

WARSZAWA, 30.03.2017

RAPORT ROCZNY
11 BIT STUDIOS S.A.
ZA 2016 ROK



PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 30 marca 2017 roku

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy

Z dużą satysfakcją przekazujemy Państwu nasz Raport Roczny za 2016 rok. Jesteśmy dumni, jako Spółka, z tego, co udało nam się osiągnąć w tym okresie, zarówno od strony biznesowej jak i finansowej. Przede wszystkim, kolejny rok z rzędu 11 bit studios S.A. zwiększyło przychody co jest potwierdzeniem, że potrafimy robić bardzo dobre gry oraz, że potrafimy je sprzedawać. W 2016 roku przychody Spółki wyniosły 26,15 mln PLN, czyli były o przeszło 15 proc. wyższe niż w 2015 roku. Zysk operacyjny w 2016 roku powiększył się o ponad 3 proc., do 15,45 mln PLN. Na poziomie netto Spółka zarobiła 11,88 mln PLN czyli niespełna 7 proc. mniej niż rok wcześniej. Na niższy, raportowany zysk netto wpływ miało zdarzenie jednorazowe - zawieszenie działalności nierentownej platformy sprzedażowej Games Republic. Odpis z tego tytułu, który miał charakter niegotówkowy, wyniósł łącznie 3,02 mln PLN. To oznacza, że 2016 rok, zarówno jeśli chodzi o przychody ze sprzedaży, jak i zyski, pomijając zdarzenie jednorazowe, był najlepszy w historii Spółki. Potwierdzeniem doskonałej kondycji finansowej 11 bit studios S.A. mogą być posiadane zasoby pieniężne. Na koniec grudnia 2016 roku Spółka miała na kontach 29,11 mln PLN gotówki (27 proc. więcej niż rok wcześniej), mimo że równocześnie, w ciągu całego roku, wydała na inwestycje, w tym przede wszystkim produkcję nowych gier, 5,41 mln PLN, prawie dwa razy więcej niż w 2015 roku. To pozwala Spółce z dużym komfortem planować kolejne projekty bez konieczności sięgania po finansowanie zewnętrzne.

Bardzo dobre wyniki 11 bit studios S.A. za 2016 rok to efekt skutecznej monetyzacji gry „This War of Mine” choć od jej premiery, w wersji na komputery PC, minęło już przeszło dwa lata. W ramach działań stymulujących sprzedaż „TWoM” Spółka w ostatnim roku przygotowała m.in. chińskojęzyczną wersję gry oraz nawiązała współpracę operacyjną z Tencentem, największą chińską grupą internetową. Dzięki temu Chiny w 2016 roku stały się dla 11 bit studios S.A. drugim, jeśli chodzi o wielkość sprzedaży, rynkiem.

W 2016 roku Spółka dużą uwagę przykładła do rozwoju pionu wydawniczego 11 bit publishing. Owoce tych działań, w postaci premier gier tworzonych przez zewnętrzne zespoły deweloperskie, będą widoczne już w bieżącym roku. Jako pierwsza (30 marca 2017 roku) do klientów trafiła gra „Beat Cop”, stworzona przez warszawskie studio Pixel Crow.

Najważniejszą inwestycją realizowaną przez 11 bit studios S.A. w 2016 roku była produkcja gry „Frostpunk”, który to tytuł, zarówno ze względu na wielkość budżetu produkcyjnego i marketingowego, jak i potencjał sprzedażowy, powinien stać się kolejnym kamieniem milowym w rozwoju Spółki. Premiera „Frostpunka” planowana jest w II półroczu 2017 roku. Równocześnie, pod koniec 2016 roku, Spółka rozpoczęła budowę drugiego zespołu deweloperskiego, którego zadaniem będzie stworzenie kolejnej, po „Frostpunku”, gry. Prace nad tym projektem (jego koncepcja już została zaakceptowana przez Zarząd) nabiorą tempa w bieżącym roku.

Z przyjemnością odnotowujemy, że Akcjonariusze i Inwestorzy pozytywnie oceniają to, w jaki sposób i w jakim tempie rozwija się 11 bit studios S.A., czego wyrazem jest systematyczny wzrost kursu Spółki na GPW. W całym 2016 roku nasze akcje podrożały o 108 proc. a kapitalizacja Spółki, w pierwszych tygodniach 2017 roku, przekroczyła 400 mln PLN.

Na zakończenie chcielibyśmy jeszcze raz podziękować za zaufanie, którym nas Państwo obdarzyli oraz zaprosić do zapoznania się z Raportem Rocznym za 2016 rok.

Z wyrazami szacunku



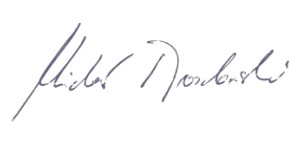
Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Bartosz Brzostek
Członek Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Warszawa, 30 marca 2017 roku

Oświadczamy, że niniejszy Raport roczny 11 bit studios S.A. za 2016 rok zawiera: Wybrane dane finansowe, Sprawozdanie finansowe, Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki oraz Raport o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego.

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

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

Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu

Bartosz Brzostek
Członek Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

PISMO ZARZĄDU	2
OŚWIADCZENIE ZARZĄDU	3
WYBRANE DANE FINANSOWE	6
SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA ROK 2016	7
1. RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT ORAZ POZOSTAŁYCH CAŁKOWITYCH DOCHODÓW ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2016 ROKU DO 31 GRUDNIA 2016 ROKU (PLN)	8
2. SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITEJ SYTUACJI FINANSOWEJ SPORZĄDZONE NA DZIEŃ 31 GRUDNIA 2016 ROKU (PLN)	9
3. SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM ZA OKRES KOŃCZĄCY SIĘ 31 GRUDNIA 2016 ROKU (PLN) ..	10
4. SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2016 ROKU DO 31 GRUDNIA 2016 ROKU (PLN)	11
5. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO SPORZĄDZONE NA DZIEŃ 31 GRUDNIA 2016 ROKU. 12	
5.1. Informacja ogólna	12
5.2. Podstawowe informacje o Spółce	12
5.3. Skład organów Spółki na dzień 31.12.2016 roku	12
5.4. Akcjonariat Spółki na dzień 31.12.2016 roku	13
5.5. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna	13
5.6. Platforma zastosowanych Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej	13
5.7. Stosowane zasady rachunkowości	15
5.8. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach	21
5.9. Przychody (PLN)	22
5.10. Przychody finansowe (PLN)	23
5.11. Koszty finansowe (PLN)	23
5.12. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN)	23
5.13. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN)	24
5.14. Amortyzacja (PLN)	25
5.15. Zysk na akcję (PLN)	25
5.16. Rzeczowe aktywa trwale (PLN)	26
5.17. Aktywa niematerialne (PLN)	27
5.18. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN)	29
5.19. Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności (PLN)	29
5.20. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN)	30
5.21. Pozostałe aktywa (PLN)	30
5.22. Aktywa przeznaczone do sprzedaży (PLN)	31
5.23. Kapitał podstawowy (PLN)	31
5.24. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania (PLN)	32
5.25. Rozliczenia międzyokresowe bierne z tytułu premii dla pracowników i pozostałe (PLN)	32
5.26. Programy świadczeń emerytalnych	33
5.27. Instrumenty finansowe (PLN)	33
5.28. Przychody przyszłych okresów (PLN)	35
5.29. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN)	35
5.30. Transakcje z jednostkami powiązаныmi (PLN)	36
5.31. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN)	39
5.32. Zobowiązania do poniesienia wydatków	39
5.33. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe (PLN)	39
5.34. Objasnienia do rachunku przepływów pieniężnych (PLN)	39
5.35. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do działalności Grupy	40
5.36. Informacja o czynnikach i zdarzeniach w szczególności o nietypowym charakterze mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe	40
5.37. Zdarzenia po dniu bilansowym	40
5.38. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego	40
OPINIA I RAPORT BIEGŁEGO REWIDENTA	41
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	53
6. INFORMACJE OGÓLNE	54
6.1. Kluczowe osiągnięcia Spółki w roku 2016	54
6.2. Informacje ogólne o Spółce oraz o jej produktach i usługach	55
6.3. Podstawowe założenia strategii Spółki	55
6.4. Rynki zbytu, dostawcy i odbiorcy Spółki	56
6.5. Opis rynku, na którym działa Spółka	56
6.6. Opis sytuacji finansowej 11 bit studios S.A. w 2016 roku	57
6.7. Informacja o umowach znaczących dla działalności Spółki (z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek) zawartych w 2016 roku oraz do daty publikacji sprawozdania	62

6.8. Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok	62
6.9. Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania	62
6.10. Spółka na rynku kapitałowym	62
6.11. Perspektywy rozwoju Spółki	63
6.12. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki	64
6.13. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych	64
7. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW 11BIT STUDIOS S.A.	65
7.1. Podstawowe informacje o spółce:	65
7.2. Władze Spółki	65
7.3. Biegli rewidenci	67
7.4. Kapitał zakładowy	67
7.5. Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu	67
7.6. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści otrzymanych przez osoby wchodzące w skład organów zarządzających oraz organów nadzorujących Spółki (PLN)	68
7.7. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi	69
7.8. Umowy zawarte pomiędzy Spółką a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska	69
7.9. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących	69
7.10. Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy	69
7.11. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych	69
7.12. Informacje o nabyciu akcji własnych	70
7.13. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką	70
7.14. Opis głównych inwestycji krajowych i zagranicznych oraz opis struktury głównych lokat kapitałowych	70
7.15. Informacje o powiązaniach kapitałowych i organizacyjnych Spółki z innymi podmiotami	70
7.16. Spółki objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym	70
7.17. Transakcje z podmiotami powiązanymi	70
7.18. Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki	71
7.19. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej	75
OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W 11 BIT STUDIOS S.A. W 2016 ROKU.	76
8. INFORMACJE OGÓLNE	77
8.1. Zakres, w jakim spółka odstąpiła od postanowień zbioru zasad ładu korporacyjnego	77
8.2. Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji	78
8.3. Wskazanie posiadaczy wszelkich papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne, wraz z opisem tych uprawnień	79
8.4. Wskazanie wszelkich ograniczeń odnośnie do wykonywania prawa głosu	79
8.5. Wskazanie wszelkich ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych spółki	79
8.6. Opis zasad dotyczących powoływania i odwoływania osób zarządzających oraz ich uprawnień	79
8.7. Opis zasad zmian statutu Spółki	79
8.8. Sposób działania walnego zgromadzenia i jego uprawnień	79
8.9. Skład osobowy zarządu oraz opis działania organów zarządzających i nadzorujących Spółki oraz komitetów w roku 2016	80
8.10. Opis głównych zasad stosowanych w 11 bit studios S.A. oraz systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem ..	82

WYBRANE DANE FINANSOWE

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

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

- Kurs na dzień 31 grudnia 2016 roku - 4,4240 PLN,
- Kurs na dzień 31 grudnia 2015 roku - 4,2615 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 2016 rok - 4,3757 PLN,
- Kurs za 2015 rok - 4,1848 PLN.

Bilans	31.12.2016 (PLN)	31.12.2015 (PLN)	31.12.2016 (EUR)	31.12.2015 (EUR)
Aktywa razem	45 350 347	33 895 516	10 250 983	7 953 893
Aktywa trwałe	9 489 996	7 073 215	2 145 117	1 659 795
Aktywa niematerialne	7 921 210	6 388 050	1 790 509	1 499 014
Aktywa obrotowe	35 860 351	26 822 301	8 105 886	6 294 099
Środki pieniężne	29 113 971	22 930 587	6 580 916	5 380 872
Pasywa razem	45 350 347	33 895 516	10 250 983	7 953 893
Kapitał własny	42 214 116	29 851 813	9 542 070	7 005 001
Zobowiązania i rezerwy	3 136 231	4 043 703	708 913	948 892

Rachunek zysków i strat	Okres zakończony 31.12.2016 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2015 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2016 (EUR)	Okres zakończony 31.12.2015 (EUR)
Przychody ze sprzedaży	26 151 979	22 706 880	5 976 639	5 426 037
Amortyzacja	2 568 974	2 468 906	587 100	589 970
Zysk z działalności operacyjnej	15 454 560	14 948 778	3 531 906	3 572 161
EBITDA	18 023 534	17 417 684	4 119 006	4 162 131
Zysk (strata) brutto	14 682 718	15 870 134	3 355 513	3 792 328
Zysk (strata) netto	11 881 245	12 755 371	2 715 279	3 048 024

Rachunek przepływów pieniężnych	Okres zakończony 31.12.2016 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2015 (PLN)	Okres zakończony 31.12.2016 (EUR)	Okres zakończony 31.12.2015 (EUR)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	13 264 649	17 849 157	3 031 435	4 265 235
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(6 485 374)	(2 890 659)	(1 482 134)	(690 752)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(595 891)	328 097	(136 182)	78 402
Przepływy pieniężne netto razem	6 183 384	15 286 595	1 413 119	3 652 885

SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA ROK 2016

1. RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT ORAZ POZOSTAŁYCH CAŁKOWITYCH DOCHODÓW ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2016 ROKU DO 31 GRUDNIA 2016 ROKU (PLN)

	Nota	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	5.9	26 151 979	22 706 880
Pozostałe przychody operacyjne	5.12.1	515 122	278 490
Razem przychody z działalności operacyjnej		26 667 101	22 985 370
Amortyzacja		(2 568 974)	(2 468 906)
Zużycie surowców i materiałów		(179 629)	(52 910)
Usługi obce		(4 564 122)	(2 703 317)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze		(2 432 486)	(1 850 643)
Podatki i opłaty		(74 908)	(11 849)
Pozostałe koszty operacyjne	5.12.2	(1 392 422)	(948 968)
Razem koszty działalności operacyjnej		(11 212 540)	(8 036 593)
Zysk na działalności operacyjnej		15 454 560	14 948 777
Przychody finansowe	5.10	1 609 528	929 224
Koszty finansowe	5.11	(2 381 370)	(7 868)
Zysk przed opodatkowaniem		14 682 718	15 870 133
Podatek dochodowy	5.13.1	(2 801 473)	(3 114 763)
Zysk netto z działalności kontynuowanej		11 881 245	12 755 370
Działalność zaniechana		0	0
Zysk netto z działalności zaniechanej		0	0
ZYSK NETTO		11 881 245	12 755 370
Zysk na akcję z działalności kontynuowanej (w PLN na jedną akcję):			
Zwykły	5.15.1	5,36	5,75
Rozwodniony	5.15.2	5,19	5,65

	Nota	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
ZYSK NETTO		11 881 245	12 755 371
Pozostałe całkowite dochody		0	0
Składniki, które mogą zostać przeniesione w późniejszych okresach do rachunku zysków i strat:		0	0
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych powstałe w bieżącym roku		0	0
Pozostałe całkowite dochody netto razem		0	0
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW		11 881 245	12 755 371

2. SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITEJ SYTUACJI FINANSOWEJ SPORZĄDZONE NA DZIEŃ 31 GRUDNIA 2016 ROKU (PLN)

Aktywa

	Nota	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Aktywa trwałe			
Rzeczowe aktywa trwałe	5.16	779 540	438 006
Aktywa niematerialne	5.17	7 921 210	6 388 050
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	5.13.3	682 928	182 960
Pozostałe aktywa		106 318	64 199
Aktywa trwałe razem		9 489 996	7 073 215
Aktywa obrotowe			
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	5.19	5 732 977	2 749 393
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	5.18	331 644	1 142 321
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	5.20	29 113 971	22 930 587
Aktywa przeznaczone do sprzedaży	5.22	681 759	0
Aktywa obrotowe razem		35 860 351	26 822 301
AKTYWA RAZEM		45 350 347	33 895 516

Pasywa

	Nota	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA			
Kapitał własny			
Kapitał podstawowy	5.23	221 720	221 720
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną		4 285 934	4 285 934
Kapitał zapasowy		25 405 679	12 650 308
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach		627 623	146 565
Zyski zatrzymane	5.23.2	11 673 160	12 547 286
Kapitał własny razem		42 214 116	29 851 813
Zobowiązania długoterminowe			
Przychody przyszłych okresów	5.28	444 186	570 336
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego		0	0
Zobowiązania długoterminowe razem		444 186	570 336
Zobowiązania krótkoterminowe			
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	5.24	1 928 804	1 543 267
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	5.13.2	398 781	905 098
Przychody przyszłych okresów	5.28	364 460	1 025 002
Zobowiązania krótkoterminowe razem		2 692 045	3 473 367
Zobowiązania razem		3 136 231	4 043 703
PASYWA RAZEM		45 350 347	33 895 516

3. SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM ZA OKRES KOŃCZĄCY SIĘ 31 GRUDNIA 2016 ROKU (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 2016 roku	221 720	4 285 934	12 650 308	146 565	0	12 547 286	0	0	29 851 813
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	0	11 881 245	0	0	11 881 245
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	11 881 245	0	0	11 881 245
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	12 755 371	0	0	(12 755 371)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	0	0	0	481 058	0	0	0	0	481 058
Stan na 31 grudnia 2016 roku	221 720	4 285 934	25 405 679	627 623	0	11 673 160	0	0	42 214 116

	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 2015 roku	221 720	4 285 934	3 414 644	54 946	0	9 027 578	0	0	17 004 822
Zysk netto za rok obrotowy	0	0	0	0	0	12 755 371	0	0	12 755 371
Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Suma całkowitych dochodów	0	0	0	0	0	12 755 371	0	0	12 755 371
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	0	0	9 235 664	0	0	(9 235 663)	0	0	0
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji	0	0	0	91 619	0	0	0	0	91 619
Stan na 31 grudnia 2015 roku	221 720	4 285 934	12 650 308	146 565	0	12 547 286	0	0	29 851 813

4. SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2016 ROKU DO 31 GRUDNIA 2016 ROKU (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk za rok obrotowy	11 881 245	12 755 371
Korekty:		
Amortyzacja i umorzenia aktywów trwałych	2 568 973	2 468 906
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	2 372 796	0
Aktualizacja wyceny aktywów niefinansowych	642 409	0
Inne korekty	567 836	91 620
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie / zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	(2 983 583)	4 503 021
Zwiększenie / zmniejszenie stanu aktywów przeznaczonych do sprzedaży	(2 822 796)	0
Zwiększenie / zmniejszenie pozostałych aktywów	1 349 350	(1 174 332)
Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	385 537	377 776
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów	(190 801)	(251 808)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	13 770 966	18 770 554
Zapłacony podatek dochodowy	(506 317)	(921 397)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	13 264 649	17 849 157
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Nabycie udziałów	(1 077 375)	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i aktywa niematerialne	(5 407 999)	(2 890 659)
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną	(6 485 374)	(2 890 659)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej		
Inne wpływy finansowe	(595 891)	328 097
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej	(595 891)	328 097
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	6 183 384	15 286 595
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	22 930 587	7 643 992
ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO	29 113 971	22 930 587

5. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO SPORZĄDZONE NA DZIEŃ 31 GRUDNIA 2016 ROKU

5.1. INFORMACJA OGÓLNA

Niniejsze sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przez Spółkę 11 bit studios S.A. (dalej także „Spółka”, „Spółka Dominująca”, „Jednostka Dominująca”, „Podmiot Dominujący”), której akcje znajdują się w publicznym obrocie. Spółka została utworzona na podstawie umowy z dnia 7 grudnia 2009 roku w kancelarii notarialnej Pawła Andrzeja Kani w Warszawie (Rep. Nr 16069/2009).

5.2. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓLCE

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

Czas trwania działalności Spółki jest nieograniczony.

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

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

11 bit studios S.A. jest Jednostką Dominującą Grupy Kapitałowej 11 bit studios S.A. W jej skład, na dzień bilansowy, wchodziły: 11 bit studios S.A. oraz spółka zależna Games Republic Limited (dalej także „Spółka Zależna”, „Jednostka Zależna”, „Podmiot Zależny”). Grupa nie posiada podmiotów stowarzyszonych oraz udziałów we wspólnych przedsięwzięciach. W okresie między końcem 2015 roku a końcem 2016 roku nie nastąpiły zmiany w składzie Grupy Kapitałowej 11 bit studios S.A.

Spółka zależna Games Republic Limited, została powołana 8 kwietnia 2014 roku z siedzibą na Malcie. Z tą datą powstała Grupa Kapitałowa 11 bit studios S.A. Przedmiotem działalności Games Republic Limited jest prowadzenie elektronicznej platformy globalnej dystrybucji gier wideo. 11 bit studios S.A. posiada 100 proc. udziałów w Games Republic Limited. Rokiem obrotowym spółki Games Republic Limited jest rok kalendarzowy.

5.3. SKŁAD ORGANÓW SPÓŁKI NA DZIEŃ 31.12.2016 ROKU

Zarząd

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

Rada Nadzorcza

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

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły żadne zmiany w składzie osobowym Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki 11 bit studios S.A. Kadencja Członków Zarządu upływa z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 roku. Kadencja Członków Rady Nadzorczej upływa 9 czerwca 2019 roku.

5.4. AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ 31.12.2016 ROKU

Zgodnie z oświadczeniami otrzymanymi przez Spółkę w trybie obowiązujących przepisów prawa, poniższa tabela prezentuje akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio, co najmniej 5 proc. ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy na dzień 31.12.2016 roku:

Podmiot	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział głosów na Walne Zgromadzenie
Bartosz Brzostek	173 696	7,83	173 696	7,83
Grzegorz Miechowski	152 696	6,89	152 696	6,89
Przemysław Marszał	112 000	5,05	112 000	5,05
Michał Drozdowski	83 630	3,77	83 630	3,77
NN Investment Partners TFI	111 790	5,04	111 790	5,04
Pozostali Akcjonariusze	1 583 387	71,41	1 583 387	71,41
Razem	2 217 199	100,00	2 217 199	100,00

5.5. WALUTA FUNKCJONALNA I WALUTA PREZENTACYJNA

Niniejsze sprawozdanie finansowe zostało zaprezentowane w polskich złotych (PLN). Zarząd Spółki uznał, że polski złoty jest walutą funkcjonalną i prezentacyjną Spółki. Wybór waluty funkcjonalnej w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym, w jakim prowadzi działalność jednostka jest decyzją subiektywną, co zostało opisane w Nocie 5.8. Spółka monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Spółki.

5.6. PLATFORMA ZASTOSOWANYCH MIĘDZYNARODOWYCH STANDARDÓW SPRAWOZDAWCZOŚCI FINANSOWEJ

Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z koncepcją kosztu historycznego.

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

5.6.1. Oświadczenie o zgodności

Niniejsze Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) zatwierdzonymi przez Unię Europejską oraz związanych z nimi interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej.

Spółka zastosowała MSSF według stanu obowiązującego na dzień 31 grudnia 2016 roku. Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Spółki za rok 2016 roku są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzeniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za 2015 rok, z wyjątkiem zmian opisanych poniżej. Zastosowano takie same zasady dla okresu bieżącego i porównywalnego.

5.6.2. Zmiany do istniejących standardów zastosowane po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2016 rok

Następujące zmiany do istniejących standardów wydane przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR) oraz zatwierdzone do stosowania w UE wchodzi w życie po raz pierwszy w Sprawozdaniu finansowym Spółki za 2016 rok:

- **Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdania finansowe”, MSSF 12 „Ujawnienia na temat udziałów w innych jednostkach” oraz MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach”** - Jednostki inwestycyjne: zastosowanie zwolnienia z konsolidacji - zatwierdzone w UE w dniu 22 września 2016 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSSF 11 „Wspólne ustalenia umowne”** - Rozliczanie nabycia udziałów we wspólnych operacjach - zatwierdzone w UE w dniu 24 listopada 2015 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych”** - Inicjatywa w odniesieniu do ujawnień - zatwierdzone w UE w dniu 18 grudnia 2015 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe” oraz MSR 38 „Aktywa niematerialne”** - Wyjaśnienia na temat akceptowalnych metod amortyzacyjnych - zatwierdzone w UE w dniu 2 grudnia 2015 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie),

- **Zmiany do MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe” oraz MSR 41 „Rolnictwo”** - Uprawy roślinne - zatwierdzone w UE w dniu 23 listopada 2015 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSR 19 „Świadczenia pracownicze”** - Programy określonych świadczeń: składki pracownicze - zatwierdzone w UE w dniu 17 grudnia 2014 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 lutego 2015 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSR 27 „Jednostkowe sprawozdania finansowe”** - Metoda praw własności w jednostkowych sprawozdaniach finansowych - zatwierdzone w UE w dniu 18 grudnia 2015 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie).
- **Zmiany do różnych standardów „Poprawki do MSSF (cykl 2010-2012)”** - dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 2, MSSF 3, MSSF 8, MSSF 13, MSR 16, MSR 24 oraz MSR 38) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa - zatwierdzone w UE w dniu 17 grudnia 2014 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 lutego 2015 lub po tej dacie),
- **Zmiany do różnych standardów „Poprawki do MSSF (cykl 2012-2014)”** - dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 5, MSSF 7, MSR 19 oraz MSR 34) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa - zatwierdzone w UE w dniu 15 grudnia 2015 roku (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 lub po tej dacie).

Wyżej wymienione zmiany do istniejących standardów nie miały istotnego wpływu na Sprawozdanie finansowe Spółki za 2016 rok.

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

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

- **MSSF 9 „Instrumenty finansowe”** - zatwierdzony w UE w dniu 22 listopada 2016 roku (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
- **MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”** oraz zmiany do MSSF 15 „Data wejścia w życie MSSF 15” - zatwierdzony w UE w dniu 22 września 2016 roku (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie).

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

MSSF w kształcie zatwierdzonym przez UE nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych nowych standardów, zmian do standardów oraz nowej interpretacji, które według stanu na dzień 30 marca 2017 roku nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w UE (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- **MSSF 14 „Odroczone salda z regulowanej działalności”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie) - Komisja Europejska postanowiła nie rozpoczynać procesu zatwierdzania tego tymczasowego standardu do stosowania na terenie UE do czasu wydania ostatecznej wersji MSSF 14,
- **MSSF 16 „Leasing”** (obowiązujący w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2019 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSSF 2 „Płatności na bazie akcji”** - Klasyfikacja oraz wycena płatności na bazie akcji (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSSF 4 „Umowy ubezpieczeniowe”** - Zastosowanie MSSF 9 „Instrumenty finansowe” wraz z MSSF 4 „Instrumenty ubezpieczeniowe” (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie lub w momencie zastosowania MSSF 9 „Instrumenty finansowe” po raz pierwszy),
- **Zmiany do MSSF 10 „Skonsolidowane sprawozdania finansowe” oraz MSR 28 „Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych i wspólnych przedsięwzięciach”** - Sprzedaż lub wniesienie aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostką stowarzyszoną lub wspólnym przedsięwzięciem oraz późniejsze zmiany (data wejścia w życie zmian została odroczone do momentu zakończenia prac badawczych nad metodą praw własności),
- **Zmiany do MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”** - Wyjaśnienia do MSSF 15 „Przychody z umów z klientami” (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSR 7 „Sprawozdanie z przepływów pieniężnych”** - Inicjatywa w odniesieniu do ujawnień (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2017 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSR 12 „Podatek dochodowy”** - Ujmowanie aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego od niezrealizowanych strat (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2017 roku lub po tej dacie),
- **Zmiany do MSR 40 „Nieruchomości inwestycyjne”** - Przeniesienia nieruchomości inwestycyjnych (obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),

- **Zmiany do różnych standardów „Poprawki do MSSF (cykl 2014-2016)”** - dokonane zmiany w ramach procedury wprowadzania dorocznych poprawek do MSSF (MSSF 1, MSSF 12 oraz MSR 28) ukierunkowane głównie na rozwiązywanie niezgodności i uściślenie słownictwa (zmiany do MSSF 12 obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2017 roku lub po tej dacie, a zmiany do MSSF 1 i MSR 28 obowiązują w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie),
- **Interpretacja KIMSF 22 „Transakcje w walutach obcych i płatności zaliczkowe”** (obowiązująca w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2018 roku lub po tej dacie).

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

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

Według szacunków Spółki, zastosowanie rachunkowości zabezpieczeń portfela aktywów lub zobowiązań finansowych według MSR 39 „Instrumenty finansowe: ujmowanie i wycena” nie miałyby istotnego wpływu na Sprawozdanie finansowe, jeżeli zostałyby przyjęte do stosowania na dzień bilansowy.

5.7. STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI

5.7.1. Okres i zakres sprawozdania

Sprawozdanie finansowe Spółki obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia 2016 roku do 31 grudnia 2016 roku i zawiera dane porównawcze:

- Sprawozdanie z sytuacji finansowej - na dzień 31 grudnia 2015 roku;
- Rachunek zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów - za rok zakończony 31 grudnia 2015;
- Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym - za rok zakończony 31 grudnia 2015;
- Sprawozdanie z przepływów pieniężnych - za rok zakończony 31 grudnia 2015.

5.7.2. Kontynuacja działalności

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

5.7.3. Ujmowanie przychodów

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

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

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

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

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

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

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

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

5.7.4. Koszty

Spółka sporządza sprawozdanie z całkowitych dochodów w układzie porównawczym.

5.7.5. Waluty obce

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

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

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

5.7.6. Dotacje rządowe

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

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

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

5.7.7. Podatek

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

Podatek bieżący

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

Podatek odroczony

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

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

Podatek odroczony jest wyliczany przy użyciu stawek podatkowych, które będą obowiązywać w momencie, gdy pozycja aktywów zostanie zrealizowana lub zobowiązanie stanie się wymagalne. Wycena rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego i aktywów z tytułu odroczonego podatku dochodowego odzwierciedla skutki podatkowe, które nastąpią

odpowiednio do przewidywanego przez Spółkę sposobu realizacji lub rozliczenia na dzień bilansowy wartości bilansowych aktywów i zobowiązań.

Podatek bieżący i odroczony za bieżący okres

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

5.7.8. Aktywa niematerialne

Nabyte aktywa niematerialne

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

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

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

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

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

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

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

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

Amortyzacja aktywów niematerialnych

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

Zakończone prace rozwojowe związane z wytworzeniem oprogramowania dla gier komputerowych podlegają amortyzacji liniowej przez okres 12-18 miesięcy na podstawie oszacowań Zarządu Spółki co do możliwości czerpania korzyści ekonomicznych ze skapitalizowanych kosztów i możliwości generowania przychodów.

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

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

Zaprzestanie ujmowania aktywów niematerialnych

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

5.7.9. Rzeczowe aktywa trwałe

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

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

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

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

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

5.7.10. Utrata wartości rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych

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

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

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

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

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

5.7.11. Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności

Należności z tytułu dostaw i usług są prezentowane według kwot pierwotnie zafakturowanych, z uwzględnieniem odpisu aktualizującego, gdy istnieje ryzyko utraty należności.

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

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

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

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

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

5.7.12. Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych

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

5.7.13. Aktywa przeznaczone do sprzedaży

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

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

5.7.14. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania

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

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

5.7.15. Rezerwy i zobowiązania warunkowe

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

Za zobowiązania warunkowe Spółka uznaje potencjalny przyszły obowiązek wykonania świadczeń, których istnienie zostanie potwierdzone dopiero w momencie wystąpienia lub braku wystąpienia jednego lub wielu niepewnych przyszłych zdarzeń nieobjętych całkowitą kontrolą Spółki oraz obecny obowiązek, którego nie ujęto w sprawozdaniu finansowym z powodu braku prawdopodobieństwa konieczności wydatkowania środków zawierających w sobie korzyści ekonomiczne w celu wypełnienia tego obowiązku lub w przypadku, gdy kwoty zobowiązania nie można wycenić wystarczająco wiarygodnie. Kwoty zobowiązań warunkowych są ujawnione w notach dodatkowych do niniejszego sprawozdania finansowego.

5.7.16. Leasing operacyjny

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

5.7.17. Kapitał własny

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

Kapitał zapasowy tworzony jest z podziału zysku i wykorzystywany zgodnie ze statutem Spółki.

Niepodzielony wynik finansowy obejmuje:

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

5.7.18. Zysk netto i rozwodniony zysk na akcję

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

Rozwodniony zysk na akcję oblicza się korygując średnią ważoną liczbę akcji zwykłych w taki sposób, jak gdyby nastąpiła zamiana na akcje wszystkich powodujących rozwodnienie potencjalnych akcji zwykłych. Spółka posiada

instrumenty powodujące rozwodnienie ilości akcji, w postaci warrantów subskrypcyjnych, dlatego też jest prezentowany zysk rozwodniony.

5.7.19. Zarządzanie kapitałem

Podstawowym celem zarządzania kapitałem (rozumianego, jako kapitał własny w sprawozdaniu z sytuacji finansowej) Spółki 11 bit studios S.A. jest: utrzymanie optymalnej struktury kapitału w długim okresie i zapewnienie dobrego standingu finansowego, który wspierałby działalność operacyjną Spółki i tym samym zwiększał jej wartość dla akcjonariuszy. Zarząd Spółki stale monitoruje zmieniające się warunki ekonomiczne, w których działa Spółka i wprowadza na bieżąco stosowne zmiany w zarządzaniu kapitałem. Ze względu na fakt, że Spółka na dzień bilansowy jak i w okresach porównawczych nie posiadała zadłużenia, nie monitorowała wskaźników zadłużenia w stosunku do kapitałów.

5.7.20. Płatność na bazie akcji

Płatności na bazie akcji rozliczane w instrumentach kapitałowych na rzecz pracowników i innych osób świadczących podobne usługi wycenia się w wartości godziwej instrumentów kapitałowych na dzień ich przyznania. Szczegóły dotyczące określania wartości godziwej płatności na bazie akcji rozliczane w instrumentach kapitałowych znajdują się w Nocie 5.29 Płatności realizowane na bazie akcji.

Wartość godziwą płatności na bazie akcji rozliczanych w instrumentach kapitałowych określoną w dniu ich przyznania odnosi się w koszty metodą liniową w okresie nabywania uprawnień, na podstawie oszacowań Spółki co do instrumentów kapitałowych, do których ostatecznie zostaną nabyte prawa, drugostronnie zwiększając kapitał. Na każdy dzień bilansowy Spółka weryfikuje oszacowania dotyczące liczby instrumentów kapitałowych przewidywanych do przyznania. Ewentualny wpływ weryfikacji pierwotnych oszacowań ujmuje się w rachunku zysków i strat przez pozostały okres przyznania, z odpowiednią korektą kapitału rezerwowego z tytułu płatności w akcjach.

5.7.21. Instrumenty finansowe

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

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

5.7.22. Aktywa finansowe

Spółka zidentyfikowała jedynie aktywa finansowe w kategorii Pożyczki i należności.

Pożyczki i należności

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

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

Metoda efektywnej stopy procentowej

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

Utrata wartości aktywów finansowych

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

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

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

Usunięcie aktywów finansowych z bilansu

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

5.7.23. Zobowiązania finansowe

Spółka zidentyfikowała Zobowiązania finansowe klasyfikowane do kategorii „Pozostałe zobowiązania finansowe”.

Pozostałe zobowiązanie finansowe

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

Zaprzestanie ujmowania zobowiązań finansowych

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

5.7.24. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych sporządzany jest metodą pośrednią.

5.7.25. Sprawozdawczość segmentowa

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

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

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

Spółka stanowi jeden segment operacyjny (produkcja gier).

5.8. ISTOTNE WARTOŚCI OPARTE NA PROFESJONALNYM OSĄDZIE I SZACUNKACH

Wykorzystując opisane w Nocie 5.7 Stosowane zasady rachunkowości obowiązujące w Spółce, Zarząd Spółki zobowiązany jest do dokonywania szacunków, osądów i założeń dotyczących kwot wyceny poszczególnych składników aktywów i zobowiązań. Szacunki i związane z nimi założenia opierają się o doświadczenia historyczne i inne czynniki uznawane za istotne. Rzeczywiste wyniki mogą odbiegać od przyjętych wartości szacunkowych.

5.8.1. Profesjonalny osąd w rachunkowości

Poniżej przedstawiono podstawowe osądy, inne niż te związane z szacunkami (Nota 5.8.2), dokonane przez Zarząd Spółki w procesie stosowania zasad rachunkowości jednostki i mające największy wpływ na wartości ujęte w sprawozdaniu finansowym.

Określenie waluty funkcjonalnej

Walutą funkcjonalną Spółki jest polski złoty.

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

a) walutę:

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

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

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

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

Dodatkowo Zarząd Spółki wziął pod uwagę punkt MSR 21.10:

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

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

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

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

5.8.2. Niepewność szacunków

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

Możliwość odzyskania aktywów niematerialnych wytwarzanych we własnym zakresie

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

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

Okresy amortyzacji wartości niematerialnych

Jak opisano w Nocie 5.17, Spółka weryfikuje przewidywane okresy użytkowania ekonomicznego składników pozycji wartości niematerialnych wytworzonych we własnym zakresie na koniec każdego rocznego okresu sprawozdawczego.

W przypadku amortyzacji wartości niematerialnych związanych z tworzeniem gier Spółka przyjęła, że będzie to okres do 18 miesięcy. Jest to podyktowane praktyką światową w branży gier komputerowych (cyklem życia gry) oraz doświadczeniami Spółki wynikającymi ze sprzedaży wytworzonych do tej pory tytułów.

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

5.9. PRZYCHODY (PLN)

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

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Przychody ze sprzedaży	26 151 979	22 706 880

Wzrost przychodów w okresie zakończonym 31 grudnia 2016 roku w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego to głównie efekt utrzymującej się na wysokim poziomie sprzedaży gry „This War of Mine”. W okresie sprawozdawczym Spółka wprowadziła na rynek m.in. konsolową wersję „TWoM” (na konsole Xbox One i PS4) oraz rozpoczęła sprzedaż tytułu na rynku chińskim.

5.9.1. Przychody z głównych produktów i usług

Przychody Spółki z tytułu głównych produktów i usług zostały zaprezentowane w Nocie 5.9.

5.9.2. Informacje o wiodących klientach

W przychodach z tytułu sprzedaży gier komputerowych w wysokości 26 151 979 PLN (w 2015: 22 706 880 PLN) - patrz Nota 5.9. Przychody- uwzględniono przychody w wysokości 22 911 273 PLN (w 2015: 20 313 384 PLN) z tytułu sprzedaży produktów Spółki sprzedawanych na całym świecie za pośrednictwem Steam (Valve Corporation), Google, Apple i Humble Bundle - wiodących światowych platform dystrybucji elektronicznej.

5.10. PRZYCHODY FINANSOWE (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Przychody odsetkowe:		
Lokaty bankowe	83 332	35 616
Wynik netto z tytułu różnic kursowych, w tym:	1 526 196	893 608
a) Środki pieniężne	1 457 449	916 252
b) Pożyczki i należności	103 279	(21 210)
c) Zobowiązania	(13 070)	(1 434)
d) Inne	(21 462)	0
Razem	1 609 528	929 224

5.11. KOSZTY FINANSOWE (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Pozostałe koszty odsetkowe:		
Zobowiązania - odsetki podatkowe	3 454	7 880
Wynik netto z tytułu różnic kursowych	0	(12)
Aktualizacja aktywów finansowych:		
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	2 377 916	0
Razem	2 381 370	7 868

Aktualizacja wyceny aktywów finansowych dotyczy odpisu wartości udziałów posiadanych przez Spółkę w spółce zależnej Games Republic Limited w związku z planowaną sprzedażą udziałów w spółce i urealnieniem jej wyceny. Patrz Nota 5.21.

5.12. POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE (PLN)

5.12.1. Pozostałe przychody operacyjne

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Dotacje - otrzymane	206 764	262 288
Nagrody - otrzymane	45 544	0
Odpisy aktualizujące - rozwiązanie odpisów aktualizujących należności	231 414	0
Inne przychody operacyjne - podlegające refakturze do spółki zależnej Games Republic	28 853	0
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	520	0
Inne przychody operacyjne	2 026	16 202
Razem	515 122	278 490

5.12.2. Pozostałe koszty operacyjne

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Utworzone odpisy aktualizujące:	56 808	324 111
Należności handlowe	56 808	324 111

Pozostałe koszty operacyjne:	1 335 614	624 857
Koszty spisanych nakładów na niezakończone prace rozwojowe	725	174 899
Darowizny przekazane	299 288	242 294
Likwidacja niefinansowych aktywów trwałych	6 067	0
Odpisy aktualizujące wartość niefinansowych aktywów trwałych reklasyfikowanych jako przeznaczone do sprzedaży	642 409	0
Pozostałe koszty rodzajowe	387 125	207 664
Razem	1 392 422	948 968

W okresie zakończonym 31 grudnia 2016 roku główną pozycję Pozostałych kosztów operacyjnych stanowiły Odpisy aktualizujące wartość niefinansowych aktywów trwałych w wysokości 642 409 PLN dotyczące platformy sprzedażowej związane z urealnieniem wartości tego aktywa do wartości godziwej w związku z reklasyfikacją nakładów na platformę do aktywów przeznaczonych do sprzedaży. Ponadto w Pozostałych kosztach operacyjnych znalazły się wydatki na podróże służbowe w wysokości 387 127 PLN (207 664 PLN w 2015 roku) oraz darowizna na rzecz fundacji War Child, która pomaga dziecięcy ofiarom wojen, w kwocie 299 288 PLN (242 294 PLN w 2015 roku).

5.13. PODATEK DOCHODOWY DOTYCZĄCY DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ (PLN)

5.13.1. Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Bieżący podatek dochodowy:		
Dotyczący roku bieżącego	3 301 441	3 156 746
Odroczony podatek dochodowy:		
Dotyczący roku bieżącego	(499 968)	(41 983)
Koszt podatkowy ujęty w roku bieżącym z działalności kontynuowanej	2 801 473	3 114 763

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

Uzgodnienie wyniku podatkowego do wyniku księgowego kształtuje się następująco:

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Zysk przed opodatkowaniem z działalności kontynuowanej	14 682 718	15 870 133
Koszt podatku dochodowego wg stawki 19% (2015: 19%)	2 789 716	3 015 325
Efekt podatkowy przychodów niebędących przychodami według przepisów podatkowych	(44 814)	(42 319)
Efekt podatkowy przychodów będących przychodami według przepisów podatkowych	0	0
Efekt podatkowy kosztów niestanowiących kosztów uzyskania przychodów (NKUP) według przepisów podatkowych	903 328	183 740
Efekt podatkowy kosztów stanowiących kosztów uzyskania przychodów według przepisów podatkowych	(346 790)	0
Wpływ zróżnicowanych stawek podatkowych jednostek zależnych działających w innych systemach prawnych	0	0
Pozostałe różnice kursowe z przewalutowania ksiąg USD/EUR w spółce zależnej nie ujęte w wyniku spółki zależnej	0	0
Podatek u źródła art. 20 ust. 1 ustawy podatkowej	0	0
Pozostałe zmiany - odliczenie przekazanej darowizny	0	0
Razem	3 301 441	3 156 746

Stawka podatkowa zastosowana w powyższym uzgodnieniu na lata 2016 i 2015 wynosi 19 proc. i stanowi ona podatek dochodowy od osób prawnych zgodnie z przepisami podatkowymi w Polsce.

5.13.2. Bieżące należności i zobowiązania podatkowe

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Bieżące należności podatkowe:		
Należny zwrot podatku (art. 21 i art. 22 ustawy o CIT)	(705 938)	0

Bieżące zobowiązania podatkowe	1 104 719	905 098
Podatek dochodowy do zapłaty	398 781	905 098

5.13.3. Saldo podatku odroczonego

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

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	866 612	233 952
Zobowiązania z tytułu podatku odroczonego	(183 684)	(50 992)
Razem	682 928	182 960

Okres zakończony 31.12.2016 roku:

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

Okres zakończony 31.12.2015 roku:

	Stan na początek okresu	Ujęte w wynik	Ujęte w pozostałych całkowitych dochodach	Stan na koniec okresu
Aktywa/ (rezerwy) z tytułu podatku odroczonego:				
Rozliczenia międzyokresowe bierne	140 977	92 975	0	233 952
Niezrealizowane różnice kursowe	0	(50 992)	0	(50 992)
Razem aktywa (rezerwy) z tytułu podatku odroczonego	140 977	41 983	0	182 960

5.14. AMORTYZACJA (PLN)

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Koszty amortyzacji poniesione w ciągu roku:		
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych	331 609	77 522
Amortyzacja aktywów niematerialnych	2 320 737	2 391 383
Razem	2 652 346	2 468 906
Alokacja na koszty projektów	(83 372)	0
Razem amortyzacja w rachunku zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów:	2 568 974	2 468 906

5.15. ZYSK NA AKCJĘ (PLN)

5.15.1. Podstawowy zysk na akcję

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Podstawowy zysk na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	5,36	5,75

Podstawowy zysk na akcję ogółem	5,36	5,75
Zysk rozwodniony na akcję:		
Z działalności kontynuowanej	5,19	5,65
Zysk rozwodniony na akcję ogółem	5,19	5,65

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

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	11 881 245	12 755 371
Zysk wykorzystany do obliczenia podstawowego zysku przypadającego na akcję ogółem	11 881 245	12 755 371
Zysk wykorzystany do wyliczenia podstawowego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	11 881 245	12 755 371

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku na akcję (w szt.)	2 217 199	2 217 199

5.15.2. Rozwodniony zysk na akcję

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	11 881 245	12 755 371
Zysk wykorzystany do obliczenia rozwodnionego zysku przypadającego na akcję ogółem	11 881 245	12 755 371
Zysk wykorzystany do wyliczenia rozwodnionego zysku na akcję z działalności kontynuowanej	11 881 245	12 755 371

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

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję	2 217 199	2 217 199
Akcje jakie zakłada się, że wyemitowane zostaną bez otrzymania płatności:		
Opcje pracownicze	70 000	38 750
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku rozwodnionego na akcję	2 287 199	2 255 949

5.16. RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE (PLN)

Wartość bilansowa:

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Inwestycje w obcym środku trwałym	224 647	0
Maszyny i urządzenia	93 655	57 394
Środki transportu	450 282	363 619
Pozostałe środki trwałe	10 956	16 993
Razem	779 540	438 006

Wartość brutto:

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

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Inwestycje w obcym środku trwałym	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2016 roku	0	238 392	6129,92	89691	334 213
Koszty amortyzacji	0	90 179	102 293	139 137	331 609
Zmniejszenia	0	76 124	0	37 231	113 355
Stan na 31 grudnia 2016 roku	0	252 448	108 423	191 597	552 467

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2015 roku.

Wartość brutto:

	Inwestycje w obcym środku trwałym	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2015 roku	0	267 013	0	93 257	360 271
Zwiększenia	0	28 774	369 749	13 427	411 949
Stan na 31 grudnia 2015 roku	0	295 787	369 749	106 684	772 219

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

	Inwestycje w obcym środku trwałym	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
Stan na 1 stycznia 2015 roku	0	184 342	0	72 349	256 691
Koszty amortyzacji	0	54 050	6 130	17 342	77 522
Stan na 31 grudnia 2015 roku	0	238 392	6 130	89 691	334 213

5.17. AKTYWA NIEMATERIALNE (PLN)

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

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

Zakończone prace rozwojowe:

Na zakończone prace rozwojowe Game Engine według stanu na dzień 31 grudnia 2016 roku składają się prace skapitalizowane w ramach jednego etapu prac, dla którego pozostały okres amortyzacji wynosi 18 miesięcy.

Na zakończoną produkcję gier komputerowych według stanu na dzień 31 grudnia 2016 roku składają się gry, dla których pozostały średni okres amortyzacji wynosi 7 miesięcy.

Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 31 grudnia 2016 roku obejmowały głównie nakłady na gry komputerowe i nakłady na platformę sprzedażową.

Analiza potencjalnej utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych.

Grupa na każdy dzień bilansowy dokonuje analizy pod kątem utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych. W wyniku przeprowadzenia takiej analizy na dzień 31 grudnia 2016 roku Grupa nie zidentyfikowała prac rozwojowych, dla których zidentyfikowano by ryzyko utraty wartości. Grupa spisała natomiast niezakończone prace rozwojowe na kwotę 725 PLN. W analogicznym okresie roku poprzedniego Grupa spisała niezakończone prace rozwojowe na kwotę 174 899 PLN.

Wartość bilansowa:

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	94 990	261 746
Zakończone prace rozwojowe (Gry)	1 170 861	1 166 054
Niezakończone prace rozwojowe	6 577 350	4 918 360

Licencje	78 010	41 890
Razem	7 921 210	6 388 050

Wartość brutto:

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

Skumulowane umorzenie i utrata wartości:

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

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2015 roku.

Wartość brutto:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2015 roku	918 342	7 257 991	138 662	3 653 539	11 968 533
Zwiększenia	0	4 000	47 262	2 655 170	2 706 432
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	0	1 218 100	0	(1 222 100)	(4 000)
Zmniejszenia	0	(32 960)	0	6 650	(26 310)
Reklasyfikacja	0	0	0	0	0
Spisanie zaniechanych prac	0	0	0	(174 899)	(174 899)
Stan na 31 grudnia 2015 roku	918 342	8 447 131	185 924	4 918 360	14 469 757

Skumulowane wartości i umorzenia:

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (Gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
Stan na 1 stycznia 2015 roku	374 362	5 184 889	86 248	0	5 645 500
Koszty amortyzacji	282 232	2 096 188	57 786	0	2 436 207
Stan na 31 grudnia 2015 roku	656 595	7 281 077	144 034	0	8 081 706

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

5.17.1. Analiza potencjalnej utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych.

Zgodnie z informacją opisaną w Nocie 5.7.10 Spółka na każdy dzień bilansowy dokonuje analizy pod kątem utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych.

W wyniku przeprowadzonej analizy w roku zakończonym 31 grudnia 2016 spisano w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych nakłady na projekt gry, w kwocie 725 PLN, której produkcji zaniechano zgodnie z uchwałą Zarządu.

5.18. POZOSTAŁE AKTYWA KRÓTKOTERMINOWE (PLN)

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Ubezpieczenia	17 174	16 663
Domeny, licencje, prenumerata	4 913	10 080
Koszty następnego okresu	309 558	34 443
Koszty podlegające refakturze na podmiot powiązany	0	1 080 761
Pozostałe	0	374
Razem	331 645	1 142 321

Na salda rozliczeń międzyokresowych czynnych składają się uiszczone z góry opłaty za domeny internetowe, ubezpieczenia majątkowe, prenumeraty, opłaty za giełdę, opłaty za akredytację na konferencjach branżowych. Na 31.12.2015 w pozostałych aktywach krótkoterminowych wykazano należności z tytułu planowanej refaktury kosztów związane z budową platformy internetowej, które ostatecznie zostały skonwertowane na podwyższenie kapitału w Games Republic Limited. Zmiany na wartości udziałów w Games Republic w ciągu roku zostały przedstawione w Nocie 5.21.

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

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności, w tym:	5 953 649	3 144 672
z tytułu podatków, dotacji, ceł i ubezpieczeń społecznych	312 092	211 458
inne	133 108	63 421
Odpis aktualizujący należności handlowe	(220 673)	(395 279)
Razem	5 732 977	2 749 393

5.19.1. Należności z tytułu dostaw i usług

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

Wykazane salda należności na 31 grudnia 2016 roku obejmują należności od największych odbiorców Spółki, od których należności przekroczyłyby 5 proc. ogólnej wartości należności z tytułu dostaw i usług patrz Nota 5.19.

Wykazane salda należności obejmują należności od:

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Koch Media GmbH	362 768	26 642
Valve Corporation	1 639 180	1 020 933
Apple Inc	341 817	401 918
Google Commerce Ltd	158 187	367 874
Entropy Game Global Ltd	1 107 322	0
Amazon Corporate LLC	1 253 790	0

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

Analiza wiekowa należności przeterminowanych:

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
60-90 dni	0	5 748
91-120 dni	0	4 652
121-360 dni	0	0

powyżej 360 dni	4 844	0
Razem	4 844	10 400

Zmiany stanu odpisów aktualizujących na należności zagrożone:

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Stan na początek okresu sprawozdawczego	395 279	71 168
Utworzenie odpisów aktualizujących	56 808	324 111
Rozwiązanie odpisów aktualizujących	(214 242)	0
Wykorzystanie odpisów aktualizujących	(17 173)	0
Stan na koniec okresu sprawozdawczego	220 673	395 279

W kwocie odpisu na należności wątpliwe uwzględniono poszczególne należności z tytułu dostaw i usług, które utraciły wartość, na 31 grudnia 2016 roku w wysokości 220 673 PLN (na 31 grudnia 2015: 395 279 PLN). Przy tworzeniu odpisów aktualizujących uwzględniono wyniki dotychczasowych działań windykacyjnych, sytuację prawno-finansową dłużników oraz poziom ewentualnych kosztów związanych z procedurą odzyskania długu. Spółka nie ma żadnego zabezpieczenia na powyższe kwoty.

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

	Stan na 31.12.2015	Stan na 31.12.2015
60-90 dni	56 808	0
91-120 dni	0	0
121-360 dni	0	264 299
powyżej 360 dni	163 865	130 980
Razem	220 673	395 279

5.20. ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY (PLN)

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Środki pieniężne w banku i w kasie	27 013 273	13 824 427
Lokaty bankowe	100 698	9 106 159
Obligacje PKO BP Banku Hipotecznego	2 000 000	0
Razem	29 113 971	22 930 587

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

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

Według stanu na 31 grudnia 2015 roku struktura walutowa posiadanych przez Grupę środków pieniężnych w banku i kasie oraz lokat bankowych prezentowała się następująco:

- 9 825 212 PLN,
- 2 840 307 USD (równowartość 11 080 320 PLN),
- 475 197 EUR (równowartość 2 025 054 PLN).

5.21. POZOSTAŁE AKTYWA (PLN)

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Pozostałe aktywa	106 318	59 079
Udziały w podmiocie zależnym	0	5 120
Razem	106 318	64 199

Spółka na 31.12.2015 wykazywała udziały w podmiocie zależnym Games Republic w wysokości 5 120 PLN. W ciągu roku obrotowego 2016 na wymienionych aktywach dokonywane były następujące operacje:

- 25 sierpnia 2016 roku Spółka podpisała z Games Republic Limited umowę licencyjną wraz z kompensatą wynikiem czego nastąpiła konwersja pożyczki, której 11 bit studios S.A. udzieliło w dniu 21 stycznia 2016 roku w kwocie 20 tys. EUR na nowe udziały Games Republic Limited.
- 25 sierpnia 2016 roku Spółka podpisała z Games Republic Limited umowę licencyjną wraz z kompensatą wynikiem czego było konwersja pożyczki, którą 11 bit studios S.A. udzieliło w dniu 8 lipca 2016 roku w kwocie 30 tys. EUR na nowe udziały Games Republic Limited.
- 25 sierpnia 2016 roku Spółka podpisała z Games Republic Limited umowę licencyjną wraz z kompensatą dotyczącą spłaty odsetek od powyższych pożyczek na dzień 31 lipca 2016 roku w kwocie 462 EUR. Wymieniona kwota została skonwertowana na nowe udziały w Games Republic Limited.
- 25 sierpnia 2016 roku Spółka podpisała z Games Republic Limited umowę licencyjną wraz z kompensatą dotyczącą spłaty przez Games Republic Limited zobowiązań wobec Spółki z tytułu bieżących kosztów utrzymania w wysokości 354 236 EUR. Wymieniona kwota została skonwertowana na nowe udziały w Games Republic Limited.
- 25 sierpnia 2016 roku Spółka podpisała z Games Republic Limited umowę licencyjną wraz z kompensatą dotyczącą objęcia przez Spółkę nowych udziałów w Games Republic Limited w zamian za wkład pieniężny w kwocie 250 tys. EUR.

W konsekwencji przeprowadzenia powyższych operacji wartość posiadanych przez Spółkę udziałów w Games Republic Limited wzrosła do 2 827 916 PLN.

8 grudnia 2016 roku Zarząd 11 bit studios S.A. zdecydował o wygaszeniu działalności platformy Games Republic z powodu niesatysfakcjonujących wyników finansowych oraz braku perspektyw ich poprawy w przyszłości. W grudniu 2016 roku 11 bit studios S.A. rozpoczęła również proces sprzedaży spółki Games Republic. W konsekwencji bliskiej realizacji transakcji sprzedaży dokonano reklasyfikacji udziałów w Games Republic do aktywów przeznaczonych do sprzedaży i urealnienia wartości tych aktywów wartości godziwej. Efektem tych decyzji było dokonanie odpisu aktualizującego wartość udziałów posiadanych w Games Republic Limited do kwoty 450 000 PLN.

5.22. AKTYWA PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY (PLN)

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Aktywa niematerialne przeznaczone do sprzedaży	231 659	0
Udziały i akcje przeznaczone do sprzedaży	450 000	0
Razem	681 759	0

W związku z decyzjami podjętymi w roku 2016 i opisanymi w Nocie 5.7.13. Spółka jako aktywa przeznaczone do sprzedaży klasyfikuje udziały w spółce zależnej Games Republic Limited oraz nakłady poniesione na platformę sprzedażową Games Republic.

Łączna wartość aktywów przeznaczonych do sprzedaży na dzień 31 grudnia 2016 roku wynosiła 681 759 PLN.

5.23. KAPITAŁ PODSTAWOWY (PLN)

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Kapitał podstawowy	221 720	221 720
Razem	221 720	221 720

Kapitał podstawowy Spółki składa się z 2 217 199 akcji zwykłych mających pełne pokrycie w kapitale 221 719,90 PLN na dzień 31 grudnia 2016 roku.

5.23.1. Akcje zwykłe mające pełne pokrycie w kapitale

	Liczba akcji	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ze sprzedaży akcji
Stan na 31 grudnia 2015 roku	2 217 199	221 720	4 285 934
Zwiększenia / zmniejszenia	0	0	0
Stan na 31 grudnia 2016 roku	2 217 199	221 720	4 285 934

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

5.23.2. Zyski zatrzymane

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Zyski zatrzymane	11 673 160	12 547 286

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Stan na początku okresu sprawozdawczego	12 547 286	9 027 578
Zysk netto przypadający Akcjonariuszom Spółki	11 881 245	12 755 371
Przeniesienie na kapitał zapasowy	(12 755 371)	(9 235 663)
Stan na koniec okresu sprawozdawczego	11 673 160	12 547 286

W ciągu roku 2016 i 2015 nie wypłacono dywidendy.

Uchwałą Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy 11 bit studios S.A. (uchwała nr. 06/06/2016) z dnia 9 czerwca 2016 roku zysk netto za 2015 rok w wysokości 12 755 371 PLN został w całości przeznaczony na kapitał zapasowy.

Zgodnie z art. Art. 396 §1 Kodeksu Spółek Handlowych, któremu podlega Spółka na pokrycie straty należy utworzyć kapitał zapasowy, do którego przelewa się co najmniej 8 proc. zysku za dany rok obrotowy, dopóki kapitał ten nie osiągnie co najmniej jednej trzeciej kapitału akcyjnego. Ta część kapitału zapasowego (zysków zatrzymanych) nie jest dostępna do dystrybucji na rzecz Akcjonariuszy i na dzień 31 grudnia 2016 roku wynosi 73 906,67 PLN (2015: 73 906,67 PLN).

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

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	928 077	184 574
Zaliczki otrzymane na dostawy	0	520
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	117 472	74 789
Rozliczenia międzyokresowe bierne	882 726	1 282 194
Rozrachunki z pracownikami	530	1 190
Razem	1 928 804	1 543 267

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.

5.25. 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 2016	1 030 790	140 282	111 122	1 282 194
Zwiększenia:	778 166	51 270	29 015	858 451
utworzenie	778 166	51 270	29 015	858 451
Zmniejszenie:	1 046 253	140 282	71 385	1 257 920
wykorzystanie	959 617	140 282	70 891	1 170 790
rozwiązanie	86 636	0	494	87 130
Stan na dzień 31 grudnia 2016	762 703	51 270	68 753	882 726

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2015 roku:

	Rezerwy na premię dla członków zarządu i pracowników	Rezerwy na wynagrodzenia	Pozostałe	Razem
Stan na dzień 1 stycznia 2015	0	823 982	40 232	864 214
Zwiększenia:	1 070 527	140 282	70 891	1 281 700
utworzenie	1 070 527	140 282	70 891	1 281 700
Zmniejszenie:	39 738	823 982	0	863 720
wykorzystanie	39 738	823 982	0	863 720
rozwiązanie	0	0	0	0
Stan na dzień 31 grudnia 2015	1 030 790	140 282	111 122	1 282 194

5.26. PROGRAMY ŚWIADCZEŃ EMERYTALNYCH

5.26.1. Programy określonych składek

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

5.27. INSTRUMENTY FINANSOWE (PLN)

5.27.1. Kategorie instrumentów finansowych

Aktywa finansowe:

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Środki pieniężne	29 113 971	22 930 587
Pożyczki i należności	5 732 977	2 749 393
Razem	34 846 948	25 679 980

Zmiany odpisów aktualizujących pożyczki i należności odzwierciedlające zmiany w ryzyku kredytowym zostały przedstawione w Nocie 5.19.1.

Zobowiązania finansowe

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	1 928 804	1 543 267
Razem	1 928 804	1 543 267

Analiza wiekowa zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań

	Stan na 30.12.2016	Stan na 31.12.2015
Bieżące	1 906 744	1 320 921
60-90 dni	0	163 636
91-120 dni	0	16 128
121-360 dni	0	27 097
powyżej 360 dni	22 060	15 485
Razem	1 928 804	1 543 267

5.27.2. Cele zarządzania ryzykiem finansowym

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

5.27.3. Ryzyko kredytowe

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

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

Koncentracja ryzyka kredytowego odnośnie należności handlowych została przedstawiona w Nocie 5.19.1. Należności z tytułu dostaw i usług

Spółka współpracuje z instytucjami finansowymi o nieposzlakowanej renomie. Na dzień 31 grudnia 2016 roku Spółka utrzymuje środki pieniężne w czterech instytucjach, z czego 19 645 657 PLN w jednej instytucji, 9 073 293 PLN w drugiej instytucji, 250 211 PLN w trzeciej instytucji oraz 141 521 PLN w czwartej instytucji.

5.27.4. Zarządzanie ryzykiem walutowym

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

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

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

Aktywa

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Waluta USD, w tym:	21 469 525	13 293 630
Środki pieniężne	17 327 947	11 041 714
Należności	4 141 578	2 251 916
Waluta EUR, w tym:	1 988 325	2 101 045
Środki pieniężne	1 249 168	2 025 054
Należności	739 157	75 991

Na dzień 31 grudnia 2016 roku nastąpił wzrost należności z tytułu dostaw usług denominowanych w walucie USD i EUR, w porównaniu do poziomu z dnia 31 grudnia 2015 roku. Był to efekt rozpoczęcia, pod koniec 2016 roku, współpracy operacyjnej z nowymi partnerami biznesowymi, w tym z grupą Tencent i Amazonem.

Zobowiązania

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Waluta USD	213 667	35 790
Waluta EUR	26 358	30 289

5.27.5. Wrażliwość na ryzyko walutowe

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

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

Wpływ waluty USD

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Wynik netto*	1 721 724	1 076 784

Wpływ waluty EUR

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Wynik netto*	158 919	170 185

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

5.27.6. Zarządzanie ryzykiem płynności

Ostateczną odpowiedzialność za zarządzanie ryzykiem płynności ponosi Zarząd Spółki, który opracował odpowiedni system służący do zarządzania krótko-, średnio- i długoterminowymi wymogami dotyczącymi finansowania i zarządzania

płynnością. Zarządzanie ryzykiem płynności w Spółce ma formę utrzymywania odpowiedniego poziomu kapitału zapasowego, ciągłego monitoringu prognozowanych i faktycznych przepływów pieniężnych oraz dopasowywania profili zapadalności aktywów i wymagalności zobowiązań finansowych.

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

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

5.28. PRZYCHODY PRZYSZŁYCH OKRESÓW (PLN)

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Dotacje rządowe (i)	807 056	1 208 748
Pozostałe	1 591	386 590
Razem	808 647	1 595 338
Krótkoterminowe	364 461	1 025 002
Długoterminowe	444 186	570 336
Razem	808 647	1 595 338

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

- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2013, 2014 i w I półroczu 2015 roku na realizację Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka Działanie 8.2 (nakłady na stworzenie platformy B2B mającej na celu integrację systemów informatycznych Spółki Dominującej i systemów informatycznych partnerów Spółki Dominującej). Przychód został rozliczony częściowo w korespondencji z kosztami amortyzacji majątku trwałego poniesionymi w 2013-2015 i jest rozliczany z kosztami amortyzacji, które są ponoszone w 2016 roku i będą ponoszone w kolejnych latach 80 810 PLN (394 728 PLN na 31.12.2015 roku).
- 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 są ponoszone w 2016 roku i będą ponoszone w kolejnych latach 186 271 PLN (274 047 PLN na 31.12.2015 roku).
- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2014 roku na realizację programu Media - rozwój technologii własnej. Przychód nie był jeszcze rozliczany. Zostanie kalkulowany z kosztami amortyzacji, które będą poniesione w kolejnych latach 539 973 PLN (539 973 PLN na 31.12.2015 roku).

5.29. PŁATNOŚCI REALIZOWANE NA BAZIE AKCJI (PLN)

5.29.1. Plan pracowniczych opcji na akcje

Spółka w 2016 roku prowadziła program motywacyjny opcji na akcje dla kierownictwa i pracowników wyższych szczebli Grupy Kapitałowej. Zgodnie z uchwałą nr 05/06/2014 z dnia 27 czerwca 2014 roku Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki wybrani pracownicy i współpracownicy Grupy Kapitałowej są uprawnieni do otrzymania warrantów subskrypcyjnych serii A wymiennych na akcje serii F po zawarciu umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym i realizacji przez Grupą Kapitałową celów określonych według zasad wskazanych w Regulaminie Programu Motywacyjnego.

Realizacja Programu Motywacyjnego odbywać się będzie w latach 2014 - 2016. Osoby, które nabędą prawo do objęcia warrantów będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii F do dnia 30 czerwca 2020 roku. Ilość warrantów subskrypcyjnych serii A zamiennych na akcje serii F przyzna Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki na wniosek Rady Nadzorczej Spółki, w liczbie określonej we wniosku Rady Nadzorczej.

Zgodnie z uchwałą Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, do objęcia w serii F możliwe jest 100 000 akcji Spółki na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, a łącznej wartości nominalnej 10 000 PLN.

Przyznanie warrantów jest uzależnione od osiągnięcia poniższych celów finansowych:

	Cel finansowy
Skonsolidowany przychód Grupy 11 bit studios S.A., 2014-2016	62 153 000
Skonsolidowany dochód brutto Grupy 11 bit studios S.A., 2014-2016	7 835 000
Przychód Games Republic Limited, 2014-2016	41 118 000
Dochód brutto Games Republic Limited, 2014-2016	2 521 000

Przychód działu wydawniczego 11 bit publishing, 2014-2016	21 790 000
Dochód brutto działu wydawniczego 11 bit publishing, 2014-2016	8 586 000

Jeśli cel finansowy nie zostanie w pełni zrealizowany, liczba warrantów zostanie obniżona o 10 proc. za każde 5 proc. poniżej wyznaczonego celu.

Na dzień 31 grudnia 2016 roku, wg parametrów określonych w programie, możliwa do objęcia i szacowana liczba możliwych do objęcia warrantów w programie motywacyjnym wygląda następująco:

Kategoria	Możliwa do objęcia liczba warrantów (maksimum)	Szacowana liczba możliwych do objęcia warrantów
Skonsolidowany przychód Grupy 11 bit studios S.A., 2014-2016	26 250	26 250
Skonsolidowany dochód brutto Grupy 11 bit studios S.A., 2014-2016	26 250	26 250
Przychód Games Republic Limited, 2014-2016	0	0
Dochód brutto Games Republic Limited, 2014-2016	0	0
Przychód działu wydawniczego 11 bit publishing, 2014-2016	8 750	8 750
Dochód brutto działu wydawniczego 11 bit publishing, 2014-2016	8 750	8 750
Razem	70 000	70 000
		100%

Cena emisyjna akcji serii F w programie motywacyjnym została ustalona na kwotę 8,59 PLN.

Maksymalna liczba warrantów możliwa do objęcia zwiększyła się o 5 000 w stosunku do stanu na dzień 31 grudnia 2015 roku po zwiększeniu stopnia realizacji programu. W badanym okresie Spółka nie umorzyła warrantów subskrypcyjnych.

5.29.2. Rozpoznanie programu na dzień bilansowy

Wartość godziwa akcji 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:

	Opcje przyznane 10 lipca 2014 roku	Opcje przyznane 18 lutego 2016 roku
Dzień przyznania (grant date)	10.07.2014	10.07.2014
Dzień nabycia praw (vesting date)	do 30.06.2017	do 30.06.2017
Kurs akcji 11 bit studios S.A. w dniu przyznania (w PLN)	10,46	74,00
Zmienność kursu akcji 11 bit studios S.A. w stosunku rocznym (w %)	79,57%	80,44%
Stopa wolna od ryzyka (w %)	2,96%	2,09%
Szacowana liczba możliwych do objęcia warrantów w programie motywacyjnym	65 000	5 000
Wycena warrantów (w PLN)	7,62	67,5
Koszt programu na dzień 31 grudnia 2015 roku	146 565	0
Koszt programu na dzień 31 grudnia 2016 roku	412 794	214 830
Rachunek zysków i strat - koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2015 roku	91 619	0
Rachunek zysków i strat - koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2016 roku	266 228	214 830

5.30. TRANSAKcje Z JEDNOSTKAMI POWIĄZANYMI (PLN)

Spółka zidentyfikowała jeden podmiot powiązany:

- Games Republic Limited z siedzibą w miejscowości Valletta (Malta) - spółka zależna Emitenta.

Na dzień 31 grudnia 2016 roku łączne należności Emitenta od Games Republic Limited miały wartość 252 314 PLN. Ponadto Spółka posiadała od Games Republic Limited należności:

- z tytułu innych należności (reklama na Facebook i Google) - 25 461 PLN,
- z tytułu pozostałych aktywów (odsetki od pożyczki udzielonej Games Republic Limited przez 11 bit studios S.A. w dniu 22 stycznia 2016 roku) - 2 597 PLN

Emitent nie miał na dzień 31 grudnia 2016 roku żadnych zobowiązań wobec Games Republic Limited. W okresie od 1 stycznia 2016 roku do 31 grudnia 2016 roku przychody Emitenta ze sprzedaży gier wideo na rzecz Games Republic Limited sięgnęły 52 249 PLN. Na potrzeby wyliczeń przyjęto, że średni kurs EUR/PLN w okresie od 1 stycznia 2016 roku do 31 grudnia 2016 roku wynosił 4 3757.

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

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

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

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

5.30.1. Transakcje handlowe

Poza usługami świadczonymi przez Członków Zarządu Spółki oraz członków Rady Nadzorczej Spółki opisanymi w Nocie 5.30.4, Spółka zawarła następujące transakcje z pozostałymi podmiotami powiązanymi w 2016 roku i w 2015 roku:

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Paweł Miechowski	141 831	108 389
Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszka Rabenda-Ozimek	58 238	39 471
Razem	200 069	147 860

5.30.2. Pożyczki udzielone podmiotom powiązanym

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

5.30.3. Pożyczki od jednostek powiązanych

Spółka nie otrzymała pożyczek od jednostek powiązanych w 2016 roku i w 2015 roku.

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

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

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Świadczenia krótkoterminowe - Zarząd:		
Grzegorz Miechowski	343 862	383 572
Bartosz Brzostek	244 863	176 000
Michał Drozdowski	144 751	176 000
Przemysław Marszał	134 918	176 000
Razem	868 393	911 572

Świadczenia krótkoterminowe - Rada Nadzorcza:		
Piotr Sulima	13 355	4 375
Jacek Czykiel	8 903	1 250
Radosław Marter	4 452	3 750
Agnieszka Maria Kruz	4 452	3 750
Wojciech Ozimek	4 452	3 158
Martin John Balawajder	0	11 250
Razem	35 614	27 533

Zgodnie z uchwałą Rady Nadzorczej nr 6/2016 z dnia 21 stycznia 2016 roku, Członkowie Zarządu otrzymują premie za wynik finansowy osiągnięty w roku obrotowym w wysokości zależnej od tempa jego wzrostu, podzieloną na cały Zarząd w równych częściach. Za 2016 rok Zarząd otrzymał premię w łącznej wysokości 364 884 PLN. Premia za 2016 rok została wypłacona przed dniem zatwierdzenia niniejszego sprawozdania.

Premia zostaje udzielona w następujący sposób:

Grzegorz Miechowski - 91 221 PLN;
 Bartosz Brzostek - 91 221 PLN;
 Przemysław Marszał - 91 221 PLN;
 Michał Drozdowski - 91 221 PLN.

Członkom Zarządu Spółki za 2016 rok nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków lub wynagrodzenie w formie opcji na akcje. Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą natomiast w programie motywacyjnym, który szczegółowo opisany został w Nocie 5.29.1, a którego koszty z tytułu wynagrodzeń za rok 2016 zostały wycenione na 266 228 PLN.

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

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Świadczenia krótkoterminowe - Zarząd (umowy o dzieło)		
Grzegorz Miechowski	0	8 000
Bartosz Brzostek	90 000	195 000
Michał Drozdowski	180 000	195 055
Przemysław Marszał	180 000	195 000
Razem	450 000	593 055
Świadczenia krótkoterminowe - Rada Nadzorcza (umowa o wykonanie usług):		
Martin Balawajder (przewodniczący Rady Nadzorczej do 30 września 2015 roku)	0	70 000
Świadczenia krótkoterminowe - kluczowy personel (umowa o wykonanie usług):		
Wynagrodzenie kluczowego personelu	245 975	54 000
Razem	245 975	124 000

5.30.5. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi

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

5.31. ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY (PLN)

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

	Stan na 31.12.2016	Stan na 31.12.2015
Środki pieniężne w kasie i na rachunkach bankowych	29 113 971	22 930 587
Kredyty w rachunku bieżącym	0	0
Razem	29 113 971	22 930 587

5.32. ZOBOWIĄZANIA DO PONIESIENIA WYDATKÓW

Na dzień 31 grudnia 2016 roku oraz we wcześniejszych okresach porównywalnych Spółka nie miała zawartych żadnych umów zobowiązaniowych na zakup aktywów trwałych.

5.33. ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE I AKTYWA WARUNKOWE (PLN)

5.33.1. Spółka jako leasingobiorca

W roku obrotowym 11 bit studios S.A. na podstawie umowy najmu użytkowała powierzchnię biurową dla celów prowadzenia działalności gospodarczej przy ulicy Modlińskiej 6 w Warszawie na podstawie umowy najmu z dnia 16 maja 2012 roku. Wspomniana umowa najmu wygasła 30 października 2016 roku.

25 maja 2016 roku Spółka podpisała z Mazovia Capital sp. z o.o. umowę najmu powierzchni biurowej przy ulicy Bertolta Brechta 7 w Warszawie. Pod tym adresem Spółka prowadzi działalność gospodarczą od 31 października 2016 roku.

Nieodwoływalne płatności z tytułu wynajmu powierzchni biurowej przy ulicy Bertolta Brechta 7 w Warszawie wynoszą 284 928 PLN (w przedziale do 1 roku).

Koszty najmu ujęte w rachunku wyników za okres roku obrotowego 2016 wyniosły 386 307 PLN. Za rok obrotowy 2015 kwota wynosiła 182 161 PLN.

5.33.2. Zobowiązania warunkowe

Na dzień 31 grudnia 2016 roku oraz we wcześniejszym okresie porównywalnym Spółka nie posiadała zobowiązań warunkowych.

5.33.3. Aktywa warunkowe

Na dzień 31 grudnia 2016 roku oraz we wcześniejszym okresie porównywalnym Spółka nie posiadała aktywów warunkowych.

5.34. OBJAŚNIENIA DO RACHUNKU PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH (PLN)

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

Zmiana stanu przychodów przyszłych okresów

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Bilansowa zmiana pozostałych aktywów	0	0
Bilansowa zmiana przychodów przyszłych okresów	(786 692)	76 289
Wpływ dotacji wykazywany w przepływach z działalności finansowej w pozycji inne wpływy finansowe	595 891	(328 097)
Razem	(190 801)	(251 808)

Zmiana stanu innych wpływów finansowych

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Wpływ dotacji	595 891	(328 097)
Inne wpływy	0	0
Razem	595 891	(328 097)

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

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

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

W okresie roku obrotowego nie wystąpiły nietypowe czynniki lub zdarzenia mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe.

5.37. ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM

8 lutego 2017 roku Spółka otrzymała od oferenta podpisany dwustronnie list intencyjny, którego przedmiotem było określenie ogólnych warunków dotyczących sprzedaży przez 11 bit studios S.A. 100 proc. udziałów spółki zależnej Games Republic Limited, domeny internetowej gamesrepublic.com oraz platformy sprzedażowej Games Republic. Do dnia publikacji Raportu Roczego za 2016 rok strony ustaliły wszystkie warunki transakcji ale umowa sprzedaży nie została jeszcze paraflowana.

5.38. ZATWIERDZENIE SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Sprawozdanie finansowe Spółki zostało zatwierdzone do udostępnienia przez Zarząd Spółki dnia 30 marca 2017 roku.

Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu



Bartosz Brzostek
Członek Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 30 marca 2017 roku

OPINIA I RAPORT BIEGŁEGO REWIDENTA

**11 BIT STUDIOS S.A.
WARSZAWA, UL. BRECHTA 7**

**SPRAWOZDANIE FINANSOWE
ZA ROK OBROTOWY 2016**

**WRAZ
Z OPINIĄ BIEGŁEGO REWIDENTA
I
RAPORTEM Z BADANIA**

SPIS TREŚCI

OPINIA NIEZALEŻNEGO BIEGŁEGO REWIDENTA.....	3
RAPORT Z BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO SPÓŁKI 11 BIT STUDIOS S.A. ZA ROK OBROTOWY 2016.....	6
I. INFORMACJE OGÓLNE	6
1. Dane identyfikujące badaną Spółkę	6
2. Informacje o sprawozdaniu finansowym za poprzedni rok obrotowy.....	6
3. Dane identyfikujące podmiot uprawniony oraz kluczowego biegłego rewidenta przeprowadzającego w jego imieniu badanie.....	7
4. Dostępność danych i oświadczenia kierownictwa Spółki.....	7
II. SYTUACJA MAJĄTKOWA I FINANSOWA SPÓŁKI	8
III. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE.....	9
1. Ocena systemu rachunkowości.....	9
2. Informacje identyfikujące badane sprawozdanie finansowe.....	9
3. Informacje o wybranych istotnych pozycjach sprawozdania finansowego.....	9
4. Kompletność i poprawność sporządzenia dodatkowych informacji i objaśnień oraz sprawozdania z działalności Spółki.....	10
IV. UWAGI KOŃCOWE	11
 SPRAWOZDANIE FINANSOWE SPÓŁKI ZA ROK OBROTOWY 2016	
1. Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów	
2. Sprawozdanie z całkowitej sytuacji finansowej	
3. Sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym	
4. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych	
5. Informacje dodatkowe obejmujące informacje o przyjętej polityce rachunkowości oraz inne informacje objaśniające	
 SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ZA ROK OBROTOWY 2016	

OPINIA NIEZALEŻNEGO BIEGŁEGO REWIDENTA

Dla Akcjonariuszy i Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A.

Sprawozdanie z badania sprawozdania finansowego

Przeprowadziliśmy badanie załączonego sprawozdania finansowego Spółki 11 bit studios S.A. z siedzibą w Warszawie przy ulicy Brechta 7 (dalej „Spółka”), na które składają się: sprawozdanie z całkowitej sytuacji finansowej sporządzone na dzień 31 grudnia 2016 roku, rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów, sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym, sprawozdanie z przepływów pieniężnych za rok obrotowy od 1 stycznia 2016 roku do 31 grudnia 2016 roku oraz informacje dodatkowe obejmujące informacje o przyjętej polityce rachunkowości i inne informacje objaśniające.

Odpowiedzialność kierownika Spółki i osób sprawujących nadzór za sprawozdanie finansowe

Zarząd Spółki jest odpowiedzialny za sporządzenie, na podstawie prawidłowo prowadzonych ksiąg rachunkowych, sprawozdania finansowego i za jego rzetelną prezentację zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz związanymi z nimi interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej oraz innymi obowiązującymi przepisami prawa. Zarząd Spółki jest również odpowiedzialny za kontrolę wewnętrzną, którą uznaje za niezbędną dla sporządzenia sprawozdania finansowego nie zawierającego istotnego zniekształcenia spowodowanego oszustwem lub błędem.

Zgodnie z ustawą z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości (Dz. U. z 2016 r. poz. 1047 z późniejszymi zmianami), zwaną dalej „Ustawą o rachunkowości”, Zarząd Spółki oraz członkowie jej Rady Nadzorczej są zobowiązani do zapewnienia, aby sprawozdanie finansowe spełniało wymagania przewidziane w Ustawie o rachunkowości.

Odpowiedzialność biegłego rewidenta

Jesteśmy odpowiedzialni za wyrażenie opinii o tym sprawozdaniu finansowym na podstawie przeprowadzonego przez nas badania.

Badanie przeprowadziliśmy stosownie do postanowień rozdziału 7 Ustawy o rachunkowości oraz zgodnie z Krajowymi Standardami Rewizji Finansowej w brzmieniu Międzynarodowych Standardów Badania przyjętymi uchwałą nr 2783/52/2015 Krajowej Rady Biegłych Rewidentów z dnia 10 lutego 2015 roku z późniejszymi zmianami. Standardy te wymagają przestrzegania wymogów etycznych oraz zaplanowania i przeprowadzenia badania w taki sposób, aby uzyskać wystarczającą pewność, że sprawozdanie finansowe nie zawiera istotnego zniekształcenia.

Deloitte.

Badanie polegało na przeprowadzeniu procedur służących uzyskaniu dowodów badania kwot i ujawnień w sprawozdaniu finansowym. Dobór procedur zależy od osądu biegłego rewidenta, w tym od oceny ryzyka istotnego zniekształcenia sprawozdania finansowego spowodowanego oszustwem lub błędem. Dokonując oceny tego ryzyka biegły rewident bierze pod uwagę działanie kontroli wewnętrznej w zakresie dotyczącym sporządzania i rzetelnej prezentacji przez Spółkę sprawozdania finansowego w celu zaprojektowania odpowiednich w danych okolicznościach procedur badania, nie zaś wyrażenia opinii o skuteczności kontroli wewnętrznej Spółki. Badanie obejmuje także ocenę odpowiedniości przyjętych zasad (polityki) rachunkowości, racjonalności ustalonych przez Zarząd Spółki wartości szacunkowych, jak również ocenę ogólnej prezentacji sprawozdania finansowego.

Wyrażamy przekonanie, że uzyskane przez nas dowody badania stanowią wystarczającą i odpowiednią podstawę do wyrażenia opinii z badania.

Opinia o sprawozdaniu finansowym

Naszym zdaniem załączone sprawozdanie finansowe:

- przekazuje rzetelny i jasny obraz sytuacji majątkowej i finansowej Spółki na dzień 31 grudnia 2016 roku, jak też jej wynik finansowy i przepływy pieniężne za rok obrotowy od 1 stycznia 2016 roku do 31 grudnia 2016 roku zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej oraz związanymi z nimi interpretacjami ogłoszonymi w formie rozporządzeń Komisji Europejskiej i przyjętymi zasadami (polityką) rachunkowości,
- zostało sporządzone na podstawie prawidłowo prowadzonych ksiąg rachunkowych,
- jest zgodne co do formy i treści z obowiązującymi Spółkę przepisami prawa oraz postanowieniami statutu Spółki.

Sprawozdanie na temat innych wymogów prawa i regulacji

Opinia na temat sprawozdania z działalności

Nasza opinia z badania sprawozdania finansowego nie obejmuje sprawozdania z działalności.

Za sporządzenie sprawozdania z działalności zgodnie z Ustawą o rachunkowości oraz innymi obowiązującymi przepisami prawa jest odpowiedzialny Zarząd Spółki. Ponadto Zarząd Spółki oraz członkowie Rady Nadzorczej jednostki są zobowiązani do zapewnienia, aby sprawozdanie z działalności spełniało wymagania przewidziane w Ustawie o rachunkowości.

Naszym obowiązkiem było, w związku z przeprowadzonym badaniem sprawozdania finansowego, zapoznanie się z treścią sprawozdania z działalności i wskazanie czy informacje w nim zawarte uwzględniają postanowienia art. 49 Ustawy o rachunkowości oraz rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. z 2014 r. poz. 133 z późniejszymi zmianami) i są zgodne z informacjami zawartymi w załączonym sprawozdaniu finansowym. Naszym obowiązkiem było także złożenie oświadczenia, czy w świetle naszej wiedzy o Spółce i jej otoczeniu uzyskanej podczas badania sprawozdania finansowego stwierdziliśmy w sprawozdaniu z działalności istotne zniekształcenia.

Deloitte.

Naszym zdaniem informacje zawarte w sprawozdaniu z działalności uwzględniają postanowienia art. 49 Ustawy o rachunkowości oraz rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. z 2014 r. poz. 133 z późniejszymi zmianami) i są zgodne z informacjami zawartymi w załączonym sprawozdaniu finansowym. Ponadto, w świetle wiedzy o Spółce i jej otoczeniu uzyskanej podczas badania, nie stwierdziliśmy w sprawozdaniu z działalności istotnych zniekształceń.

Oświadczenie jednostki o stosowaniu ładu korporacyjnego

W związku z przeprowadzonym badaniem sprawozdania finansowego, naszym obowiązkiem było również zapoznanie się z oświadczeniem Spółki o stosowaniu ładu korporacyjnego stanowiącym wyodrębnioną część sprawozdania z działalności Spółki. Naszym zdaniem w oświadczeniu tym Spółka zawarła informacje wymagane zgodnie z zakresem określonym w przepisach wykonawczych wydanych na podstawie art. 60 ust. 2 ustawy z dnia 29 lipca 2005 roku o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz spółkach publicznych (Dz. U. z 2016 r. poz. 1639 z późniejszymi zmianami) lub regulaminach wydanych na podstawie art. 61 tej ustawy. Informacje te są zgodne z mającymi zastosowanie przepisami oraz z informacjami zawartymi w sprawozdaniu finansowym.



Piotr Sokołowski
Kluczowy biegły rewident
przeprowadzający badanie
nr ewidencyjny 9752

W imieniu Deloitte Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k. – podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych wpisanego na listę podmiotów uprawnionych prowadzoną przez KRBR pod nr. ewidencyjnym 73:



Monika Jakubczyk – Wiceprezes Zarządu Deloitte Polska Sp. z o.o. – komplementariusza Deloitte Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.

Warszawa, 30 marca 2017 roku

11 BIT STUDIOS S.A.

RAPORT Z BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO SPÓŁKI 11 BIT STUDIOS S.A. ZA ROK OBROTOWY 2016

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Dane identyfikujące badaną Spółkę

Spółka działa pod firmą 11 bit studios S.A. (dalej „Spółka”). Siedzibą Spółki jest Warszawa, ul. Brechta 7.

Spółka prowadzi działalność w formie spółki akcyjnej. Spółka jest wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w Warszawie pod numerem KRS 0000350888.

Spółka działa na podstawie przepisów Kodeksu spółek handlowych.

Kapitał podstawowy Spółki według stanu na dzień 31 grudnia 2016 roku wynosił 221.719,90 zł i dzielił się na 2.217.199 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

W badanym okresie Spółka prowadziła działalność głównie w zakresie produkcji i wydawania gier komputerowych.

W skład Zarządu Spółki na dzień wydania opinii wchodził:

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

W badanym okresie oraz do dnia wydania opinii nie wystąpiły żadne zmiany w składzie Zarządu Spółki.

2. Informacje o sprawozdaniu finansowym za poprzedni rok obrotowy

Działalność Spółki w 2015 roku zamknęła się zyskiem netto w wysokości 12.755.371 zł. Sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy 2015 podlegało badaniu przez biegłego rewidenta. Badanie zostało przeprowadzone przez podmiot uprawniony Deloitte Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k. Biegły rewident wydał o tym sprawozdaniu opinię bez zastrzeżeń.

Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy zatwierdzające sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2015 odbyło się w dniu 9 czerwca 2016 roku. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy postanowiło przeznaczyć cały zysk osiągnięty w 2015 roku w kwocie 12.755.371 zł na kapitał zapasowy Spółki.

Jednostkowe sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2015 zostało złożone w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 15 czerwca 2016 roku.

Skonsolidowane sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2015 zostało złożone w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 15 czerwca 2016 roku.

11 BIT STUDIOS S.A.

3. Dane identyfikujące podmiot uprawniony oraz kluczowego biegłego rewidenta przeprowadzającego w jego imieniu badanie

Wyboru podmiotu uprawnionego dokonała Rada Nadzorcza. Badanie sprawozdania finansowego zostało przeprowadzone na podstawie umowy z dnia 29 lutego 2016 roku, zawartej pomiędzy Spółką a firmą Deloitte Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k. z siedzibą w Warszawie, al. Jana Pawła II 22, wpisaną na prowadzoną przez Krajową Radę Biegłych Rewidentów listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych pod nr 73. W imieniu podmiotu uprawnionego badanie sprawozdania finansowego Spółki zostało przeprowadzone pod nadzorem kluczowego biegłego rewidenta Piotra Sokołowskiego (nr ewidencyjny 9752) w dniach od 27 lutego do 3 marca 2017 roku oraz poza siedzibą Spółki do dnia wydania niniejszej opinii.

Deloitte Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k. oraz kluczowy biegły rewident przeprowadzający badanie potwierdzają, iż są uprawnieni do badania sprawozdań finansowych oraz spełniają warunki określone w art. 56 ustawy o biegłych rewidentach i ich samorządzie, podmiotach uprawnionych do badania sprawozdań finansowych oraz nadzorze publicznym (Dz. U. z 2016 r. poz. 1000 z późniejszymi zmianami) do wyrażenia bezstronnej i niezależnej opinii o sprawozdaniu finansowym Spółki.

4. Dostępność danych i oświadczenia kierownictwa Spółki

Nie wystąpiły ograniczenia zakresu naszego badania.

Podmiotowi uprawnionemu i kluczowemu biegłemu rewidentowi w trakcie badania udostępniono żądane dokumenty i dane, jak również udzielono wyczerpujących informacji i wyjaśnień, co między innymi zostało potwierdzone pisemnym oświadczeniem Zarządu Spółki z dnia 30 marca 2017 roku.

11 BIT STUDIOS S.A.

II. SYTUACJA MAJĄTKOWA I FINANSOWA SPÓŁKI

Poniżej zaprezentowane są podstawowe wielkości z rachunku zysków i strat, sprawozdania z całkowitej sytuacji finansowej oraz wskaźniki finansowe opisujące wynik finansowy Spółki, jej sytuację finansową i majątkową w porównaniu do analogicznych wielkości za rok ubiegły.

<u>Podstawowe wielkości z rachunku zysków i strat (w tys. zł)</u>	<u>2016</u>	<u>2015</u>
Przychody ze sprzedaży	26.152	22.707
Koszty działalności operacyjnej	(9.820)	(7.088)
Wynik na działalności operacyjnej	15.455	14.949
Zysk (strata) netto	11.881	12.755

Podstawowe wielkości ze sprawozdania z całkowitej sytuacji finansowej (w tys. zł)

Należności z tytułu dostaw i usług	5.288	2.475
Aktywa obrotowe	35.860	26.822
Suma aktywów	45.350	33.896
Kapitał (fundusz) własny	42.214	29.852
Zobowiązania krótkoterminowe (w tym krótkoterminowe rezerwy i rozliczenia międzyokresowe bierne)	2.328	2.448
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	928	185
Suma zobowiązań i rezerw	3.136	4.044

Wskaźniki rentowności i efektywności

	<u>2016</u>	<u>2015</u>
– rentowność sprzedaży	59%	66%
– rentowność netto kapitału własnego	39%	75%
– wskaźnik rotacji majątku	0,58	0,67
– wskaźnik rotacji należności w dniach	54	77
– wskaźnik rotacji zobowiązań w dniach	21	11

Płynność/Kapitał obrotowy netto

– stopa zadłużenia	7%	12%
– stopień pokrycia majątku kapitałem własnym	93%	88%
– kapitał obrotowy netto (w tys. zł)	33.533	24.374
– wskaźnik płynności	15,41	10,96

Analiza powyższych wielkości i wskaźników wskazuje na wystąpienie w roku 2016 następujących tendencji:

- spadek rentowności sprzedaży i rentowności netto kapitału własnego,
- spadek wskaźnika rotacji majątku,
- spadek wskaźników rotacji należności,
- wzrost wskaźnika rotacji zobowiązań,
- spadek stopy zadłużenia Spółki,
- wzrost kapitału obrotowego,
- wzrost wskaźnika płynności.

III. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE**1. Ocena systemu rachunkowości**

Spółka posiada dokumentację opisującą przyjęte zasady rachunkowości, zgodną we wszystkich istotnych aspektach z wymaganiami art. 10 Ustawy o rachunkowości. Zasady te były stosowane w sposób ciągły i nie uległy one zmianie w stosunku do zasad stosowanych w roku poprzednim. Bilans otwarcia wynika z zatwierdzonego sprawozdania finansowego za poprzedni rok obrotowy i został on prawidłowo wprowadzony do ksiąg rachunkowych badanego okresu.

Na bazie testów przeprowadzonych w ramach procedur badania sprawozdania finansowego dokonaliśmy weryfikacji stosowanego systemu rachunkowości i nie stwierdziliśmy nieprawidłowości, które miałyby wpływ na sporządzone sprawozdania finansowe. Stosowany przez Spółkę system rachunkowości nie był jednak całościowo przedmiotem naszego badania.

Spółka przeprowadziła inwentaryzację aktywów, kapitałów własnych i zobowiązań w zakresie niezbędnym do potwierdzenia istnienia prezentowanych aktywów, kapitałów własnych i zobowiązań.

2. Informacje identyfikujące badane sprawozdanie finansowe

Badane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 31 grudnia 2016 roku i obejmuje:

- sprawozdanie z całkowitej sytuacji finansowej sporządzone na dzień 31 grudnia 2016 roku, które po stronie aktywów oraz po stronie kapitałów własnych i zobowiązań wykazuje sumę 45.350.347 zł,
- rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów za okres od 1 stycznia 2016 roku do 31 grudnia 2016 roku wykazujący zysk netto w kwocie 11.881.245 zł oraz całkowity dochód ogółem w kwocie 11.881.245 zł,
- sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym za okres od 1 stycznia 2016 roku do 31 grudnia 2016 roku wykazujące zwiększenie kapitału własnego o kwotę 12.362.303 zł,
- sprawozdanie z przepływów pieniężnych za okres od 1 stycznia 2016 roku do 31 grudnia 2016 roku wykazujące zwiększenie stanu środków pieniężnych o kwotę 6.183.384 zł,
- informacje dodatkowe, obejmujące informacje o przyjętej polityce rachunkowości i inne informacje objaśniające.

3. Informacje o wybranych istotnych pozycjach sprawozdania finansowego

Struktura aktywów, kapitałów własnych i zobowiązań oraz pozycji kształtujących wynik finansowy została przedstawiona w sprawozdaniu finansowym.

Rzeczowe aktywa trwałe i wartości niematerialne i prawne

Na pozycję rzeczowych aktywów trwałych i wartości niematerialnych i prawnych w Spółce składają się:

- rzeczowe aktywa trwałe w kwocie 779.540 zł,
- wartości niematerialne i prawne w kwocie 7.921.210 zł.

Noty dodatkowych objaśnień i informacji do sprawozdania z sytuacji finansowej prawidłowo opisują zmiany stanu środków trwałych oraz wartości niematerialnych i prawnych, łącznie z ujawnieniem ewentualnych odpisów aktualizujących powyższe składniki.

11 BIT STUDIOS S.A.

Należności

Pozycje dotyczące należności handlowe została prawidłowo przedstawiona w notce objaśniającej tę pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej, łącznie z dotyczącymi ich odpisami aktualizującymi.

Zobowiązania:

Struktura wiekowa zobowiązań handlowych oraz struktura pozostałych zobowiązań została ujawniona w notce objaśniającej tę pozycję sprawozdania z sytuacji finansowej.

Rozliczenia międzyokresowe i rezerwy na zobowiązania

Struktura czynnych i biernych rozliczeń międzyokresowych oraz rezerw na zobowiązania została ujawniona w notach objaśniających.

4. Kompletność i poprawność sporządzenia dodatkowych informacji i objaśnień oraz sprawozdania z działalności Spółki

Spółka potwierdziła zasadność zastosowania zasady kontynuacji działalności przy sporządzaniu sprawozdania finansowego. Zasady wyceny aktywów, kapitału własnego i zobowiązań, pomiaru wyniku finansowego oraz sposobu sporządzenia sprawozdania finansowego zostały prawidłowo i kompletnie opisane w dodatkowych informacjach i objaśnieniach do sprawozdania finansowego.

Dodatkowe informacje i objaśnienia do sprawozdania finansowego w sposób prawidłowy i kompletny opisują istotne pozycje sprawozdawcze oraz jasno prezentują pozostałe istotne informacje wymagane przez MSSF.

Zarząd sporządził i załączył do sprawozdania finansowego sprawozdanie z działalności Spółki w roku obrotowym 2016. Sprawozdanie z działalności zawiera informacje wymagane art. 49 ust. 2 Ustawy o rachunkowości oraz rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. z 2014 r. poz. 133 z późniejszymi zmianami). Dokonaliśmy sprawdzenia tego sprawozdania w zakresie ujawnionych w nim informacji, których bezpośrednim źródłem jest zbadane sprawozdanie finansowe.

11 BIT STUDIOS S.A.

IV. UWAGI KOŃCOWE

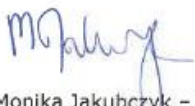
Oświadczenia Zarządu

Deloitte Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k. oraz kluczowy biegły rewident otrzymali od Zarządu Spółki pisemne oświadczenie, w którym Zarząd stwierdził, iż w badanym okresie Spółka przestrzegała przepisów prawa.



Piotr Sokołowski
Kluczowy biegły rewident
przeprowadzający badanie
nr ewidencyjny 9752

W imieniu Deloitte Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k. – podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych wpisanego na listę podmiotów uprawnionych prowadzoną przez KRBR pod nr. ewidencyjnym 73:



Monika Jakubczyk – Wiceprezes Zarządu Deloitte Polska Sp. z o.o. – komplementariusza Deloitte Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.

Warszawa, 30 marca 2017 roku

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

6. INFORMACJE OGÓLNE

6.1. KLUCZOWE OSIĄGNIĘCIA SPÓŁKI W ROKU 2016

Obszar produkcji gier

Najważniejszymi wydarzeniami, które miały zauważalny wpływ na działalność i wyniki Spółki w 2016 roku były:

- Styczeń 2016 roku - premiera gry „This War of Mine” w wersji na konsole PS4 i Xbox One. Konsolowa edycja „TWoM”, nosząca tytuł „This War of Mine: The Little Ones”, została rozbudowana o postaci dzieci przez co rozgrywka stała się jeszcze pełniejszym obrazem wojny i zapewnia graczom daleko większe spektrum emocji.
- Luty 2016 roku - premiera chińskiej wersji językowej „TWoM”. Produkt został bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek dzięki czemu Chiny stały się w 2016 roku drugim, jeśli chodzi o wielkość generowanych przychodów, rynkiem dla Spółki.
- Maj 2016 roku - Spółka wypuściła dodatek (platformę) Babel do „TWoM” pozwalający społecznościom skupionym wokół gry na tłumaczenie jej na kolejne języki.
- Maj 2016 roku - Spółka aktywnie wspierała marketingowo producentów „This War of Mine: The Board Game”, czyli planszowej wersji „TWoM”. Licencjobiorcy (stosowna umowa została parafowana jeszcze w 2015 roku) w zbiorce na Kickstarterze zebrali na produkcję „TWoM:TBG” aż 621 tys. funtów brytyjskich. Celem zbiórki było zgromadzenie 40 tys. funtów. Planszowa wersja „TWoM” zadebiutuje na rynku w 2017 roku.
- Czerwiec 2016 roku - do sprzedaży trafił płatny dodatek (DLC) do gry „This War of Mine” w wersji na komputery PC rozszerzający ją do wersji „This War of Mine: The Little Ones”. Analogiczny dodatek do wersji „TWoM” na urządzenia mobilne zadebiutował w październiku 2016 roku.
- Listopad 2016 roku - z okazji drugiej rocznicy premiery gry „TWoM” Spółka udostępniła dodatek „Anniversary Editon” zawierający nowe postaci, lokacje i zakończenia.

Wymienione powyżej działania przekładały się pozytywnie na zainteresowanie grą „TWoM” czego wyrazem był wzrost przychodów Spółki w 2016 roku do 26 151 979 mln PLN co oznaczało 15,2-proc. zmianę w porównaniu z 2015 rokiem. W konsekwencji skumulowane przychody Spółki ze sprzedaży „TWoM” od dnia premiery gry (w 2014 roku) sięgnęły już ok. 60 mln PLN.

Przez cały 2016 rok Spółka kontynuowała, rozpoczęte jeszcze w 2014 roku, prace nad stworzeniem gry „Frostpunk”, która ma być kolejnym kamieniem milowym w rozwoju Spółki. Zespół odpowiadający za nowy tytuł w 2016 roku był stopniowo zasilany przez osoby zaangażowane wcześniej w produkcję „TWoM” i pod koniec 2016 roku liczył ok. 30 osób. Premiera gry „Frostpunk” planowana jest na II półrocze 2017 roku. Budżet produkcyjny „Frostpunka” jest istotnie wyższy niż w przypadku „This War of Mine” i wynosi ok. 4 mln PLN. Podobnie wyższe (ok. 2 mln PLN) będą nakłady marketingowe towarzyszące premierze tytułu. Dlatego, w ocenie Zarządu Spółki, potencjał komercyjny „Frostpunka” powinien być wyższy niż „TWoM”.

Pod koniec 2016 roku Spółka rozpoczęła budowę drugiego zespołu deweloperskiego. Na jego czele stanął Artur Ganszyniec posiadający wieloletnie doświadczenie w branży gier komputerowych. Zadaniem zespołu, który docelowo może liczyć nawet 30-40 osób, będzie stworzenie nowej gry.

Obszar wydawniczy (11 bit publishing - d. 11 bit launchpad)

Spółka w 2016 roku parafowała dwie umowy z zewnętrznymi studiami deweloperskimi:

- Kwiecień 2016 roku - Spółka poinformowała, że będzie wydawcą gry „Beat Cop”, której producentem jest warszawskie studio Pixel Crow. Premiera tytułu miała miejsce 30 marca 2017 roku.
- Sierpień 2016 roku - Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z Marco Pappalardo reprezentującym berlińskie studio Pixwerk dotyczącej wydania przez Spółkę gry „Tower 57” stworzonej przez Pixwerk. Premiera „Tower 57” planowana jest w 2017 roku.

Zespół zarządzający 11 bit publishing w 2016 roku bardzo intensywnie pracował nad pozyskiwaniem kolejnych projektów do portfela wydawniczego. W ramach działań akwizycyjnych przedstawiciele Spółki odwiedzili w I kwartale m.in. targi PAX South, które odbywają się w San Antonio. W kolejnym kwartale brali m.in. udział w targach E3 w Los Angeles, Nordic Game w Malmö, DevGAMM w Moskwie, Kyiv Comic Con w Kijowie, Reboot Develop w Splicie oraz Games Finance Market w Londynie. W III kwartale 2016 roku przedstawiciele 11 bit publishing brali m.in. udział w targach Gamescom organizowanych w Niemczech w Kolonii oraz w targach Pax East w Seattle. Wymienione eventy stały się okazją do zaprezentowania szerokiej publiczności gier „Beat Cop” i „Tower 57”. Oba tytuły zyskały duże zainteresowanie polskiej jak i międzynarodowej prasy. Ponadto, tuż przed targami PAX East w Seattle (pod koniec sierpnia 2016 roku), uruchomiona została kampania promocyjna „Frostpunka”. Pierwsze materiały spotkały się z bardzo dobrym odzewem ze strony społeczności graczy jak i prasy.

Efektom działań akwizycyjnych prowadzonych w 2016 roku w ramach pionu wydawniczego było podpisanie umowy z hiszpańskim studiem Digital Sun dotyczącej wydania przez 11 bit studios S.A. gry „Moonlighter” stworzonej przez Digital Sun.

Obszar wydarzeń rynkowych i pozostałych

Akcje Spółki cieszyły się 2016 roku dużym zainteresowaniem inwestorów co miało przełożenie na dynamiczny wzrost notowań. W całym 2016 roku kurs Spółki zwyżkował o blisko 108 procent. W tym samym czasie indeks szerokiego rynku WIG zyskał 11,4 procent. Wysoka płynność akcji 11 bit studios S.A. sprawiła, że decyzją GPW, od 17 czerwca 2016 roku papiery Spółki wchodzą w skład indeksu SWIG80.

W marcu 2016 roku 11 bit studios S.A. otrzymała informację, że fundusze zarządzane przez NN Investment Partners TFI posiadają łącznie 111 790 akcji spółki 11 bit studios S.A. co stanowiło 5,04 proc. kapitału zakładowego Spółki.

W 2016 roku Spółka aktywnie zabiegała o środki pomocowe na współfinansowanie prac R&D. Wzięła udział w konkursie organizowanym przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości (PARP) w ramach poddziałania 3.3.3 Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych - Go to Brand POIR. Wniosek Spółki o wsparcie projektu „Promowanie własnej marki produktowej na rynkach zagranicznych szansą na umocnienie pozycji międzynarodowej firmy” spełnił wymagane kryteria i zdobył wymaganą liczbę punktów. Łączna wartość projektu to 1,01 mln PLN. Kwota dofinansowania to blisko 0,75 mln PLN.

W 2016 roku Spółka kontynuowała działalność charytatywną związaną z grą „TWoM” polegającą na wspieraniu fundacji War Child, która pomaga dzieciom, ofiarom wojen na całym świecie. W całym 2016 roku Spółka przekazała na rzecz fundacji War Child kwotę 299 tys. PLN. W 2015 roku analogiczna dotacja miała wartość 242 tys. PLN.

W IV kwartale 2016 roku Spółka przeniosła się do biura zlokalizowanego przy ul. Bertolta Brechta 7 w Warszawie. Nowa siedziba 11 bit studios S.A. ma powierzchnię 560 m² (60 proc. większą niż wcześniejsze biuro przy ul. Modlińskiej 6) co, oprócz poprawy warunków pracy, pozwoliło Spółce na rozpoczęcie budowy drugiego zespołu deweloperskiego.

6.2. INFORMACJE OGÓLNE O SPÓŁCE ORAZ O JEJ PRODUKTACH I USŁUGACH

Podstawową działalnością 11 bit studios S.A., od momentu jej powstania w 2009 roku, jest tworzenie gier komputerowych na różne platformy sprzętowe. Spółka działa w modelu niezależnym, zajmując się każdym etapem tworzenia gier samodzielnie - od produkcji, przez marketing, po dystrybucję w sklepach cyfrowych. W 2010 roku 11 bit studios S.A. wypuściło pierwszą grę z serii „Anomaly”, które szybko stały się liczącymi na świecie produkcjami typu tower offense. Następnym dużym krokiem była gra „This War of Mine”, wydana jesienią 2014 roku. Pozycja odniosła wielki sukces. Koszty jej produkcji zwróciły się już w pierwszy weekend po premierze. Gra okupowała przez szereg tygodni czołowe miejsca na liście bestsellerów serwisu Steam oraz innych platform cyfrowej dystrybucji.

Sprzedaż „TWoM”, dzięki podejmowaniu przez Spółkę szeregu działań i inicjatyw podtrzymujących zainteresowanie tym tytułem, była w 2016 roku głównym źródłem przychodów 11 bit studios S.A. Spółka uzyskiwała też niewielkie przychody ze sprzedaży gier z serii „Anomaly” oraz gry „Specocom” wydanej w 2014 roku w ramach pionu wydawniczego 11 bit publishing.

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

Do końca 2016 roku częścią biznesu Spółki była też platforma Games Republic (gamesrepublic.com) zajmująca się sprzedażą gier komputerowych różnych producentów w wersji cyfrowej przez Internet. Platforma była zarządzana przez spółkę zależną Games Republic Limited. W grudniu 2016 roku Zarząd Spółki zdecydował o zawieszeniu działalności platformy z powodu niezadowalających wyników finansowych oraz braku perspektyw ich poprawy w przyszłości.

6.3. PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA STRATEGII SPÓŁKI

Strategia 11 bit studios S.A. na kolejne lata zakłada bycie „alternatywą dla mainstreamu”. Spółka zamierza zachować pełną niezależność od innych przedstawicieli sektora gier komputerowych co pozwoli jej realizować własne, autonomiczne wizje jeśli chodzi o tworzone gry. Niezależność nie oznacza bynajmniej niższej jakości produkowanych gier. Zarząd Spółki chce, żeby jej tytuły były pozycjami, które wyróżniają się jakością, i o których gracze chcą dyskutować. Intencją Spółki jest, żeby budżety, zarówno produkcyjne jak i marketingowe kolejnych gier stopniowo rosły co pozwoli tworzyć produkty, które będą mogły być sprzedawane po coraz wyższej cenie. W średnim terminie Spółka chce posiadać dwa wewnętrzne zespoły deweloperskie, które będą w stanie pracować równolegle nad dwoma tytułami. Pozycje będą mogły trafiać na rynek co kilka kwartałów. Docelowo Spółka chciałaby każdego roku proponować graczom jedną własną grę.

Równolegle 11 bit studios S.A. rozwija działalność wydawniczą w ramach pionu 11 bit publishing, który oprócz wydawania gier własnych Spółki, wydaje tytuły tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie. Również w tym obszarze strategia Spółki zakłada wydawanie coraz większych a zarazem coraz droższych gier. W 2017 roku planuje co najmniej dwie premiery. W średnim terminie 11 bit studios S.A. chce każdego roku wydawać 3-4 pozycje co będzie miało pozytywny wpływ na stabilizację wyników Spółki.

6.4. RYNKI ZBYTU, DOSTAWCY I ODBIORCY SPÓŁKI

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

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

	Okres zakończony 31.12.2016		Okres zakończony 31.12.2015	
	PLN	udział w proc.	PLN	udział w proc.
Polska	361 287	1,38	295 194	1,30
Unia Europejska	3 088 529	11,81	3 075 538	13,54
USA	21 024 546	80,39	19 267 211	84,85
Chiny	1 490 862	5,70	0	0
Pozostałe	186 754	0,71	68 937	0,31
Razem	26 151 979	100	22 706 880	100

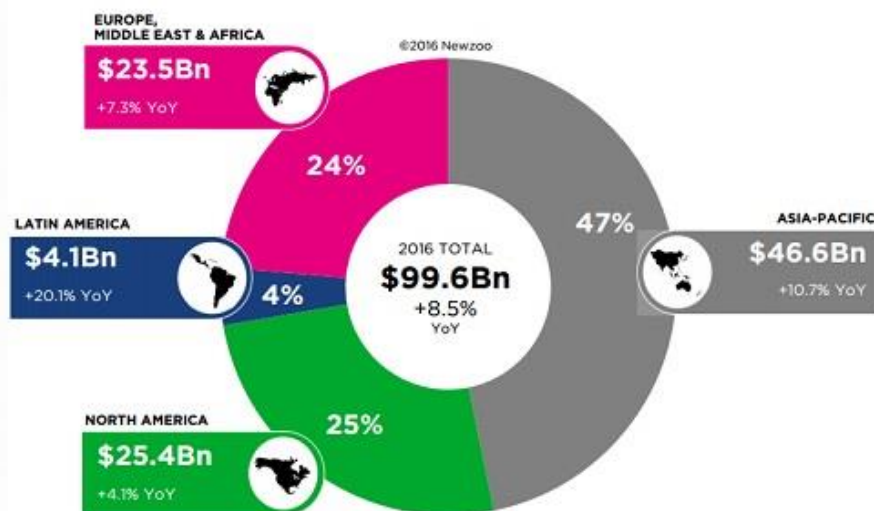
Sprzedaż produktów (gier komputerowych) Spółki realizowana jest na podstawie długookresowych umów z wydawcami i dystrybutorami z całego świata. Głównym odbiorcą Spółki była w 2016 roku firma Valve Corporation, z którą Spółka wygenerowała przychody przekraczające 10 proc. przychodów ogółem. Liczącymi się partnerami handlowymi były również firmy: Google Commerc Ltd, Apple Inc, Amazon Corporate LLC oraz Entropy Game Global Ltd. Wszystkie wymienione powyżej podmioty nie są powiązane ze Spółką.

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

6.5. OPIS RYNKU, NA KTÓRYM DZIAŁA SPÓŁKA

11 bit studios S.A. jest częścią globalnego rynku gier wideo. Gry wideo są, od kilku już lat, najszybciej rosnącą gałęzią rozrywki, a wartość rynku growego przekracza wartość rynku filmowego czy muzycznego. W 2016 roku wartość światowego rynku gier komputerowych, według prognoz holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, sięgnęła 99,6 mld USD czyli była o 8,5 proc. większa niż rok wcześniej (patrz wykres).

2016 GLOBAL GAMES MARKET PER REGION WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



In 2016,
58%
of growth of the
global games market
comes from the
Asia-Pacific region

źródło: Newzoo

Prognozy dotyczące rozwoju branży growej na kolejne lata są równie obiecujące. Według firmy Newzoo średnioroczne tempo rozwoju sektora, do 2019 roku, ma wynosić 6,6 proc. co w głównej mierze będzie zasługą szybko rosnącego segmentu gier mobilnych. Już w 2016 roku jego wartość, zdaniem analityków, powiększyła się do 36,9 mld USD z 30,4 mld USD we wcześniejszym roku co oznaczało, że segment mobilny miał 27-proc. udział w całym rynku growym. Zrównał

się tym samym wartościowo z segmentem gier PC/MMO. W 2017 roku, według Newzoo, wartość światowego rynku gier komputerowych powiększył się do 106,5 mld USD a w kolejnym sięgnie już 112,5 mld USD. W 2017 roku największym segmentem rynku growego, z 30-proc. udziałem, będą gry mobilne. Wartość tego segmentu sięgnie 42,5 mld USD. Na drugim miejscu, jeśli chodzi o wartość sprzedaży i udziały rynkowe, znajdują się gry PC/MMO. Należało będzie do nich 26 proc. rynku growego. Mniejszy udział będą miały gry konsole (28 proc. wobec 29 proc. w 2016 roku) oraz na tablety (10 proc., bez zmian rok do roku).

W ujęciu geograficznym w 2016 roku najważniejszym rynkiem growym na świecie były Chiny, które po raz pierwszy w historii wyprzedziły Stany Zjednoczone. Chińczycy w 2016 roku wydali na gry 24,37 mld USD podczas gdy Amerykanie 23,6 mld USD. Na podium znaleźli się jeszcze Japończycy (12,45 mld USD), którzy wyprzedzali obywateli Korei Południowej (4,05 mld USD). Polska w 2016 roku nie zmieściła się w pierwszej 20., mimo że wartość naszego rynku growego, zdaniem specjalistów Newzoo, sięgnęła 439 mln USD. Oznaczało to, że nasz kraj był drugim, jeśli chodzi o wielkość, rynkiem growym w Europie Środkowo-Wschodniej. Liderem jest Rosja, której wartość rynku growego wyniosła 1,41 mld USD. Szacuje się, z braku wiarygodnych danych, że polski rynek gier wideo rozwija się w zbliżonym tempie jak światowy rynek growy. Specyfiką polskiego rynku jest, z uwagi na jego relatywnie niewielką wielkość, że gros przychodów generowanych przez rodzime studia deweloperskie pochodzi ze sprzedaży eksportowej. Reguła ta dotyczy również 11 bit studios S.A. W 2016 roku sprzedaż zagraniczna zapewniła Spółce blisko, podobnie zresztą jak i rok wcześniej, 99 proc. przychodów ogółem.

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

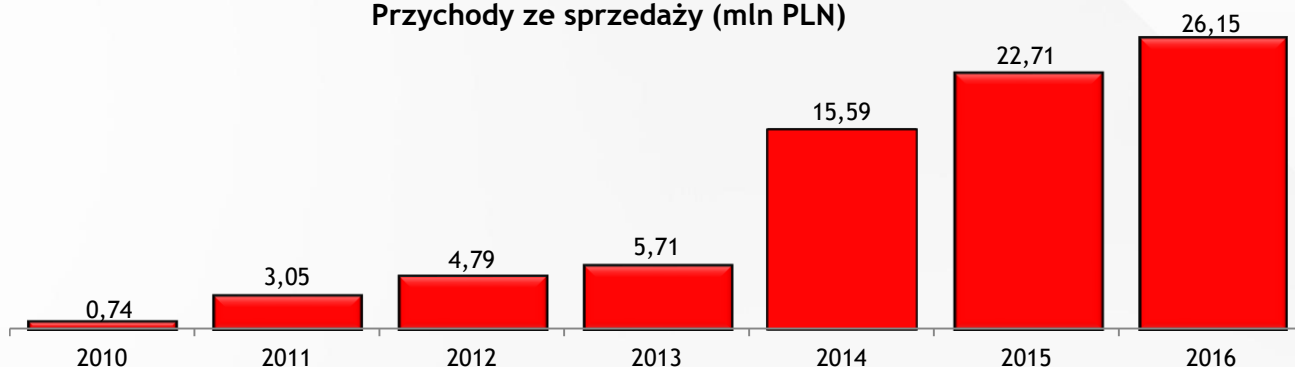
6.6. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A. W 2016 ROKU

6.6.1. Rachunek zysków i strat

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015	Zmiana r/r (w proc.)
Działalność kontynuowana			
Przychody ze sprzedaży	26 151 979	22 706 880	15,17
Pozostałe przychody operacyjne	515 122	278 490	84,97
Razem przychody z działalności operacyjnej	26 667 101	22 985 370	24,39
Amortyzacja	(2 568 974)	(2 468 906)	4,05
Zużycie surowców i materiałów	(179 629)	(52 910)	239,50
Usługi obce	(4 564 122)	(2 703 317)	68,83
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(2 432 486)	(1 850 643)	31,44
Podatki i opłaty	(74 908)	(11 849)	532,19
Pozostałe koszty operacyjne	(1 392 442)	(948 968)	46,73
Razem koszty działalności operacyjnej	(11 212 540)	(8 036 592)	39,52
Zysk na działalności operacyjnej	15 454 560	14 948 778	3,38
Przychody finansowe	1 609 528	929 224	73,21
Koszty finansowe	(2 381 370)	(7 868)	30166,52
Zysk przed opodatkowaniem	14 682 718	15 870 134	-7,48
Podatek dochodowy	(2 801 473)	(3 114 763)	-10,06
Zysk netto z działalności kontynuowanej	11 881 245	12 755 371	-6,85
Działalność zaniechana	0	0	
Zysk netto z działalności zaniechanej	0	0	
ZYSK NETTO	11 881 245	12 755 371	-6,85
Zysk na akcję z działalności kontynuowanej (w PLN na jedną akcję):			
Zwykły	5,36	5,75	-6,78
Rozwodniony	5,19	5,65	-8,14

W 2016 roku 11 bit studios S.A. miało 26 151 979 PLN przychodów ze sprzedaży wobec 22 706 880 PLN rok wcześniej. To oznacza, że 2016 rok był najlepszym, jeśli chodzi o wielkość przychodów, rokiem dla Spółki. W porównaniu z 2015 rokiem przychody Spółki powiększyły się o 15,17 proc. co jest szczególnie godne podkreślenia z uwagi na fakt, że w 2016 roku Spółka nie wypuściła na rynek żadnego nowego tytułu.

Przychody ze sprzedaży (mln PLN)



Głównym źródłem przychodów Spółki w 2016 roku była sprzedaż gry „This War of Mine”, której premiera, w wersji na komputery PC, miała miejsce w listopadzie 2014 roku. W kolejnych okresach, w tym w kolejnych kwartalach 2016 roku, Spółka podejmowała szereg działań, żeby podtrzymać zainteresowanie tytułem i jego sprzedaż. Działania koncentrowały się na tworzeniu i wydawaniu „TWoM” na kolejne platformy sprzętowe, wydawaniu dodatków do gry (DLC), w tym dodatków płatnych oraz wypuszczaniu kolejnych wersji językowych gry, w tym chińskiej.

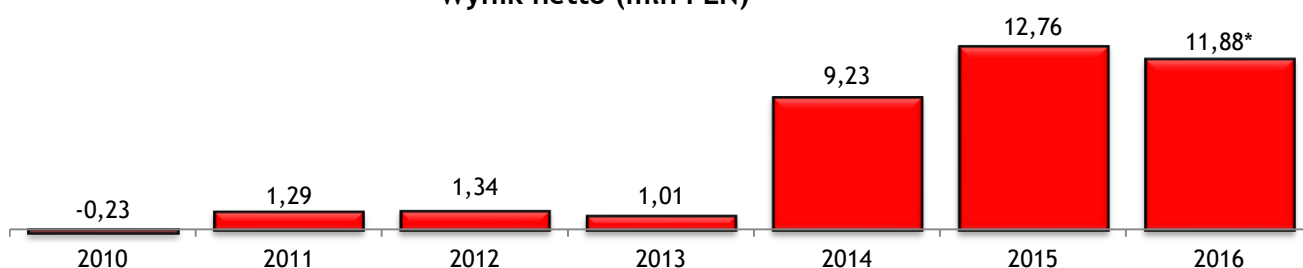
Spółka w 2016 roku konsekwentnie kładła duży nacisk na ścisłą kontrolę kosztów operacyjnych. W skali całego roku wyniosły 11 212 540 PLN wobec 8 036 592 PLN rok wcześniej. Wzrost w tej pozycji wynikał z rozwoju firmy, w tym przede wszystkim zwiększania zatrudnienia, które na koniec 2016 roku wynosiło 63 osób wobec 58 osób na koniec 2015 roku. W kosztach operacyjnych zawierały się też wydatki na marketing i promocję „Frostpunka” oraz tytułów zewnętrznych wydawanych przez Spółkę, czyli „Beat Copa” i „Tower 57”, których premiery planowane są w 2017 roku jak również dotacja na rzecz fundacji War Child (299 288 PLN). Istotny wpływ na wyższe koszty operacyjne w 2016 roku miały też zdarzenia jednorazowe. W kosztach operacyjnych Spółki znaczącą pozycję stanowiły pozostałe koszty operacyjne - odpis aktualizujący wartość niefinansowych aktywów (platformy Games Republic). Miał wartość 642 409 PLN. W 2015 roku tego typu pozycja w rachunku zysków i strat Spółki nie występowała. W konsekwencji zysk operacyjny Spółki w 2016 roku sięgnął 15 454 560 PLN i był o 3,4 proc. większy niż w 2015 roku gdy sięgnął 14 948 778 PLN. Rentowność Spółki na tym poziomie wyniosła zatem 59,1 proc. wobec 65,8 proc. w 2015 roku.

Negatywny wpływ na wyniki Spółki w 2016 roku miało też ujemne saldo operacji finansowych. Dominującą częścią aktywów Spółki są środki pieniężne, w większości waluty obce (USD i EUR). Ostabienie złotego w 2016 roku sprawiło, że w skali całego roku przychody finansowe Spółki sięgnęły 1 609 176 PLN wobec 929 224 PLN rok wcześniej. Równocześnie jednak Spółka odnotowała w 2016 roku znacząco większe niż rok wcześniej koszty finansowe co było konsekwencją utworzenia odpisu (2 377 916 PLN) w związku z decyzją o zawieszeniu działalności platformy Games Republic. W konsekwencji saldo operacji finansowych Spółki w 2016 roku wyniosło minus 771 842 PLN wobec 921 356 PLN (na plusie) w 2015 roku.

W rezultacie zysk brutto Spółki w 2016 roku obniżył się o 7,5 proc., w stosunku do 2015 roku, do 14 682 718 PLN. W 2016 roku Spółka zapłaciła 2 801 143 PLN podatku dochodowego wobec 3 114 763 PLN rok wcześniej. Zysk netto w 2015 roku zamknął się kwotą 11 881 245 PLN wobec 12 755 371 PLN w 2015 roku. Był niższy o 6,85 proc. niż w roku poprzednim. Zysk zwykły Spółki przypadający na każdą akcję (EPS) obniżył się do 5,36 PLN z 5,75 PLN rok wcześniej. Rentowność netto Spółki spadła w 2016 roku do 45,43 proc. z 56,2 proc. w 2015 roku.

Warto jednak przypomnieć, że wyniki Spółki za 2016 roku były obciążone były zdarzeniem jednorazowym zawieszeniem działalności platformy Games Republic. Łączne koszty związane z tą operacją wyniosły 3 020 326 PLN. Pomijając zatem ten element Spółka w 2016 roku zarobiła netto 14 901 571 PLN czyli 16,83 proc. więcej niż w 2015 roku co oznacza, że był to najlepszy rok w historii Spółki.

Wynik netto (mln PLN)



* - wynik netto obniżyło zdarzenie jednorazowe (zawieszenie działalności platformy Games Republic) w łącznej kwocie 3 020 326 PLN

6.6.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej

Suma bilansowa Spółki na 31 grudnia 2016 roku wynosiła 45 350 347 PLN czyli była aż o 33,79 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 33 895 516 PLN.

Aktywa

	Stan na 31.12.2016	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2015	Udział (w proc.)
Aktywa trwałe				
Rzeczowe aktywa trwałe	779 540	1,72	438 006	1,29
Aktywa niematerialne	7 921 210	17,47	6 388 050	18,85
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	682 928	1,51	182 960	0,54
Pozostałe aktywa	106 318	0,23	64 199	0,19
Aktywa trwałe razem	9 489 996	20,93	7 073 215	20,87
Aktywa obrotowe				
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	5 372 977	12,64	2 749 393	8,11
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	331 644	0,73	1 142 321	3,37
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	29 113 971	64,20	22 930 587	67,65
Aktywa przeznaczone do sprzedaży	681 759	1,50	0	0,00
Aktywa obrotowe razem	35 860 351	79,07	26 822 300	79,13
AKTYWA RAZEM	45 350 347	100,00	33 895 516	100

Pasywa

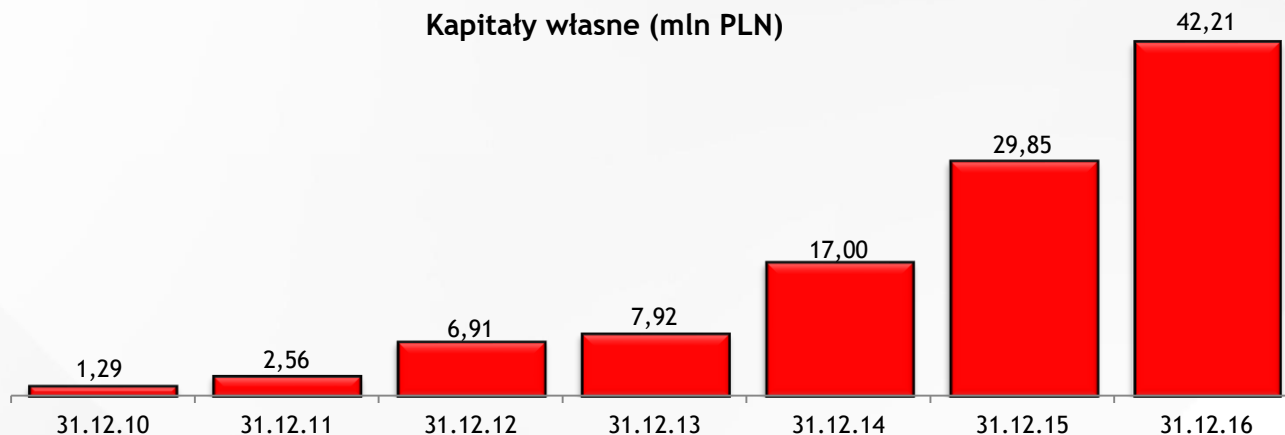
	Stan na 31.12.2016	Udział (w proc.)	Stan na 31.12.2015	Udział (w proc.)
KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA				
Kapitał własny				
Kapitał podstawowy	221 720	0,49	221 720	0,65
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	4 285 934	9,45	4 285 934	12,64
Kapitał zapasowy	25 405 679	56,02	12 650 308	37,32
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	627 623	1,38	146 565	0,43
Zyski zatrzymane	11 673 160	25,74	12 547 286	37,02
Kapitał własny razem	42 214 116	93,08	29 851 813	88,07
Zobowiązania długoterminowe				
Przychody przyszłych okresów	444 186	0,98	570 336	1,68
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0		0	
Zobowiązania długoterminowe razem	444 186	0,98	570 336	1,68
Zobowiązania krótkoterminowe				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	1 928 804	4,25	1 543 267	4,55
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	398 781	0,88	905 098	2,67
Przychody przyszłych okresów	364 460	0,80	1 025 002	3,02
Zobowiązania krótkoterminowe razem	2 692 045	5,94	3 473 367	10,25
Zobowiązania razem	3 136 231	6,92	4 043 703	11,93
PASYWA RAZEM	45 350 347	100,00	33 895 516	100,00

W aktywach Spółki na koniec 2016 roku dominującą część (79,07 proc.) stanowiły aktywa obrotowe. Miały wartość 35 860 351 PLN wobec 26 822 300 PLN rok wcześniej co oznacza wzrost rok do roku o 33,7 proc. Główną pozycją aktywów obrotowych Spółki, podobnie zresztą jak i w 2015 roku, były środki pieniężne i ich ekwiwalenty, które wzrosły do 29 113 971 PLN z 22 930 587 PLN na koniec grudnia 2015 roku. Zmiana sięgnęła zatem blisko 27 proc. Na koniec

grudnia 2016 roku środki pieniężne i ich ekwiwalenty stanowiły aż 64,2 proc. sumy bilansowej Spółki. Wzrost zasobów gotówkowych Spółki to efekt utrzymującej się na dobrym poziomie sprzedaży gry „This War of Mine”. Inną liczącą się pozycją aktywów obrotowych były należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności, które sięgały 5 732 976 PLN wobec 2 749 393 PLN przed rokiem. Do aktywów obrotowych klasyfikowane były też aktywa przeznaczone do sprzedaży. Miały wartość 681 759 PLN. Na tę pozycję składały się udziały posiadane przez Spółkę w Games Republic Limited oraz platforma sprzedażowa Games Republic.

Aktywa trwałe Spółki na koniec grudnia 2016 roku sięgały 9 489 996 PLN wobec 7 073 215 PLN w poprzednim roku. Główną pozycję aktywów trwałych stanowiły pozostałe aktywa niematerialne. Miały wartość 7 921 210 PLN. Na tę pozycję składały się głównie niezakończone prace rozwojowe, czyli nakłady na gry komputerowe i rozwój silnika do gier (Game Engine).

Kapitały własne (mln PLN)



Po stronie pasywów najważniejszą pozycją był kapitał zapasowy, który na koniec grudnia 2016 roku miał wartość 25 405 679 PLN wobec 12 650 308 PLN rok wcześniej. Skokowa zmiana w tej pozycji to efekt zasilenia jej, w 2016 roku zyskami wypracowanymi przez Spółkę w 2015 roku. Decyzja akcjonariuszy o przeznaczeniu całego zysku za 2015 rok, na kapitał zapasowy zapadła na walnym zgromadzeniu 9 czerwca 2016 roku. Znaczącą pozycją pasywów Spółki były, na koniec 2016 roku, zyski zatrzymane. Wynosiły 11 673 160 PLN wobec 12 547 286 PLN przed rokiem co jest pochodną dobrych wyników finansowych wypracowywanych przez Spółkę. Zobowiązania Spółki na 31 grudnia 2016 roku wynosiły 3 136 231 PLN w stosunku do 4 043 703 PLN rok wcześniej. Skurczyły się zatem o ponad 24,3 proc. i stanowiły zaledwie 6,92 proc. Pasywów. To efekt spadku zobowiązań podatkowych do 398 781 PLN (na 31 grudnia 2016 roku) z 905 098 PLN (na 31 grudnia 2015 roku) oraz przychodów przyszłych okresów do 364 460 PLN (na 31 grudnia 2016 roku) z 1 025 002 PLN (na 31 grudnia 2015 roku). Na zobowiązania długoterminowe (na koniec grudnia 2016 roku wynosiły 444 186 PLN) w całości składały się przychody przyszłych okresów (dotacje rządowe). Zobowiązania krótkoterminowe Spółki na koniec 2016 roku sięgały 2 692 045 PLN. Były o 20,5 proc. mniejsze niż rok wcześniej gdy miały wartość 3 473 367 PLN. Główną pozycją zobowiązań krótkoterminowych były zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania, które powiększyły się do 1 928 804 PLN z 1 543 267 PLN na koniec grudnia 2015 roku.

6.6.3. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

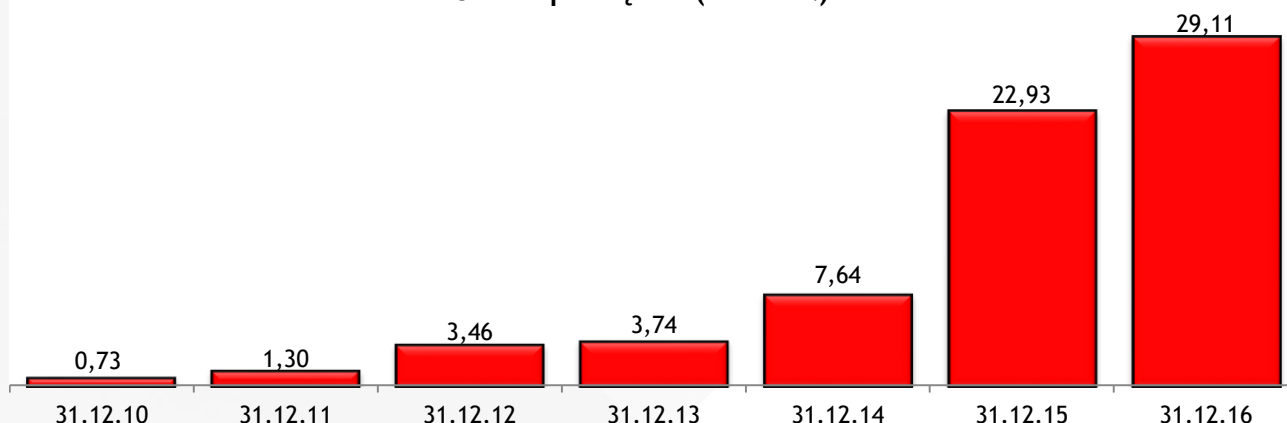
	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej		
Zysk za rok obrotowy	11 881 245	12 755 371
Korekty:		
Amortyzacja i umorzenia aktywów trwałych	2 568 973	2 468 906
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	2 372 796	0
Aktualizacja wyceny aktywów niefinansowych	642 409	0
Inne korekty	567 836	91 620
Zmiany w kapitale obrotowym:		
Zwiększenie / zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	(2 983 583)	4 503 021
Zwiększenie / zmniejszenie stanu aktywów przeznaczonych do sprzedaży	(2 822 796)	0
Zwiększenie / zmniejszenie pozostałych aktywów	1 349 350	(1 174 332)
Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	385 537	377 776
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów	(190 801)	(251 808)

Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej	13 770 966	18 770 554
Zapłacony podatek dochodowy	(506 317)	(921 397)
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej	13 264 649	17 849 157
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej		
Nabycie udziałów	(1 077 375)	0
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i aktywa niematerialne	(5 407 999)	(2 890 659)
Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną	(6 485 374)	(2 890 659)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej		
Inne wpływy finansowe	(595 891)	328 097
Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej	(595 891)	328 097
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	6 183 384	15 286 595
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	22 930 587	7 643 992
ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO	29 113 971	22 930 587

W całym 2016 roku Spółka wypracowała 13 770 966 PLN środków pieniężnych z działalności operacyjnej. W 2015 roku kwota wynosiła 17 849 157 PLN. Równocześnie Spółka wydała na inwestycje, przede wszystkim na produkcję gier, 5 407 999 PLN czyli 87,1 proc. więcej niż w 2015 roku (2 890 659 PLN). Przepływy pieniężne z działalności finansowej miały w 2016 roku wartość ujemną i zamknęły się kwotą minus 595 891 PLN. W 2015 roku wyniosły 328 097 PLN.

W konsekwencji na dzień 31 grudnia 2016 roku Spółka posiadała 29 113 971 PLN środków pieniężnych i ich ekwiwalentów wobec 22 930 587 PLN rok wcześniej. To oznacza, że jej zasoby wzrosły o blisko 26,7 proc. w porównaniu z końcem 2015 roku.

Środki pieniężne (mln PLN)



6.6.4. Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2016

Spółka nie posiadała żadnych wziętych kredytów i pożyczek w roku obrotowym 2016.

6.6.5. Informacja o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2016

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

6.6.6. Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2016 oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W roku obrotowym 2016 roku Spółka nie udzielała żadnych poręczeń i gwarancji. Nie posiadała też żadnych istotnych pozycji pozabilansowych.

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

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

6.6.8. Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Spółki w roku obrotowym 2016

8 grudnia 2016 roku Spółka poinformowała, że Zarząd 11 bit studios S.A. podjął decyzję o zawieszeniu działalności platformy Games Republic z powodu niezadowalających wyników finansowych oraz braku perspektyw ich poprawy w kolejnych kwartałach. Decyzją, której konsekwencją była konieczność utworzenia stosownych odpisów aktualizujących wartość wartości niefinansowych aktywów trwałych, miała negatywny wpływ na wyniki finansowe Spółki za 2016 rok. Łączna wartość wspomnianych odpisów wyniosła 3 020 326 PLN.

8 lutego 2017 roku Spółka otrzymała od oferenta podpisany dwustronnie list intencyjny, którego przedmiotem było określenie ogólnych warunków dotyczących sprzedaży przez 11 bit studios S.A. 100 proc. udziałów spółki zależnej Games Republic Limited, domeny internetowej gamesrepublic.com oraz platformy sprzedażowej Games Republic. Do dnia publikacji Raportu Rocznego za 2016 rok strony ustaliły wszystkie warunki transakcji ale umowa sprzedaży nie została jeszcze paraflowana.

6.7. INFORMACJA O UMOWACH ZNACZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI (Z WYŁĄCZENIEM UMÓW KREDYTOWYCH I POŻYCZEK) ZAWARTYCH W 2016 ROKU ORAZ DO DATY PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

- 21 kwietnia 2016 roku Spółka poinformowała, że na podstawie umowy podpisanej ze studiem Pixel Crow będzie wydawcą gry „Beat Cop” stworzonej przez wspomniane studio. Premiera gry „Beat Cop” miała miejsce 30 marca 2017 roku.
- 15 sierpnia 2016 roku Spółka poinformowała o podpisaniu umowy licencyjnej z Marco Pappalardo, reprezentującym berlińskie studio Pixwerk dotyczącej wydania przez Spółkę gry „Tower 57” stworzonej przez Pixwerk. Tytuł trafi do sprzedaży w 2017 roku.
- 8 grudnia 2016 roku Spółka poinformowała, że rozpoczęła współpracę operacyjną z koncernem Tencent Holdings Limited, który zarządza największą siecią społecznościową i największą internetową platformą dystrybuującą gry w postaci cyfrowej w Chinach.
- 24 lutego 2017 roku Spółka poinformowała, że podpisała umowę z hiszpańskim studiem Digital Sun dotyczącą wydania przez Spółkę gry „Moonlighter” stworzonej przez Digital Sun.

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

Spółka nie publikowała prognoz na rok 2016.

6.9. OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WPŁYWÓW Z EMISJI DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2016 roku ani do dnia publikacji niniejszego sprawozdania Spółka 11 bit studios S.A. nie emitowała papierów wartościowych.

6.10. SPÓŁKA NA RYNKU KAPITAŁOWYM

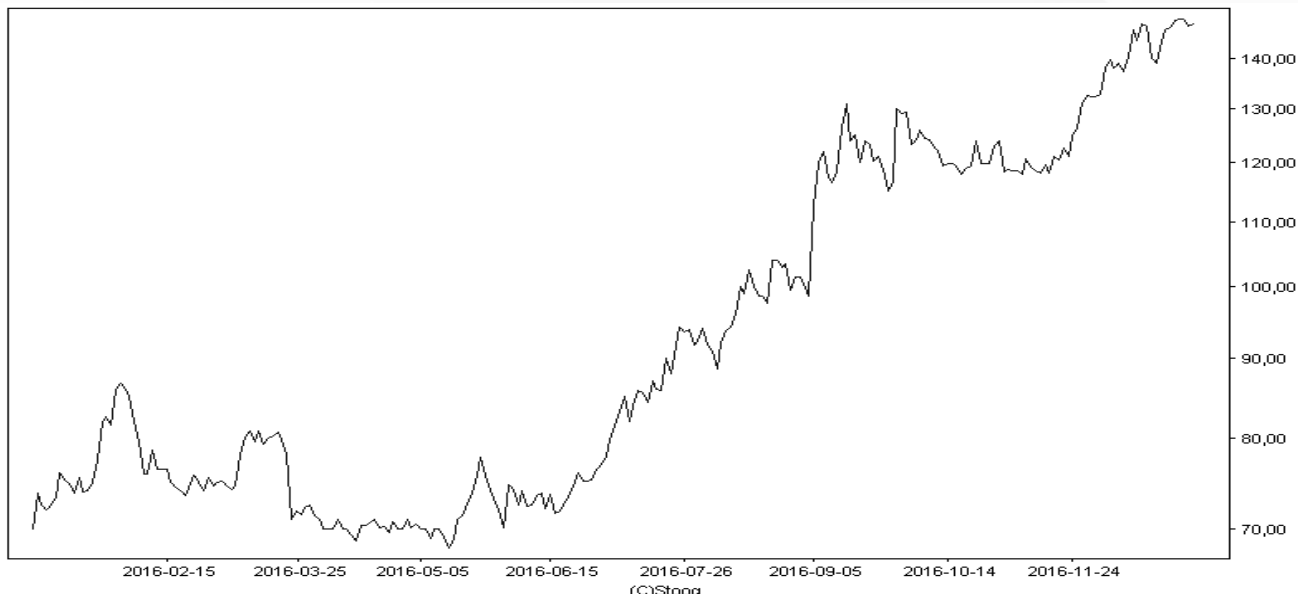
11 bit studios S.A. jest obecne na warszawskim parkiecie od 28 października 2010 roku, kiedy to akcje Spółki zadebiutowały na rynku NewConnect. W 2015 roku Akcjonariusze Spółki zdecydowali o zmianie rynku notowań na GPW. Debiut na głównym parkiecie miał miejsce 18 grudnia 2015 roku. Na starcie debiutanckiej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

Największymi akcjonariuszami Spółki pozostają jej założyciele, czyli Grzegorz Miechowski (Prezes Spółki) oraz Bartosz Brzostek, Przemysław Marszał i Michał Drozdowski (Członkowie Zarządu Spółki). Wspólnie, na dzień publikacji Raportu Rocznego za 2016 rok, kontrolują 522 022 akcji Spółki stanowiących 23,54 proc. kapitału zakładowego i dających tyle samo głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy.

Akcje Spółki, decyzją Zarządu GPW, od 17 czerwca 2016 roku wchodzi w skład indeksu sWIG80. Początkowo udział Spółki we wspomnianym indeksie wynosił 0,53 proc. Przy okazji cokuwartalnej korekty składu indeksu sWIG80, dokonanej przez Zarząd GPW we wrześniu 2016 roku, udział ten wzrósł do 0,73 proc. Kwartał później, przy okazji korekty „grudniowej”, udział 11 bit studios S.A. w indeksie sWIG80 powiększył się do 0,97 proc. Po dokonanej przez GPW, 17 marca 2017 roku, kolejnej (rocznej) korekcie składu indeksów udział 11 bit studios S.A. w indeksie sWIG80 wzrósł do 1,21 proc.

Przez cały 2016 rok akcje Spółki cieszyły się dużym zainteresowaniem inwestorów na GPW czego wyrazem był systematyczny wzrost notowań. W tym okresie kurs Spółki przewyższał o blisko 108 procent podczas gdy indeks szerokiego rynku WIG zyskał 11,4 procent.

Wykres: Notowania akcji 11 bit studios S.A. na GPW w 2016 roku (PLN)



Źródło: Stooq.pl

W 2016 roku kurs 11 bit studios S.A. na GPW wahał się w przedziale od 68 PLN (13 maja 2016 roku) do 148,2 PLN (29 grudnia 2016 roku). Po ostatniej sesji 2016 roku kapitalizacja giełdowa Spółki sięgała 325 484 813 PLN.

6.11. PERSPEKTYWY ROZWOJU SPÓŁKI

Spółka 11 bit studios S.A. jest producentem multiplatformowych gier komputerowych, które sprzedawane są na całym świecie, głównie przez wyspecjalizowane serwisy internetowe, na czele ze Steam. W 2016 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła 98,6 proc. przychodów Spółki ogółem. Rok wcześniej wskaźnik znajdował się na podobnym poziomie. Rynek gier komputerowych jest, od kilku już lat, najszybciej rosnącą częścią rynku rozrywki. W 2016 roku wartość światowego rynku gier wideo, według prognoz holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, sięgnęła 99,6 mld USD czyli była o 8,5 proc. większa niż rok wcześniej. W kolejnych latach tempo rozwoju sektora ma być utrzymane przy czym najszybciej rosnącymi będą rynki azjatyckie a, jeśli chodzi o platformy, gry mobilne.

11 bit studios S.A. od początku działalności rozwija się znacznie szybciej niż cała branża growa i z każdym kolejnym tytułem systematycznie umacnia swoją pozycję nie tylko na polskim rynku ale również światowym. Kamieniem milowym w rozwoju Spółki była, wydana jesienią 2014 roku (w wersji na komputery PC) gra „This War of Mine”. Od premiery łączne przychody ze sprzedaży „TWoM” przekroczyły już 60 mln PLN co zapewnia komfort działania Spółki i pozwala z dużą swobodą planować kolejne inwestycje, w tym w nowe tytuły. Sukces „TWoM” sprawił, że marka 11 bit studios stała się rozpoznawalna w świecie, nie tylko w środowisku graczy komputerowych. Produkty Spółki kojarzą się z wysoką jakością i zbierają bardzo dobre recenzje.

W kolejnych latach 11 bit studios S.A. zamierza koncentrować się na produkcji gier komputerowych na bazie własnego, autorskiego silnika, który jest systematycznie rozwijany. Spółka dysponuje doświadczonym zespołem menedżerskim posiadającym wieloletnie know-how w produkcji i sprzedawaniu gier. To pozwala oczekiwać, że kolejne tytuły również sprostają oczekiwaniom graczy i przyniosą sukces komercyjny.

Najważniejszym projektem, nad którym obecnie pracuje 11 bit studios S.A., i który angażuje gros zasobów ludzkich Spółki jest gra „Frostpunk”, której premiera zapowiedziana jest na II półrocze 2017 roku. „Frostpunk” jest grą daleko większą niż „TWoM” zarówno jeśli chodzi o budżet produkcyjny jak i marketingowy co, w ocenie Zarządu Spółki, powinno przełożyć się pozytywnie na potencjał sprzedażowy tytułu. Na wyższy, niż w przypadku „TWoM” potencjał sprzedażowy „Frostpunka” może też wskazywać fakt, że będzie on reprezentował bardziej popularny gatunek gier oraz, że na jego bazie będzie mogła powstać cała seria gier. Tytuł, mimo że jego promocja jest dopiero na wstępnym etapie, już wzbudza bardzo duże zainteresowanie mediów i środowiska graczy na całym świecie.

Pod koniec 2016 roku, zgodnie z zapowiedziami, 11 bit studios S.A. rozpoczęło budowę drugiego zespołu deweloperskiego, którego zadaniem jest stworzenie kolejnej gry. Na jego czele stanął Artur Ganszyniec, wysokiej klasy specjalista posiadający wieloletnie doświadczenie w branży growej. Spółka dokonała już wyboru koncepcji nowej gry. Jej produkcja rozpocznie się w bieżącym roku. Docelowo, zespół odpowiedzialny za produkcję gry będzie co najmniej równie liczny jak zespół pracujący nad „Frostpunkiem”.

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

Coraz istotniejszą częścią biznesu 11 bit studios S.A. w kolejnych latach będzie działalność wydawnicza prowadzona pod marką 11 bit publishing (d. 11 bit launchpad). Pion rozwijany jest od 2014 roku. Pierwszy tytuł, stworzony przez zewnętrzne studio deweloperskie a wydany przez 11 bit studios S.A, czyli „Spacecom”, przyniósł zyski zarówno producentowi jak i wydawcy. W 2017 roku Spółka planuje co najmniej dwie premiery w ramach 11 bit publishing. 30 marca do sprzedaży trafił „Beat Cop” stworzony przez warszawskie studio Pixel Crow. W kolejnych miesiącach planowana jest premiera gry „Tower 57”, za którą stoi niemieckie studio Pixwerk. W lutym 2017 roku Spółka poinformowała też o podpisaniu umowy z hiszpańskim studiem Digital Sun na wydanie gry „Moonlighter”. Data premiery nie została jeszcze ujawniona. Zespół zarządzający 11 bit publishing intensywnie szuka nowych tytułów i prowadzi szereg obiecujących rozmów z producentami gier. W średnioterminowej perspektywie liczba tytułów wydawanych w ramach 11 bit publishing powinna wynosić 3-4 rocznie co sprawi, że przychody z działalności wydawniczej będą stanowiły zauważalną część przychodów Spółki.

6.12. CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU SPÓŁKI

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

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

Wśród czynników wewnętrznych istotnych dla rozwoju 11 bit studios S.A. należy wskazać dywersyfikację działalności i źródeł przychodów. Spółka, oprócz produkcji gier, od 2014 roku zajmuje się również ich wydawaniem (pion 11 bit publishing). Działalność wydawnicza z roku na rok powinna mieć coraz większy wkład w wyniki finansowe Spółki. W obszarze produkcji Spółka pod koniec 2016 roku rozpoczęła budowę drugiego zespołu deweloperskiego co, docelowo, pozwoli na posiadanie kilku linii produktowych (marek). Efektem posiadania dwóch zespołów deweloperskich i linii produktowych będzie optymalizacja wykorzystanie posiadanych zasobów produkcyjnych oraz stabilizacja wyników Spółki.

6.13. OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 31 grudnia 2016 roku Spółka posiadała na rachunkach bankowych i w kasie 29,11 mln PLN środków pieniężnych, czyli 26,7 proc. więcej niż rok wcześniej (22,93 mln PLN). Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności miały wartość 5,73 mln PLN wobec 2,75 mln PLN na koniec grudnia 2015 roku. W dużej części wspomniane należności zostały skonwertowane na gotówkę w pierwszych tygodniach 2017 roku. Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych), według stanu na 31 grudnia 2016 roku, wynosiła 3,13 mln PLN w stosunku do 4,04 mln PLN rok wcześniej.

Posiadane duże zasoby pieniężne oznaczają, przy braku zadłużenia bankowego, że 11 bit studios S.A. jest w stanie, co najmniej w perspektywie kilku najbliższych kwartałów, samodzielnie finansować bieżącą działalność jak i planowane inwestycje rozwojowe (produkcja gier i rozwój 11 bit publishing) ze środków własnych i nie musi posilkować się środkami zewnętrznymi (w tym z rynku kapitałowego) lub od partnerów biznesowych (wydawców i dystrybutorów gier) aczkolwiek nie wyklucza takiej możliwości. Spółka nie planuje sięgać po finansowanie zewnętrzne w 2017 roku.

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

7.1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE:

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

Czas trwania działalności Spółki jest nieograniczony.

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

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

11 bit studios S.A. jest Jednostką Dominującą Grupy Kapitałowej 11 bit studios S.A. W jej skład, na dzień bilansowy, wchodziły: 11 bit studios S.A. oraz spółka zależna Games Republic Limited (dalej także „Spółka Zależna”, „Jednostka Zależna”, „Podmiot Zależny”). Grupa nie posiada podmiotów stowarzyszonych oraz udziałów we wspólnych przedsięwzięciach. W okresie między końcem 2015 roku a końcem 2016 roku nie nastąpiły zmiany w składzie Grupy Kapitałowej 11 bit studios S.A.

Spółka zależna Games Republic Limited, została powołana 8 kwietnia 2014 roku z siedzibą na Malcie. Z tą datą powstała Grupa Kapitałowa 11 bit studios S.A. Przedmiotem działalności Games Republic Limited jest prowadzenie elektronicznej platformy globalnej dystrybucji gier wideo. 11 bit studios S.A. posiada 100 proc. udziałów w Games Republic Limited. Rokiem obrotowym spółki Games Republic Limited jest rok kalendarzowy.

7.2. WŁADZE SPÓŁKI

7.2.1. ZARZĄD:

Przez cały okres sprawozdawczy w skład Zarządu Spółki wchodził:



Grzegorz Miechowski, Prezes Zarządu

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



Bartosz Brzostek, Członek Zarządu

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



Przemysław Marszał, Członek Zarządu

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



Michał Drozdowski, Członek Zarządu

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

Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 8 czerwca 2016 roku podjęła uchwałę w sprawie powołania wymienionych powyżej osób do Zarządu Spółki na kolejną, trzyletnią kadencję (jego skład nie uległ zmianie). Uchwała weszła w życie z chwilą zakończenia obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, zatwierdzającego sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy 2015, tj. od 9 czerwca 2016 roku. Kadencja powołanych Członków Zarządu upływa z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 roku.

7.2.2. RADA NADZORCZA:

Przez cały okres sprawozdawczy w skład Rady Nadzorczej wchodził:

Piotr Sulima, Przewodniczący Rady Nadzorczej

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

Wojciech Ozimek, Członek Rady Nadzorczej

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

Jacek Czykiel, Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej

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

Agnieszka Kruz, Członek Rady Nadzorczej

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

Radosław Marter, Członek Rady Nadzorczej

Od 15 lat związany z branżą farmaceutyczno-medyczną. Od 2000 do 2007 roku zaangażowany w zarządzanie Działem Sprzedaży firmy Media Vision, obecnie Wiceprezes Zarządu spółki Active Pharma. Prelegent konferencji dla firm farmaceutycznych. Współtwórca innowacyjnych projektów farmamarketingowych z zakresu CLM, eDetailing, Rejestrów Medycznych, strategii interaktywnych. Zwolennik nowoczesnych rozwiązań i technologii wspierających biznes i marketing farmaceutyczny. Autor bloga www.radoslawmarter.com.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 9 czerwca 2016 roku podjęło uchwały w sprawie powołania wymienionych powyżej osób do Rady Nadzorczej Spółki na kolejną, trzyletnią kadencję (jej skład nie uległ zmianie) ze skutkiem na dzień 9 czerwca 2016 roku. Kadencja powołanych Członków Rady Nadzorczej upływa z dniem 9 czerwca 2019 roku.

7.3. BIEGLI REWIDENCI

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

W raporcie bieżącym nr 22/2015 z dnia 22 grudnia 2015 roku Zarząd 11 bit studios S.A. poinformował, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 17 grudnia 2015 roku dokonała wyboru podmiotu uprawnionego przeprowadzającego przegląd i badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. za 2016 rok. Wybraną do pełnienia tej funkcji została Deloitte Polska sp. z o.o. Sp.k.

7.4. KAPITAŁ ZAKŁADOWY

Na datę publikacji Sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosił 221 719,90 PLN i dzieli się na 2 217 199 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.

Akcje zostały w pełni pokryte.

7.5. AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PRZEKAZANIA NINIEJSZEGO RAPORTU

Podmiot	Liczba akcji	Proc. udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Proc. udział głosów na Walne Zgromadzenie
Bartosz Brzostek	173 696	7,83	173 696	7,83
Grzegorz Miechowski	152 696	6,89	152 696	6,89
Przemysław Marszał	112 000	5,05	112 000	5,05
Michał Drozdowski	83 630	3,77	83 630	3,77
NN Investment Partners TFI	111 790	5,04	111 790	5,04
Pozostali Akcjonariusze	1 583 387	71,41	1 583 387	71,41
Razem	2 217 199	100,00	2 217 199	100,00

W raporcie bieżącym nr. 3/2016 z dnia 7 marca 2016 roku Spółka poinformowała, że otrzymała zawiadomienie od NN Investment Partners TFI, że fundusze z portfela NN Investment Partners TFI (m.in. NN Specjalistyczny Fundusz

Inwestycyjny Otwarty Akcji 2 oraz Fundusz Własności Pracowniczej PKP Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty) posiadają łącznie 111 790 papierów Spółki stanowiących 5,04 proc. kapitału i dających tyle samo głosów na walnym zgromadzeniu.

W raporcie bieżącym nr. 16/2016 z dnia 29 września 2016 roku Spółka poinformowała o otrzymanych zawiadomieniach złożonych przez: Grzegorz Miechowskiego, Prezesa Zarządu 11 bit studios S.A. oraz Bartosza Brzostka, Przemysław Marszał i Michała Drozdowskiego, Członków Zarządu 11 bit studios S.A. Zawiadomienia dotyczyły sprzedaży akcji Spółki w transakcjach pakietowych. Transakcje miały miejsce w dniach 26 i 27 września 2016 roku. Grzegorz Miechowski zbył łącznie 17 000 akcji Spółki po 112,5 PLN za sztukę. Po transakcjach posiada łącznie 152 696 akcji Spółki stanowiących 6,89 proc. kapitału i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki. Bartosz Brzostek zbył łącznie 45 000 akcji Spółki po 112,5 PLN za sztukę. Po transakcjach posiada 173 696 akcji Spółki stanowiących 7,83 proc. kapitału i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki. Przemysław Marszał sprzedał łącznie 15 130 akcji Spółki po 112,5 PLN za sztukę. Po transakcjach posiada 112 000 akcji Spółki stanowiących 5,05 proc. kapitału i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki. Michał Drozdowski sprzedał łącznie 17 000 akcji Spółki po 112,5 PLN za sztukę. Po transakcjach posiada 83 630 akcji Spółki stanowiących 3,77 proc. kapitału i dających taką samą ilość głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki.

W raporcie bieżącym nr. 17/2016 z dnia 29 września 2016 roku Spółka poinformowała, że otrzymała zawiadomienie ze: Grzegorz Miechowski, Bartosz Brzostek, Przemysław Marszał i Michał Drozdowski (dalej Kluczowi Akcjonariusze Spółki), będący jednocześnie Członkami Zarządu Spółki, zobowiązali się do ograniczenia zbywania posiadanych akcji Spółki (zobowiązanie typu lock-up) przez okres sześciu miesięcy kalendarzowych licząc od dnia 27 września 2016 roku. Na dzień 29 września 2016 roku Kluczowi Akcjonariusze Spółki posiadali łącznie 522 022 akcji Spółki stanowiących 23,54 proc. akcji w kapitale zakładowym Spółki oraz dających 23,54 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.

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

Zarząd:

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji zarządzających

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Grzegorz Miechowski	343 862	383 572
Bartosz Brzostek	244 863	176 000
Michał Drozdowski	144 751	176 000
Przemysław Marszał	134 918	176 000
Razem	868 393	911 572

Wynagrodzenie z tytułu świadczenia usług na podstawie umów o dzieło

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Grzegorz Miechowski	0	8 000
Bartosz Brzostek	90 000	195 000
Michał Drozdowski	180 000	195 055
Przemysław Marszał	180 000	195 000
Razem	450 000	593 055

Zgodnie z uchwałą Rady Nadzorczej nr 6/2016 z dnia 21 stycznia 2016 roku, Członkowie Zarządu otrzymują premie za wynik finansowy osiągnięty w roku obrotowym w wysokości zależnej od tempa jego wzrostu, podzieloną na cały Zarząd w równych częściach. Za 2016 rok Zarząd otrzymał premię w łącznej wysokości 364 884 PLN. Premia za 2016 rok została wypłacona przed dniem zatwierdzenia niniejszego sprawozdania.

Premia zostaje udzielona w następujący sposób:

Grzegorz Miechowski - 91 221 PLN;
 Bartosz Brzostek - 91 221 PLN;
 Przemysław Marszał - 91 221 PLN;
 Michał Drozdowski - 91 221 PLN.

Członkom Zarządu Spółki za 2016 rok nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków lub wynagrodzenie w formie opcji na akcje. Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą natomiast w programie motywacyjnym, który szczegółowo opisany został w Nocie 5.29.1, a którego koszty z tytułu wynagrodzeń za rok 2016 zostały wycenione na 266 228 PLN.

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

Rada nadzorcza

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji nadzorujących

	Okres zakończony 31.12.2016	Okres zakończony 31.12.2015
Piotr Sulima	13 355	5 833
Jacek Czykiel	8 903	1 667
Radosław Marter	4 452	5 000
Agnieszka Maria Kruz	4 452	5 000
Wojciech Ozimek	4 452	4 211
Martin John Balawajder	0	11 250
Razem	35 614	85 461

7.7. POZOSTAŁE TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Poza opisanymi wyżej transakcjami Spółka zawierała także transakcje z podmiotem powiązanym - spółką zależną Games Republic Limited z siedzibą w miejscowości Valletta (Malta) oraz podmiotami powiązanymi z kluczowym personelem Spółki (kluczowe kierownictwo). Transakcje z wyżej wymienionymi osobami zostały szczegółowo opisane w Nocie 5.30.

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

Na dzień 31 grudnia 2016 roku oraz na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania osoby zarządzające lub nadzorujące Spółkę powołane są na podstawie uchwały i nie istnieją umowy przewidujące rekompensaty w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska

7.9. AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień 31.12.2015 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2016 (w szt.)	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	169 696	152 696	152 696
Bartosz Brzostek	Członek Zarządu	218 696	173 696	173 696
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	127 130	112 000	112 000
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	100 630	83 630	83 630

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

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

Spółka wprowadziła opisany w Nocie 5.29 Program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników. W wyniku realizacji programu może w przyszłości dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

7.11. INFORMACJE O SYSTEMIE KONTROLI PROGRAMÓW AKCJI PRACOWNICZYCH

27 czerwca 2014 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki podjęło uchwałę o uruchomieniu programu motywacyjnego w spółce. Objęte nim osoby będą mogły objąć, pod warunkiem realizacji przez Spółkę w latach 2014-2016 określonych celów biznesowych, łącznie nie więcej niż 100 tys. warrantów serii A zamiennych na taką samą ilość akcji serii F. Cena emisyjna akcji serii F została ustalona na 8,59 PLN za sztukę.

Realizacja założonych celów programu motywacyjnego zostanie zweryfikowana ostatecznie przez Radę Nadzorczą nie później niż do 30 kwietnia w roku następującym po roku zakończenia programu. Po dokonaniu weryfikacji, Rada Nadzorcza sporządzi listę uprawnionych uczestników programu do objęcia warrantów subskrypcyjnych serii A, ze wskazaniem liczby warrantów przeznaczonej dla danego uczestnika. Osoby uprawnione, które nabeżdą prawo do objęcia akcji Spółki serii F będą mogły je realizować do dnia 30 czerwca 2020 roku.

7.12. INFORMACJE O NABYCIU AKCJI WŁASNYCH

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

7.13. ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA SPÓŁKĄ

W roku 2016 nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką.

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

Największą pozycją Aktywów Spółki były środki pieniężne i ich ekwiwalenty. Na dzień 31 grudnia 2016 roku miały wartość 29 113 971 PLN. Spółka inwestowała nadwyżki gotówkowe (złotówkowe) w lokaty bankowe o różnych terminie zapadalności a część nadwyżek gotówkowych została ulokowana w obligacjach emitowanych przez PKO BP Bank Hipoteczny. Łącznie Aktywa obrotowe Spółki na koniec 2016 roku miały wartość 35 860 351 PLN. Z kolei Aktywa trwałe wynosiły 9 489 996 PLN. W tej pozycji największy udział miały stanowiły Aktywa niematerialne, na które składały się w pierwszej kolejności niezakończone prace rozwojowe (nakłady na gry komputerowe i platformę sprzętową). Ich wartość wynosiła 7 921 210 PLN. W 2016 roku Spółka finansowała bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych.

Na dzień 31.12.2016 roku Spółka była właścicielem, zarejestrowanej na Malcie spółki Games Republic Limited. Posiadała 100 proc. udziałów w tym podmiocie.

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



Spółka jest podmiotem dominującym wobec spółki Games Republic Limited z siedzibą w miejscowości Valletta (Malta), w której Spółka posiada 100 proc. udziałów, uprawniających do 100 proc. głosów na zgromadzeniu wspólników tego podmiotu.

7.16. SPÓŁKI OBJĘTE SKONSOLIDOWANYM SPRAWOZDANIEM FINANSOWYM

Skonsolidowane Sprawozdanie Finansowe Grupy kapitałowej 11 bit studios S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2016 roku obejmuje, oprócz wyników 11 bit studios S.A. także wyniki spółki Games Republic. Wyniki Games Republic Limited, w którym to podmiocie Spółka kontroluje 100 proc. głosów na zgromadzeniu wspólników, są konsolidowane metodą pełną.

7.17. TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Podmiotem powiązanym ze Spółką jest spółka zależna Games Republic Limited z siedzibą w miejscowości Valletta (Malta).

Na dzień 31 grudnia 2016 roku łączne należności Spółki od Games Republic Limited miały wartość 252 314 PLN PLN. Ponadto Spółka posiadała od Games Republic Limited należności z tytułu reklamy na Facebooku i Google w kwocie 25 462 PLN oraz z tytułu pozostałych aktywów (odsetek od pożyczki udzielonej Games Republic Limited przez 11 bit studios S.A. w dniu 22 stycznia 2016 roku) w kwocie 2 597 PLN. Emitent nie miał na dzień 31 grudnia 2016 roku żadnych zobowiązań wobec Games Republic Limited.

W okresie od 1 stycznia 2016 roku do 31 grudnia 2016 roku przychody Emitenta ze sprzedaży gier wideo na rzecz Games Republic Limited sięgnęły 41 174 PLN.

Na potrzeby wyliczeń przyjęto, że średni kurs EUR/PLN w okresie od 1 stycznia 2016 roku do 31 grudnia 2016 roku wynosił 4 3757.

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 5.30.

7.18. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

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

7.18.1. Czynniki ryzyka związane z działalnością operacyjną Spółki

Ryzyko nieosiągnięcia przez Spółkę celów strategicznych

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

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Prace nad poszczególnymi produktami Spółki trwają, zależnie od wielkości projektu, od 12 do 24 miesięcy. Sukces rynkowy danego produktu, mierzony wielkością popytu i przychodami z jego sprzedaży, pozwala Spółce na pokrycie poniesionych wydatków przy procesie produkcji gry i przynosi ewentualne zyski. Wielkość zainteresowania danym produktem i w konsekwencji wysokość przychodów z jego sprzedaży zależy w dużej mierze od zmiennych gustów konsumentów, trudnych do przewidzenia tendencji na rynku gier oraz istniejących produktów konkurencyjnych. Istnieje więc wysokie ryzyko tzw. „nietrafionego” produktu, tj. produktu, którego zakupem potencjalni klienci nie będą zainteresowani, gdyż nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być niska jakość produktu lub błędne jego zaadresowanie do klientów. Z tego powodu Spółka nie jest w stanie w momencie premiery nowego produktu przewidzieć reakcji odbiorców i w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem zdefiniować oczekiwaną wysokość przychodów.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

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

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

Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej

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

Ryzyko związane z rozpoczęciem i prowadzeniem działalności wydawniczej przez Spółkę

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

- Ryzyko braku atrakcyjnych tytułów do pozyskania przez wydawnictwo

Podaż atrakcyjnych projektów zewnętrznych jest ograniczona. Może się zdarzyć sytuacja, w której przez dłuższy czas Spółka nie będzie mógł znaleźć produktu, który będzie spełniał wszystkie oczekiwania.

- Ryzyko silnej konkurencji ze strony innych wydawców

W bezpośrednim otoczeniu konkurencyjnym Spółki znajduje się co najmniej kilka firm poszukujących podobnych produktów, spełniających te same kryteria oceny. Przy ograniczonej podaży atrakcyjnych projektów tym trudniej jest wyróżnić się na tle konkurencji i zaoferować deweloperowi coś unikalnego.

- Ryzyko pominięcia znaczących trendów rynkowych

Rynek gier zmienia się dynamicznie. Pojawiają się nowe trendy technologiczne. VR (Virtual Reality) to jeden z przykładów. Zbyt późne zauważenie trendu oraz niedostosowanie się do niego może skutkować stratami związanymi ze sprzedażą niemodnych produktów.

- Ryzyko związane ze wzrostem ceny oprogramowania wykorzystywanego do tworzenia gier

Zmniejszenie dostępności (na skutek zmiany polityki cenowej lub z innych powodów) popularnych silników 3D wykorzystywanych do tworzenia niezależnych gier spowodować może skomplikowanie procesu wytwórczego oraz pośrednio wydłużenie czasu wymaganego na stworzenie gry, co skutkować będzie ograniczeniem ilości powstających produktów.

- Ryzyko związane z rosnącą popularnością portali crowd-sourcingowych oraz self-publishingiem

Na skutek rosnącej popularności portali crowd sourcingowych spada zainteresowanie usługami wydawniczymi, których jedną z ważniejszych wartości było finansowanie lub współfinansowanie produkcji. Największe szanse na sukces w kampanii crowd sourcingowej mają projekty o dużym potencjale rynkowym a więc takie, które są interesujące również z perspektywy działalności wydawniczej. Powoduje to utratę wielu potencjalnie dochodowych projektów.

- Rosnąca ilość podmiotów świadczących usługi wydawnicze dla małych i średnich deweloperów

Wzrost ilości firm oferujących usługi wydawnicze polegające na dofinansowywaniu produkcji oraz wsparciu działań marketingowych skutkować może spadkiem cen/prowizji pobieranych za usługi wydawnicze oraz trudnościami w pozyskiwaniu nowych projektów.

- Ryzyko ograniczenia skuteczności działań PR-owych

Malejący zasięg mediów branżowych może znacząco ograniczyć skuteczność działań PR-owych oraz uniemożliwić wykorzystywanie dotychczasowego know-how. W takiej sytuacji, aby skutecznie informować potencjalnych odbiorców o ofercie Spółki może być zmuszony do podejmowania kosztownych działań promocyjnych.

Ryzyko związane z kluczowymi współpracownikami Spółki

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

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

Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników

System edukacji w Polsce nie przygotowuje absolwentów szkół wyższych do zawodu twórcy gier wideo, w efekcie na lokalnym rynku pracy liczba wykwalifikowanych i doświadczonych pracowników z omawianej branży jest niewielka. W związku z tym Spółka staje przed wyzwaniem znalezienia specjalistów odpowiadających jego wymaganiom. Powyższe ryzyko dotyczy braku wykwalifikowanych pracowników w liczbie odpowiadającej potrzebom dynamicznie rozwijającej się Spółki.

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

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

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

W świetle szybkiego postępu technologii, również w zakresie tworzenia gier komputerowych, istnieje ryzyko wykorzystania przez Spółkę nabywanych dzieł na polu eksploatacji innym niż wyszczególnione w umowach o

przeniesieniu praw autorskich, a co za tym idzie, powstania obowiązku zapłaty na rzecz twórców dodatkowego wynagrodzenia z tego tytułu.

Ryzyko związane z zawartymi przez Spółkę umowami licencyjnymi

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

Ryzyko związane z umowami zawieranymi z kontrahentami zagranicznymi

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

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

Ryzyko związane ze strukturą akcjonariatu Spółki

Na Datę Sprawozdania Finansowego, akcjonariusze założyciele posiadają łącznie 23,54 proc. akcji, uprawniających ich łącznie do 23,54 proc. ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu. W przypadku działania ww. akcjonariuszy w porozumieniu, będą oni mieli istotny wpływ na działalność Spółki. Ponadto uwzględniając okoliczność, że wspomniani akcjonariusze są jednocześnie członkami organów Spółki, mają oni faktyczną możliwość decydowania o uchwałach podejmowanych przez Walne Zgromadzenie we wszystkich istotnych dla Spółki sprawach.

Ryzyko związane z umowami dystrybucyjnymi i umowami licencyjnymi

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

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

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

Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w krajach sprzedaży Spółki

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

Ryzyko zmiennego otoczenia prawnego

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

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

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

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

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

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

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

Ryzyko zmienności kursów walutowych

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

Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

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

Ryzyko związane z rozwojem branży, w której działa Spółka

Spółka prowadzi działalność na rynku gier wideo przeznaczonych do bezpośredniej dystrybucji na platformy sprzętowe mobilne oraz stacjonarne. Koniunktura w branży gier wideo i popyt na produkty są wypadkowymi wielu czynników, takich jak np. wzrost gospodarczy i co za tym idzie wzrost zamożności społeczeństw oraz poziom ich konsumpcji, tempo

oraz kierunki rozwoju rynku informatycznego, konkurencja oraz rozwój nowych, innowacyjnych technologii i usług. Spółka nie ma wpływu na wymienione czynniki.

Ryzyko zdarzeń nieprzewidywalnych

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

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

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

Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu

Bartosz Brzostek
Członek Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 30 marca 2017 roku

**OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO
W 11 BIT STUDIOS S.A. W 2016 ROKU**

8. INFORMACJE OGÓLNE

W trakcie 2016 roku, 11 bit studios S.A. (dalej Spółka) podlegał zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2016”, które zostały przyjęte uchwałą Rady Giełdy Nr 26/1413/2015 z dnia 13 października 2015 roku. Pełny tekst zbioru zasad (ujednolicony po wprowadzonych zmianach) jest dostępny publicznie na stronie internetowej Giełdy Papierów Wartościowych S.A. w Warszawie www.corp-gov.gpw.pl.

8.1. ZAKRES, W JAKIM SPÓŁKA ODSTĄPIŁA OD POSTANOWIENI ZBIORU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

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

I. Polityka informacyjna i komunikacja z inwestorami

Zasady szczegółowe

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

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

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

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

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

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

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

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

IV. Walne zgromadzenie i relacje z akcjonariuszami

Rekomendacje

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

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

Komentarz spółki: Spółka mając na uwadze konieczność przeprowadzenia wielu czynności techniczno-organizacyjnych, związane z nimi koszty i ryzyka oraz małe doświadczenie rynku w tym zakresie, nie decyduje się na chwilę obecną na transmisję obrad Walnego Zgromadzenia w czasie rzeczywistym, na zapewnienie akcjonariuszom możliwości

dwustronnej komunikacji w czasie rzeczywistym oraz na wykonywanie prawa głosu w toku walnego zgromadzenia. Doświadczenia rynkowe z wykorzystaniem tego środka komunikacji, mierzone dotychczasową oceną sposobu udziału akcjonariuszy w walnym zgromadzeniu, prowadzą do oceny o nieadekwatności funkcjonalnej i kosztowej tego środka komunikacji dla przebiegu obrad walnego zgromadzenia. W miarę upowszechniania się stosowania tego rozwiązania technicznego oraz zapewnienia odpowiedniego bezpieczeństwa jego stosowania Spółka rozważy wprowadzenie tej zasady w życie. W ocenie Spółki za przestrzeganiem powyższych zasad nie przemawia struktura akcjonariatu, jak również potrzeba taka nie była sygnalizowana przez akcjonariuszy Spółki.

VI. Wynagrodzenia

Rekomendacje

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

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

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

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

Zasady szczegółowe

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

- 1) ogólną informację na temat przyjętego w spółce systemu wynagrodzeń,
- 2) informacje na temat warunków i wysokości wynagrodzenia każdego z członków zarządu, w podziale na stałe i zmienne składniki wynagrodzenia, ze wskazaniem kluczowych parametrów ustalania zmiennych składników wynagrodzenia i zasad wypłaty odpraw oraz innych płatności z tytułu rozwiązania stosunku pracy, zlecenia lub innego stosunku prawnego o podobnym charakterze - oddzielnie dla spółki i każdej jednostki wchodzącej w skład grupy kapitałowej,
- 3) informacje na temat przysługujących poszczególnym członkom zarządu i kluczowym menedżerom pozafinansowych składników wynagrodzenia,
- 4) wskazanie istotnych zmian, które w ciągu ostatniego roku obrotowego nastąpiły w polityce wynagrodzeń, lub informację o ich braku,
- 5) ocenę funkcjonowania polityki wynagrodzeń z punktu widzenia realizacji jej celów, w szczególności długoterminowego wzrostu wartości dla akcjonariuszy i stabilności funkcjonowania przedsiębiorstwa”.

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

8.2. AKCJONARIUSZE POSIADAJĄCY ZNACZNE PAKIETY AKCJI

Zgodnie z oświadczeniami otrzymanymi przez Spółkę w trybie obowiązujących przepisów prawa, poniższa tabela prezentuje akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio, co najmniej 5 proc. ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy na dzień 31.12.2016 roku:

Podmiot	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział głosów na Walne Zgromadzenie
Bartosz Brzostek	173 696	7,83	173 696	7,83
Grzegorz Miechowski	152 696	6,89	152 696	6,89
Przemysław Marszał	112 000	5,05	112 000	5,05
Michał Drozdowski	83 630	3,77	83 630	3,77
NN Investment Partners TFI	111 790	5,04	111 790	5,04
Pozostali Akcjonariusze	1 583 387	71,41	1 583 387	71,41
Razem	2 217 199	100,00	2 217 199	100,00

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

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

8.4. WSKAZANIE WSZELKICH OGRANICZEŃ ODNOŚNIE DO WYKONYWANIA PRAWA GŁOSU

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

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

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

8.6. OPIS ZASAD DOTYCZĄCYCH POWOŁYWANIA I ODWOŁYWANIA OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH ORAZ ICH UPRAWNIĘĆ

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

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

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

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

8.7. OPIS ZASAD ZMIAN STATUTU SPÓŁKI

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

Zgodnie z art. 402 § 2. Kodeksu spółek handlowych w ogłoszeniu o zwołaniu Walnego Zgromadzenia, w którego porządku obrad przewidziano zamierzoną zmianę Statutu, należy powołać dotychczas obowiązujące postanowienia, jak również treść projektowanych zmian. Jeżeli jest to uzasadnione znacznym zakresem zamierzonych zmian, ogłoszenie może zawierać projekt nowego tekstu jednolitego Statutu wraz z wyliczeniem nowych lub mienionych postanowień Statutu.

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

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

8.8. SPOSÓB DZIAŁANIA WALNEGO ZGROMADZENIA I JEGO UPRAWNIĘĆ

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

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

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

8.9. SKŁAD OSOBOWY ZARZĄDU ORAZ OPIS DZIAŁANIA ORGANÓW ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH SPÓŁKI ORAZ KOMITETÓW W ROKU 2016

Zarząd:

Przez cały okres sprawozdawczy w skład Zarządu Spółki wchodził:

Grzegorz Miechowski	- Prezes Zarządu
Bartosz Brzostek	- Członek Zarządu, Szef Technologii
Przemysław Marszał	- Członek Zarządu, Dyrektor Artystyczny
Michał Drozdowski	- Członek Zarządu, Dyrektor Kreatywny

Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 8 czerwca 2016 roku podjęła uchwałę w sprawie powołania wymienionych powyżej osób do Zarządu Spółki na kolejną, trzyletnią kadencję (jego skład nie uległ zmianie). Uchwała weszła w życie z chwilą zakończenia obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, zatwierdzającego sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy 2015, tj. od 9 czerwca 2016 roku. Kadencja powołanych Członków Zarządu upływa z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2018 roku.

Doświadczenie i kompetencje Członków Zarządu



Grzegorz Miechowski, Prezes Zarządu

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



Bartosz Brzostek, Członek Zarządu

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



Przemysław Marszał, Członek Zarządu

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



Michał Drozdowski, Członek Zarządu

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

Rada Nadzorcza:

Przez cały okres sprawozdawczy w skład Rady Nadzorczej wchodził:

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.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 9 czerwca 2016 roku podjęło uchwały w sprawie powołania wymienionych powyżej osób do Rady Nadzorczej Spółki na kolejną, trzyletnią kadencję (jej skład nie uległ zmianie) ze skutkiem na dzień 9 czerwca 2016 roku. Kadencja powołanych Członków Rady Nadzorczej upływa z dniem 9 czerwca 2019 roku.

Doświadczenie i kompetencje Członków Rady Nadzorczej

Piotr Sulima, Przewodniczący Rady Nadzorczej (niezależny Członek Rady Nadzorczej*)

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

Wojciech Ozimek, Członek Rady Nadzorczej

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

Jacek Czykiel - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej (niezależny Członek Rady Nadzorczej*)

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

Agnieszka Kruz, Członek Rady Nadzorczej (niezależny Członek Rady Nadzorczej*)

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

Radosław Marter - Członek Rady Nadzorczej (niezależny Członek Rady Nadzorczej*)

Od 15 lat związany z branżą farmaceutyczno-medyczną. Od 2000 do 2007 roku zaangażowany w zarządzanie Działem Sprzedaży firmy Media Vision, obecnie Wiceprezes Zarządu spółki Active Pharma. Prelegent konferencji dla firm farmaceutycznych. Współtwórca innowacyjnych projektów farmamarketingowych z zakresu CLM, eDetailing, Rejestrów Medycznych, strategii interaktywnych. Zwolennik nowoczesnych rozwiązań i technologii wspierających biznes i marketing farmaceutyczny. Autor bloga www.radoslawmarter.com.

* - Kryteria niezależności członków rad nadzorczych określone są w Zasadzie szczegółowej II. Z.4 Dobrych Praktyk Spółek notowanych na GPW 2016.

Zasady działania organu zarządzającego i organu nadzorczego Spółki są określone w przepisach Kodeksu spółek handlowych, w Statucie Spółki oraz w Regulaminie Rady Nadzorczej. Teksty Statutu i Regulaminu Rady Nadzorczej są dostępne na stronie internetowej Spółki: www.11bitstudios.com w zakładce „IR”

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

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

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

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

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

Spółka, jak i jej podmiot zależny Games Republic Limited, posiadają systemy kontroli wewnętrznej w zakresie prowadzenia rachunkowości i sporządzania sprawozdań oraz raportów finansowych. Nadzór merytoryczny nad procesem przygotowania sprawozdań finansowych i raportów okresowych Spółki sprawuje bezpośrednio Zarząd. W 2016 roku księgi 11 bit studios S.A. prowadzone były przez wewnętrzne służby księgowe. Księgi Games Republic Limited prowadziło zewnętrzne biuro księgowe.

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

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

Podpisy:



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu

Bartosz Brzostek
Członek Zarządu



Przemysław Marszał
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 30 marca 2017 roku