017 roku, liczył kilkanaście osób. Pierwsze informacje na temat „Projektu 8” zostały ujawnione na Konferencji Inwestorskiej 31 marca 2017 roku. Dalsze wiadomości na temat „Projektu 8” będą prezentowane w kolejnych kwartałach.

Równoległe z produkcją „Frostpunka” i „Projektu 8” Spółka prowadziła też prace związane z dalszym rozwojem gry „This War of Mine”, żeby podtrzymać zainteresowanie tytułem wśród graczy oraz jego dalszą monetyzację. Szczegóły prowadzonych działań pozostają tajemnicą ale ich efekty powinny być widoczne w kolejnych miesiącach.

4.2.2. Pion wydawniczy

Najważniejszym wydarzeniem I półrocza 2017 roku w pionie 11 bit publishing była premiera, 30 marca 2017 roku, gry „Beat Cop”, której producentem było warszawskie studio Pixel Crow. Gra zadebiutowała w wersji na komputery PC i dostępna jest w najważniejszych serwisach zajmujących się sprzedażą gier w wersjach cyfrowych, w tym Steam. Na polskim rynku „Beat Cop” dostępny jest również w wersji pudełkowej, za której stworzenie i dystrybucję odpowiadał Techland.



Mimo że początkowo sprzedaż „Beat Copa”, który przed premierą zbierał wysokie noty recenzentów, była słabsza niż zakładano, dzięki podjętym przez Spółkę działaniom w kolejnych miesiącach utrzymywała się na przyzwoitym poziomie. „Beat Cop” dostępny był m.in. w wiosennej wyprzedaży w serwisie Humble Bundle oraz podobnej akcji zorganizowanej w maju w serwisie Steam. Gra cieszyła się też dużym zainteresowaniem, co miało pozytywne przełożenie na wolumeny sprzedaży, w trakcie Summer Sale na Steam.

W kolejnych okresach Spółka zaplanowała szereg inicjatyw, których celem będzie stymulowanie sprzedaży „Beat Copa” co pozwala oczekiwać, że stopa zwrotu z tej inwestycji osiągnie satysfakcjonujący poziom.

W I półroczu 2017 roku pion 11 bit publishing kontynuował też przygotowania do wydania gry „Tower 57”, za której stworzenie odpowiada berlińskie studio Pixwerk. „Tower 57” to action shooter osadzony w realiach świata dieselpunk z grafiką typu pixel art. Premiera gry, która dostępna będzie na komputery PC, konsole Xbox One oraz PS4 a także Amigę, planowana jest w najbliższych miesiącach. Pierwsze pokazy „Tower 57” miały miejsce na targach Gamescom w Kolonii, w sierpniu 2016 roku. W I półroczu 2017 „Tower 57” prezentowany był m.in.: na PAX South w San Antonio (USA), PAX East w Bostonie (USA) oraz E3 w Los Angeles (USA) gdzie wzbudzał duże zainteresowanie zwiedzających.



Kolejnym tytułem, do wydania którego przygotowuje się zespół zarządzający 11 bit publishing jest „Moonlighter” hiszpańskiego studia Digital Sun. Informacja o nawiązaniu współpracy pomiędzy 11 bit studios S.A i Digital Sun została

ujawniona w lutym 2017 roku. „Moonlighter” to gra roguelike, w której gracz wciela się w Willa - za dnia właściciela sklepu, w nocy zaś dzielnego poszukiwacza przygód. Tytuł nawiązuje do klasycznych gier 2D takich jak Legend of Zelda czy Harvest Moon. Wyróżnia się pixel artową oprawą.

Dokładna data premiery gry, która zostanie wydana w wersji na komputery: PC, Mac, Linux a także konsole PS4 oraz Xbox One, zostanie podana do publicznej wiadomości w terminie późniejszym. Kampania promocyjna „Moonlightera”



rozpoczęła się na marcowych targach GDC w San Francisco i była kontynuowana na kolejnych imprezach branżowych, w tym PAX East w Bostonie, E3 w Los Angeles, sierpniowych targach Gamescom w Kolonii oraz wrześniowych targach PAX West w Seattle. „Moonlighter”, którego produkcja jest współfinansowana ze środków zebranych przez dewelopera na platformie crowdfundingowej Kickstarter (w zbiorce udział wzięło ponad 5 tysięcy fanów a zebrana kwota przekroczyła 130 tysięcy USD) wzbudza bardzo duże zainteresowanie branży growej czego wyrazem jest duża liczba ukazujących się na jego temat publikacji i recenzji. Podobnie dużym zainteresowaniem środowiska cieszyły się beta testy „Moonlightera”, które rozpoczęły się w lipcu. W ocenie Zarządu 11 bit studios S.A., powinno mieć to pozytywne przełożenie na sprzedaż gry po jej premierze.

Oprócz wydania gry „Beat Cop” oraz przygotowań do premier „Tower 57” i „Moonlightera” zespół zarządzający pionem 11 bit publishing prowadził w I półroczu 2017 roku intensywne prace akwizycyjne, w celu budowy portfela wydawniczego na kolejne okresy. Brał m.in. udział w: evencie growym Targi gier dla inwestorów w Ludicious w Szwajcarii (w styczniu), Game Finance Market w Londynie (w kwietniu), Berlin Games Week (Quo Vadis) w Berlinie (w kwietniu), Reboot Develop. w Dubrowniku (w kwietniu), targach Enexpro w Santiago w Chile (w maju), Nordic Games w Malmo w Szwecji (w maju) a także Teheran Game Convention w Teheranie w Iranie (w lipcu). Przedstawiciele 11 bit publishing byli też obecni na wszystkich imprezach branżowych, na których 11 bit studios S.A. prezentował „Frostpunka” oraz gry z wydawnictwa.

Efektom działań akwizycyjnych było podpisanie umowy ze studiem Dead Mage (z siedzibą w Austin, USA) dotyczącej wydania gry „Children of Morta”, której producentem jest Dead Mage. Komunikat o nawiązaniu przez Spółkę współpracy z Dead Mage opublikowany został 16 sierpnia 2017 roku, po okresie sprawozdawczym. Amerykańsko-irańska gra reprezentuje gatunek action-RPG. Wyróżnia się bogatym, ręcznie rysowanym światem (w pixel artowej stylistyce) i szeregiem grywalnych postaci. Gra zapewniała 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 wydany zarówno na komputery PC, jak i konsole obecnej generacji. Premiera gry planowana jest w I półroczu 2018 roku.



Pozostałe wydarzenia

I półrocze 2017 roku obfitowało w wiele ważnych wydarzeń, które budowały i utrwały wizerunek 11 bit studios S.A. jako dewelopera i wydawcy gier dostarczających klientom rozrywki na najwyższym poziomie. Spółka zebrala też liczne nagrody i wyróżnienia za osiągnięcia biznesowe.

W styczniu 2017 roku 11 bit studios S.A. znalazło się w gronie „Diamentów Forbesa 2017”. Laureaci nagrody, przyznawanej przez prestiżowy miesięcznik biznesowy „Forbes”, to najszybciej rosnące i równocześnie najbardziej wartościowe przedsiębiorstwa w Polsce.

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

W styczniu 2017 roku Spółka przedstawiła założenia Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019, który następnie zyskał akceptację akcjonariuszy na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 10 maja 2017 roku. Program zakłada, że w latach 2017-2019 skumulowany zysku brutto 11 bit studios S.A. wyniesie blisko 71,2 mln PLN. Łączne przychody ze sprzedaży w tym okresie mają sięgnąć 126,4 mln PLN. Realizacja celów wynikowych oznaczała będzie, że do beneficjentów trafi łącznie 130 tys. akcji serii G po cenie emisyjnej równiej średniemu kursowi giełdowemu Spółki z III i IV kwartału 2016 roku pomniejszonemu o 10 proc. Programem objęty jest Zarząd oraz kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki.

W marcu 2017 roku dodatek (DLC) do gry „This War of Mine” otrzymał nominację Digital Dragons Awards 2017 w kategorii „Best Polish DLC”.

22 marca 2017 roku 11 bit studios S.A. otrzymało 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”.

30 marca 2017 roku Spółka opublikowała Raport Roczny za 2016 rok. W tym okresie, na poziomie skonsolidowanym, przychody Spółki wyniosły ponad 27 mln PLN (16,6 proc. więcej niż rok wcześniej). Grupa wypracowała też 14,13 mln PLN zysku operacyjnego (wzrost o 2,7 proc.) i blisko 12,93 mln PLN zysku netto (wzrost o 11,8 proc.) co oznacza, że 2016 rok był najlepszym w jej historii.

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” były jedna z najlepszych agencji reklamowych Saatchi&Saatchi IS oraz firma Platige Image. Wszystkie podmioty podjęły się stworzenia tej inicjatywy pro-bono.

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. 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. 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 przestała istnieć Grupa Kapitałowa 11 bit studios S.A.

10 maja 2017 roku zwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki zdecydowało o przeznaczeniu całości zysku netto wypracowanego przez Spółkę w 2016 roku w wysokości 11 881 245 PLN na kapitał zapasowy.

11 maja 2017 roku Spółka opublikowała sprawozdanie finansowe za I kwartał 2017 roku. W tym okresie przychody Grupy wyniosły 2,91 mln PLN a EBITDA sięgnęła 0,85 mln PLN. Z uwagi na umocnienie złotego do dolara amerykańskiego w pierwszych miesiącach 2017 roku i konieczność przeszacowania wartości posiadanych aktywów walutowych, Grupa zakończyła I kwartał 2017 roku stratą netto rzędu 1,05 mln PLN.

2 czerwca 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.

I półrocze 2017 roku było bardzo udane dla akcjonariuszy 11 bit studios S.A. jeśli chodzi o wypracowaną stopę zwrotu z posiadanych akcji. W tym okresie portfel złożony z papierów Spółki zyskał na wartości 24,66 proc. Indeks szerokiego rynku WIG zwyżkował w tym czasie 17,9 proc. a indeks sWIG80 (akcje 11 bit studios S.A. wchodzi w jego skład) zyskał 12,69 proc.



Źródło: Parkiet.com

Na ostatniej sesji 2016 roku za papiery 11 bit studios S.A. płacono 146,8 PLN podczas gdy 30 czerwca 2017 roku kurs wynosił już 183 PLN. W okresie pierwszych sześciu miesięcy 2017 roku minimum notowań Spółki wyniosło 138,35 PLN (30 stycznia) a maksimum 211,95 PLN (6 kwietnia).

Po okresie sprawozdawczym, 3 sierpnia 2017 roku, do 11 bit studios S.A. 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. Po transakcji Fundusze posiadały 135 500 akcji Spółki, które dają 5,92 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowią 5,92 proc. kapitału zakładowego Spółki.

Po okresie sprawozdawczym, 8 sierpnia 2017 roku, 11 bit studios S.A. otrzymało zawiadomienie od Agencji Wykonawczej ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego Unii Europejskiej o przyznaniu grantu na rozwój technologii własnej w zakresie gier video w ramach programu Creative Europe/MEDIA Video Games 2017, Call EACEA/22/2016. Grant przeznaczony zostanie na stworzenie prototypu gry „Dreamtime” (nazwa robocza, Spółka używa też nazwy „Projekt 8”). Jego wartość to 150 000 euro co stanowi 36 proc. przewidywanych kosztów projektu.

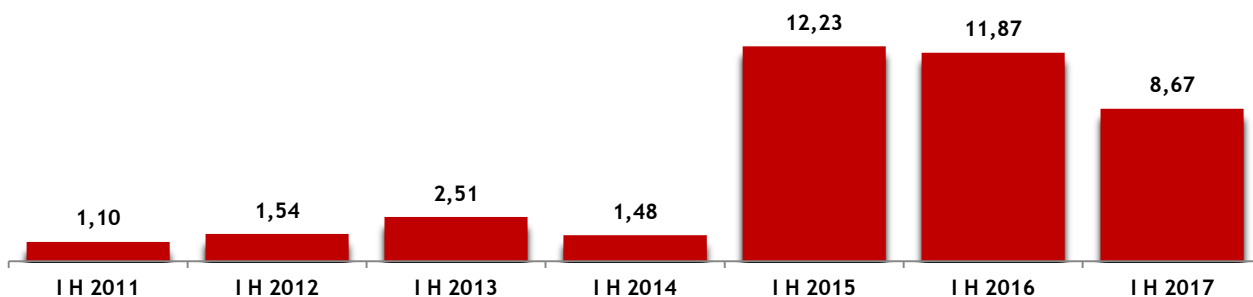
5. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.

5.1. RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT (PLN)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2017 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2016 (niebadane)	Zmiana r./r. w (proc.)
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	8 669 204	11 872 273	-26,98
Pozostałe przychody operacyjne	185 359	439 623	-57,84
Razem przychody z działalności operacyjnej	8 854 563	12 311 897	-28,08
Amortyzacja	(938 495)	(1 461 835)	-35,80
Zużycie surowców i materiałów	(134 661)	(57 645)	133,60
Usługi obce	(2 677 097)	(1 635 726)	63,66
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(1 272 356)	(890 666)	42,85
Podatki i opłaty	(31 836)	(12 509)	154,50
Pozostałe koszty operacyjne	(779 865)	(473 669)	64,64
Razem koszty działalności operacyjnej	(5 834 310)	(4 532 050)	28,73
Zysk na działalności operacyjnej	3 020 253	7 779 847	-61,18
Przychody finansowe	43 135	509 563	-91,53
Koszty finansowe	(2 585 370)	(3 362)	76799,76
Zysk przed opodatkowaniem	478 018	8 286 048	-94,23
Podatek dochodowy	(207 161)	(1 714 418)	-87,92
Zysk netto z działalności kontynuowanej	270 857	6 571 630	-95,88
Działalność zaniechana	0	0	
Zysk netto z działalności zaniechanej	0	0	
ZYSK NETTO	270 857	6 571 630	-95,88
Zysk na akcję (w PLN na jedną akcję)			
Z działalności kontynuowanej:			
Zwykły	0,12	2,96	-95,95
Rozwodniony	0,12	2,91	-95,88

W I półroczu 2017 roku 11 bit studios S.A. miało 8 669 204 PLN przychodów ze sprzedaży czyli niespełna 27 proc. mniej niż w analogicznym okresie 2016 roku gdy wyniosły 11 872 273 PLN. Spadek wynikał z faktu, że głównym źródłem przychodów Spółki wciąż pozostaje sprzedaż gry „This War of Mine”, której premiera, w wersji na komputery PC, miała miejsce jeszcze w listopadzie 2014 roku. W kolejnych okresach Spółka podejmowała co prawda działania podtrzymujące sprzedaż „TWoM” (wydawała gry na kolejne platformy sprzętowe, wypuszczała dodatki do gry oraz aktywnie zarządzała ceną produktu) ale w miarę upływu czasu działania te przynoszą coraz słabsze efekty z powodu naturalnego starzenia się gry i nasycenia nią rynku. Niewielki wpływ na poziom przychodów Spółki w I półroczu 2017 roku miała też premiera gry „Beat Cop”, która miała miejsce 30 marca. 11 bit studios S.A. było wydawcą gry, której producentem było studio Pixel Art.

Przychody ze sprzedaży (mln PLN)

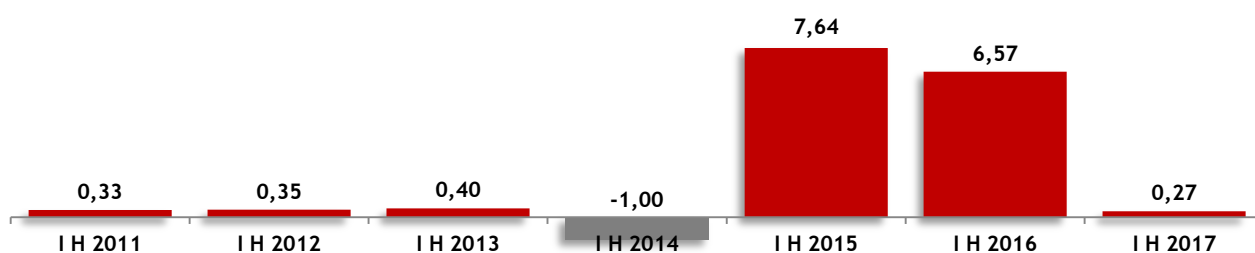


W I półroczu 2017 roku Spółka zanotowała 185 359 PLN pozostałych przychodów operacyjnych (główną ich część stanowiły dotacje) czyli blisko 58 proc. mniej niż rok wcześniej. Spadek w tej pozycji wynikał z faktu, że w I półroczu 2016 roku Spółka rozwiązała odpis aktualizujący na należności handlowe, który został zawiązany na koniec 2015 roku. Odpis miał wartość 225 193 PLN. W I półroczu 2017 roku podobne zdarzenie nie miało miejsca. W konsekwencji łączne przychody Spółki z działalności operacyjnej w I półroczu 2017 roku wyniosły 8 854 563 PLN wobec 12 311 897 PLN w analogicznym okresie 2016 roku.

Po stronie kosztowej główną pozycją, która obciążała wyniki Spółki w pierwszych sześciu miesiącach 2017 roku były usługi obce. Ich wartość wyniosła 2 677 097 PLN czyli prawie 63,7 proc. więcej niż w I półroczu 2016 roku. Zwyżka była m.in. pochodną wzrostu zatrudnienia w Spółce oraz znacznie większych, niż rok wcześniej, wydatków marketingowych związanych ze zbliżającą się premierą gry „Frostpunk” (materiały reklamowe, targi branżowe). Spółka rozwijała też pion wydawniczy 11 bit publishing co niosło za sobą większe nakłady na pozyskiwanie tytułów do portfela wydawniczego. Znaczącą pozycją obciążającą rachunek wyników Spółki w I półroczu 2017 roku były też wynagrodzenia, które w porównaniu z I półroczem 2016 roku powiększyły się o prawie 43 proc., do 1 272 356 PLN co było związane z systematyczną rozbudową zasobów ludzkich, w tym przede wszystkim budową drugiego zespołu deweloperskiego. Łączne koszty działalności operacyjnej 11 bit studios S.A. w pierwszych sześciu miesiącach bieżącego roku wyniosły 5 834 310 PLN wobec 4 532 050 PLN rok wcześniej. Zmiana wyniosła zatem 28,7 proc. W konsekwencji zysk Spółki na działalności operacyjnej w I półroczu 2017 roku sięgnął 3 020 253 PLN wobec 7 779 847 PLN przed rokiem. Spadek sięgnął zatem ponad 61 proc. Rentowność operacyjna Spółki w I półroczu 2017 roku wyniosła 34,8 proc. wobec 65,5 proc. rok wcześniej.

Negatywnie na wynik netto Spółki w pierwszych sześciu miesiącach 2017 roku wpływały też wysokie, niespotykane we wcześniejszych okresach koszty finansowe. Wyniosły łącznie 2 585 370 PLN wobec 3 362 PLN w I półroczu 2016 roku. Wzrost kosztów finansowych wynikał z wysokiego udziału w aktywach Spółki środków pieniężnych denominowanych w walutach obcych (na dzień 30.06.2017 roku miały wartość 19 694 430 PLN i stanowiły aż 44,7 proc. aktywów ogółem). I półrocze 2017 roku przyniosło istotne wzmocnienie złotego wobec innych walut obcych na co Spółka nie miała żadnego wpływu. Zdarzenie to, z uwagi na konieczność przeszacowania na dzień 30 czerwca 2017 roku wartości posiadanych przez Spółkę aktywów, skutkowało w I półroczu 2017 roku powstaniem wysokich, niegotówkowych kosztów finansowych. Z tego względu 11 bit studios S.A. wypracowało w tym okresie tylko 270 857 PLN zysku netto, czyli blisko 95,9 proc. mniej niż rok wcześniej gdy wspomniany zysk zamknął się kwotą 6 571 630 PLN.

Zysk netto (mln PLN)



5.2. SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ (PLN)

Suma bilansowa Spółki na 30 czerwca 2017 roku wynosiła 45 053 210 PLN czyli była niewiele niższa do sumy bilansowej z początku roku gdy miała wartość 45 350 347 PLN.

Główną pozycją aktywów Spółki były, podobnie jak we wcześniejszych okresach, aktywa obrotowe. Na koniec I półrocza 2017 roku wynosiły 33 530 973 PLN co oznaczało spadek o 6,5 proc. w porównaniu z sytuacją z ostatniego dnia 2016 roku gdy sięgały 35 860 351 PLN. Na 30 czerwca 2017 roku aktywa obrotowe stanowiły 74,43 proc. sumy bilansowej Spółki. Pół roku wcześniej wskaźnik sięgał 79,07 proc. Największą pozycją aktywów obrotowych, podobnie jak w poprzednich okresach, pozostawały środki pieniężne i ich ekwiwalenty. Na 30 czerwca 2017 roku Spółka miała na rachunkach bankowych, ulokowane na lokatach oraz w obligacjach PKO BP Banku Hipotecznego, 26 459 246 PLN wobec 29 113 971 na 31 grudnia 2016 roku. Do tej kwoty należy doliczyć 2 000 000 PLN, za którą to kwotę Spółka w I półroczu 2017 roku nabyła jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO. Istotną częścią aktywów obrotowych na koniec czerwca 2017 roku stanowiły też należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności. Miały wartość 4 176 457 PLN co stanowiło 9,27 proc. aktywów Spółki ogółem. Na dzień 31 grudnia 2016 roku ta pozycja bilansowa miała wartość 5 732 977 PLN co stanowiło 12,64 proc. aktywów ogółem. W tym miejscu warto też wspomnieć o należnościach z tytułu podatku dochodowego, które na koniec I półrocza wynosiły 537 518 PLN co stanowiło 1,19 proc. sumy bilansowej Spółki. Na koniec 2016 roku w bilansie 11 bit studios S.A. taka pozycja nie występowała.

Aktywa trwałe Spółki na 30 czerwca 2017 roku miały wartość 11 522 237 PLN czyli były o 21,4 proc. większe niż sześć miesięcy wcześniej. Stanowiły 25,57 proc. sumy bilansowej Spółki. Na koniec 2016 roku wskaźnik wynosił 20,93 proc. Wzrost w tej pozycji wynikał głównie z powiększania się aktywów niematerialnych Spółki. Na koniec okresu

sprawozdawczego miały wartość 10 094 544 PLN co odpowiadało 22,41 proc. łącznych aktywów Spółki. Na tę kwotę składały się nakłady na zakończone i niezakończone prace rozwojowe, czyli przede wszystkim produkowane i wydawane przez Spółkę gry komputerowe oraz na rozwój silnika do gier (Game Engine).

Aktywa

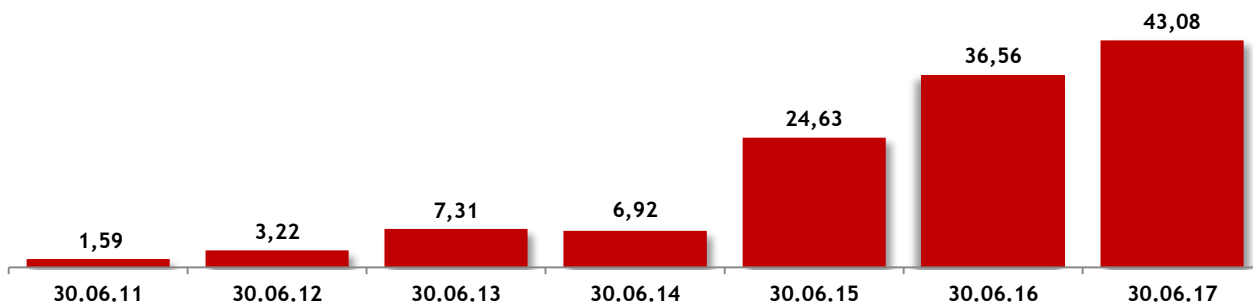
	Stan na 30.06.2017	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2016	Udział (w proc.)
Aktywa trwałe				
Rzeczowe aktywa trwałe	797 632	1,77	779 540	1,72
Aktywa niematerialne	10 094 544	22,41	7 921 210	17,47
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	475 767	1,06	682 928	1,51
Pozostałe aktywa	154 294	0,34	106 318	0,23
Aktywa trwałe razem	11 522 237	25,57	9 489 996	20,93
Aktywa obrotowe				
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	4 176 457	9,27	5 732 977	12,64
Należności z tytułu podatku dochodowego	537 518	1,19	0	0
Aktywa przeznaczone do sprzedaży	0	0,00	681 759	1,50
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	357 752	0,79	331 644	0,73
Pozostałe aktywa finansowe	2 000 000	4,44	0	0,00
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	26 459 246	58,73	29 113 971	64,20
Aktywa obrotowe razem	33 530 973	74,43	35 860 351	79,07
AKTYWA RAZEM	45 053 210	100,00	45 350 347	100,00

Pasywa

	Stan na 30.06.2017	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2016	Udział (w proc.)
KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA				
Kapitał własny				
Kapitał podstawowy	228 720	0,51	221 720	0,49
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	4 870 274	10,81	4 285 934	9,45
Kapitał zapasowy	37 914 547	84,16	25 405 679	56,02
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	0	0,00	627 623	1,38
Zyski zatrzymane	62 772	0,14	11 673 160	25,74
Kapitał własny razem	43 076 313	95,61	42 214 116	93,08
Zobowiązania długoterminowe				
Przychody przyszłych okresów	444 187	0,99	444 186	0,98
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0	0	0	0
Zobowiązania długoterminowe razem	444 187	0,99	444 186	0,98
Zobowiązania krótkoterminowe				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	843 775	1,87	1 928 804	4,25
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	0	0	398 781	0,88
Przychody przyszłych okresów	688 935	1,53	364 460	0,80
Zobowiązania krótkoterminowe razem	1 532 710	3,40	2 692 045	5,94
Zobowiązania razem	1 976 897	4,39	3 136 231	6,92
PASYWA RAZEM	45 053 210	100,00	45 350 347	100,00

Po stronie pasywów Spółki najważniejszą pozycją były kapitały własne, które na 30.06.2017 roku wynosiły już 43 076 313 PLN co stanowiło aż 96,61 proc. sumy bilansowej. Były zatem o 2,04 proc. większe niż na 31.12.2016 roku gdy sięgały 42 214 116 PLN. Najważniejszą pozycją kapitałów własnych 11 bit studios S.A. był kapitał zapasowy. Na koniec czerwca 2017 roku sięgał 37 914 547 PLN wobec 25 405 679 PLN na koniec 2016 roku. Zwyżka wynika z faktu zasilenia kapitału zapasowego o zysk netto wypracowany przez 11 bit studios S.A. w 2016 roku. Decyzja w tej sprawie zapadła na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki 10 maja 2017 roku.

Kapitały własne (mln PLN)



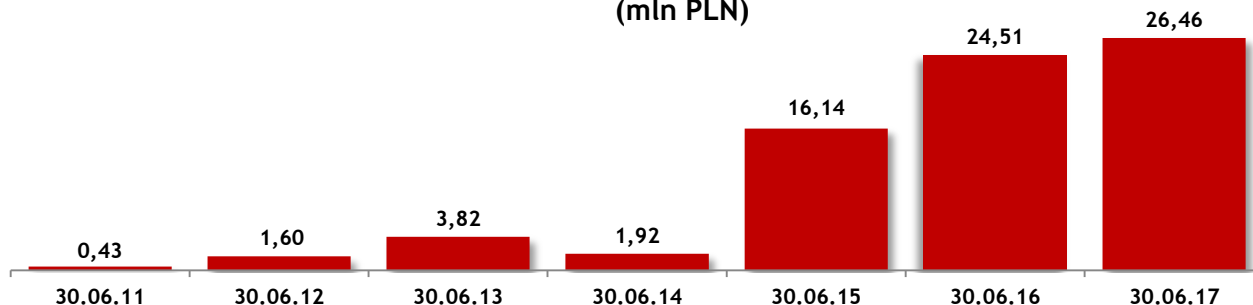
O bardzo dobrej kondycji finansowej 11 bit studios S.A. świadczy też niewielki poziom zobowiązań. Na 30.06.2017 roku zobowiązania długoterminowe Spółki miały wartość 444 187 PLN czyli były porównywalne z poziomem z końca 2016 roku. Na tę pozycję składały się w całości przychody przyszłych okresów, czyli kwoty związane z obsługą dotacji unijnych. Spółka nie posiadała żadnych zobowiązań finansowych z tytułu kredytów bankowych czy wyemitowanych obligacji. Zobowiązania krótkoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec I półrocza 2017 roku wynosiły 1 532 710 PLN co stanowiło 3,4 proc. sumy bilansowej. Na koniec 2017 roku miały poziom 2 692 045 PLN co stanowiło 5,94 proc. sumy bilansowej. Na zobowiązania krótkoterminowe składały się zobowiązania z tytułu dostaw i usług, wynikające z bieżącej działalności Spółki oraz przychody przyszłych okresów. Łączne zobowiązania 11 bit studios S.A. na koniec czerwca 2017 roku wynosiły 1 976 897 PLN co stanowiło zaledwie 4,39 proc. sumy bilansowej. Sześć miesięcy wcześniej zobowiązania miały wartość 3 136 231 PLN, czyli 6,92 proc. sumy bilansowej. Skurczyły się zatem o blisko 37 proc.

5.3. SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2017 (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2016 (niebadane)
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk za rok obrotowy	270 857	6 571 630
Korekty:		
Amortyzacja	938 495	1 487 602
Inne korekty	14 693	140 348
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie / zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	1 556 520	(2 581 595)
Zwiększenie / zmniejszenie pozostałych aktywów	133 078	(333 105)
Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	(1 085 029)	(617 819)
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów	324 475	(197 318)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	2 153 089	4 469 743
Zapłacony podatek dochodowy	(936 299)	(667 403)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 216 790	3 802 340
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Płatności z tytułu nabycia aktywów finansowych	(2 000 000)	0
Wpływy ze sprzedaży aktywów finansowych	681 759	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne	(3 144 614)	(2 025 233)
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną	(4 462 855)	(2 025 233)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej		
Wpływy z tytułu emisji własnych akcji	591 340	0
Inne wpływy finansowe	0	(193 290)
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej	591 340	(193 290)
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(2 654 725)	1 583 817
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	29 113 971	22 930 587
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu sprawozdawczego	26 459 246	24 514 404

W I półroczu 2017 roku Spółka wygenerowała z działalności operacyjnej 2 153 089 PLN gotówki wobec 4 469 743 PLN w analogicznym okresie 2016 roku. Zapłaciła też 936 299 PLN podatku dochodowego wobec 667 403 PLN przed rokiem. W konsekwencji, przepływy pieniężne z działalności operacyjnej netto sięgnęły 1 216 790 PLN czyli blisko 68 proc. mniej niż rok wcześniej gdy kwota wynosiła 3 802 340 PLN. Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej w pierwszych sześciu miesiącach 2017 roku miały wartość minus 4 462 855 PLN, czyli przeszło dwa razy więcej niż rok wcześniej. Wzrost wynikał m.in. z większych wydatków na rzeczowe aktywa trwałe oraz wartości niematerialne i prawne (produkcję gier komputerowych). Wyniosły 3 144 614 PLN w stosunku do 2 025 233 w I półroczu 2016 roku. Spółka wydała też 2 000 000 na zakup jednostek uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO. W przepływach z działalności inwestycyjnej pojawiła się też kwota 681 759 PLN ze zbycia udziałów w spółce zależnej Games Republic Limited. Przepływy pieniężne z działalności finansowej w pierwszych sześciu miesiącach 2017 roku, inaczej niż rok wcześniej, miały wartość dodatnią i wyniosły 591 340 PLN. Na kwotę złożyły się płatności za akcje serii F, które zostały wyemitowane przez Spółkę w związku z realizacją Programu Motywacyjnego na lata 2014-2016. Objęte nim osoby (kluczowy menedżment 11 bit studios S.A.) nabyły łącznie 70 tys. akcji serii F po cenie emisyjnej 8,59 PLN za sztukę.

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



Łącznie, w okresie pierwszych sześciu miesięcy 2017 roku stan środków pieniężnych i ich ekwiwalentów w Spółce zmniejszył się o 2 654 725 PLN, w porównaniu z sytuacją z końca 2016 roku, do 26 459 246 PLN na koniec czerwca 2017 roku. Do tej kwoty należałoby jednak doliczyć 2 000 000 ulokowanych w jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO, które w każdej chwili mogą być skonwertowane na gotówkę.

5.4. POZOSTAŁE INFORMACJE

5.4.1. Informacja o kredytach i pożyczkach w I półroczu 2017 roku

Spółka nie posiadała żadnych wziętych kredytów i pożyczek w I półroczu 2017 roku

5.4.2. Informacja o pożyczkach udzielonych w I półroczu 2017 roku

Spółka nie udzielała żadnych pożyczek w I półroczu 2017 roku

5.4.3. Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w I półroczu 2017 roku oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

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

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

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

5.4.5. Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności grupy w I półroczu 2017 roku.

W I półroczu 2017 roku nie miały miejsce żadne wydarzenia nietypowe, które miałyby wpływ na wyniki z działalności Spółki.

5.5. OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W RAPORCIE ZA I PÓŁROCZE 2017 ROKU A WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY OKRES

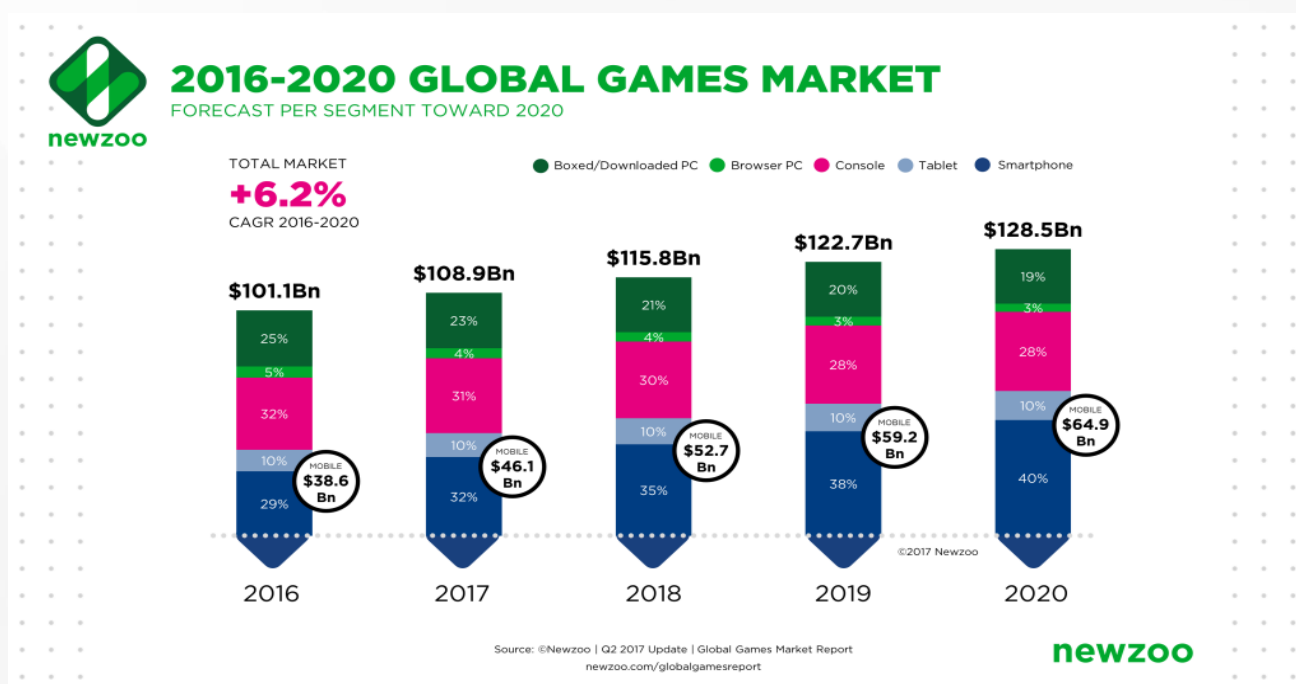
Spółka nie publikowała prognoz finansowych na I półrocze 2017 roku.

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

6.1. PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI

Spółka 11 bit studios jest producentem multiplatformowych gier komputerowych, które sprzedawane są na całym świecie, głównie przez wyspecjalizowane serwisy internetowe, na czele ze Steam - największą światową platformą zajmującą się dystrybucją gier w postaci cyfrowej przez Internet. W I półroczu 2017 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła 99,3 proc. przychodów Spółki ogółem. Rok wcześniej wspomniany wskaźnik znajdował się na takim samym poziomie.

Rynek gier wideo jest od kilku już lat najszybciej rosnącą częścią rynku rozrywki. W 2016 roku, według danych firmy badawczej Newzoo, wartość światowego rynku gier komputerowych wyniosła 101,1 mld USD. Największy udział w nim (39 proc.) miały produkcje na urządzenia mobilne (tablety i smartfony), które są najszybciej rozwijającym się segmentem rynku gier wideo. Tytuły przeznaczone na konsole miały prawie 32-proc., a gry PC-towe niespełna 30-proc. udział w rynku. Prognozy Newzoo na kolejne lata, jeśli chodzi o perspektywy branży gier komputerowych, są bardzo obiecujące. Zdaniem specjalistów, w latach 2016-2020 rynek ma rozwijać się średniorocznie w tempie 6,2 proc. dzięki czemu, w 2020 roku jego wartość sięgnie już 128,5 mld USD. Prognozy na 2017 rok zakładają wzrost rynku growego do 108,9 mld USD czyli 7,8 proc. więcej niż w 2016 roku.



Sprzedaż gier komputerowych najszybciej rośnie w Ameryce Łacińskiej. Według analityków Newzoo, klienci z tego regionu świata wydadzą w 2017 roku na gry 4,4 mld USD czyli 13,9 proc. więcej niż rok wcześniej. Największym rynkiem growym będą z kolei Azja oraz Australia i Oceania gdzie popyt na gry będzie miał wartość 51,2 mld USD co oznaczało będzie 9,2-proc. wzrost w porównaniu z 2016 rokiem. Klienci z Ameryki Północnej, jeszcze do niedawna największego na świecie rynku growego, w 2017 roku wydadzą na tego typu produkcje 27 mld USD czyli 4 proc. więcej niż w poprzednim roku. Niewiele mniej w tym roku na gry komputerowe (26,2 mld USD czyli 8 proc. więcej niż w 2016 roku) przeznaczą klienci z Europy, Bliskiego Wschodu i Afryki. Prognozy Newzoo dla polskiego rynku growego na bieżący rok zakładają jego wzrost do 489 mln USD. Dla porównania, wartość chińskiego rynku growego w 2017 roku ma wynieść już 27,5 mld USD (większość z tego stanowiły będą gry na urządzenia mobilne, ich wysoki udział wyróżnia ten rynek).

Celem 11 bit studios S.A. jest rozwój znacznie szybszy niż całego rynku gier komputerowych i systematyczne zwiększanie w nim udziału. Sukces gry „This War of Mine”, która zadebiutowała jesienią 2014 roku, ugruntował pozycję Spółki jako jednego ze światowych liderów w segmencie gier Indie (niezależnych). Do końca czerwca 2017 roku przychody ze sprzedaży „TWoM” (od premiery tytułu) przekroczyły już 70 mln PLN. Strategia Spółki na kolejne lata zakłada produkcję coraz większych gier (z większym potencjałem komercyjnym), czyli stopniowe wychodzenie z segmentu Indie. Tego typu tytułem będzie „Frostpunk”, który ma trafić na rynek w I kwartale 2018 roku. Budżety produkcyjny i marketingowy „Frostpunka” są istotnie większe niż w przypadku „TWoM”. W połączeniu ze znacznie większą rozpoznawalnością marki 11 bit studios w środowisku graczy komputerowych na świecie (dzięki sukcesowi „TWoM”) daje to podstawy do oczekiwań sukcesu sprzedażowego gry wokół której, w przyszłości, może powstać cała seria gier. Produkcja „Frostpunka” jest bardzo mocno zaawansowana dlatego ryzyko zmiany terminu premiery jest niewielkie.

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 miesięcy 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”.

Spółka zakłada, że coraz większe znaczenie dla wyników finansowych w kolejnych latach powinien mieć pion wydawniczy 11 bit publishing. Do tej pory 11 bit studios S.A. wydało dwa tytuły stworzone przez zewnętrzne studia deweloperskie: „Spacecom”, który zadebiutował w 2014 roku oraz „Beat Cop”, który trafił do sprzedaży 30 marca 2017 roku. W kolejnych miesiącach do sprzedaży trafią: „Tower 57”, „Moonlighter” i „Children of Morta”. Zespół 11 bit publishing aktywnie pracuje nad pozyskaniem kolejnych projektów do portfolio wydawniczego. W przyszłości liczba tytułów wydawanych w ramach 11 bit publishing powinna wynosić 3-4 rocznie.

6.2. CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU SPÓŁKI

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

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

Spółka od 2014 roku dywersyfikuje źródła przychodów. Rozwija pion wydawniczy 11 bit publishing, który zajmuje się wydawaniem gier tworzonych przez zewnętrzne studia. W ramach 11 bit publishing w I półroczu 2017 roku Spółka wypuściła na rynek grę „Beat Cop”. W kolejnych miesiącach planowane są premiery: „Tower 57”, „Moonlighter” i „Children of Morta”. Zespół pracuje nad umowami z kolejnymi studiami, w tym zagranicznymi.

W obszarze produkcji Spółka chce docelowo zbudować kilka linii produktowych (marek - IP) co pozwoli zoptymalizować wykorzystanie posiadanych zasobów produkcyjnych i ustabilizować wyniki Spółki. Zamierza też zwiększać zasoby produkcyjne budując drugi zespół deweloperski. Funkcjonujące równolegle dwa zespoły deweloperskie pozwolą Spółce zwiększyć częstotliwość premier gier własnych.

6.3. OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 30 czerwca 2017 roku Spółka posiadała na rachunkach, w kasie i w bezpiecznych instrumentach blisko 28,5 mln PLN zasobów pieniężnych. Do tej kwoty można doliczyć należności z tytułu dostaw i usług o wartości blisko 4,2 mln PLN. Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych) wynosiła na koniec czerwca 2017 roku niespełna 2 mln PLN co oznaczało spadek o prawie 37 proc. w porównaniu z sytuacją z 31 grudnia 2016 roku (3,14 mln PLN). Posiadane zobowiązania wiązały się w dużej mierze z obsługą projektów współfinansowanych ze środków unijnych. Zobowiązania handlowe wynikające z bieżącej działalności Spółki na 30 czerwca 2017 roku miały wartość 0,84 mln PLN wobec 1,93 mln PLN na koniec 2016 roku. Spółka nie posiadała równocześnie żadnych zobowiązań finansowych.

Posiadane zasoby pieniężne, przy niskich kosztach operacyjnych oznaczają, że Spółka nie ma żadnych problemów z samodzielnym finansowaniem bieżącej działalności oraz realizowanych i planowanych inwestycji rozwojowych (produkcji gier, w tym „Frostpunka” i rozwoju pionu 11 bit publishing). Nie musi też, co najmniej w perspektywie kilku kwartałów, sięgać po finansowanie zewnętrzne (w tym z rynku kapitałowego) lub od partnerów biznesowych (wydawców i dystrybutorów gier) aczkolwiek nie wyklucza takiej możliwości. Spółka nie planuje sięgać po finansowanie zewnętrzne w 2017 roku.

7. INFORMACJA O ZARZĄDZANIU I NADZOROWANIU 11 BIT STUDIOS S.A.

7.1. 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 Jednostką 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.

7.2. WŁADZE SPÓŁKI

Zarząd

Przez cały okres sprawozdawczy w skład Zarządu Spółki wchodziło:

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

Rada Nadzorcza

Przez cały okres sprawozdawczy w Radzie Nadzorczej Spółki zasiadali:

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

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

7.3. KAPITAŁ ZAKŁADOWY

Na dzień publikacji Raportu Półrocznego kapitał zakładowy Spółki wynosił 228 719,90 PLN i dzielił się na 2 287 199 akcji o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, w tym:

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

7.4. AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień 31.12.2016 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 30.06.2017 (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. Akcjonariat Spółki na dzień przekazania raportu Półrocznego

7.5. AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PRZEKAZANIA RAPORTU PÓŁROCZNEGO

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
Przemysław Marszał	122 000	5,33	122 000	5,33
Michał Drozdowski	93 630	4,09	93 630	4,09
NN PTE	135 500	5,92	135 500	5,92
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 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 Marszał - 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 kapitału zakładowego 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 więcej 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.

Po okresie sprawozdawczym, 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.

7.6. TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Do podmiotów powiązanych zaliczani są członkowie Zarządu, Rady Nadzorczej i kluczowy personel Spółki (kluczowe kierownictwo). Transakcje z wyżej wymienionymi osobami zostały szczegółowo opisane w Nocie 3.22. Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. za I półrocze 2017 roku.

7.7. BIEGLI REWIDENCI

Deloitte Polska 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.

7.8. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Działalność Spółki, jej sytuacja finansowa oraz wyniki działalności podlegały i mogą w przyszłości podlegać negatywnym zmianom w wyniku zaistnienia szeregu ryzyk, zarówno specyficznych dla branży gier komputerowych jak i charakterystycznych dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą w Polsce oraz w świecie. Szczegółowy opis ryzyk został zawarty w Nocie 7.18 Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. w 2016 roku będącego częścią Raportu Roczного 11 bit studios za 2016 rok.

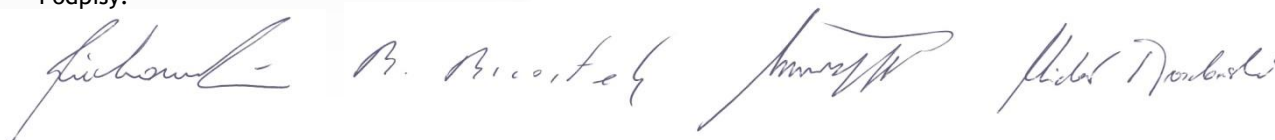
7.9. ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM

Do dnia zatwierdzenia przez Zarząd Spółki Raportu Półrocznego za I półrocze 2017 roku, czyli do 21 września 2017 roku, nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na wspomniane sprawozdanie.

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

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

Podpisy:



Grzegorz Miechowski

Bartosz Brzostek

Przemysław Marszał

Michał Drozdowski

Prezes Zarządu

Członek Zarządu

Członek Zarządu

Członek Zarządu

Warszawa, 21 września 2017 roku