

WARSZAWA, 30.08.2018

RAPORT PÓŁROCZNY
11 BIT STUDIOS S.A.
ZA I PÓŁROCZE 2018 ROKU

PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 30 sierpnia 2018 roku

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy

Z wielką przyjemnością oddajemy w Wasze ręce Raport Półroczny 11 bit studios S.A. za I półrocze 2018 rok. Dla naszej Spółki było to bardzo ważne półrocze. W tym okresie swoją premierę miał „Frostpunk”, czyli największa i zarazem najdroższa w naszej historii gra, nad którą pracowaliśmy przez wcześniejsze kwartały. Premiera wypadła imponująco. „Frostpunk” błyskawicznie znalazł się na czołówkach list bestsellerów najważniejszych światowych platform cyfrowych, na czele ze Steam. Po zaledwie 66 godzinach od rozpoczęcia sprzedaży fani kupili 250 tys. kopii „Frostpunka” co z nawiązką pokryło nasze wydatki na stworzenie tego tytułu. Gra cały czas sprzedaje się bardzo dobrze co, mając na uwadze plany związane z dalszym rozwojem, pozwala oczekiwać, że jej cykl życia będzie długi. Tym samym „Frostpunk”, jeszcze przez szereg kwartałów powinien zapewniać Spółce solidne przychody.

Podobnie jesteśmy bardzo zadowoleni z drugiej premiery, która miała miejsce w I półroczu tego roku. „Moonlighter”, czyli tytuł, którego jesteśmy wydawcą, również wspiął się na pierwsze miejsce bestsellerów Steam co, jak na grę tej wielkości i o relatywnie niewielkim budżecie, było bardzo dużym osiągnięciem. Sukces „Moonlightera” jest potwierdzeniem bardzo wysokich kompetencji 11 bit studios S.A., jeśli chodzi o wspieranie, w tym marketingowe, niezależnych deweloperów i otwiera szeroko drzwi do dynamicznego rozwoju Spółki w obszarze wydawniczym.

Bardzo dobra sprzedaż „Frostpunka” i „Moonlightera” oraz utrzymujące się na satysfakcjonującym poziomie przychody ze sprzedaży „This War of Mine” sprawiły, że w I półroczu 2018 roku 11 bit studios S.A. wypracowało rekordowe wyniki w swojej historii. W tym okresie przychody Spółki wyniosły 45,72 mln PLN, zysk operacyjny 30,18 mln PLN a netto blisko 24,92 mln PLN. Rentowność operacyjna sięgnęła zatem aż 66 proc. a netto prawie 55,5 proc. Oba wskaźniki byłyby jeszcze wyższe gdyby nie konieczność zawiązania papierowych rezerw na potrzeby realizacji Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 oraz rezerw na premie roczne dla załogi Spółki. Wynik obciążały też rezerwy na tantiemy dla producenta „Moonlightera” z tytułu sprzedaży gry w I półroczu. Potwierdzeniem doskonałej kondycji finansowej 11 bit studios S.A. były też posiadane zasoby pieniężne. Na koniec czerwca Spółka miała na kontach, lokatach bankowych oraz ulokowane w innych instrumentach finansowych łącznie ponad 51,3 mln PLN. Do tej kwoty należy doliczyć prawie 12,7 mln PLN należności handlowych, które są systematycznie konwertowane na gotówkę.

Sukcesy „Frostpunka” i „Moonlightera”, które potwierdziły bardzo wysokie kompetencje 11 bit studios S.A. w obszarze produkcji i wydawania gier powinny pozytywnie przełożyć się na tempo rozwoju w kolejnych okresach. Spółka zamierza rozbudowywać zasoby produkcyjne, żeby w perspektywie kilku lat mieć trzy, działające niezależnie zespoły deweloperskie, z których każdy będzie pracował nad innym tytułem. Również w obszarze wydawniczym Spółka chce zwiększyć ilość premier gier tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, żeby zwiększyć przychody z tego obszaru.

W bliższej przyszłości 11 bit studios S.A. będzie skupiać się na dalszym rozwoju „Frostpunka”. Zintensyfikowane zostaną prace nad grą „Projekt 8” oraz dodatkami do „This War of Mine”. Pion wydawniczy przygotowuje się do premiery gry „Children of Morta”, która wzbudza duże zainteresowanie graczy i mediów co pozwala oczekiwać, że jej potencjał komercyjny będzie wysoki. W perspektywie kilku miesięcy „TWoM” zostanie wydany na bardzo szybko zdobywającą popularność konsolę Nintendo Switch. Na tę samą platformę trafią też „Beat Cop”, „Moonlighter” oraz „Children of Morta” co potwierdza, że Spółka chce i potrafi wykorzystywać wszystkie okazje do monetyzowania swoich produkcji.

Z wyrazami szacunku



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

SPIS TREŚCI

PISMO ZARZĄDU.....	1
SPIS TREŚCI	2
WYBRANE DANE FINANSOWE	4
Bilans	4
Rachunek zysków i strat.....	4
Rachunek przepływów pieniężnych.....	4
SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA I PÓŁROCZE 2018 ROKU	5
1. INFORMACJE OGÓLNE	6
1.1. Podstawowe informacje o Spółce:	6
1.2. Okresy prezentowane	6
1.3. Skład organów Spółki według stanu na 30.06.2018 roku	6
1.4. Biegli rewidenci	6
1.5. Akcjonariat spółki na dzień publikacji Raportu Półrocznego	7
1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących.....	8
1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków	8
1.8. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych.....	8
1.9. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna	8
1.10. Oświadczenie Zarządu Spółki	8
1.11. Oświadczenie Zarządu w sprawie podmiotu uprawnionego do przeglądu rzetelności sporządzenia Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego	9
1.12. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	9
2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.	10
2.1. Śródroczny skrócony rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów (PLN)	10
2.2. Śródroczne skrócone sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN).....	11
2.3. Śródroczne skrócone sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym (PLN)	12
2.4. Śródroczne skrócone sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN).....	14
3. NOTY DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO 11 BIT STUDIOS S.A.	15
3.1. Stosowane zasady rachunkowości	15
3.2. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w okresie sprawozdawczym	18
3.3. Przychody (PLN).....	19
3.4. Segmenty operacyjne	19
3.5. Przychody finansowe (PLN).....	20
3.6. Koszty finansowe (PLN)	20
3.7. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN)	20
3.8. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN)	21
3.9. Rzeczowe aktywa trwałe (PLN)	21
3.10. Aktywa niematerialne (PLN)	22
3.11. Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności (PLN)	23
3.12. Aktywa finansowe długoterminowe (PLN)	24
3.13. Aktywa finansowe krótkoterminowe (PLN).....	24
3.14. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN)	24
3.15. Pozostałe aktywa (PLN)	25
3.16. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN)	25
3.17. Kapitał podstawowy (PLN).....	25
3.18. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług i pozostałe zobowiązania (PLN)	25
3.19. Rozliczenia międzyokresowe bierne z tytułu premii dla pracowników i pozostałe (PLN).....	26
3.20. Kategorie instrumentów finansowych (PLN)	26
3.21. Przychody przyszłych okresów (PLN).....	27
3.22. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN)	27
3.23. Transakcje z jednostkami powiązаныmi	28
3.24. Informacje o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie	30
3.25. Zobowiązania pozaBilansowe do poniesienia wydatków	30
3.26. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe	30
3.27. Objasnienia do Śródrocznego skróconego sprawozdania z przepływów pieniężnych (PLN).....	30
3.28. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do śródrocznej działalności Spółki	30
3.29. Informacja o czynnikach i zdarzeniach w szczególności o nietypowym charakterze mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe	30
3.30. Zdarzenia po dniu bilansowym.....	31
3.31. Czynniki mające wpływ na wyniki Spółki w przyszłości	31

3.32. Postępowanie toczące się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej	31
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU 11 BIT STUDIOS S.A. ZA I PÓŁROCZE 2018 ROKU	33
4. INFORMACJE OGÓLNE	34
4.1. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki 11 bit studios s.a. w I półroczu 2018 roku oraz do dnia publikacji sprawozdania	34
4.2. Informacje ogólne o prowadzonej działalności gospodarczej w I półroczu 2018 roku	34
5. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.	38
5.1. Rachunek zysków i strat (PLN)	38
5.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)	39
5.3. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)	41
5.4. Pozostałe informacje	42
6. OPIS PERSPEKTYW I ROZWOJU 11 BIT STUDIOS S.A.	44
6.1. Perspektywy rozwoju Spółki	44
6.2. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki	45
6.3. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych	46
7. INFORMACJA O ZARZĄDZANIU I NADZOROWANIU 11 BIT STUDIOS S.A.	47
7.1. Podstawowe informacje o Spółce	47
7.2. Władze Spółki	47
7.3. Kapitał zakładowy	47
7.4. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących	47
7.5. Akcjonariat Spółki na dzień przekazania Raportu Półrocznego	48
7.6. Transakcje z podmiotami powiązanymi	48
7.7. Biegli rewidenci	48
7.8. Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki	48
7.9. Zdarzenia po dniu bilansowym	48
7.10. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej	48

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 2018 roku - 4,3616 PLN,
- Kurs na dzień 31 grudnia 2017 roku - 4,1709 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 2018 roku - 4,2395 PLN,
- Kurs za I półrocze 2017 roku - 4,2474 PLN.

BILANS

	30.06.2018 (PLN) (niebadane)	31.12.2017 (PLN) (badane)	30.06.2018 (EUR) (niebadane)	31.12.2017 (EUR) (badane)
Aktywa razem	82 298 141	48 649 817	18 868 796	11 664 105
Aktywa trwałe	21 091 790	17 173 693	4 835 792	4 117 503
Aktywa niematerialne	15 893 218	13 067 498	3 643 896	3 133 016
Aktywa obrotowe	61 206 351	31 476 124	14 033 004	7 546 602
Aktywa finansowe długoterminowe	3 074 430	3 053 534	704 886	732 104
Środki pieniężne	32 247 613	28 176 332	7 393 528	6 755 456
Aktywa finansowe krótkoterminowe	16 000 000	0	3 668 378	0
Pasywa razem	82 298 141	48 649 817	18 868 796	11 664 105
Kapitał własny	73 341 264	46 222 796	16 815 220	11 082 211
Zobowiązania i rezerwy	8 956 877	2 427 021	2 053 576	581 894

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

	Okres zakończony 30.06.2018 (PLN) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2017 (PLN) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2018 (EUR) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2017 (EUR) (niebadane)
Przychody ze sprzedaży	45 725 373	8 669 204	10 785 558	2 041 061
Amortyzacja	1 388 989	938 495	327 630	220 958
Zysk z działalności operacyjnej	30 182 797	3 020 253	7 119 424	711 083
EBITDA	31 571 786	3 958 748	7 447 054	932 040
Zysk brutto	31 476 698	478 018	7 424 625	112 544
Zysk netto	24 916 340	270 857	5 877 188	63 770

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

	Okres zakończony 30.06.2018 (PLN) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2017 (PLN) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2018 (EUR) (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2017 (EUR) (niebadane)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	24 174 544	1 216 790	5 702 216	286 479
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(20 103 263)	(4 462 855)	(4 741 895)	(1 050 726)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	0	591 340	0	139 224
Przepływy pieniężne netto razem	4 071 281	(2 654 725)	960 321	(625 024)

**SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.
ZA I PÓŁROCZE 2018 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.

Spółka nie posiada podmiotów zależnych, stowarzyszonych oraz udziałów we wspólnych przedsięwzięciach. Do 11 kwietnia 2017 roku 11 bit studios S.A. było spółką dominującą Grupy Kapitałowej 11 bit studios S.A. W jej skład wchodziły: 11 bit studios S.A. oraz spółka zależna Games Republic Limited z siedzibą na Malcie. 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. W konsekwencji, od 2018 roku 11 bit studios S.A. nie publikuje już sprawozdań skonsolidowanych.

1.2. OKRESY PREZENTOWANE

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia do 30 czerwca 2018 roku i zawiera dane porównawcze:

- Sprawozdanie z sytuacji finansowej - na dzień 31 grudnia 2017 roku,
- Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2017 roku,
- Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2017 roku,
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2017 roku.

1.3. SKŁAD ORGANÓW SPÓŁKI WEDŁUG STANU NA 30.06.2018 ROKU

Zarząd

- Grzegorz Miechowski - Prezes 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 nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki. 9 maja 2018 roku Bartosz Brzostek, Członek Zarządu Spółki, złożył rezygnację z zajmowanego stanowiska z powodów osobistych. Kadencja pozostałych Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 roku. W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki. Kadencja Członków Rady Nadzorczej mija 9 czerwca 2019 roku.

1.4. BIEGLI REWIDENCI

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

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

1.5. AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ 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	160 696	7,03	160 696	7,03
Przemysław Marszał	118 000	5,16	118 000	5,16
Michał Drozdowski	89 630	3,92	89 630	3,92
NN TFI	119 229	5,21	119 229	5,21
Pozostali Akcjonariusze	1 615 948	70,65	1 615 948	70,65
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 oraz osoby powiązane z osobami nadzorującymi Spółkę.

W raporcie bieżącym nr 9/2018 z 16 maja 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 16 maja 2018 roku do Spółki wpłynęły dwa zawiadomienia w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Agnieszkę Rabendę-Ozimek, osobę blisko związaną z Wojciechem Ozimkiem, Członkiem Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Pani Agnieszka Rabenda-Ozimek w dniach 14 i 15 maja 2018 roku sprzedała łącznie 94 akcje 11 bit studios S.A. (60 akcji po 500 PLN za sztukę i 34 akcje po 545 PLN za sztukę).

W raporcie bieżącym nr 13/2018 z dnia 16 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 15 czerwca do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Agnieszkę Rabendę-Ozimek, osobę blisko związaną z Wojciechem Ozimkiem, Członkiem Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Pani Agnieszka Rabenda-Ozimek w dniu 5 czerwca 2018 roku zbyła 20 akcji 11 bit studios S.A. po 490 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 14/2018 z dnia 19 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 19 czerwca do Spółki wpłynęło zawiadomienie zgodnie z art. 69 ust. 1 pkt 1 w związku z art. 87 ust. 1 pkt 2 lit. a) Ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych złożone przez NN Investment Partners TFI S.A. (dalej „Towarzystwo”) o przekroczeniu progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. Przyczyną zmiany udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. było nabycie akcji Spółki w dniu 15 czerwca 2018 r. przez NN Fundusz Inwestycyjny Otwarty, NN Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty 2, NN (L) Total return Fundusz Inwestycyjny Zamknięty oraz Fundusz Własności Pracowniczej PKP Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty. Przed zmianą udziału fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 112 476 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 4,93% kapitału zakładowego Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 119 229 akcji 11 bit studios S.A. co stanowiło 5,21% kapitału zakładowego Spółki.

W raporcie bieżącym nr 15/2018 z dnia 22 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 22 czerwca do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Grzegorz Miechowski w dniu 22 czerwca 2018 roku sprzedał 2 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę. Po transakcji posiada 160 696 papierów Spółki stanowiących 7,03 proc. kapitału zakładowego.

W raporcie bieżącym nr 16/2018 z dnia 22 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 22 czerwca do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Przemysława Marszał, Członka Zarządu Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Przemysław Marszał w dniu 22 czerwca 2018 roku sprzedał 4 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę. Po transakcji posiada 118 000 papierów Spółki stanowiących 5,16 proc. kapitału zakładowego.

W raporcie bieżącym nr 17/2018 z dnia 22 czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 22 czerwca do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Michała Drozdowskiego, Członka Zarządu Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Michał Drozdowski w dniu 22 czerwca 2018 roku sprzedał 4 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę. Po transakcji posiada 89 630 papierów Spółki stanowiących 3,92 proc. kapitału zakładowego.

Po okresie sprawozdawczym, w raporcie bieżącym nr 19/2018 z dnia 26 lipca 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 26 lipca 2018 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie złożone przez Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. z siedzibą w Warszawie, o zmniejszeniu stanu posiadania akcji Spółki poniżej

progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Zmniejszenie udziału w głosach w 11 bit studios S.A. nastąpiło na skutek zbycia akcji Spółki. Transakcja została rozliczona 20 lipca 2018 roku. Przed transakcją fundusze zarządzane przez N-N PTE S.A. posiadały 114 922 akcji Spółki, które dawały 5,02 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowiły 5,02 proc. kapitału zakładowego Spółki. Po transakcji Fundusze posiadają 111 832 akcji Spółki, które dają 4,89 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy oraz stanowią 4,89 proc. kapitału zakładowego Spółki.

1.6. AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień 31.12.2017 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 30.06.2018 (w szt.)	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	162 696	160 696	160 696
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	122 000	118 000	118 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	93 630	89 630	89 630

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

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

1.7. ODNIESIENIE DO PUBLIKOWANYCH SZACUNKÓW

Spółka nie publikowała danych szacunkowych dotyczących prezentowanego okresu.

1.8. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZY OSÓB ZATRUDNIONYCH

Na dzień publikacji sprawozdania w Spółce pracuje na podstawie umów o pracę lub współpracuje z nią na podstawie innych umów cywilno-prawnych 101 osób.

1.9. WALUTA FUNKCJONALNA I WALUTA PREZENTACYJNA

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

1.10. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI

Na podstawie rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych, Zarząd Spółki oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy, niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi 11 bit studios S.A. zasadami rachunkowości oraz, że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy.

Niniejsze Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe sporządzone na dzień 30 czerwca 2018 roku zostało przygotowane zgodnie z MSR 34 Śródroczna sprawozdawczość finansowa oraz rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. 2018 r. poz. 757).

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe 11 bit studios S.A. obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia 2018 roku do 30 czerwca 2018 roku i zawiera dane porównawcze:

- Sprawozdanie z sytuacji finansowej - na dzień 31 grudnia 2017 roku,
- Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2017 roku,
- Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2017 roku,
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych - za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2017 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 2017 rok obejmującym noty za okres 12 miesięcy zakończony 31 grudnia 2017 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 Audyt 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 30 sierpnia 2018 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 30.06.2018 (niebadane)	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2017 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2018 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2017 (niebadane)
Działalność kontynuowana					
Przychody ze sprzedaży	3.3	43 480 787	5 797 360	45 725 373	8 669 204
Pozostałe przychody operacyjne	3.7.1	318 736	31 872	463 392	185 359
Razem przychody z działalności operacyjnej		43 799 523	5 829 232	46 188 765	8 854 563
Amortyzacja		(987 058)	(452 911)	(1 388 989)	(938 495)
Zużycie surowców i materiałów		(75 271)	(41 260)	(112 711)	(134 661)
Usługi obce		(5 661 021)	(1 405 020)	(6 930 814)	(2 677 097)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze		(5 741 408)	(741 099)	(6 430 684)	(1 272 356)
Podatki i opłaty		(128 587)	(15 802)	(134 315)	(31 836)
Pozostałe koszty operacyjne	3.7.2	(171 885)	(617 987)	(954 272)	(779 865)
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych		(54 183)	0	(54 183)	0
Razem koszty działalności operacyjnej		(12 819 413)	(3 274 079)	(16 005 968)	(5 834 310)
Zysk na działalności operacyjnej		30 980 110	2 555 153	30 182 797	3 020 253
Przychody finansowe	3.5	1 207 625	17 581	1 294 479	43 135
Koszty finansowe	3.6	204 580	(1 334 338)	(578)	(2 585 370)
Zysk przed opodatkowaniem		32 392 315	1 238 396	31 476 698	478 018
Podatek dochodowy	3.8	(6 497 268)	(12 084)	(6 560 358)	(207 161)
Zysk netto z działalności kontynuowanej		25 895 047	1 226 312	24 916 340	270 857
Działalność zaniechana		0	0	0	0
Zysk netto z działalności zaniechanej		0	0	0	0
ZYSK NETTO		25 895 047	1 226 312	24 916 340	270 857
Zysk na akcję (w PLN na jedną akcję) z działalności kontynuowanej:		0			
Zwykły		11,68	0,55	11,24	0,12
Rozwodniony		11,03	0,54	10,61	0,12

	Nota	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2018 (niebadane)	Okres 3 miesiące zakończony 30.06.2017 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2018 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2017 (niebadane)
ZYSK NETTO		25 895 047	1 226 312	24 916 340	270 857
Pozostałe całkowite dochody		0	0	0	0
Pozostałe całkowite dochody netto razem		0	0	0	0
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW		25 895 047	1 226 312	24 916 340	270 857

2.2. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ (PLN)

AKTYWA

	Nota	Stan na 30.06.2018 (niebadane)	Stan na 31.12.2017 (badane)
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe	3.9	715 168	814 332
Aktywa niematerialne	3.10	15 893 218	13 067 498
Aktywa z tytułu podatku odroczonego		1 249 197	89 993
Pozostałe aktywa		159 777	148 336
Aktywa finansowe długoterminowe	3.12	3 074 430	3 053 534
Aktywa trwałe razem		21 091 790	17 173 693
Aktywa obrotowe			
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	3.11	12 662 984	2 679 070
Należności z tytułu podatku dochodowego		0	327 123
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	3.14	295 754	293 599
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	3.16	32 247 613	28 176 332
Aktywa finansowe krótkoterminowe	3.13	16 000 000	0
Aktywa obrotowe razem		61 206 351	31 476 124
AKTYWA RAZEM		82 298 141	48 649 817

PASYWA

	Nota	Stan na 30.06.2018 (niebadane)	Stan na 31.12.2017 (badane)
Kapitał własny			
Kapitał podstawowy	3.17	228 720	228 720
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną		4 870 274	4 870 274
Kapitał zapasowy		41 331 887	37 914 547
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach		2 202 128	0
Zyski zatrzymane		24 708 255	3 209 255
Kapitał własny razem		73 341 264	46 222 796
Zobowiązania długoterminowe			
Przychody przyszłych okresów	3.21	762 772	762 772
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego		0	0
Zobowiązania długoterminowe razem		762 772	762 772
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	3.18	7 309 165	1 197 853
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		648 701	0
Przychody przyszłych okresów	3.21	236 239	466 396
Zobowiązania krótkoterminowe razem		8 194 105	1 664 249
Zobowiązania razem		8 956 877	2 427 021
PASYWA RAZEM		82 298 141	48 649 817

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 2018 roku (badane)	228 720	4 870 274	37 914 547	0	0	3 209 255	0	0	46 222 796
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	0	24 916 340	0	0	24 916 340
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	24 916 340	0	0	24 916 340
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	3 417 340	0	0	(3 417 340)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	0	0	0	2 202 128	0	0	0	0	2 202 128
Stan na 30 czerwca 2018 roku (niebadane)	228 720	4 870 274	41 331 887	2 202 128	0	24 708 255	0	0	73 341 264

	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 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 2017 roku	221 720	4 285 934	25 405 679	627 623	0	11 673 160	0	0	42 214 116
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	0	3 417 340	0	0	3 417 340
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	3 417 340	0	0	3 417 340
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	11 881 245	0	0	(11 881 245)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	7 000	584 340	627 623	(627 623)		0	0	0	591 340
Stan na 31 grudnia 2017 roku	228 720	4 870 274	37 914 547	0	0	3 209 255	0	0	46 222 796

2.4. ŚRÓDROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2018 (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2017 (niebadane)
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk za rok obrotowy	24 916 340	270 857
Korekty:		
Amortyzacja	1 388 989	938 495
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	6 560 358	207 161
Inne korekty	2 299 946	14 693
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie/zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	(9 983 915)	1 556 520
Zwiększenie/zmniejszenie pozostałych aktywów	(13 596)	(74 082)
Zwiększenie/zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	6 111 312	(1 085 029)
Zwiększenie/zmniejszenie przychodów przyszłych okresów	(230 157)	324 475
Otrzymane odsetki - dyskonto z tytułu rozliczenia obligacji	(27 074)	0
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	31 022 203	2 153 090
Zapłacony podatek dochodowy	(6 847 659)	(936 299)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	24 174 544	1 216 790
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Wpływy z tytułu wygaśnięcia obligacji	6 000 000	0
Płatności z tytułu nabycia aktywów finansowych	0	(2 000 000)
Wpływy ze sprzedaży aktywów finansowych	0	681 759
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	(16 000 000)	0
Wpływy z tytułu rozpoznania / zakupu obligacji	(5 972 926)	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne	(4 130 336)	(3 144 614)
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną	(20 103 262)	(4 462 855)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej		
Wpływy z tytułu emisji własnych akcji	0	591 340
Inne wpływy finansowe	0	0
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej	0	591 340
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	4 071 281	(2 654 725)
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	28 176 332	29 113 971
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu sprawozdawczego	32 247 613	26 459 246

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 2018 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 2017 roku.

Stosowane w Spółce zasady rachunkowości według MSSF zostały szczegółowo omówione w Sprawozdaniu Finansowym Spółki sporządzonym na dzień 31 grudnia 2017 roku zatwierdzonym do udostępnienia przez Zarząd Spółki w dniu 26 marca 2018 roku.

3.1.3. Zmiany do istniejących standardów zastosowane po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2018 rok

Następujące zmiany do istniejących standardów oraz interpretacja wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR) oraz zatwierdzone do stosowania w UE wchodzi w życie po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2018 rok:

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

W bieżącym sprawozdaniu finansowym Spółka po raz pierwszy zastosowała MSSF 9 „Instrumenty finansowe”. Spółka, zgodnie z dopuszczoną przez standard możliwością, skorzystała z możliwości nieprzekształcania danych dotyczących wcześniejszych okresów. Nowy standard wprowadza zmiany w zasadach klasyfikacji i wyceny aktywów finansowych, nowy model wyznaczania oczekiwanych strat kredytowych oraz zmienia wymogi w zakresie rachunkowości zabezpieczeń.

Od 1 stycznia 2018 roku, Spółka kwalifikuje aktywa finansowe do jednej z kategorii:

- wyceniane według amortyzowanego kosztu,

Spółka wycenia aktywa finansowe według amortyzowanego kosztu z zastosowaniem metody efektywnej stopy procentowej. Należności długoterminowe podlegające pod zakres MSSF 9 są dyskontowane na dzień bilansowy. Należności z tytułu dostaw i usług z terminem zapadalności poniżej 12 miesięcy są wyceniane w wartości nominalnej po pomniejszeniu o wartość strat oczekiwanych.

- wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody,

Spółka ujmuje zyski/straty z wyceny inwestycji w instrumenty dłużne oraz w instrumenty kapitałowe zaklasyfikowane przez Spółkę na moment początkowego ujęcia do tej kategorii aktywów, w pozostałych dochodach całkowitych. Dywidendy z instrumentów kapitałowych wycenianych w wartości godziwej przez pozostałe dochody całkowite, Spółka ujmuje jako przychód w wyniku finansowym. Przychody z tytułu odsetek z inwestycji w instrumenty dłużne ujmowane są przez Spółkę w wyniku finansowym. Na moment zbycia inwestycji w instrumenty dłużne Spółka ujmuje skumulowane zyski/straty z wyceny w wyniku finansowym.

- wyceniane w wartości godziwej przez wynik finansowy,

Spółka ujmuje w wyniku finansowym zmiany wartości godziwych aktywów finansowych zaklasyfikowanych do tej kategorii aktywów finansowych. W wyniku finansowym ujmowane są również przychody z tytułu odsetek oraz dywidend otrzymanych z instrumentów kapitałowych notowanych na aktywnym rynku.

Klasyfikacja do jednej z kategorii jest dokonywana na moment początkowego ujęcia i uzależniona jest od przyjętego przez jednostkę modelu biznesowego w zakresie zarządzania aktywami finansowymi oraz charakterystyki przepływów pieniężnych wynikających z umowy.

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń, dlatego regulacje MSSF 9 w tym zakresie nie mają do niej zastosowania.

MSSF 9 nie zmienia klasyfikacji zobowiązań finansowych Spółki. Są one w dalszym ciągu wyceniane według amortyzowanego kosztu.

Spółka dokonała analizy posiadanych przez siebie aktywów i zobowiązań finansowych pod kątem zmian w ich ujęciu po wprowadzeniu MSSF 9. Poniższe tabele zawierają zmiany w klasyfikacji aktywów i zobowiązań finansowych:

Aktywa finansowe:

	Klasyfikacja według		Wartość bilansowa wg MSSF 9 i MSR 39 wg stanu na dzień 1 stycznia 2018 roku (PLN)
	MSSF 9	MSR 39	
Aktywa finansowe długoterminowe	Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	Aktywa finansowe wyceniane w wartości godziwej	3 053 534
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	Pożyczki i należności wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	2 679 070
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	Pożyczki i należności wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	28 176 332

Zobowiązania finansowe:

	Klasyfikacja według		Wartość bilansowa wg MSSF 9 i MSR 39 wg stanu na dzień 1 stycznia 2018 roku
	MSSF 9	MSR 39	
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	Zobowiązania finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	Zobowiązania finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	1 197 853

Wraz z wprowadzeniem MSSF 9 Spółka dostosowała politykę rachunkowości, natomiast zmiana klasyfikacji instrumentów miała, na podstawie przeprowadzonych przez Spółkę analiz, mając na uwadze, że Spółka współpracuje jedynie z renomowanymi instytucjami finansowymi, pomijalny wpływ na ujęcie wartościowe tych pozycji.

MSSF 9 zmienia sposób ustalania odpisów aktualizujących z modelu strat poniesionych na model strat oczekiwanych.

Model strat oczekiwanych ma zastosowanie do aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie oraz do aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez pozostałe dochody całkowite, z wyjątkiem inwestycji w instrumenty kapitałowe.

Spółka do szacowania odpisów z tytułu utraty wartości aktywów finansowych stosuje następujące podejścia:

- podejście ogólne,

Spółka stosuje podejście ogólne do aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez pozostałe dochody całkowite oraz do aktywów finansowych wycenianych według zamortyzowanego kosztu, z wyjątkiem należności z tytułu dostaw i usług. W podejściu ogólnym Spółka szacuje odpis z tytułu utraty wartości aktywów finansowych na bazie 3-stopniowego modelu bazującego na zmianie ryzyka kredytowego aktywów finansowych od momentu ich początkowego ujęcia. Jeżeli ryzyko kredytowe danych aktywów finansowych nie wzrosło znacząco od momentu początkowego ujęcia (stopień 1), Spółka szacuje odpis z tytułu utraty wartości w horyzoncie 12 miesięcy. W przypadku zidentyfikowania przez Spółkę znacznego wzrostu ryzyka kredytowego aktywów finansowych (stopień 2) i w przypadku rozpoznanej utraty wartości (stopień 3), odpis z tytułu oczekiwanych strat kredytowych szacowany jest w horyzoncie życia aktywów finansowych. Na każdy dzień sprawozdawczy Spółka analizuje, czy wystąpiły przesłanki wskazujące na znaczny wzrost ryzyka kredytowego posiadanych aktywów finansowych.

- podejście uproszczone;

W przypadku należności z tytułu dostaw i usług, Spółka stosuje uproszczone podejście i w związku z tym nie monitoruje zmian ryzyka kredytowego w trakcie życia, a odpis z tytułu oczekiwanych strat kredytowych wycenia w kwocie równej oczekiwanym stratom kredytowym w horyzoncie życia należności. Odpis z tytułu oczekiwanych strat kredytowych jest aktualizowany na każdy dzień sprawozdawczy.

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

W bieżącym sprawozdaniu finansowym Spółka po raz pierwszy zastosowała **MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”**. Nowy standard ustanawia tzw. „Model Pięciu Kroków” rozpoznawania przychodów wynikających z umów z klientami. Zgodnie z MSSF 15 przychody ujmują się w kwocie wynagrodzenia, które, zgodnie z oczekiwaniami Spółki, przysługuje jej w zamian za przekazanie przyrzeczonych dóbr lub usług klientowi. Nowy standard zastępuje wszystkie dotychczasowe wymogi dotyczące ujmowania przychodów zgodnie z MSSF.

- Tantiemy ze sprzedaży licencji na dystrybucję gier

Nowe regulacje stanowią, że jednostki, które udzielają klientom licencji na swoje oprogramowanie (własność intelektualną) muszą ustalić, czy klient ma prawo do licencji w ustalonym przedziale czasowym (przez cały okres jej obowiązywania), czy też jednorazowo w momencie jej udzielenia.

Licencja przenoszona w ustalonym przedziale czasowym daje klientowi dostęp do własności intelektualnej w formie, w jakiej występuje ona w okresie obowiązywania licencji. Oznacza to, że klient ma prawo oczekiwać, że licencjodawca w tym okresie będzie podejmować działania znacząco wpływające na tą własność intelektualną (tj. jej forma i funkcjonalność podlega ciągłym zmianom, a korzyści czerpane przez klientów są uzależnione od czynności podejmowanych przez jednostkę). W takim przypadku przychód ujmowany jest przez dany okres czasu. W przypadku przychodów w postaci tantiem ze sprzedaży licencji na dystrybucję z gier, przychody zależą od wielkości sprzedaży zrealizowanej przez dystrybutora w danym momencie przypadającym na okres sprawozdawczy. Tym samym przychód ze sprzedaży danego produktu będzie ujmowany w okresie sprzedaży nie wcześniej niż po dostarczeniu materiałów umożliwiających rozpoczęcie faktycznej dystrybucji ukończonej gry.

Licencje przenoszone jednorazowo dają klientowi prawo do korzystania z własności intelektualnej licencjodawcy w formie, w jakiej występuje ona w momencie udzielenia licencji. Aby możliwe było wykazanie przychodu w momencie udzielenia licencji, klient musi mieć możliwość kierowania użytkowaniem oraz uzyskiwania zasadniczo wszystkich pozostałych korzyści z własności intelektualnej objętej licencją.

- Zaliczki otrzymane od klientów

Spółka otrzymuje krótkoterminowe zaliczki od klientów na poczet przyszłej sprzedaży gier produkowanych lub wydawanych przez Spółkę. Historycznie tego typu zaliczki opiewały na niewielkie kwoty i nie miały znaczenia dla wyników Spółki. Ujmowane były w przychodach ze sprzedaży bieżącego okresu sprawozdawczego. Spółka nie wykazywała ich żadnego elementu finansowania.

W nowych regulacjach Spółka, w odniesieniu do zaliczek krótkoterminowych (okres między momentem, w którym klient zapłaci za towar lub usługę, a momentem ich dostawy nie przekroczy jednego roku) zamierza korzystać z uproszczenia przewidzianego przez MSSF 15 i w dalszym ciągu nie będzie rozpoznawać elementu finansowania.

Spółka dostosowała politykę rachunkowości w związku z wprowadzeniem MSSF 15, natomiast nie wystąpiły różnice liczbowe między wcześniejszymi sprawozdaniami finansowymi a bieżącym sprawozdaniem finansowym.

- **Zmiany do MSSF 2 „Płatności na bazie akcji”** - Klasyfikacja oraz wycena płatności na bazie akcji - zatwierdzone w UE w dniu 27 lutego 2018 roku (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” - zatwierdzone w UE w dniu 3 listopada 2017 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie lub w momencie zastosowania MSSF 9 „Instrumenty finansowe” po raz pierwszy),
- **Zmiany do MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”** - Wyjaśnienia do MSSF 15 „Przychody z umów z klientami” - zatwierdzone w UE w dniu 31 października 2017 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSR 40 „Nieruchomości inwestycyjne”** - Przeniesienia nieruchomości inwestycyjnych - zatwierdzone w UE w dniu 14 marca 2018 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSSF 1 i MSR 28 w wyniku „Poprawki do MSSF (cykl 2014 - 2016)”** - dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 1, MSSF 12 oraz MSR 28) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa - zatwierdzone w UE w dniu 7 lutego 2018 roku (zmiany do MSSF 1 i MSR 28 obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
- **Interpretacja KIMSF 22 „Transakcje w walutach obcych i płatności zaliczkowe”** - zatwierdzona w UE w dniu 28 marca 2018 roku (obowiązująca w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie).

Wyżej wymienione zmiany do standardów nie miały istotnego wpływu na sprawozdania finansowe Spółki za 2018 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 16 „Leasing”** - zatwierdzony w UE w dniu 31 października 2017 roku (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe”** - Charakterystyka opcji przedpłaty z ujemną kompensatą - zatwierdzone w UE w dniu 22 marca 2018 roku (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie).

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

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 30 sierpnia 2018 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- **MSSF 14 „Odroczone salda z regulowanej działalności”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie) - Komisja Europejska postanowiła nie rozpoczynać procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji MSSF 14,
- **MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2021 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdania finansowe” oraz MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach”** - Sprzedaż lub wniesienie aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem oraz późniejsze zmiany (data wejścia w życie zmian została odroczone do momentu zakończenia prac badawczych nad metodą praw własności),
- **Zmiany do MSR 19 „Świadczenia pracownicze”** - Zmiana, ograniczenie lub rozliczenie planu (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach”** - Długoterminowe udziały w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie).
- **Zmiany do różnych standardów „Poprawki do MSSF (cykl 2015 - 2017)”** - dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 3, MSSF 11, MSR 12 oraz MSR 23) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa (obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie),
- **Interpretacja KIMSF 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

W niniejszym Śródrocznym skróconym sprawozdaniu finansowym za I półrocze 2018 roku wprowadzono zmiany w prezentacji wybranych danych finansowych. W celu zapewnienia porównywalności danych finansowych w okresie sprawozdawczym dokonano zmiany prezentacji danych za analogiczny okres 2017 roku.

Dane prezentowane są po następujących korektach:

W Sprawozdaniu z przepływów pieniężnych za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2017 roku dodano pozycję Koszt podatku dochodowego (kwota 207 161 PLN). Pozycja Zwiększenie/zmniejszenie pozostałych aktywów została zmniejszona o kwotę 207 161 PLN.

Zmiana nie wpłynęła na wartość pozycji Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej Sprawozdania z przepływów pieniężnych.

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 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 2018 roku, które miało decydujący wpływ na wyniki finansowe za ten okres, była premiera gry „Frostpunk”. Tytuł, którego produkcja zajęła 11 bit studios S.A. przeszło trzy lata i pochłonęła przeszło 12 mln PLN (z tego koszty produkcji wyniosły ok. 10 mln PLN, resztę stanowiły wydatki marketingowe) trafił do sprzedaży 24 kwietnia 2018 roku (w wersji na komputery PC). Gra, również dzięki bardzo skutecznej kampanii promocyjnej, spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem graczy co skutkowało bardzo dobrą sprzedażą w tzw. okresie okotopremierowym. W ciągu 66 godzin od premiery fani nabyli ponad 250 tys. kopii „Frostpunka” (o czym Spółka informowała komunikatem bieżącym nr 6/2018 z dnia 27 kwietnia 2018 roku) co z nawiązką pokryło wszystkie wydatki poniesione na stworzenie tytułu. „Frostpunk” dotarł na pierwsze miejsca rankingów bestsellerów najważniejszych światowych platform zajmujących się sprzedażą gier w postaci cyfrowej na czele ze: Steam, Humble Bundle i GOG.com.

Stworzony przez 11 bit studios S.A. produkt zbierał też bardzo wysokie noty za jakość i grywalność od mediów branżowych (w serwisie Metacritic „Frostpunk” otrzymał notę 85/100 pkt.) oraz użytkowników (8,7/10 pkt.). Dzięki temu w kolejnych tygodniach, również po zakończeniu okresu sprawozdawczego, sprzedaż „Frostpunka” utrzymywała się na wysocze satysfakcjonującym poziomie przez co przychody z tego źródła miały zdecydowanie większościowy udział w przychodach Spółki za I półrocze 2018 roku.

Drugim z czynników, który miał istotny wpływ na przychody Spółki w pierwszych sześciu miesiącach roku była premiera gry „Moonlighter”, której deweloperem było hiszpańskie studio Digital Sun. 11 bit studios S.A. było wydawcą gry, która w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox One i PS4 zadebiutowała 29 maja 2018 roku. Produkt, podobnie jak „Frostpunk”, został bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek. Gra zebrała pozytywne noty od mediów branżowych i użytkowników a dzięki dobrej sprzedaży dotarła na pierwsze miejsce listy bestsellerów na Steam.

Ważną częścią przychodów 11 bit studios S.A. w I półroczu 2018 roku był również przychody ze sprzedaży gry „This War of Mine”, mimo że od jej premiery minęły już przeszło trzy lata. Unikalna tematyka gry (wojna widziana oczami cywila) sprawia, że dzięki skutecznym kampaniom promocyjno-marketingowym, Spółka jest w stanie dotrzeć z grą do nowych użytkowników i nadal czerpać solidne przychody ze sprzedaży tego produktu.

Pion wydawniczy 11 bit publishing w I półroczu 2018 roku przygotowywał się do premiery gry „Children of Morta”, która spodziewana jest w perspektywie kilku miesięcy. Tytuł ukaże się w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox One i PS4. Po zakończeniu okresu sprawozdawczego Spółka zapowiedziała ponadto (w raporcie bieżącym nr 20/2018 z 20 sierpnia 2018 roku), że gra „Children of Morta”, w pierwszych miesiącach 2019 roku, zostanie wydana na konsole Nintendo Switch. Na tę platformę trafi też „This War of Mine” (w listopadzie 2018 roku) oraz „Moonlighter” i „Beat Cop” (do końca 2018 roku).

11 bit studios S.A. kontynuowało w I półroczu 2018 roku prace nad grą „Projekt 8” (tytuł roboczy). Prace przebiegają zgodnie z zaplanowanym harmonogramem. Gra jest w fazie zaawansowanego prototypu. Intencją Spółki jest, żeby ten etap zamknąć do końca 2018 roku i przejść do fazy produkcyjnej, która może zająć kilka kolejnych kwartałów. Zespół pracujący nad „Projektem 8” liczy obecnie kilkanaście osób. Jest w trakcie rozbudowy, który to proces nabierze przyspieszenia po przejściu „Projektu 8” do fazy produkcyjnej. Stosowne procesy rekrutacyjne już zostały zainicjowane.

3.3. PRZYCHODY (PLN)

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

	Okres zakończony 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017
Przychody ze sprzedaży	45 725 373	8 669 204

Skokowa zmiana przychodów Spółki w okresie zakończonym 30 czerwca 2018 roku, w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego (zmiana wyniosła aż 427,45 proc.), to efekt bardzo udanych premier gier „Frostpunk” (24 kwietnia 2018 roku) i „Moonlighter” (tytuł zewnętrzny z wydawnictwa, zadebiutował 29 maja 2018 roku). Pozytywnie do przychodów 11 bit studios S.A. w I półroczu 2018 roku, dzięki działaniom promocyjno-marketingowym podtrzymującym monetyzację, w dalszym ciągu kontrybuowała też gra „This War of Mine”. Mniejsze znaczenie dla przychodów 11 bit studios S.A. miały przychody ze sprzedaży gry „Beat Cop” (tytuł z wydawnictwa) oraz starszych produktów z portfela Spółki, w tym przede wszystkim gier z serii „Anomaly”.

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 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017	Stan na 30.06.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Polska	1 808 344	63 713	20 806 573	17 173 693
Unia Europejska	4 574 835	1 158 138	285 217	0
USA	39 040 672	6 944 147	0	0
Chiny	173 939	435 890	0	0
Pozostałe	127 583	67 316	0	0
Razem	45 725 373	8 669 204	21 091 790	17 173 693

3.4.2. Informacje o wiodących klientach

W przychodach z tytułu sprzedaży gier komputerowych w wysokości 45 725 373 PLN (8 669 204 - w I półroczu 2017 roku) uwzględniono przychody w wysokości 43 220 149 PLN (8 253 702 PLN - na dzień 30.06.2017 roku) z tytułu sprzedaży produktów Spółki sprzedawanych na świecie za pośrednictwem Steam (Valve Corporation), Google, Apple, GOG.com i Green Man Gaming - wiodących światowych platform dystrybucji elektronicznej oraz przychody od Koch Media.

3.5. PRZYCHODY FINANSOWE (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017
Przychody odsetkowe:		
Lokaty bankowe	163 595	43 135
Przychody finansowe:		
Przychody z tyt. akt. wyceny aktywów finansowych	20 896	0
Wynik netto z tytułu różnic kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	94 631	0
b) Pożyczki i należności	1 015 896	0
c) Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	(539)	0
Razem	1 294 479	43 135

3.6. KOSZTY FINANSOWE (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017
Pozostałe koszty odsetkowe:		
a) Odsetki on należności budżetowych	578	168
b) Inne	0	8
Wynik netto na różnicach kursowych, w tym:		
a) Środki pieniężne	0	2 432 777
b) Pożyczki i należności	0	161 356
c) Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	0	(8 939)
Razem	578	2 585 370

3.7. POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE (PLN)

3.7.1. Pozostałe przychody operacyjne

	Okres zakończony 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017
Dotacje - otrzymane	442 608	128 227
Nagrody, towary - otrzymane nieodpłatnie	0	51 672
Inne przychody operacyjne - podlegające refakturze do spółki Games Republic Limited	0	1 345
Inne przychody operacyjne	20 784	4 115
Razem	463 392	185 359

3.7.2. Pozostałe koszty operacyjne

	Okres zakończony 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017
Darowizny przekazane	648 755	485 823
Pozostałe koszty rodzajowe	305 517	294 042
Razem	954 272	779 865

Główną pozycją pozostałych kosztów operacyjnych, w I półroczu 2018 roku, była darowizna na rzecz fundacji War Child, która pomaga dziecięcy ofiarom wojen. W okresie sprawozdawczym Spółka przekazała na ten cel 648 755 PLN. W 2017 roku analogiczna dotacja wyniosła 485 823 PLN. Pozycja pozostałe koszty rodzajowe zawiera m.in. koszty podróży służbowych, reklamy i ubezpieczeń. W okresie sprawozdawczym wyniosły 305 517 PLN wobec 294 042 PLN w analogicznym okresie 2017 roku.

3.8. PODATEK DOCHODOWY DOTYCZĄCY DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ (PLN)

3.8.1. Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

	Okres zakończony 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017
Bieżący podatek dochodowy		
Dotyczący roku bieżącego	7 719 562	0
Odroczony podatek dochodowy		
Dotyczący roku bieżącego	(1 159 204)	207 161
Koszt podatkowy ujęty w roku bieżącym z działalności kontynuowanej	6 560 358	207 161

W zakresie podatku dochodowego, Spółka podlega przepisom ogólnym w tym zakresie. Spółka nie prowadzi działalności w SSE, co różnicowałoby zasady określania obciążeń podatkowych w stosunku do przepisów ogólnych w tym zakresie.

Uzgodnienie wyniku podatkowego do wyniku księgowego kształtuje się następująco:

	Okres zakończony 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017
Zysk (strata) przed opodatkowaniem z działalności kontynuowanej	31 476 698	478 018
Koszt podatku dochodowego wg stawki 19% (2017: 19%)	5 980 573	90 823
Efekt podatkowy przychodów niebędących przychodami według przepisów podatkowych	(17 098)	(451)
Efekt podatkowy przychodów będących przychodami według przepisów podatkowych	(4 381)	178 302
Efekt podatkowy kosztów niestanowiących kosztów uzyskania przychodów (NKUP) według przepisów podatkowych	1 857 311	217 120
Efekt podatkowy kosztów stanowiących kosztów uzyskania przychodów według przepisów podatkowych	(96 843)	(851 194)
Pozostałe zmiany	(6 174)	0
Razem	7 719 562	(365 399)

Stawka podatkowa zastosowana w powyższym uzgodnieniu na lata 2018 i 2017 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 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Bieżące należności/zobowiązania podatkowe		
Należny zwrot podatku	943 470	550 974
Podatek dochodowy do zapłaty	(1 592 171)	(223 851)
Bieżące należności/zobowiązania podatkowe	(648 701)	327 123

3.9. RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE (PLN)

Wartość bilansowa:

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Inwestycja w obcym środku trwałym (budynki i budowle)	291 939	300 264
Maszyny i urządzenia	119 279	149 971
Środki transportu	282 670	338 541
Pozostałe środki trwałe	21 280	25 556
Razem	715 168	814 332

Wartość brutto:

	Budynki i budowle	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2018 roku	326 849	576 200	558 705	262 161	1 723 915
Zwiększenia	8 320	46 296	0	0	54 616
Zmniejszenia	0	3 007	0	0	3 007
Stan na 30 czerwca 2018 roku	335 169	619 489	558 705	262 161	1 775 524

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Budynki i budowle	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2018 roku	26 585	426 229	220 164	236 605	909 583
Koszty amortyzacji	16 646	76 988	55 870	4 276	153 780
Zmniejszenia	0	3 007	0	0	3 007
Stan na 30 czerwca 2018 roku	43 230	500 210	276 035	240 881	1 060 356

W I półroczu 2018 roku Spółka nabyła środki trwałe w grupie maszyny i urządzenia na kwotę 46 296 PLN, Spółka wydała też 40 320 PLN na modernizację i adaptację powierzchni biurowych w siedzibie przy ul. Brechta 7 w Warszawie. W I półroczu 2017 roku Spółka nabyła maszyny i urządzenia na kwotę 90 932 PLN oraz wydała na pozostałe środki trwałe na kwotę 31 076 PLN. 102 202 PLN kosztowała modernizacja i adaptacja powierzchni biurowych w siedzibie przy ul. Brechta 7 w Warszawie

Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych w I półroczu 2018 roku wyniosła 153 780 PLN. W analogicznym okresie 2017 roku kwota wynosiła 144 318 PLN.

W I półroczu 2018 roku miała miejsce utrata wartości rzeczowych aktywów trwałych w grupie maszyny i urządzenia na kwotę 3 077 PLN. W I półroczu 2017 roku tego typu zdarzenia nie miały miejsca.

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 2018 roku składają się prace skapitalizowane w ramach dwóch kolejnych etapów prac, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 34 miesięcy.

Na zakończoną produkcję gier komputerowych według stanu na dzień 30 czerwca 2018 roku składają się gry, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 32 miesięcy.

Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 30 czerwca 2018 roku obejmowały głównie nakłady na gry komputerowe i nakłady na prace rozwojowe Game Engine (piąty 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 2018 roku Spółka nie zidentyfikowała prac rozwojowych, dla których zidentyfikowano by ryzyko utraty wartości. W analogicznym okresie roku poprzedniego Spółka również nie dokonała tego typu odpisów.

Wartość bilansowa:

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	1 699 406	0
Zakończone prace rozwojowe (Gry)	9 987 094	1 471 052
Niezakończone prace rozwojowe	4 167 050	11 457 660
Licencje	39 668	138 786
Razem	15 893 218	13 067 498

Wartość brutto:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2018 roku	918 342	11 677 125	485 631	11 457 660	24 538 758
Zwiększenia w wyniku odrębnych nabyć		0	5 386	4 070 336	4 075 721
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	1 799 361	9 561 585	0	(11 360 946)	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 2018 roku	2 717 702	21 238 710	491 017	4 167 050	28 614 479

Skumulowane umorzenie i utrata wartości:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2018 roku	918 342	10 206 073	346 846	0	11 471 260
Koszty amortyzacji	99 954	1 045 543	104 504	0	1 250 001
Zmniejszenia	0	0	0	0	0
Reklasyfikacja	0	0	0	0	0
Stan na 30 czerwca 2018 roku	1 018 296	11 251 616	451 349	0	12 721 261

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

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności, w tym:	12 731 633	2 837 706
Inne	56 317	106 257
Odpis aktualizujący należności handlowe	(68 649)	(158 638)
Z tytułu podatków, dotacji, cel i ubezpieczeń społecznych	53 681	110 800
Razem	12 662 984	2 679 070

Główni klienci, których salda należności na dzień 30 czerwca 2018 roku miały istotny udział w ogólnej wartości należności z tytułu dostaw i usług są wykazani w Nocie 3.11.1. Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego.

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 2018 roku obejmują 12 662 983 PLN (2 679 069 PLN na dzień 31 grudnia 2017 roku). Główni klienci, których saldo należności na dzień 30 czerwca 2018 roku przekracza 5 proc. ogólnej wartości należności z tytułu dostaw i usług są wymienieni w tabeli poniżej:

Kontrahent:

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Valve Corporation	6 553 554	920 645
Green Man Gaming Ltd	1 360 283	25 054
Apple Inc	251 015	378 803
GOG Sp. z o.o.	200 783	108 786
Koch Media GmbH	157 018	79 576
Google Commerce Ltd	52 129	162 917
Yiwan (Shanghai) Network Technology Co., Ltd	0	133 913
WILDFRAME MEDIA S.L.	0	229 399
Shanghai Kena Information Technology Co., Ltd.	0	121 846

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 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
60-90 dni	102 426	24 716
91-120 dni	4 948	0
121-360 dni	5 263	0
powyżej 360 dni	0	6 317
Razem	112 637	31 033

Zmiany stanu odpisów aktualizujących na należności zagrożone:

	Okres zakończony 30.06.2018	Okres zakończony 31.12.2017
Stan na początek okresu sprawozdawczego	158 638	220 673
Utworzenie odpisów aktualizujących	0	0
Rozwiązanie odpisów aktualizujących	(89 989)	(62 034)
Wykorzystanie odpisów aktualizujących	0	0
Stan na koniec okresu sprawozdawczego	68 649	158 638

W kwocie odpisu na należności wątpliwe uwzględniono poszczególne należności z tytułu dostaw i usług, które utraciły wartość na 30 czerwca 2018 roku w wysokości 68 649 PLN (158 638 PLN na dzień 31 grudnia 2017 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 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
60-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	0
powyżej 360 dni	68 649	158 638
Razem	68 649	158 638

3.12. AKTYWA FINANSOWE DŁUGOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO	3 074 430	3 053 534
Razem	3 074 430	3 053 534

3.13. AKTYWA FINANSOWE KRÓTKOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy	16 000 000	0
Razem	16 000 000	0

3.14. POZOSTAŁE AKTYWA KRÓTKOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Ubezpieczenia	17 976	25 368
Domeny, licencje, prenumerata	113 398	14 412
Koszty następnego okresu	164 380	250 819
Pozostałe	0	3 000
Razem	295 754	293 599

3.15. POZOSTAŁE AKTYWA (PLN)

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Kaucje - długoterminowe	152 087	145 116
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	7 690	3 220
Razem	159 777	148 336

3.16. ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY (PLN)

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Środki pieniężne w kasie i w banku	24 247 613	13 076 622
Lokaty bankowe	5 000 000	12 099 710
Obligacje PKO BP Banku Hipotecznego	3 000 000	3 000 000
Razem	32 247 613	28 176 332

Według stanu na 30 czerwca 2018 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie oraz lokat bankowych prezentowała się następująco:

- 30 742 680 PLN,
- 173 547 USD (równowartość 649 761 PLN),
- 195 448 EUR (równowartość 852 642 PLN)
- 4 472 CNY (równowartość 2 530 PLN).

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

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

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

3.17. KAPITAŁ PODSTAWOWY (PLN)

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Kapitał podstawowy	228 720	228 720
Razem	228 720	228 720

Kapitał podstawowy na dzień 30 czerwca 2018 roku składał się z 2 287 199 akcji zwykłych mających pełne pokrycie w kapitale 228 719,90 PLN.

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

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	400 804	551 919
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	253 908	98 851
Rozliczenia międzyokresowe bierne	6 651 316	546 284
Rozrachunki z pracownikami	3 137	799
Razem	7 309 165	1 197 853

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.

3.19. 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 2018	100 000	159 106	287 178	546 284
Zwiększenia:				
utworzenie	1 564 335	1 413 121	4 559 145	7 536 601
Zmniejszenie:				
wykorzystanie	100 000	793 862	537 707	1 431 569
Stan na dzień 30 czerwca 2018	1 564 335	778 365	4 308 616	6 651 316

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2017 roku:

	Rezerwy na premię dla członków zarządu i pracowników	Rezerwy na wynagrodzenia	Pozostałe	Razem
Stan na dzień 1 stycznia 2017	762 703	51 270	68 753	882 726
Zwiększenia:	655 853	212 179	674 289	1 542 321
Utworzenie	655 853	212 179	674 289	1 542 321
Zmniejszenie:	1 318 556	104 344	455 863	1 878 763
Wykorzystanie	824 504	104 344	417 771	1 346 619
Rozwiązanie	509 958	0	22 187	532 145
Reklasyfikacja pomiędzy pozycjami	(15 906)	0	15 906	0
Stan na dzień 31 grudnia 2017	100 000	159 106	287 178	546 284

3.20. KATEGORIE INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH (PLN)

Spółka dokonała analizy klas instrumentów finansowych. Na jej podstawie stwierdzono, że wartość bilansowa instrumentów nie odbiega od ich wartości godziwej zarówno na dzień 30 czerwca 2018 roku jak i 31 grudnia 2017 roku

3.20.1. Aktywa i Zobowiązania finansowe

Aktywa finansowe:

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - środki pieniężne	32 247 613	28 176 332
Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej - jednostki uczestnictwa w TFI	3 074 430	3 053 534
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy	16 000 000	0
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	12 609 303	2 679 070
Razem	63 931 346	33 908 936

Zobowiązania finansowe:

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - zobowiązani z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	7 309 165	1 197 853
Razem	7 309 165	1 197 853

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

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Bieżące	7 309 165	1 181 574
60-90 dni	0	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	0
powyżej 360 dni	0	16 279
Razem	7 309 165	1 197 853

3.20.2. 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 30.06.2018	Stan na 31.12.2017	Hierarchia wartości godziwej
Jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym	3 074 430	3 053 534	Poziom 1

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

3.21. PRZYCHODY PRZYSZŁYCH OKRESÓW (PLN)

	Stan na 30.06.2018	Stan na 31.12.2017
Dotacje rządowe (a)	996 637	1 068 979
Pozostałe (b)	2 374	160 189
Razem	999 011	1 229 168
Krótkoterminowe	236 239	466 396
Długoterminowe	762 772	762 772
Razem	999 011	1 229 168

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

- 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 latach 2016-2017 oraz są ponoszone w 2018 roku i będą ponoszone w kolejnych latach - 49 096 PLN (91 439 PLN - 31.12.2017).
- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2014 roku na realizację programu Media - rozwój technologii własnej. Przychód został rozliczony częściowo w korespondencji z kosztami wynagrodzeń osób pracujących przy prototypie gry „Frostpunk” poniesionymi w 2014-2015 i jest rozliczany z kosztami amortyzacji, które są ponoszone w 2018 roku i będą ponoszone w kolejnych latach - 509 975 PLN (539 973 PLN - 31.12.2017).
- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2017 roku na realizację programu Creative Media - rozwój programów innowacyjnych "Projekt 8". Przychód nie był jeszcze rozliczany. Zostanie rozliczony z kosztami amortyzacji, które będą poniesione w kolejnych latach 437 566 PLN (437 566 PLN - 31.12.2017).

(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.

3.22. PŁATNOŚCI REALIZOWANE NA BAZIE AKCJI (PLN)

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

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

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

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

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

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

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

Na dzień 30 czerwca 2018 roku, wg parametrów określonych w programie, możliwa do objęcia i szacowana liczba możliwych do objęcia warrantów w Programie Motywacyjnym wygląda następująco:

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

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

3.22.2. Rozpoznanie programu na dzień bilansowy

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

Dzień przyznania (dzień zawarcia umów uczestnictwa)	30.03.2018
Dzień nabycia praw (vesting date)	do 30.06.2020
Kurs akcji 11 bit studios S.A. w dniu przyznania (w PLN)	209,00
Zmienność kursu akcji 11 bit studios S.A. w stosunku rocznym (w %)	70,41%
Stopa wolna od ryzyka (w %)	2,354%
Liczba warrantów w Programie Motywacyjnym	130 000
Wycena warrantów (w PLN)	151,53
Koszt programu na dzień 30 czerwca 2018 roku	2 202 128
Koszt programu na dzień 30 czerwca 2017 roku	0
Rachunek zysków i strat - koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2018 roku	2 202 128
Rachunek zysków i strat - koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2017 roku	0

3.23. TRANSAKCJE Z JEDNOSTKAMI POWIĄZANYMI

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

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

Do 9 maja 2018 roku w Zarządzie Spółki, jako Członek Zarządu, zasiadał ponadto Bartosz Brzostek, który złożył rezygnację z zajmowanego stanowiska z powodów osobistych

- 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 Ozimek, Członka Rady Nadzorczej Spółki.

3.23.1. 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 2018 roku i w okresie I półrocza 2017 roku:

Świadczone usługi	Okres zakończony 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017
Paweł Miechowski	74 096	57 248
Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszka Rabenda-Ozimek	55 118	26 740
Razem	129 214	83 988

3.23.2. Pożyczki od jednostek powiązanych

Spółka nie otrzymała pożyczek od jednostek powiązanych w okresie I półrocza 2018 roku i w okresie I półrocza 2017 roku.

3.23.3. 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 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017
Grzegorz Miechowski	753 591	154 890
Bartosz Brzostek (Członek Zarządu do 9 maja 2018 roku)	178 653	154 535
Przemysław Marszał	753 066	54 549
Michał Drozdowski	749 161	50 557
Razem	2 434 471	414 531

Rada nadzorcza: wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji nadzorujących

	Okres zakończony 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017
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 2018 i I półrocza 2017 roku nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków.

Wynagrodzenia Członków Zarządu za okres I półrocza 2018 roku uwzględniają rezerwy na premie roczne.

Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą w Programie Motywacyjnym na lata 2017-2019, który został przyjęty przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki w dniu 10 maja 2017 roku. Program, którym oprócz Członków Zarządu Spółki objęci są też kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki zakłada, że w latach 2017-2019 skumulowany zysku brutto Grupy 11 bit studios S.A. wyniesie blisko 71,2 mln PLN. Łączne przychody ze sprzedaży Grupy w tym okresie mają sięgnąć 126,4 mln PLN. Realizacja celów wynikowych oznaczała będzie, że do beneficjentów trafi łącznie do 130 tys. akcji serii G po cenie emisyjnej 103,38 PLN. Program Motywacyjny został szczegółowo opisany w Nocie 3.21.

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

	Okres zakończony 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017
Grzegorz Miechowski	5 000	0
Bartosz Brzostek (Członek Zarządu do 9 maja 2018 roku)	0	0
Przemysław Marszał	5 000	90 000
Michał Drozdowski	5 000	90 000
Razem	15 000	180 000

3.23.4. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi

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

3.24. INFORMACJE O WYPŁACONEJ LUB ZADEKLAROWANEJ DYWIDENDZIE

W okresie I półrocza 2018 roku i I półrocza 2017 roku Spółka nie wypłacała dywidendy.

3.25. ZOBOWIĄZANIA POZABILANSOWE DO PONIESIENIA WYDATKÓW

Na dzień publikacji Raportu Półrocznego za I półrocze 2018 roku Spółka posiadała zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków na kwoty 2 612 525 PLN oraz 125 000 EUR. Wymienione zobowiązania wynikają z umów wydawniczych, które Spółka zawarła z zewnętrznymi studiami deweloperskimi.

3.26. ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE I AKTYWA WARUNKOWE

3.26.1. 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 I półrocza 2018 roku wyniosły 165 597 PLN.

Nieodwołalne płatności z tytułu wynajmu powierzchni biurowej przy ulicy Bertolta Brechta 7 w Warszawie wynoszą 248 396 PLN (w przedziale do 1 roku).

W analogicznym okresie poprzedniego roku obrotowego 11 bit studios S.A. również użytkowało powierzchnię biurową przy ulicy Bertolta Brechta 7 w Warszawie. Koszty najmu ujęte w rachunku wyników za okres I półrocza 2017 roku wyniosły 290 573 PLN.

3.26.2. Aktywa warunkowe

Na dzień 30 czerwca 2018 roku oraz we wcześniejszym okresie porównywalnym Spółka nie posiadała aktywów warunkowych.

3.27. OBJAŚNIENIA DO ŚRÓDROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH (PLN)

Na pozycję „Inne korekty” Śródrocznego skróconego sprawozdanie finansowe za I półrocze 2018 roku składają się:

	Okres zakończony 30.06.2018	Okres zakończony 30.06.2017
Koszty amortyzacji alokowane na koszty projektów	14 793	14 693
Rozliczenie podatku u źródła z 2017 roku oraz lat ubiegłych	103 921	0
Wycena Aktywów finansowych długoterminowych	(20 896)	0
Wycena płatności realizowanych na bazie akcji - Program Motywacyjny	2 202 128	0
Pozostałe korekty	0	0
Razem	2 299 946	14 693

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

W okresie I półrocza 2018 roku nie wystąpiły nietypowe wahania sezonowe ani cykliczne.

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

W okresie I półrocza 2018 roku nie wystąpiły czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze mające wpływ na wyniki finansowe Spółki.

3.30. ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM

Do dnia zatwierdzenia do udostępnienia przez Zarząd Spółki, 30 sierpnia 2018 roku, nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe za I półrocze 2018 roku.

3.31. CZYNNIKI MAJĄCE WPLYW NA WYNIKI SPÓŁKI W PRZYSZŁOŚCI

O wynikach Spółki w perspektywie najbliższych kwartałów decydować będzie przede wszystkim sprzedaż gry „Frostpunk”. Tytuł, który w wersji na komputery PC zadebiutował 24 kwietnia 2018, będzie rozwijany poprzez rozszerzenia i płatne dodatki (DLC). Pod koniec maja bieżącego roku 11 bit studios S.A. zaprezentowało mapę drogową (harmonogram) wydawania rozszerzeń i dodatków do „Frostpunka” w 2018 roku, które to dodatki będą rozwijały i wzbogacały rozgrywkę co powinno podtrzymać zainteresowanie grą i jej dalszą sprzedaż. Spółka pracuje też na przeniesieniu „Frostpunka” na kolejne platformy sprzętowe. Ponadto 11 bit studios S.A. ma zaplanowany harmonogram działań marketingowo-promocyjnych, w tym akcji wyprzedażowych, które będą miały za cel utrzymanie monetyzacji „Frostpunka” na satysfakcjonującym poziomie.

Duże znaczenie dla wyników 11 bit studios S.A. w przyszłości będzie też miała sprzedaż gier zewnętrznych deweloperów, dla których to tytułów Spółka świadczy usługi wydawnicze. Bardzo dobre wyniki sprzedażowe „Moonlightera” (zadebiutował 29 maja 2018 roku) w okresie okotopremierowym pozwalają oczekiwać, że tytuł będzie się cieszył powodzeniem w dłuższym horyzoncie. 11 bit studios S.A. zamierza aktywnie podtrzymywać sprzedaż „Moonlightera” i, wspólnie z deweloperem (studio Digital Sun) pracować nad rozwojem gry, w tym poprzez wydawanie jej na kolejne platformy sprzętowe. W komunikacie bieżącym nr 20/2018 z 20 sierpnia 2018 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że „Moonlighter” trafi na konsole Nintendo Switch. Premiera planowana jest do końca 2018 roku.

Spółka spore nadzieje wiąże też ze zbliżającą się premierą gry „Children of Morta” (tytuł z wydawnictwa), która wzbudza duże zainteresowanie mediów i graczy co pozwala oczekiwać niezłej sprzedaży. Data premiery „Children of Morta”, na komputery PC oraz konsole Xbox One i PS4, nie została jeszcze wyznaczona. W przywoływanym powyżej komunikacie bieżącym nr. 20/2018 11 bit studios S.A. poinformowało, że „Children of Morta” zostanie również wydane na konsolę Nintendo Switch. Data premiery tej wersji gry to pierwsze miesiące 2019 roku.

11 bit studios S.A. zamierza też nadal czerpać przychody ze sprzedaży gry „This War of Mine” aczkolwiek z uwagi na fakt, że tytuł jest już obecny na rynku od prawie czterech lat, źródło to będzie się kurczyć. Spółka ma jednak zaplanowane kolejne działania, żeby maksymalnie przedłużyć cykl życia tego produktu. Pracuje nad dwoma kolejnymi dodatkami do z serii „TWOm:Stories”. Gra zostanie też, do końca bieżącego roku, wydana w wersji na Nintendo Switch.

Na wspomnianą platformę trafi też gra „Beat Cop” (tytuł z wydawnictwa), której premiera miała miejsce w marcu 2017 roku. Port na konsolę Sony będzie dostępny dla klientów do końca 2018 roku.

W dłuższej perspektywie o wynikach Spółki decydować będzie kolejna, tworzona przez wewnętrzny zespół deweloperski, gra. „Projekt 8” (nazwa robocza) jest fazie zaawansowanego prototypu. Ten etap powinien zostać zamknięty do końca roku. Według obecnych założeń zespół odpowiedzialny za stworzenie „Projektu 8” docelowo powinien być porównywalny wielkością do zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” (50-55 osób) a budżet gry być co najmniej zbliżony do „Frostpunka”. W średnioterminowej (kilkuletniej) perspektywie 11 bit studios S.A. chciałoby mieć co najmniej trzy porównywalne wielkością zespoły deweloperskie żeby zwiększyć liczbę realizowanych równolegle projektów i w ten sposób zwiększyć częstotliwość premier co pozwoli na stabilizację wyników finansowych, które w branży gier komputerowych charakteryzują się dużą zmiennością.

Spółka, po powodzeniu premiery „Moonlightera” zakłada również dalszy rozwój pionu wydawniczego. Średnioterminowa (kilkuletnia) strategia 11 bit studios S.A. w tym obszarze 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.

3.32. 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



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 30 sierpnia 2018 roku

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU 11 BIT STUDIOS S.A.
ZA I PÓŁROCZE 2018 ROKU**



4. INFORMACJE OGÓLNE

4.1. KLUCZOWE CZYNNIKI MAJĄCE WPŁYW NA WYNIKI 11 BIT STUDIOS S.A. W I PÓŁROCZU 2018 ROKU ORAZ DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

Głównymi czynnikami mającymi wpływ na przychody 11 bit studios S.A. w I półroczu 2018 roku były: premiery gier „Frostpunk” i Moonlighter” (tytuł stworzony przez zewnętrzne studio deweloperskie) oraz utrzymująca się na satysfakcjonującym poziomie sprzedaż gry „This War of Mine”.

„Frostpunk”, w wersji na komputery PC, trafił do sprzedaży 24 kwietnia 2018 roku. Gra, która opowiada o walce o przetrwanie społeczności w zamarzającym świecie, bardzo spodobała się fanom co skutkowało bardzo dobrą sprzedażą w tzw. okresie okotopremierowym. W ciągu 66 godzin od premiery fani nabyli ponad 250 tys. kopii „Frostpunka” co z nawiązką pokryło wszystkie wydatki poniesione na stworzenie tytułu. „Frostpunk” w bardzo krótkim czasie od rozpoczęcia sprzedaży dotarł na pierwsze miejsca rankingów bestsellerów najważniejszych światowych platform zajmujących się sprzedażą gier w postaci cyfrowej, w tym: Steam, Humble Bundle i GOG.com. Potwierdzeniem wysokiej jakości i grywalności „Frostpunka” były też bardzo wysokie noty od mediów branżowych (w serwisie Metacritic „Frostpunk” otrzymał notę 85/100 pkt.) oraz użytkowników (8,7/10 pkt.). Dzięki temu w kolejnych tygodniach, również po zakończeniu okresu okotopremierowego, sprzedaż „Frostpunka” utrzymywała się i utrzymuje (do dnia publikacji Raportu Półrocznego za I półrocze 2018 roku) na wysoce satysfakcjonującym poziomie.

Gra „Moonlighter”, której deweloperem jest hiszpańskie studio Digital Sun, zadebiutowała na rynku 29 maja 2018 roku (w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox One i PS4). 11 bit studios S.A. było wydawcą gry. Produkt, podobnie jak „Frostpunk”, został bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek. Gra zebrała pozytywne noty od mediów branżowych i użytkowników a dzięki dobrej sprzedaży dotarła na pierwsze miejsce listy bestsellerów na Steam.

Bardzo pozytywnie do wyników Spółki w I półroczu 2018 roku w dalszym ciągu kontrybuowała też gra „This War of Mine”, mimo że od jej premiery minęły już przeszło trzy lata (tytuł, w wersji na komputery PC zadebiutował 14 listopada 2014 roku). 11 bit studios S.A. prowadziło w okresie sprawozdawczym aktywne działania prosprzedażowe i skutecznie docierała z produktem do nowych rzesz użytkowników.

4.2. INFORMACJE OGÓLNE O PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ W I PÓŁROCZU 2018 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 2018 roku 11 bit studios S.A., w obszarze developmentu, koncentrowało się na produkcji gry „Frostpunk”, w tym przygotowaniu różnych wersji językowych produktu oraz jego testach, zarówno wewnętrznych jak i zewnętrznych.



Premiera gry, która zgodnie z oczekiwaniami stała się kolejnym kamieniem milowym w rozwoju Spółki, miała miejsce 24 kwietnia (w wersji na komputery PC). Tytuł został wydany w siedmiu wersjach językowych, w tym chińskiej i jest dostępny zarówno w wersji cyfrowej jak i rozbudowanej wersji pudełkowej („Victorian Edition”). Budżet „Frostpunka” ostatecznie zamknął się kwotą ok. 12 mln PLN z czego ok. 10 mln PLN stanowił budżet produkcyjny. Na pozostałą część złożyły się wydatki marketingowe (trailery i filmy reklamowe, targi i imprezy branżowe, materiały promocyjne, itp.). W produkcję „Frostpunka”, w końcowym etapie, zaangażowany był zespół 50-55 specjalistów (w tym kilku zewnętrznych) czyli większość pracowników i współpracowników 11 bit studios S.A.

W pierwszych miesiącach 2018 roku Spółka intensyfikowała działania marketingowe żeby zwiększyć zainteresowanie tytułem wśród graczy i mediów branżowych. „Frostpunk” prezentowany był m.in. na styczniowych targach Pax South w San Antonio (USA). Do Internetu trafiały też kolejne materiały filmowe (trailery) związane z „Frostpunkiem”, które cieszyły się dużą oglądalnością. 28 lutego w filmie „Irreversible” Spółka poinformowała, że cena detaliczna gry będzie wynosiła 29,99 USD (lub równowartość w innych walutach) oraz ujawniła, że „Frostpunk” będzie tytułem pokazującym jak rządzić społeczeństwem za pomocą totalitarnych metod. W materiale filmowym z 9 marca o tytule „Serenity” Spółka podała, że sprzedaż „Frostpunka” ruszy 24 kwietnia. Ważną częścią budowy zainteresowania produkcjami 11 bit studios S.A. była akcja przeprowadzona w pierwszych dniach kwietnia. Fani mogli przez kilka dni bezpłatnie grać za pośrednictwem Steam w „This War of Mine” i następnie nabyć tytuł z 70-proc. rabatem. Wspomniana akcja z „TWoM”, co było głównym zamierzeniem Spółki, przełożyła się na skokowy wzrost wishlisty (listy życzeń) dla „Frostpunka” na Steam. 9 kwietnia, czyli dwa tygodnie

przed premierą, wishlista dla „Frostpunka” liczyła już 300 tys. pozycji czyli była kilkunastokrotnie większa niż dla „This War of Mine” w dniu premiery tej gry.

Premiera, poprzedzona bardzo skuteczną i efektywną kampanią promocyjno-marketingową, okazała się olbrzymim, największym w historii 11 bit studios S.A. sukcesem. „Frostpunk” błyskawicznie wspiął się na pierwsze miejsca bestsellerów najważniejszych światowych platform sprzedających gry w postaci cyfrowej, w tym Steam, Humble Bundle i GOG.com, które to miejsce zajmował przez pewien czas. W ciągu 66 godzin od premiery Spółka sprzedała ponad 250 tys. kopii „Frostpunka” i z nawiązką odzyskała wszystkie nakłady poniesione na stworzenie tytułu. Premierze towarzyszył wysyp bardzo pozytywnych recenzji w mediach branżowych i ogólnotematycznych. O najnowszej produkcji 11 bit studios S.A. w krótkim czasie powstały setki artykułów w prasie i serwisach elektronicznych. Wysoką jakość i grywalność gry potwierdziły wysokie noty od mediów branżowych i użytkowników. Średnia nota w pierwszej grupie to, według serwisu Metacritic, aż 85/100 pkt. a w drugiej 8,7/10 pkt. To oznacza, że „Frostpunka” jest jedną z najlepszych gier, jakie w 2018 roku (do czasu publikacji Raportu Półrocznego za I półrocze 2018 roku) trafiły na rynek. Potwierdza to równocześnie, że zespół deweloperski, który pracował nad „Frostpunkiem”, posiada najwyższe kompetencje i z powodzeniem może samodzielnie realizować najbardziej złożone projekty. Zespół w kolejnych kwartałach będzie pracował nad rozwojem „Frostpunka”, w tym rozszerzeniami i dodatkami, z których część będzie płatna.

W I półroczu 2018 roku Spółka kontynuowała też, rozpoczęte wcześniej, prace nad produkcją gry o roboczej nazwie „Projekt 8”. Za stworzenie tytułu odpowiada drugi, budowany od kilku kwartałów zespół deweloperski. Prace nad „Projektem 8” przebiegają zgodnie z zaplanowanym harmonogramem. Gra jest w fazie zaawansowanego prototypu. Intencją Spółki jest, żeby ten etap zamknąć do końca 2018 roku i przejść do fazy produkcyjnej, która może zająć kilka kolejnych kwartałów. Zespół pracujący nad „Projektem 8” liczy obecnie kilkanaście osób. Jest w trakcie rozbudowy, który to proces nabierze przyspieszenia po przejściu „Projektu 8” do fazy produkcyjnej. Stosowne procesy rekrutacyjne już zostały zainicjowane. Według obecnych założeń zespół odpowiedzialny za stworzenie „Projektu 8” docelowo powinien być porównywalny wielkością do zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” (50-55 osób) a budżet gry być co najmniej zbliżony do „Frostpunka”.

Równoległe z produkcją „Frostpunka” i „Projektu 8” Spółka prowadziła też w I półroczu 2018 działania związane z dalszym rozwojem gry „This War of Mine”, żeby podtrzymać zainteresowanie tytułem wśród graczy oraz jego dalszą monetyzację. W perspektywie kilku miesięcy 11 bit studios S.A. chce zakończyć prace nad dwoma kolejnymi dodatkami z serii „TWOm: Stories” (pierwszy dodatek z tej serii trafił do sprzedaży 14 listopada 2017 roku - w trzecią rocznicę premiery „TWOm”). Spółka wspiera też portowanie (przeniesienie) „TWOm” na konsolę Nintendo Switch, za który to projekt odpowiedzialne jest zewnętrzne studio Crunching Coals. Premiera „TWOm” na tę platformę planowana jest do końca 2018 roku.

4.2.2. Pion wydawniczy

Najważniejszym wydarzeniem I półrocza 2018 roku w pionie 11 bit publishing była premiera, 29 maja 2018 roku, gry „Moonlighter” której producentem było hiszpańskie studio Digital Sun. „Moonlighter” to gra roguelike, w której gracz wciela się w Willa - za dnia właściciela sklepu, w nocy zaś dzielnego poszukiwacza przygód. Tytuł nawiązuje do klasycznych gier 2D takich jak Legend of Zelda czy Harvest Moon. Wyróżnia się pixel artową oprawą. Gra zadebiutowała jednocześnie w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox One i PS4 i dostępna jest w najważniejszych serwisach zajmujących się sprzedażą gier w wersjach cyfrowych, w tym Steam. Już w pierwszym dniu sprzedaży „Moonlighter” był oferowany w aż 10 wersjach językowych, w tym chińskiej.



Premiera „Moonlightera” okazała się największym dotychczasowym sukcesem pionu 11 bit publishing. Skuteczna kampania promocyjno-marketingowa prowadzona przez Spółkę (hiszpańska gra przez ostatni rok była prezentowana na wszystkich najważniejszych imprezach branży growej na świecie) sprawiła, że „Moonlighter” wspiął się na pierwsze miejsca bestsellerów serwisu Steam. W kolejnych tygodniach, w tym już po zamknięciu okresu sprawozdawczego, hiszpańska produkcja nadal cieszyła się dużym zainteresowaniem fanów na całym świecie co przekładało się na solidną sprzedaż (wolumenowo) i przychody z tego tytułu. 11 bit studios S.A., wspólnie z deweloperem, ma zaplanowanych szereg działań związanych z rozwojem „Moonlightera”, żeby podtrzymać jego dalszą sprzedaż i maksymalnie wydłużyć cykl życia gry. Przykładem, oprócz wydawania rozszerzeń i dodatków, może być przeniesienie tytułu na konsolę Nintendo Switch. Portowaniem gry zajmuje się deweloper, czyli studio Digital Sun. „Moonlighter” w tej wersji trafi do sprzedaży jeszcze w bieżącym roku. Zainteresowanie graczy wersją „Moonlightera” na Nintendo Switch można oceniać jako bardzo zadowalające co, w ocenie Spółki, może mieć pozytywne znaczenie dla wolumenów sprzedaży.

Drugim strategicznym projektem, który angażował zasoby, w tym kapitałowe, pionu 11 bit publishing w I półroczu 2018 roku była produkcja gry „Children of Morta”. Jej deweloperem jest amerykańsko-irańskie studio Dead Mage (z siedzibą w Austin, USA). „Children of Morta” reprezentuje gatunek action-RPG. Wyróżnia się bogatym, ręcznie rysowanym światem (w pixel artowej stylistyce) i szeregiem grywalnych postaci. Opowiada perypetie rodziny Bergsonów - strażników mistycznej góry Morta, stojących naprzeciw zagrożeniu, które wystawi na próbę siłę ich oręża i rodzinnych więzów. „Children of Morta” zostanie wydany zarówno na komputery PC, jak i konsole Xbox One i PS4. Premiera gry

planowana jest w perspektywie kilku miesięcy. Produkcja trafi też na konsole Nintendo Switch. Premiera planowana jest w pierwszych miesiącach 2019 roku. Za portowanie gry odpowiedzialny jest deweloper, czyli Dead Mage.

„Children of Morta” wzbudza duże zainteresowanie mediów branżowych i graczy co pozwala oczekiwać, że potencjał komercyjny tytułu jest duży. 11 bit studios S.A. bardzo aktywnie promuje grę na najważniejszych światowych imprezach targowych.



Tylko w pierwszych sześciu miesiącach bieżącego „Children of Morta” było prezentowane m.in. na PAX South w San Antonio (luty), Game Developers Conference 2018 w San Francisco (marzec) i E3 w Los Angeles (czerwiec). Na drugiej z wymienionych imprez „Children of Morta” znalazło się w wąskim gronie tytułów prezentowanych na konferencji ID@Xbox, na której pokazywane są najciekawsze produkcje na konsole Xbox One tworzone przez mniejsze, niezależne studia deweloperskie.

Oprócz wydania gry „Moonlighter” oraz przygotowań do premiery „Children of Morta” zespół zarządzający pionem 11 bit publishing prowadził w I półroczu 2018 aktywne działania, żeby podtrzymać sprzedaż gier „Beat Cop” (zadebiutowała w marcu 2017 roku) oraz „Tower 57” (listopad 2017 roku). Już po okresie

sprawozdawczym, Spółka poinformowała, że prowadzi prace nad przeniesieniem „Beat Cop” na platformę Nintendo Switch. Premiera (portowaniem zajmuje się studio Crunching Coals) gry na urządzenia Sony planowana jest przed końcem bieżącego roku. Crunching Coals jest też odpowiedzialny za przygotowanie wersji „Beat Cop” na konsole Xbox One i PS4. Również w tym przypadku premiera planowana jest jeszcze w 2018 roku.

Zespół zarządzający pionem 11 bit publishing prowadził też w I półroczu 2018 roku aktywne działania nad rozbudową portfela wydawniczego. Przedstawiciele Spółki brali udział we wszystkich najważniejszych imprezach branżowych na świecie szukając ciekawych projektów i nawiązując liczne kontakty z niezależnymi studiami deweloperskimi. Efekty tych starań powinny przełożyć się na umowy wydawnicze, o których Spółka informować będzie stosowymi komunikatami.

Pozostałe wydarzenia

I półrocze 2018 roku obfitowało w wiele ważnych wydarzeń, które budowały i utrwalały wizerunek 11 bit studios S.A. jako dewelopera i wydawcy gier dostarczających klientom rozrywkę na najwyższym poziomie. Spółka zebrała też liczne nagrody i wyróżnienia za osiągnięcia biznesowe.

W styczniu 2018 roku gra „Beat Cop” (11 bit studios S.A. było jej wydawcą) otrzymała nominację do nagrody The Off Broadway Award for Best Indie Game! przyznawanej w trakcie 7th Annual New York Game Award.

W marcu 2018 roku gra „Children of Morta” zdobyła wyróżnienie serwisu Get Indie Gaming jako jedna z najlepszych gier indie prezentowanych na targach Game Developers Conference 2018 w San Francisco.

Gra „Children of Morta” zdobyła też podobne wyróżnienie od serwisu Games Radar na kwietniowych targach PAX East w Bostonie.

Również w kwietniu Spółka zajęła trzecie miejsce w III edycji konkursu Rekiny Biznesu organizowanego przez Inwestorzy.tv.

9 maja 2018 roku Bartosz Brzostek, Członek Zarządu i jeden ze współzałożycieli Spółki, złożył rezygnację z zajmowanej funkcji. Powodem rezygnacji były względy osobiste.

24 maja 2018 roku zwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki zdecydowało o przeznaczeniu całości zysku netto wypracowanego przez Spółkę w 2017 roku w wysokości 3 417 340 PLN na kapitał zapasowy.

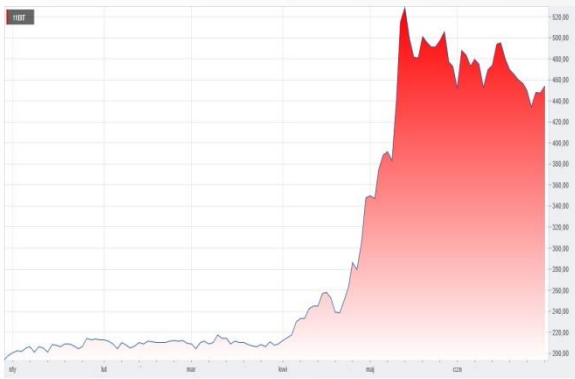
Na czerwcowych targach E3 w Los Angeles redakcja GameInformer wyróżniła grę „Children of Morta” wśród najlepszych gier indie pokazywanych na tej imprezie.

Również w czerwcu gra „Frostpunk” zdobyła tytuł najlepszej gry na BIG Festiwal (najważniejsza impreza branży growej w Brazylii).

19 czerwca 2018 roku do 11 bit studios S.A. wpłynęło zawiadomienie złożone przez NN Investment Partners TFI S.A. o zwiększeniu zaangażowania w akcje Spółki i przekroczeniu progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Po transakcjach zrealizowanych 15 czerwca 2018 roku fundusze zarządzane przez NN Investment Partners TFI S.A. posiadały 119 229 akcji 11 bit studios S.A. stanowiących 5,21 proc. kapitału zakładowego Spółki i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy.

22 czerwca 2018 roku do 11 bit studios S.A. wpłynęło zawiadomienie złożone przez Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Grzegorz Miechowski w dniu 22 czerwca 2018 roku sprzedał 2 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę. Po transakcji posiada 160 696 papierów Spółki stanowiących 7,03 proc. kapitału zakładowego. Tego samego dnia do Spółki wpłynęło analogiczne zawiadomienie złożone przez Przemysława Marszałę, Członka Zarządu Spółki, który po zbyciu (w dniu 22 czerwca) 4 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę zmniejszył swoje zaangażowanie do 118 000 papierów Spółki stanowiących 5,16 proc. kapitału

zakładowego. 22 czerwca 2018 roku pakiet 4 000 akcji 11 bit studios S.A. po 445 PLN za sztukę zbył też Michał Drozdowski, Członek Zarządu Spółki. Po transakcji posiada 89 630 papierów Spółki stanowiących 3,92 proc. kapitału zakładowego.



Źródło: Parkiet.com

I półrocze 2018 roku było bardzo udane dla akcjonariuszy 11 bit studios S.A. jeśli chodzi o wypracowaną stopę zwrotu z posiadanych akcji. Skokowy wzrost zainteresowania papierami Spółki to pochodna bardzo dobrych premier „Frostpunka” i „Moonlightera”. Oba tytuły wspięły się na pierwsze miejsca listy bestsellerów serwisu Steam co zostało zauważone i docenione przez inwestorów giełdowych. Popyt na akcje 11 bit studios S.A. wywindował przejściowo notowania spółki do poziomu 529 PLN (kurs zamknięcia z 15 maja 2018 roku). Na koniec czerwca 2018 roku za akcje Spółki płacono po 454 PLN czyli blisko 230 proc. więcej niż na ostatniej sesji 2017 roku (198 PLN). Kapitalizacja 11 bit studios S.A. na koniec I półrocza wynosiła zatem nieco ponad 1 mld PLN.

Dynamiczna zmiana kursu, czemu towarzyszyły wzmożone obroty została też doceniona przez Giełdę Papierów Wartościowych S.A., której Zarząd zdecydował o wprowadzeniu akcji 11 bit studios S.A. do indeksu mWIG40 z dniem 15 czerwca 2018 roku. Wcześniej papiery Spółki zaliczane były do indeksu sWIG80.

Rosnące zainteresowanie akcjami przełożyło się też na liczne nowe rekomendacje i raporty analityczne dla 11 bit studios S.A. W lutym 2018 roku Dom Maklerski BOŚ przygotował raport, w którym zalecał kupowanie akcji Spółki wyceniając je na 253 PLN każdą. W marcu 2018 roku na rynek trafiła rekomendacja „kupuj” od Pekao IB z ceną docelową akcji na poziomie 250,5 PLN. W kwietniu 2018 roku Dom Maklerski BZ WBK wystawił dla papierów 11 bit studios S.A. zalecenie „kupuj” z ceną docelową 316 PLN. W tym samym miesiącu DM BOŚ zdecydował się podnieść cenę docelową akcji 11 bit studios S.A. do 377 PLN. Broker nadal rekomendował ich kupowanie. W kolejnym, majowym raporcie ten sam dom maklerski wycenił papiery Spółki na 480 PLN. Konsekwentnie zalecał ich kupowanie. Również w maju na korektę wyceny akcji 11 bit studios S.A. zdecydowało się Pekao IB. Cena docelowa została podniesiona do 586,1 PLN. Zalecenie pozostało na poziomie „kupuj”. W tym samym miesiącu na zmianę ceny docelowej akcji 11 bit studios S.A. zdecydował się też DM BZ WBK. Broker wycenił papiery na 710 PLN. Konsekwentnie rekomendował już kupowanie. Już po okresie sprawozdawczym na rynek trafiły kolejne trzy raporty analityczne. W lipcu DM BOŚ wycenił akcje 11 bit studios S.A. na 526 PLN i zalecał ich trzymanie w portfelach. Vestor DM rekomendował kupowanie akcji Spółki z ceną docelową na poziomie 511 PLN. Nabywanie papierów 11 bit studios S.A. w sierpniowym raporcie zalecał też Wood&Co i wyceniał je na 560 PLN za sztukę.

Po okresie sprawozdawczym, 12 lipca 2018 roku, Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited (Tencent) dotyczącą dystrybucji gry Moonlighter na terytorium Chin. Umowa przyznała Tencentowi wyłączność na dystrybucję Moonlightera na rynku chińskim.

Po okresie sprawozdawczym, 26 lipca 2018 roku do 11 bit studios S.A. wpłynęło zawiadomienie złożone przez Nationale-Nederlanden Powszechne Towarzystwo Emerytalne S.A. z siedzibą w Warszawie, o zmniejszeniu zaangażowania w akcje Spółki i zejściu poniżej progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Po transakcjach rozliczonych 20 lipca 2018 roku fundusze zarządzane N-N PTE S.A. posiadały 111 832 akcji Spółki stanowiących 4,89 proc. kapitału zakładowego Spółki.

Również po okresie sprawozdawczym, 20 sierpnia 2018 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało o zamiarze wydania gier „This War of Mine” , „Beat Cop” , „Moonlighter” oraz „Children of Morta” na konsole Nintendo Switch. Pierwsze trzy tytuły zadebiutują na urządzeniu Sony jeszcze w 2018 roku. Premiera „Children of Morta” na Nintendo Switch planowana jest w pierwszych miesiącach 2019 roku.

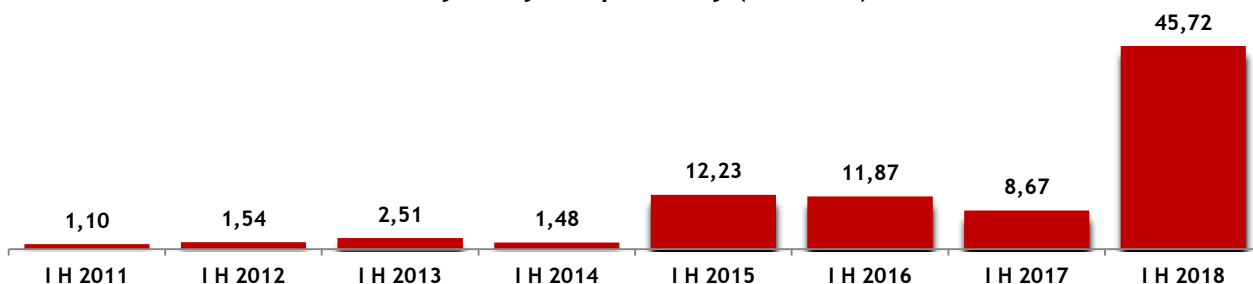
5. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.

5.1. RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT (PLN)

	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2018 (niebadane)	Okres 6 miesięcy zakończony 30.06.2017 (niebadane)	Zmiana r./r. w (proc.)
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	45 725 373	8 669 204	427,45
Pozostałe przychody operacyjne	463 392	185 359	150,00
Razem przychody z działalności operacyjnej	46 188 765	8 854 563	421,64
Amortyzacja	(1 388 989)	(938 495)	48,00
Zużycie surowców i materiałów	(112 711)	(134 661)	-16,30
Usługi obce	(6 930 814)	(2 677 097)	158,89
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(6 430 684)	(1 272 356)	405,42
Podatki i opłaty	(134 315)	(31 836)	321,90
Pozostałe koszty operacyjne	(954 272)	(779 865)	22,36
(Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych	(54 183)	0	-
Razem koszty działalności operacyjnej	(16 005 968)	(5 834 310)	174,34
Zysk na działalności operacyjnej	30 182 797	3 020 253	899,35
Przychody finansowe	1 294 479	43 135	2900,99
Koszty finansowe	(578)	(2 585 370)	-99,98
Zysk przed opodatkowaniem	31 476 698	478 018	6484,84
Podatek dochodowy	(6 560 358)	(207 161)	3066,79
Zysk netto z działalności kontynuowanej	24 916 340	270 857	9099,08
Działalność zaniechana	0	0	-
Zysk netto z działalności zaniechanej	0	0	-
ZYSK NETTO	24 916 340	270 857	9099,08
Zysk na akcję (w PLN na jedną akcję) z działalności kontynuowanej:			
Zwykły	11,24	0,12	9266,67
Rozwodniony	10,61	0,12	8741,67

W I półroczu 2018 roku 11 bit studios S.A. miało 45 725 373 PLN przychodów ze sprzedaży czyli 427,45 proc. więcej niż rok wcześniej gdy wyniosły 8 669 204 PLN. Dynamiczny wzrost przychodów wynikał z wprowadzenia do sprzedaży, w II kwartale 2018 roku, dwóch gier. 24 kwietnia 2018 roku premierę miała gra „Frostpunk” (w wersji na komputery PC) a 29 maja 2018 roku „Moonlighter” (w wersji na PC oraz konsole PS4 i Xbox One), którego producentem było hiszpańskie studio Digital Sun. 11 bit studios S.A. jest wydawcą „Moonlightera”. Spółka nadal czerpała też przychody ze sprzedaży gry „This War of Mine”, której premiera miała miejsce w listopadzie 2014 roku. Niewielki udział w przychodach 11 bit studios S.A. miała też sprzedaż „Beat Copa” i „Tower 57” (tytuły z wydawnictwa) oraz gier z serii „Anomaly”.

Przychody ze sprzedaży (mln PLN)



W I półroczu 2018 roku Spółka zanotowała ponadto 463 392 pozostałych przychodów operacyjnych (główną ich część stanowiły dotacje) wobec 185 359 PLN rok wcześniej. W konsekwencji łączne przychody Spółki z działalności operacyjnej w I półroczu 2018 roku wyniosły 46 188 765 PLN wobec 8 854 563 PLN w analogicznym okresie 2017 roku co oznaczało wzrost o 421,64 proc.

Po stronie kosztowej główną pozycją, która obciążała wyniki Spółki w pierwszych sześciu miesiącach 2018 roku były usługi obce. Ich wartość wyniosła 6 930 814 czyli 158,89 proc. więcej niż w I półroczu 2017 roku. Zwyżka była m.in. pochodną wzrostu zatrudnienia w Spółce. Pozycja zawierała też tantiemy należne producentowi gry „Moonlighter” z tytułu sprzedaży gry w II kwartale 2018 roku (gra zadebiutowała na rynku 29 maja 2018 roku). Istotną pozycją usług obcych były też rezerwy zawiązane na poczet premii rocznej dla Zarządu i współpracowników Spółki oraz koszty związane z działającym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. Znaczącą pozycją obciążającą rachunek wyników Spółki w I półroczu 2018 roku były też wynagrodzenia, które w porównaniu z I półroczem 2017 roku powiększyły się o 405,42 proc. do 6 430 684 PLN co było związane z systematyczną rozbudową zasobów ludzkich oraz zwiększeniem liczby pracowników zatrudnionych na podstawie umowy o pracę, którzy wcześniej współpracowali z 11 bit studios S.A. na podstawie umów zleceń bądź umów o dzieło. Również w tym przypadku istotną pozycją był rezerwy zawiązane na poczet premii rocznej dla pracowników Spółki oraz koszty związane z działającym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. Premiery „Frostpunka” i „Moonlightera” w II kwartale 2018 roku wiązały się z rozpoczęciem amortyzacji obu inwestycji. W konsekwencji amortyzacja w I półroczu wyniosła 1 388 989 PLN wobec 938 495 PLN w analogicznym okresie 2017 roku. Zmiana wyniosła zatem 47 proc. Podobnie wyższe niż rok wcześniej (o 40,85 proc.) okazały się też pozostałe koszty operacyjne. Sięgnęły w I półroczu 954 272 PLN. Główną pozycją pozostałych kosztów operacyjnych była dotacja przekazana na rzecz fundacji War Child, która wspiera dziecięce ofiary wojen. W okresie sprawozdawczym Spółka przekazała na ten cel 648 755 PLN. W 2017 roku analogiczna dotacja (Spółka wspiera fundację War Child od kilku już lat przekazując na jej konta część przychodów ze sprzedaży gry „This War of Mine”) wyniosła 485 823 PLN. Łączne koszty operacyjne poniesione przez 11 bit studios S.A. w pierwszych sześciu miesiącach 2018 roku sięgnęły 16 005 968 PLN czyli były o 174,34 proc. większe niż w analogicznym okresie wcześniejszego roku (5 834 310 PLN).

Daleko wolniejszy wzrost kosztów operacyjnych wobec tempa wzrostu przychodów sprawił, że 11 bit studios S.A. wypracowało w I półroczu 2018 roku 30 182 797 PLN zysku operacyjnego (najwięcej w historii) czyli aż 899,35 proc. więcej niż przed rokiem gdy zarobek w tej pozycji sięgnął 3 020 253 PLN. Rentowność operacyjna Spółki w I półroczu 2018 roku wyniosła zatem aż 66 proc. wobec 34,84 proc. rok wcześniej.

Pozytywnie na wyniki Spółki w I półroczu 2018 roku wpływało też dodatnie saldo operacji finansowych (1 293 901 PLN) co było pochodną korzystnych, z punktu widzenia 11 bit studios S.A., zmian na międzynarodowych rynkach walutowych (osłabienia PLN wobec USD i EUR). Rok wcześniej saldo operacji finansowych wyniosło minus 2 542 235 PLN. Spółka prawie całość przychodów osiąga ze sprzedaży zagranicznej. Ponadto niewielka część posiadanych zasobów pieniężnych denominowana jest w walutach obcych co w związku z koniecznością przeliczania ich wartości na koniec okresu rozrachunkowego, przyniosło dodatkowe przychody finansowe (nieogótówkowe).

Wysoki zysk brutto wypracowany w I półroczu 2018 sprawił, że wyniki 11 bit studios S.A. za ten okres zostały obciążone istotnie większym niż rok wcześniej podatkiem dochodowym. Sięgnął 6 560 358 PLN. W konsekwencji zysk netto Spółki za ten okres wyniósł 24 916 340 PLN czyli był ponad 90-krotnie większy niż w I półroczu 2017 roku gdy zamykał się kwotą 270 857 PLN. Zysk netto przypadający na każdą akcję zwykłą po pierwszych sześciu miesiącach 2018 roku wynosił 11,24 PLN wobec symbolicznych 0,12 PLN rok temu. Rentowność netto 11 bit studios S.A. w I półroczu bieżącego roku wynosiła 55,49 proc. w porównaniu do 3,12 proc. rok wcześniej.



5.2. SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ (PLN)

Suma bilansowa Spółki na 30 czerwca 2018 roku wynosiła 82 298 141 PLN czyli była o blisko 69,2 proc. wyższa od sumy bilansowej z początku roku gdy miała wartość 48 649 817 PLN.

Główną pozycją aktywów Spółki były aktywa obrotowe. Na koniec I półrocza 2018 roku wynosiły 61 206 351 PLN co oznaczało wzrost o 94,45 proc. w porównaniu z sytuacją z ostatniego dnia 2017 roku gdy sięgały 31 476 124 PLN. Na 30 czerwca 2018 roku aktywa obrotowe stanowiły 74,37 proc. sumy bilansowej Spółki. Pół roku wcześniej wskaźnik sięgał 64,70 proc. Największą pozycją aktywów obrotowych, podobnie jak w poprzednich okresach, pozostawały środki pieniężne i ich ekwiwalenty. Na 30 czerwca 2018 roku Spółka miała na rachunkach bankowych, ulokowane na lokatach o terminie zapadalności poniżej 3 miesięcy oraz w obligacjach PKO BP Banku Hipotecznego, 32 247 613 PLN wobec 28 176 332 na 31 grudnia 2017 roku. Do tej kwoty należy doliczyć jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO o wartości 3 074 430 PLN. Kolejne 16 000 000 PLN stanowiły lokaty bankowe o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy. Istotną częścią aktywów obrotowych na koniec czerwca 2018 roku stanowiły też należności z tytułu

dostaw i usług oraz pozostałe należności. Miały wartość 12 662 984 PLN wobec 2 679 069 PLN na koniec 2017 roku. Skokowy wzrost w tej pozycji wynika z faktu, że w II kwartale 2018 roku miała miejsce premiery gier „Frostpunk” i „Moonlighter” (tytuł zewnętrzny, dla którego Spółka świadczy usługi wydawnicze). Oba tytuły cieszą się dużym zainteresowaniem klientów co ma pozytywny wpływ na przychody 11 bit studios S.A. oraz, z uwagi na model rozliczeniowy z dystrybutorami, również poziom należności. Należności są systematycznie konwertowane na gotówkę w kolejnych okresach.

Aktywa trwałe Spółki na 30 czerwca 2018 roku miały wartość 21 091 790 PLN. Stanowiły 25,63 proc. sumy bilansowej. Na koniec 2017 roku wskaźnik wynosił 35,3 proc. Spadek w tej pozycji wynikał głównie ze zwiększenia poziomu środków pieniężnych w Spółce. Główną pozycję aktywów trwałych stanowiły aktywa niematerialne. Miały wartość 15 893 218 PLN wobec 13 067 498 PLN na koniec 2017 roku. Na tę kwotę składały się nakłady na zakończone i niezakończone prace rozwojowe, czyli produkowane i wydawane przez Spółkę gry komputerowe oraz na rozwój silnika do gier (Game Engine)

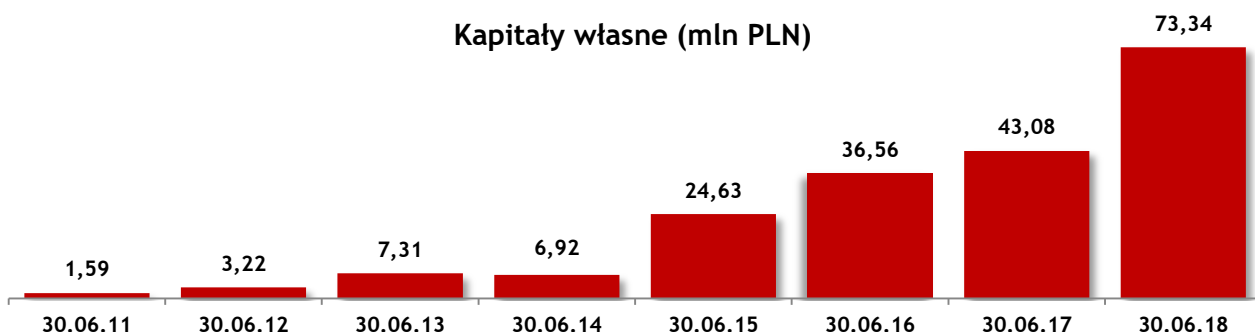
Aktywa

	Stan na 30.06.2018	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2017	Udział (w proc.)
Aktywa trwałe				
Rzeczowe aktywa trwałe	715 168	0,87	814 332	1,67
Aktywa niematerialne	15 893 218	19,31	13 067 498	26,86
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	1 249 197	1,52	89 993	0,18
Pozostałe aktywa	159 777	0,19	148 336	0,30
Aktywa finansowe długoterminowe	3 074 430	3,74	3 053 534	6,28
Aktywa trwałe razem	21 091 790	25,63	17 173 693	35,30
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	12 662 984	15,39	2 679 070	5,51
Należności z tytułu podatku dochodowego	0	0,00	327 123	0,67
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	295 754	0,36	293 599	0,60
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	32 247 613	39,18	28 176 332	57,92
Aktywa finansowe krótkoterminowe	16 000 000	19,44	0	0,00
Aktywa obrotowe razem	61 206 351	74,37	31 476 124	64,70
AKTYWA RAZEM	82 298 141	100,00	48 649 817	100,00

Pasywa

	Stan na 30.06.2018	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2017	Udział (w proc.)
KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA				
Kapitał własny				
Kapitał podstawowy	228 720	0,28	228 720	0,47
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	4 870 274	5,92	4 870 274	10,01
Kapitał zapasowy	41 331 887	50,22	37 914 547	77,93
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	2 202 128	2,68	0	0,00
Zyski zatrzymane	24 708 255	30,02	3 209 255	6,60
Kapitał własny razem	73 341 264	89,12	46 222 796	95,01
Zobowiązania długoterminowe				
Przychody przyszłych okresów	762 772	0,93	762 772	1,57
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0	0,00	0	0,00
Zobowiązania długoterminowe razem	762 772	0,93	762 772	1,57
Zobowiązania krótkoterminowe				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	7 309 165	8,88	1 197 853	2,46
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	648 701	0,79	0	0,00
Przychody przyszłych okresów	236 239	0,29	466 396	0,96
Zobowiązania krótkoterminowe razem	8 194 105	9,96	1 664 249	3,42
Zobowiązania razem	8 956 877	10,88	2 427 021	4,99
PASYWA RAZEM	82 298 141	100,00	48 649 817	100,00

Po stronie pasywów Spółki najważniejszą pozycją były kapitały własne, które na 30.06.2018 roku wynosiły już 73 341 264 PLN co stanowiło 89,12 proc. sumy bilansowej. Były zatem o 58,67 proc. większe niż 31.12.2017 roku gdy sięgały 46 222 796 PLN. Najważniejszą pozycją kapitałów własnych 11 bit studios S.A. był kapitał zapasowy. Na koniec czerwca 2018 roku sięgał 41 331 887 PLN wobec 37 914 547 PLN na koniec 2017 roku. Zwyżka wynika z faktu zasilenia kapitału zapasowego o zysk netto wypracowany przez 11 bit studios S.A. w 2017 roku. Decyzja w tej sprawie zapadła na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki 24 maja 2018 roku.



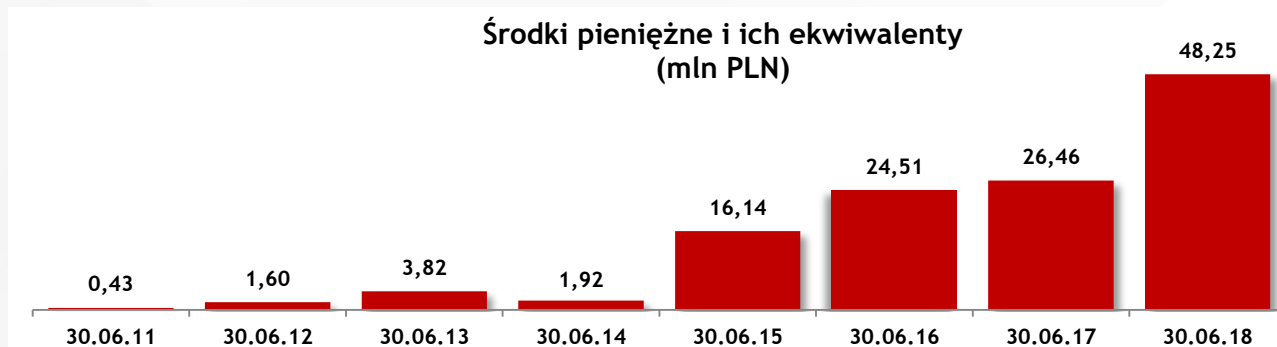
Zobowiązania 11 bit studios S.A. na 30 czerwca 2018 roku miały wartość 8 956 877 PLN. Z tej kwoty 762 772 PLN to zobowiązania długoterminowe związane z projektami współfinansowymi ze środków pomocowych. Zobowiązania krótkoterminowe Spółki na 30 czerwca 2018 roku wynosiły 8 194 105 PLN wobec 1 664 249 PLN na koniec 2017 roku. Stanowiły blisko 10 proc. pasywów. Ich największą częścią były zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania. Sięgały 7 309 165 PLN wobec 1 197 853 PLN na koniec 2017 roku. Na tę kwotę składały się, oprócz bieżących zobowiązań handlowych, rezerwy na tantiemy dla zewnętrznych deweloperów, dla których 11 bit studios S.A. świadczy usługi wydawnicze oraz rezerwy na premie roczne dla Zarządu oraz pracowników i współpracowników.

5.3. SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH (PLN)

	Okres zakończony 30.06.2018 (niebadane)	Okres zakończony 30.06.2017 (niebadane)
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk za rok obrotowy	24 916 340	270 857
Korekty:		
Amortyzacja	1 388 989	938 495
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	6 560 358	207 161
Inne korekty	2 299 946	14 693
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie / zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	(9 983 915)	1 556 520
Zwiększenie / zmniejszenie pozostałych aktywów	(13 596)	(74 082)
Zwiększenie/ zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	6 111 312	(1 085 029)
Zwiększenie / zmniejszenie przychodów przyszłych okresów	(230 157)	324 475
Otrzymane odsetki - dyskonto z tytułu rozliczenia obligacji	(27 074)	0
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	31 022 203	2 153 090
Zapłacony podatek dochodowy	(6 847 659)	(936 299)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	24 174 544	1 216 790
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Wpływy z tytułu wygaśnięcia obligacji	6 000 000	0
Płatności z tytułu nabycia aktywów finansowych	0	(2 000 000)
Wpływy ze sprzedaży aktywów finansowych	0	681 759
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	(16 000 000)	0
Wpływy z tytułu rozpoznania / zakupu obligacji	(5 972 926)	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne	(4 130 336)	(3 144 614)
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną	(20 103 262)	(4 462 855)

Przepływy pieniężne z działalności finansowej		
Wpływy z tytułu emisji własnych akcji	0	591 340
Inne wpływy finansowe	0	0
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej	0	591 340
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	4 071 281	(2 654 725)
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	28 176 332	29 113 971
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu sprawozdawczego	32 247 613	26 459 246

W I półroczu 2018 roku Spółka wygenerowała z działalności operacyjnej 31 022 203 PLN gotówki wobec 2 153 089 PLN w analogicznym okresie 2017 roku. Zmiana to pochodna bardzo dobrej sprzedaży gier „Frostpunk” i „Moonlighter”, których premiery miały miejsce w II kwartale 2018 roku. Spółka w I półroczu 2018 roku zapłaciła 6 847 659 PLN podatku dochodowego. Rok wcześniej zapłacony przez 11 bit studios S.A. podatek dochodowy sięgał 936 229 PLN. W konsekwencji, przepływy pieniężne z działalności operacyjnej netto w pierwszych sześciu miesiącach 2018 roku sięgnęły 24 174 544 PLN wobec 1 216 790 PLN w analogicznym okresie 2017 roku. Przepływy pieniężne Spółki z działalności inwestycyjnej w pierwszych sześciu miesiącach 2018 roku miały wartość minus 20 103 262 PLN wobec minus 4 462 855 PLN rok wcześniej. Skokowa zmiana w tej pozycji wynikała z inwestowania nadwyżek gotówkowych w lokaty bankowe. Na dzień 30 czerwca na tego typu aktywach (o terminie wykupu powyżej 3 miesięcy) Spółka miała ulokowane 16 000 000 PLN. 11 bit studios S.A. w I półroczu 2018 roku inwestowało też w rzeczowe aktywa trwałe oraz wartości niematerialne i prawne (produkcję gier komputerowych). Wydało na ten cel 4 130 336 PLN w porównaniu z 3 144 614 PLN rok wcześniej. Przepływy pieniężne 11 bit studios S.A. z działalności finansowej w pierwszych sześciu miesiącach 2018 roku miały wartość 0 PLN. Spółka w tym okresie nie dokonywała żadnych operacji finansowych jak również nie emitowała nowych akcji.



Łącznie, w okresie pierwszych I półrocza 2018 roku stan środków pieniężnych i ich ekwiwalentów w Spółce zwiększył się o 20 071 281 PLN, w porównaniu z sytuacją z końca 2017 roku. Na koniec czerwca 2018 roku 11 bit studios S.A. posiadało już 48 247 613 PLN środków pieniężnych (z tej kwoty 16 000 000 PLN stanowiły lokaty bankowe o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy), czyli 71,23 proc. więcej niż pół roku wcześniej. Do tej kwoty należałoby też doliczyć 3 074 430 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 2018 roku

Spółka nie posiadała żadnych wziętych kredytów i pożyczek w I półroczu 2018 roku

5.4.2. Informacja o pożyczkach udzielonych w I półroczu 2018 roku

Spółka nie udzielała żadnych pożyczek w I półroczu 2018 roku

5.4.3. Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w I półroczu 2018 roku oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W I półroczu 2018 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 2018 roku.

W I półroczu 2018 roku nie miały miejsce żadne wydarzenia nietypowe, które miałyby wpływ na wyniki z działalności Spółki.

5.4.6. Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie za I półrocze 2018 roku a wcześniej publikowanymi prognozami za dany okres

Spółka nie publikowała prognoz finansowych na I półrocze 2018 roku.

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

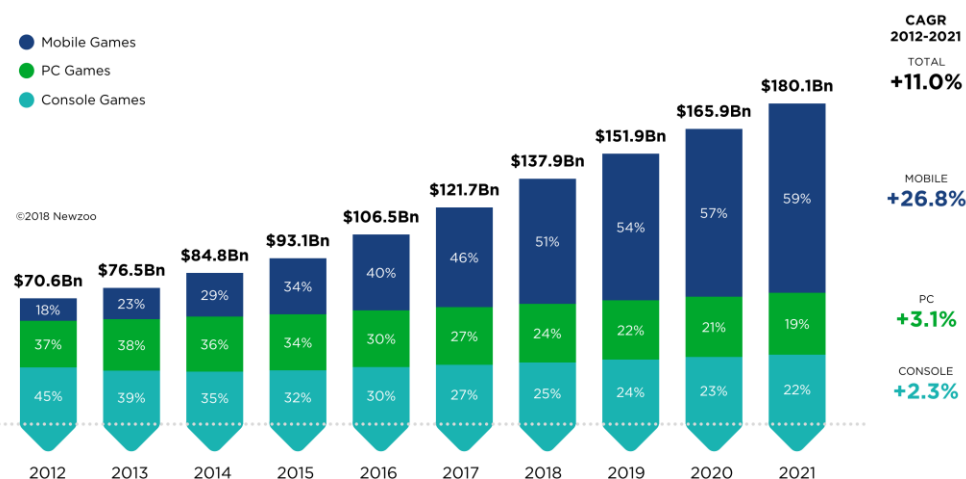
6.1. PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI

11 bit studios S.A. jest producentem i wydawcą 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 2018 roku sprzedaż zagraniczna, z uwagi na bardzo dobrą sprzedaż gier „Frostpunk” i „Moonlighter” na rynku polskim w tzw. okresie okotopremierowym, stanowiła 96,04 proc. przychodów Spółki ogółem. Rok wcześniej wspomniany wskaźnik był na wyższym poziomie i sięgał 99,3 proc.



2012-2021 GLOBAL GAMES MARKET

REVENUES PER SEGMENT 2012-2021 WITH COMPOUND ANNUAL GROWTH RATES



Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

newzoo

Rynek gier wideo jest od kilku już lat najszybciej rosnącą częścią rynku rozrywki. W 2017 roku, według danych firmy badawczej Newzoo, wartość światowego rynku gier komputerowych wyniosła 121,7 mld USD. Największy udział w nim (46 proc.) miały produkcje na urządzenia mobilne (tablety i smartfony), które są najszybciej rozwijającym się segmentem rynku gier wideo. Tytuły przeznaczone na konsole miały 27-proc. udział w rynku. Taką samą część światowego rynku growego stanowiły tytuły na komputery PC. Prognozy Newzoo na kolejne lata dla branży gier komputerowych, są bardzo obiecujące. Zdaniem specjalistów, w latach 2012-2021 rynek ma rozwijać się średniorocznie w tempie aż 11 proc. dzięki czemu, w 2021 roku jego wartość sięgnie już 180,1 mld USD. Prognozy na 2018 rok zakładają wzrost rynku growego do 137,9 mld USD czyli 13,3 proc. więcej niż w 2017 roku.

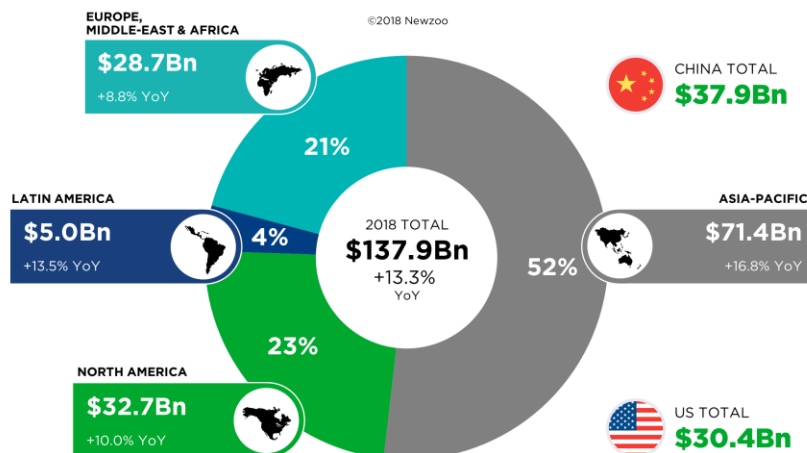
Motorem napędowym branży gier komputerowych w kolejnych latach, tak samo zresztą jak i w kilku ostatnich, będą gry na urządzenia mobilne. Według Newzoo, tylko w 2018 roku tempo wzrostu tego segmentu gier sięgnie 25,5 proc. co oznacza, że jego wartość powiększy się do 70,3 mld USD co stanowiło będzie 50,1 proc. całego rynku growego. Na tę wartość składały się będą gry na smartfony (56,4 mld USD, czyli 29 proc. więcej niż w 2017 roku) oraz tablety (13,9 mld USD, wzrost rok do roku o 13,1 proc.). Tempo wzrostu pozostałych segmentów branży gier komputerowych będzie daleko mniejsze. Zdaniem Newzoo, rynek PC-towych w 2018 roku rozwijał się będzie ledwie 1,6-proc. tempie a jego wartość powiększy się do 32,9 mld USD. To oznacza, że gry PC-towe będą miały 24-proc. udział w światowym rynku growym, czyli o 3 pkt. proc. mniej niż w 2017 roku. Segment gier konsolowych powinien w bieżącym roku, według prognoz Newzoo, radzić sobie trochę lepiej niż tytułów na komputery PC. Specjaliści oczekują, że fani kupią gry na konsole o wartości 34,6 mld USD czyli wydadzą na ten cel o 4,1 proc. więcej niż rok wcześniej. Przełoży się to na 25-proc. udział w całym rynku growym, czyli 2 pkt. proc. mniej niż w 2017 roku.

Najszybciej rozwijającym się, w ujęciu geograficznym, rynkiem growym na świecie, według analityków Newzoo, będzie w 2018 roku rynek azjatycki. Wynika to z faktu, że gry mobilne, które są najszybciej rosnącym segmentem rynku gamingowego (w ujęciu produktowym), cieszą się największą popularnością na Dalekim Wschodzie. W 2018 roku Azjaci, według prognoz, wydadzą na gry 71,4 mld USD, czyli 16,8 proc. więcej niż w 2017 roku. To oznacza, że będą mieli aż 52-proc. udział w światowym rynku gier wideo. Niewiele wolniej będą rosły wydatki na elektroniczną rozrywkę w Ameryce Łacińskiej. Tempo wzrostu w 2018 roku wyniesie 13,5 proc. co oznacza, że wartość tego rynku powiększy się do 5 mld USD (4 proc. rynku światowego). Wysokim tempem rozwoju wyróżniał się też będzie rynek Ameryki Północnej. W 2018 roku, według Newzoo, jego wartość wzrośnie do 32,7 mld USD, czyli o 10 proc. rok do roku. Najwolniej, bo w 8,8-proc. tempie, rosną będą wydatki na gry w Europie, na Bliskim Wschodzie i w Afryce. Gracze z tych regionów wydadzą w 2018 roku na gry komputerowe 28,7 mld USD.



2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER REGION WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport



In 2018, almost

28%

of all consumer spend on games will come from China

newzoo

Celem 11 bit studios S.A. jest rozwój znacznie szybszy niż całego rynku gier komputerowych i systematyczne zwiększanie w nim udziału. Sukces gry „This War of Mine”, która zadebiutowała jesienią 2014 roku, ugruntował pozycję Spółki jako jednego ze wiodących graczy w segmencie gier Indie (niezależnych). Do końca czerwca 2018 roku przychody ze sprzedaży „TWoM” (od premiery tytułu) przekroczyły już 85 mln PLN. Z kolei sukces „Frostpunka”, mimo że od rozpoczęcia sprzedaży minęło dopiero cztery miesiące, potwierdził pozycję Spółki jako liczącego się gracza w światowej branży gier komputerowych. Wpisuje się to w strategię Spółki na kolejne lata, która zakłada produkcję coraz większych gier (z większym potencjałem komercyjnym), czyli stopniowe wychodzenie z segmentu Indie.

Spółka zakłada, że jej kolejne gry komputerowe będą powstawały na bazie autorskiego silnika, który jest systematycznie rozwijany. Za produkcję gier oraz ich promocję i sprzedaż odpowiada doświadczony, stabilny zespół menedżerski dysponujący wieloletnim know-how zdobywanym w najważniejszych krajowych firmach growych. Na bazie posiadanych zasobów ludzkich, które są systematycznie powiększane, Spółka od kilku kwartałów buduje drugi zespół deweloperski, który odpowiada za produkcję kolejnej gry, która trafi na rynek po „Frostpunku”. Tytuł nosi roboczą nazwę „Projekt 8”. W 2019 roku 11 bit studios S.A. planuje rozpocząć budowę trzeciego zespołu deweloperskiego na bazie pracowników, którzy obecnie pracują jeszcze nad dalszym rozwojem gry „This War of Mine”, w tym dodatkami z serii „TWoM: Stories”.

Spółka oczekuje, że coraz większe znaczenie dla jej wyników finansowych w kolejnych latach powinien mieć pion wydawniczy 11 bit publishing. Do tej pory 11 bit studios S.A. wydało cztery tytuły stworzone przez zewnętrzne studia deweloperskie: „Spacecom”, który zadebiutował w 2014 roku, „Beat Cop”, który trafił do sprzedaży 30 marca 2017 roku, „Tower” (16 listopada 2017 roku) oraz „Moonlighter” (29 maja 2018 roku). W kolejnych miesiącach do sprzedaży trafi „Children of Morta”. Zespół 11 bit publishing aktywnie pracuje nad pozyskaniem kolejnych projektów do portfolio wydawniczego, żeby zwiększyć częstotliwość premier do kilku 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 2018 roku Spółka wypuściła na rynek grę „Moonlightera”, która została pozytywnie przyjęta przez graczy a jej sprzedaż jest na satysfakcjonujących Spółkę i dewelopera (hiszpańskie studio Digital Sun) poziomie. W kolejnych miesiącach planowana jest jeszcze premiera gry „Children of Morta”, za której produkcję odpowiada amerykańsko-irańskie studio Dead Mage. Zespół pracuje nad umowami z kolejnymi studiami, w tym zagranicznymi, żeby zbudować portfolio wydawnicze na kolejne lata i zwiększyć liczbę premier do kilku rocznie.

W obszarze produkcji Spółka chce docelowo zbudować kilka linii produktowych (marki - IP) co pozwoli zoptymalizować wykorzystanie posiadanych zasobów produkcyjnych i ustabilizować wyniki. Spółka po sukcesie „Frostpunka” zamierza, poprzez zwiększanie zatrudnienia, rozbudowywać zasoby produkcyjne budując kolejne zespoły deweloperskie. W kilkuletniej perspektywie 11 bit studios S.A. chce posiadać trzy, funkcjonujące równolegle zespoły, z których każdy pracował będzie nad innym tytułem co pozwoli Spółce zwiększyć częstotliwość premier gier własnych.

6.3. OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 30 czerwca 2018 roku łączna wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów, w tym lokat bankowych (krótkoterminowych aktywów finansowych) posiadanych przez Spółkę wynosiła 32 247 613 PLN. Ponadto Spółka posiadała jednostki uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym PKO BP Płynnościowy SFIO o wartości 3 074 430 PLN oraz lokaty bankowe (o zapadalności powyżej 3 miesięcy) o wartości 16 000 000 PLN. Do tych kwot można doliczyć należności z tytułu dostaw i usług o wartości 12 662 984 PLN. Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych) wynosiła na koniec czerwca 2018 roku 8 956 877 PLN. Na tę kwotę składały się, oprócz bieżących zobowiązań handlowych, rezerwy na tantiemy dla zewnętrznych deweloperów, dla których 11 bit studios S.A. świadczy usługi wydawnicze oraz rezerwy na premie roczne dla Zarządu oraz pracowników i współpracowników. Spółka nie posiadała równocześnie żadnych zobowiązań finansowych.

Posiadane zasoby pieniężne pozwalają 11 bit studios S.A. samodzielnie finansować bieżącą działalność oraz inwestycje, czyli produkcję gier własnych i dalszy rozwój pionu 11 bit publishing. Budżet planowanych inwestycji wyklucza, żeby Spółka, w dającej się przewidzieć przyszłości, musiała sięgać po finansowanie zewnętrzne (w tym z rynku kapitałowego) lub od partnerów biznesowych (wydawców i dystrybutorów gier) aczkolwiek taki scenariusz jest dopuszczalny. Spółka nie planuje sięgać po finansowanie zewnętrzne w 2018 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.

Spółka nie posiada podmiotów zależnych, stowarzyszonych oraz udziałów we wspólnych przedsięwzięciach. Do 11 kwietnia 2017 roku 11 bit studios S.A. było spółką dominującą Grupy Kapitałowej 11 bit studios S.A. W jej skład wchodziły: 11 bit studios S.A. oraz spółka zależna Games Republic Limited z siedzibą na Malcie. 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. W konsekwencji, od 2018 roku 11 bit studios S.A. nie publikuje już sprawozdań skonsolidowanych.

7.2. WŁADZE SPÓŁKI

Zarząd

- Grzegorz Miechowski - Prezes 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 nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki. 9 maja 2018 roku Bartosz Brzostek, Członek Zarządu Spółki, złożył rezygnację z zajmowanego stanowiska z powodów osobistych. Kadencja pozostałych Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 roku. W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki. Kadencja Członków Rady Nadzorczej mija 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 31.12.2017 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 30.06.2018 (w szt.)	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	162 696	160 696	160 696
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	122 000	118 000	118 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	93 630	89 630	89 630

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.

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	160 696	7,03	160 696	7,03
Przemysław Marszał	118 000	5,16	118 000	5,16
Michał Drozdowski	89 630	3,92	89 630	3,92
NN TFI	119 229	5,21	119 229	5,21
Pozostali Akcjonariusze	1 615 948	70,65	1 615 948	70,65
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. Zmiany zostały opisane szczegółowo w Nocie 1.5.

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.

7.7. BIEGLI REWIDENCI

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

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

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 5.18 Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. w 2017 roku będącego częścią Raportu Roczno 11 bit studios za 2017 rok.

7.9. ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM

Do dnia zatwierdzenia przez Zarząd Spółki Raportu Półrocznego za I półrocze 2018 roku, czyli do 30 sierpnia 2018 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
Prezes Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 30 sierpnia 2018 roku