

WARSZAWA, 28.04.2021

**RAPORT ROCZNY
11 BIT STUDIOS S.A.
ZA 2020 ROK**

PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 28 kwietnia 2021 roku

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy

Serdecznie zapraszamy Was do lektury Raportu rocznego 11 bit studios S.A. za 2020 rok. Nie ukrywamy, że z uwagi na pandemię COVID-19 był to rok dużych wyzwań jeśli chodzi o zarządzanie firmą i prowadzenie biznesu. Dlatego tym bardziej jesteśmy dumni z tego, co udało nam się w zeszłym roku wypracować, czyli najwyższych w historii Spółki przychodów ze sprzedaży, bardzo wysokiego zysku operacyjnego i netto oraz rekordowych zasobów finansowych.

A jak to wyglądało w szczegółach? W 2020 roku 11 bit studios S.A. miało 87,1 mln PLN przychodów ze sprzedaży, czyli 22,3 proc. więcej niż rok wcześniej i 6,1 proc. więcej niż w najlepszym, jak do tej pory, 2018 roku gdy swoje premiery miały gry „Frostpunk” i „Moonlighter”. Zysk operacyjny Spółki w 2020 roku sięgnął 40,79 mln PLN i był o 57,6 proc. większy niż w 2019 roku. W przypadku zysku netto zmiana sięgnęła 57,5 proc. co przełożyło się na czysty zarobek na poziomie 37,36 mln PLN. Środki pieniężne zgromadzone na koniec grudnia 2020 roku na kontach bankowych bądź ulokowane w bezpiecznych instrumentach finansowych, mimo szybko rosnących nakładów na nowe gry własne jak i z wydawnictwa, miały wartość 96,13 mln PLN czyli były o 16,9 proc. większe niż rok wcześniej. Oznacza to, że razem z należnościami handlowymi rzędu 11,6 mln PLN, łączne zasoby finansowe Spółki na koniec 2020 roku wynosiły już 107,7 mln PLN. Nigdy, w naszej przeszło 10-letniej historii, nie były one tak duże.

Solidne wyniki finansowe za 2020 rok to konsekwencja skutecznej monetyzacji posiadanego portfolio gier własnych, czyli „Frostpunka” i „This War of Mine” jak i z wydawnictwa 11 bit publishing, w tym „Moonlightera” i „Children of Morta”. Szczególnie zadowoleni jesteśmy ze sprzedaży „Frostpunka” oraz płatnych dodatków do tej gry wydanych w ramach tzw. Season Pass, mimo że od jej premiery, wiosną 2018 roku, minęło już przeszło trzy lata. Świadczy to bardzo pozytywnie o sile stworzonego przez nas IP, które wciąż rozwijamy. Przykładem może być mobilna wersja „Frostpunka” nad którą pracuje nasz chiński partner – firma NetEase, czy wersja planszowa, za którą stoi Glass Cannon Unplugged. Istotny wkład do naszych rekordowych wyników w 2020 roku miały, podobnie jak i we wcześniejszych okresach, tytuły z wydawnictwa. Ich sprzedaż odpowiadała za 29 proc. przychodów Spółki w tym okresie. Nie zaspokaja to bynajmniej naszych apetytów ale dodatkowo motywuje do zwiększenia wysiłków i nakładów w rozwój tej części biznesu 11 bit studios S.A.

Przed nami kolejne kwartały wyťažonej pracy nad rozbudową portfela gier własnych i z wydawnictwa. Posiadane zasoby finansowe pozwalają nam jednak z dużą swobodą planować przyszłość również w dłuższej, niż tylko kilkuletnia, perspektywie. Satysfakcjonujące tempo prac nad kolejnymi tytułami wewnętrznymi, czyli „Projektem 8” oraz projektami „Dolly” i „Eleanor”, jak i zewnętrznymi pozwala oczekiwać, że zbliżamy się do momentu, gdy będziemy mogli powiedzieć o nich szerzej naszym Akcjonariuszom i Inwestorom.

Wdrażane w ostatnich miesiącach istotne zmiany organizacyjne, dodatkowo wzmacniające fundamenty Spółki, pozwolą nam na skokowy wzrost skali naszej działalności. Przygotowujemy się do tego bardzo starannie zatrudniając najlepszych na rynku specjalistów, nie tylko do zespołów deweloperskich, co nie jest łatwe z uwagi na trwającą pandemię COVID-19. W naszym biurze, przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, mamy miejsce dla ponad 300 pracowników. Obecnie nasza załoga liczy już ponad 170 osób i szybko rośnie. Nasz cel, żeby do końca 2021 roku liczba zatrudnionych przekroczyła 200 osób, wydaje się być w naszym zasięgu.

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

Korzystając z okazji chcemy też już teraz zaprosić wszystkich zainteresowanych do udziału w naszej dorocznej Konferencji Inwestorskiej, którą planujemy w perspektywie kilku najbliższych tygodni. Opowiemy na niej szerzej o naszych zamierzeniach na przyszłość. O szczegółach będziemy informować.



Przemysław Marszał
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

SPIS TREŚCI

| | |
|--|----|
| PISMO ZARZĄDU | 2 |
| SPIS TREŚCI | 4 |
| WYBRANE DANE FINANSOWE | 8 |
| Bilans | 8 |
| Rachunek zysków i strat | 8 |
| Rachunek przepływów pieniężnych | 9 |
| SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. ZA 2020 ROK | 10 |
| 1. INFORMACJE OGÓLNE | 11 |
| 1.1. Podstawowe informacje o Spółce | 11 |
| 1.2. Okresy prezentowane | 11 |
| 1.3. Skład organów Spółki na dzień 31.12.2020 roku | 12 |
| 1.4. Biegli rewidenci | 12 |
| 1.5. Akcjonariat Spółki | 13 |
| 1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących | 14 |
| 1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków | 14 |
| 1.8. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych | 14 |
| 1.9. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna | 14 |
| 1.10. Oświadczenie Zarządu Spółki | 14 |
| 2. SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. | 16 |
| 2.1. Rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów (PLN) | 16 |
| 2.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN) | 17 |
| 2.3. Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN) | 19 |
| 2.4. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN) | 21 |
| 3. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO | 22 |
| 3.1. Zastosowanie MSSF | 22 |
| 3.2. Stosowane zasady rachunkowości | 25 |
| 3.3. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach | 39 |
| 3.4. Przychody (PLN) | 41 |
| 3.5. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN) | 43 |
| 3.6. Amortyzacja (PLN) | 44 |
| 3.7. Usługi obce (PLN) | 45 |
| 3.8. Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze (PLN) | 45 |
| 3.9. Przychody finansowe (PLN) | 46 |
| 3.10. Koszty finansowe (PLN) | 46 |
| 3.11. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN) | 47 |
| 3.12. Zysk na akcję (PLN) | 49 |

| | |
|--|-----|
| 3.13. Rzeczowe aktywa trwałe oraz prawo wieczystego użytkowania gruntu (PLN) | 51 |
| 3.14. Aktywa niematerialne (PLN) | 52 |
| 3.15. Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności (PLN) | 55 |
| 3.16. Należności z tytułu podatku dochodowego (PLN) | 57 |
| 3.17. Aktywa finansowe krótkoterminowe (PLN) | 57 |
| 3.18. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN) | 58 |
| 3.19. Pozostałe aktywa (PLN) | 59 |
| 3.20. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN) | 59 |
| 3.21. Kapitał podstawowy (PLN) | 59 |
| 3.22. Informacje o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie | 60 |
| 3.23. Rekomendacja podziału zysku za 2020 rok | 60 |
| 3.24. Zobowiązania z tytułu umów z klientami | 60 |
| 3.25. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania | 61 |
| 3.26. Kredyty i pożyczki | 61 |
| 3.27. Rozliczenia międzyokresowe bierne z tytułu premii dla pracowników i pozostałe (PLN) | 62 |
| 3.28. Programy świadczeń emerytalnych | 63 |
| 3.29. Instrumenty finansowe (PLN) | 63 |
| 3.30. Przychody przyszłych okresów | 68 |
| 3.31. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN) | 69 |
| 3.32. Transakcje z podmiotami powiązаныmi (PLN) | 72 |
| 3.33. Zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków | 75 |
| 3.34. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe | 76 |
| 3.35. Korekta błędów lat ubiegłych | 76 |
| 3.36. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do działalności spółki .. | 78 |
| 3.37. Informacja o czynnikach i zdarzeniach w szczególności o nietypowym charakterze mających wpływ na osiągnięte wyniki finansowe | 78 |
| 3.38. Zdarzenia po dniu bilansowym | 78 |
| 3.39. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego | 79 |
| SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ZA 2020 ROK | 80 |
| 4. INFORMACJE OGÓLNE | 81 |
| 4.1. Kluczowe osiągnięcia Spółki w roku 2020 | 81 |
| 4.2. Informacje ogólne o Spółce oraz o jej produktach i usługach | 87 |
| 4.3. Podstawowe założenia strategii Spółki | 88 |
| 4.4. Rynki zbytu, dostawcy i odbiorcy Spółki | 89 |
| 4.5. Opis rynku, na którym działa Spółka | 89 |
| 4.6. Opis sytuacji finansowej 11 bit studios S.A. w 2020 roku | 94 |
| 4.7. Informacja o umowach znaczących dla działalności spółki (z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek) zawartych w 2020 roku oraz do daty publikacji sprawozdania ... | 104 |

| | | |
|-------|---|-----|
| 4.8. | Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w Raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok..... | 104 |
| 4.9. | Opis wykorzystania przez spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji Sprawozdania..... | 104 |
| 4.10. | Spółka na rynku kapitałowym | 105 |
| 4.11. | Perspektywy rozwoju Spółki..... | 108 |
| 4.12. | Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki . | 110 |
| 4.13. | Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych | 111 |
| 5. | CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW 11 BIT STUDIOS S.A. | 112 |
| 5.1. | Podstawowe informacje o Spółce..... | 112 |
| 5.2. | Władze Spółki..... | 113 |
| 5.3. | Biegli rewidenci | 116 |
| 5.4. | Kapitał zakładowy | 117 |
| 5.5. | Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu | 117 |
| 5.6. | Akcje spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących | 120 |
| 5.7. | Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści otrzymanych przez osoby wchodzące w skład organów zarządzających oraz organów nadzorujących Spółki (PLN) | 120 |
| 5.8. | Pozostałe transakcje z podmiotami powiązаныmi | 122 |
| 5.9. | Umowy zawarte pomiędzy spółką a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska..... | 122 |
| 5.10. | Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy | 122 |
| 5.11. | Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowników | 123 |
| 5.12. | Informacje o nabyciu akcji własnych | 124 |
| 5.13. | Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką..... | 124 |
| 5.14. | Opis głównych inwestycji krajowych i zagranicznych oraz opis struktury głównych lokat kapitałowych..... | 124 |
| 5.15. | Informacje o powiązaniach kapitałowych i organizacyjnych Spółki z innymi podmiotami. | 125 |
| 5.16. | Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki | 125 |
| 5.17. | Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej | 132 |
| | OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W 11 BIT STUDIOS S.A. W 2020 ROKU..... | 134 |
| 6. | INFORMACJE OGÓLNE..... | 135 |
| 6.1. | Zakres w jakim spółka odstąpiła od postanowień zbioru zasad ładu korporacyjnego | 135 |
| 6.2. | Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji | 136 |
| 6.3. | Wskazanie posiadaczy wszelkich papierów wartościowych, które dają specjalne uprawnienia kontrolne, wraz z opisem tych uprawnień | 136 |
| 6.4. | Wskazanie wszelkich ograniczeń odnośnie do wykonania prawa głosu..... | 136 |
| 6.5. | Wskazanie wszelkich ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki | 137 |

| | | |
|--|---|-----|
| 6.6. | Opis zasad dotyczących powoływania i odwoływania osób zarządzających oraz ich uprawnień | 137 |
| 6.7. | Opis zasad zmian statutu Spółki | 137 |
| 6.8. | Sposób działania walnego zgromadzenia i jego uprawnień | 138 |
| 6.9. | Skład osobowy zarządu oraz opis działania organów zarządzających i nadzorujących Spółki oraz komitetów w roku 2020 | 138 |
| 6.10. | Opis głównych zasad w 11 bit studios S.A. oraz systemów kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem | 141 |
| 6.11. | Informacja na temat działalności sponsoringowej, charytatywnej lub innej o zbliżonym charakterze prowadzonej przez Spółkę | 141 |
| OŚWIADCZENIA I OCENA RADY NADZORCZEJ | | 143 |
| 7.1. | Dotyczące wyboru firmy audytorskiej | 144 |
| 7.2. | Dotyczące funkcjonowania Komitetu Audytu | 144 |
| 7.3. | Ocena Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. dotycząca Sprawozdania finansowego i Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. w 2020 roku w zakresie ich zgodności z księgami, dokumentami oraz ze stanem faktycznym | 145 |

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 2020 roku - **4,6148 PLN**,
- Kurs na dzień 31 grudnia 2019 roku - **4,2585 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 2020 rok - **4,4742 PLN**,
- Kurs za 2019 rok - **4,3018 PLN**.

Bilans

| | 31.12.2020 (PLN) | 31.12.2020 (EUR) | 31.12.2019 (PLN) <i>(przekształcone)</i> | 31.12.2019 (EUR) <i>(przekształcone)</i> |
|-------------------------------|---------------------|---------------------|--|--|
| Aktywa razem | 186 339 222 | 40 378 613 | 155 668 388 | 36 554 747 |
| Aktywa trwałe | 70 397 597 | 15 254 745 | 49 815 126 | 11 697 810 |
| Aktywa niematerialne | 37 859 517 | 8 203 934 | 24 870 505 | 5 840 203 |
| Aktywa obrotowe | 115 941 625 | 25 123 868 | 105 853 262 | 24 856 936 |
| Środki pieniężne | 24 134 648 | 5 229 836 | 14 882 519 | 3 494 780 |
| Lokaty bankowe powyżej 3 m-cy | 0 | 0 | 67 328 563 | 15 810 394 |
| Pasywa razem | 186 339 222 | 40 378 613 | 155 668 388 | 36 554 747 |
| Kapitał własny | 164 648 124 | 35 678 279 | 119 740 299 | 28 117 952 |
| Zobowiązania i rezerwy | 21 691 098 | 4 700 334 | 35 928 089 | 8 436 794 |

Rachunek zysków i strat

| | Okres zakończony 31.12.2020 (PLN) | Okres zakończony 31.12.2020 (EUR) | Okres zakończony 31.12.2019 (PLN) <i>(przekształcone)</i> | Okres zakończony 31.12.2019 (EUR) <i>(przekształcone)</i> |
|---------------------------------|--|--|---|---|
| Przychody ze sprzedaży | 87 101 774 | 19 467 564 | 71 221 248 | 16 556 150 |
| Amortyzacja | 10 265 214 | 2 294 313 | 6 424 309 | 1 493 400 |
| Zysk z działalności operacyjnej | 40 791 867 | 9 117 131 | 25 887 955 | 6 017 936 |
| EBITDA | 51 057 081 | 11 411 444 | 32 312 264 | 7 511 336 |
| Zysk (strata) brutto | 40 651 821 | 9 085 830 | 27 046 777 | 6 287 316 |
| Zysk (strata) netto | 37 363 131 | 8 350 796 | 23 726 914 | 5 515 578 |

Rachunek przepływów pieniężnych

| | Okres zakończony 31.12.2020 (PLN) | Okres zakończony 31.12.2020 (EUR) | Okres zakończony 31.12.2019 (PLN) <i>(przekształcone)</i> | Okres zakończony 31.12.2019 (EUR) <i>(przekształcone)</i> |
|---|--|--|---|---|
| Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej | 37 664 667 | 8 418 190 | 41 643 258 | 9 680 426 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej | (34 424 689) | (7 694 043) | (49 342 348) | (11 470 163) |
| Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej | 6 012 151 | 1 343 738 | (1 669 072) | (387 994) |
| Przepływy pieniężne netto razem | 9 252 130 | 2 067 885 | (9 368 162) | (2 177 730) |



SPRAWOZDANIE FINANSOWE
11 BIT STUDIOS S.A.
ZA 2020 ROK

1. INFORMACJE OGÓLNE

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

1.1. Podstawowe informacje o Spółce

| | |
|------------------------------------|---|
| Firma: | 11 bit studios Spółka Akcyjna |
| Nazwa skrócona: | 11 bit studios S.A. |
| Siedziba Spółki: | Warszawa, Polska |
| Adres siedziby: | 03-737 Warszawa, ul. Brzeska 2 |
| Podstawowy przedmiot działalności: | zgodnie z PKD – działalność związana z oprogramowaniem 62.01.Z |
| Właściwy Sąd prowadzący rejestr: | Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy |
| Numer KRS: | 0000350888 |
| NIP: | 1182017282 |
| Regon: | 142118036 |

Czas trwania działalności Spółki jest nieograniczony.

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

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

Spółka nie posiada podmiotów zależnych, stowarzyszonych oraz udziałów we wspólnych przedsięwzięciach.

1.2. Okresy prezentowane

Sprawozdanie Finansowe 11 bit studios S.A. za 2020 rok obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia 2020 roku do 31 grudnia 2020 roku i zawiera dane porównawcze za okres od 1 stycznia 2019 roku do 31 grudnia 2019 roku.

1.3. Skład organów Spółki na dzień 31.12.2020 roku

Zarząd

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

Rada Nadzorcza

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

W okresie sprawozdawczym nastąpiły zmiany w składzie Zarządu 11 bit studios S.A. Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 24 listopada 2020 roku przyjęła rezygnację Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki z zajmowanego stanowiska i powołała go na stanowisko Członka Zarządu Spółki. Równocześnie Rada Nadzorcza wskazała Przemysława Marszał, dotychczasowego Członka Zarządu na stanowisko Prezesa Zarządu Spółki. Wspólna kadencja Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku.

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. Po okresie sprawozdawczym, 15 kwietnia 2021 roku Wojciech Ozimek, Przewodniczący Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. zrezygnował z członkostwa w Radzie Nadzorczej, w tym z pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej ze skutkiem natychmiastowym. W związku z tym, Rada Nadzorcza na posiedzeniu 15 kwietnia 2021 roku powołała w drodze kooptacji Artura Konefała na Członka Rady Nadzorczej Spółki w ramach trwającej wspólnej kadencji, kończącej się w dniu 23 maja 2022 roku. Równocześnie Rada Nadzorcza wybrała Radosława Martera, dotychczasowego Członka Rady Nadzorczej na Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.

1.4. Biegli rewidenci

PricewaterhouseCoopers Polska., Sp. z o.o. Audyt Sp.k.

ul. Polna 11

00-633 Warszawa

W raporcie bieżącym nr 2/2020 z dnia 6 lutego 2020 roku Spółka poinformowała, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, na posiedzeniu w dniu 5 lutego 2020 roku, działając na podstawie § 66 ust. 4 ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 roku oraz § 8 pkt. 4 Statutu Spółki oraz § 7 pkt. 3 Regulaminu Rady Nadzorczej Spółki, po uwzględnieniu rekomendacji Komitetu Audytu wybrała PricewaterhouseCoopers Polska Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Audyt Sp. k., ul. Polna 11, 00-633 Warszawa, do badania sprawozdań finansowych oraz przeglądu śródrocznych

sprawozdań finansowych Spółki za lata finansowe kończące się 31 grudnia 2020 i 2021 roku PricewaterhouseCoopers Polska, Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Audyt Sp. k. jest wpisana na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych prowadzoną przez Krajową Izbę Biegłych Rewidentów pod numerem 144. Spółka nie korzystała dotychczas z usług PricewaterhouseCoopers Polska Sp. z o.o. Audyt Sp.k. w zakresie badania i przeglądu sprawozdań finansowych Spółki, a także z innych usług doradczych.

1.5. Akcjonariat Spółki

Akcjonariat Spółki na 31.12.2020 roku

| Podmiot | Liczba akcji | % udział w kapitale zakładowym | Liczba głosów | % udział głosów na walne zgromadzenie |
|-----------------------------|------------------|--------------------------------|------------------|---------------------------------------|
| Przemysław Marszał | 106 500 | 4,51 | 106 500 | 4,51 |
| Grzegorz Miechowski | 177 413 | 7,52 | 177 413 | 7,52 |
| Michał Drozdowski | 84 630 | 3,59 | 84 630 | 3,59 |
| Aviva Investors Poland TFI* | 181 609 | 7,70 | 181 609 | 7,70 |
| Pozostali Akcjonariusze | 1 810 393 | 76,69 | 1 810 393 | 76,69 |
| Razem | 2 360 545 | 100,00 | 2 360 545 | 100,00 |

* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 9 czerwca 2020 roku

Akcjonariat Spółki na 31.12.2019 roku

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

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

W okresie sprawozdawczym i do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania, doszło do zmian w akcjonariacie 11 bit studios S.A., które zostały opisane w **Nocie 5.5.**

1.6. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

| | Funkcja | Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.) | Liczba akcji na dzień 31.12.2020 (w szt.) | Liczba akcji na dzień 31.12.2019 (w szt.) |
|---------------------|-----------------|--|---|---|
| Przemysław Marszał | Prezes Zarządu | 106 500 | 106 500 | 118 000 |
| Grzegorz Miechowski | Członek Zarządu | 177 413 | 177 413 | 162 000 |
| Michał Drozdowski | Członek Zarządu | 84 630 | 84 630 | 89 630 |
| Marcin Kuciapski | Członek RN | 700 | 550 | 400 |

Zgodnie ze złożonymi oświadczeniami, Członkowie Rady Nadzorczej Spółki, poza Panem Marcinem Kuciapskim, nie posiadają akcji 11 bit studios S.A.

W okresie sprawozdawczym miały miejsce zmiany stanu posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące 11 bit studios S.A., które zostały opisane w **Nocie 5.5**.

Po okresie sprawozdawczym nie miały miejsce zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące 11 bit studios S.A.

1.7. Odniesienie do publikowanych szacunków

Spółka nie publikowała danych szacunkowych dotyczących prezentowanego okresu.

1.8. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych

Na dzień publikacji sprawozdania w Spółce pracuje na podstawie umów o pracę lub współpracuje z nią na podstawie innych umów cywilno-prawnych 173 osób.

1.9. Waluta funkcjonalna i waluta prezentacyjna

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

1.10. Oświadczenie Zarządu Spółki

Oświadczamy, że niniejszy Raport roczny 11 bit studios S.A. za 2020 rok zawiera: List Prezesa, Wybrane dane finansowe, Sprawozdanie Finansowe, Sprawozdanie Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. za 2020 rok oraz Raport o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego.

Oświadczamy, że wedle naszej najlepszej wiedzy, Sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi Międzynarodowymi Standardami

Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w formie przyjętej przez Unię Europejską oraz, że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy oraz że Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki w 2020 roku zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych ryzyk i zagrożeń.

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

- firma audytorska przeprowadzająca badania Sprawozdania Finansowego 11 bit studios S.A. za rok zakończony 31 grudnia 2020 roku została wybrana zgodnie z przepisami prawa, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej,
- firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznych sprawozdań finansowych zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej,
- w 11 bit studios S.A. przestrzegane są obowiązujące przepisy związane z rotacją firmy audytorskiej i kluczowego biegłego rewidenta oraz obowiązkowymi okresami karencji,
- 11 bit studios S.A. posiada politykę w zakresie wyboru firmy audytorskiej oraz politykę w zakresie świadczenia na rzecz emitenta przez firmę audytorską, podmiot powiązany z firmą audytorską lub członka jego sieci dodatkowych usług niebędących badaniem, w tym usług warunkowo zwolnionych z zakazu świadczenia przez firmę audytorską.

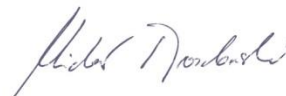
Podpisy,



Przemysław Marszał
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

2.SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A.

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

| | Nota | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 <i>(przekształcone)</i> |
|---|------|--------------------------------|---|
| Działalność kontynuowana | | | |
| Przychody ze sprzedaży | 3.4 | 87 101 774 | 71 221 248 |
| Pozostałe przychody operacyjne | 3.5 | 325 158 | 461 634 |
| Razem przychody z działalności operacyjnej | | 87 426 932 | 71 682 882 |
| Amortyzacja | 3.6 | (10 265 214) | (6 424 309) |
| Zużycie surowców i materiałów | | (353 338) | (438 947) |
| Usługi obce | 3.7 | (25 871 505) | (26 394 183) |
| Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze | 3.8 | (6 846 529) | (10 274 406) |
| Podatki i opłaty | | (304 981) | (247 777) |
| Pozostałe koszty operacyjne | 3.5 | (2 993 498) | (1 915 407) |
| (Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych | | 0 | (99 898) |
| Razem koszty działalności operacyjnej | | (46 635 065) | (45 794 927) |
| Zysk na działalności operacyjnej | | 40 791 867 | 25 887 955 |
| Przychody odsetkowe | 3.9 | 530 675 | 1 089 576 |
| Pozostałe przychody finansowe | 3.9 | 13 012 | 273 796 |
| Koszty finansowe | 3.10 | (683 733) | (204 550) |
| Zysk przed opodatkowaniem | | 40 651 821 | 27 046 777 |
| Podatek dochodowy | 3.11 | 3 288 690 | 3 319 863 |
| ZYSK NETTO | | 37 363 131 | 23 726 914 |
| | | | |
| Zysk netto na akcję (w PLN): | | | |
| Zwykły | 3.12 | 16,13 | 10,37 |
| Rozwodniony | 3.12 | 15,64 | 9,82 |
| ZYSK NETTO | | 37 363 131 | 23 726 914 |
| Pozostałe całkowite dochody | | 0 | 0 |
| SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW | | 37 363 131 | 23 726 914 |

2.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej (PLN)

AKTYWA

| | Nota | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 <i>(przekształcone)</i> | Stan na 01.01.2019 <i>(przekształcone)</i> |
|--|------|-----------------------|--|--|
| Aktywa trwałe | | | | |
| Rzeczowe aktywa trwałe | 3.13 | 26 889 502 | 20 380 205 | 14 722 064 |
| Aktywa niematerialne | 3.14 | 37 859 517 | 24 870 505 | 17 138 011 |
| Prawo do wieczystego użytkowania gruntu | 3.13 | 4 003 398 | 4 007 699 | 4 012 000 |
| Aktywa z tytułu podatku odroczonego | 3.11 | 1 517 590 | 542 022 | 158 033 |
| Pozostałe aktywa | 3.19 | 127 590 | 14 695 | 192 503 |
| Aktywa finansowe długoterminowe | | 0 | 0 | 5 094 282 |
| Aktywa trwałe razem | | 70 397 597 | 49 815 126 | 41 316 894 |
| Aktywa obrotowe | | | | |
| Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności | 3.15 | 11 601 506 | 17 750 932 | 14 552 625 |
| Zapasy - zaliczki na dostawy towarów i usług | | 0 | 11 830 | 0 |
| Należności z tytułu podatku dochodowego | 3.16 | 7 623 047 | 5 441 189 | 1 845 130 |
| Pozostałe aktywa krótkoterminowe | 3.18 | 583 598 | 438 230 | 297 492 |
| Środki pieniężne i ich ekwiwalenty | 3.20 | 24 134 648 | 14 882 519 | 24 250 681 |
| Aktywa finansowe krótkoterminowe | 3.17 | 71 998 826 | 67 328 563 | 27 000 000 |
| Aktywa obrotowe razem | | 115 941 625 | 105 853 262 | 67 945 928 |
| AKTYWA RAZEM | | 186 339 222 | 156 668 388 | 109 262 821 |

PASYWA

| | Nota | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 <i>(przekształcone)</i> | Stan na 01.01.2019 <i>(przekształcone)</i> |
|---|------|-----------------------|--|--|
| Kapitał własny | | | | |
| Kapitał podstawowy | 3.21 | 236 055 | 228 720 | 228 720 |
| Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną | 3.21 | 12 407 633 | 4 870 274 | 4 870 274 |
| Kapitał zapasowy | | 87 152 664 | 78 881 784 | 41 331 887 |
| Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach | | 31 744 829 | 18 305 429 | 12 203 617 |
| Zyski zatrzymane | | 33 106 943 | 17 454 092 | 31 277 075 |
| Kapitał własny razem | | 164 648 124 | 119 740 299 | 89 911 573 |
| | | | | |
| Zobowiązania | | | | |
| Zobowiązania długoterminowe | | | | |
| Kredyty, pożyczki i papiery dłużne długoterminowe | 3.26 | 9 499 650 | 10 429 732 | 11 340 000 |
| Przychody przyszłych okresów | 3.30 | 635 711 | 497 564 | 677 555 |
| Zobowiązania z tytułu leasingu - prawo wieczystego użytkowania gruntu | | 334 041 | 334 891 | 0 |
| Zobowiązania długoterminowe razem | | 10 469 402 | 11 262 187 | 12 017 555 |
| Zobowiązania krótkoterminowe | | | | |
| Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania | 3.25 | 9 791 955 | 11 429 892 | 5 122 519 |
| Zobowiązania z tytułu umów z klientami | 3.24 | 0 | 11 730 526 | 557 145 |
| Kredyty, pożyczki i papiery dłużne krótkoterminowe | 3.26 | 1 357 093 | 1 303 717 | 1 452 203 |
| Zobowiązania z tytułu leasingu - prawo wieczystego użytkowania gruntu | | 12 653 | 12 653 | 0 |
| Przychody przyszłych okresów | 3.30 | 59 997 | 189 114 | 201 826 |
| Zobowiązania krótkoterminowe razem | | 11 221 696 | 24 665 902 | 7 333 693 |
| Zobowiązania razem | | 21 691 098 | 35 928 089 | 19 351 248 |
| PASYWA RAZEM | | 186 339 222 | 155 668 388 | 109 262 821 |

2.3. Zestawienie zmian w kapitale własnym (PLN)

| | Kapitał podstawowy | Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad nominalną | Kapitał zapasowy | Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach | Zyski zatrzymane | Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej | Przypadające udziałom niedającym kontroli | Razem |
|--|--------------------|---|-------------------|--|-------------------|---|---|--------------------|
| Stan na 1 stycznia 2020 roku przed przekształceniem : | 228 720 | 4 870 274 | 78 881 784 | 14 257 326 | 21 502 195 | 0 | 0 | 119 740 299 |
| - korekty bilansu otwarcia | | | | 4 048 103 | (4 048 103) | | | 0 |
| Stan na 1 stycznia 2020 roku | 228 720 | 4 870 274 | 78 881 784 | 18 305 429 | 17 454 092 | 0 | 0 | 119 740 299 |
| Zysk netto za rok obrotowy | 0 | 0 | 0 | 0 | 37 363 131 | 0 | 0 | 37 363 131 |
| Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Suma całkowitych dochodów | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Utworzenie kapitału rezerwowego | 0 | 0 | (13 439 400) | 13 439 400 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy | 0 | 0 | 21 710 280 | 0 | (21 710 280) | 0 | 0 | 0 |
| Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji | 7 335 | 7 537 359 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 544 694 |
| Stan na 31 grudnia 2020 roku | 236 055 | 12 407 633 | 87 152 664 | 31 744 829 | 33 106 943 | 0 | 0 | 164 648 124 |

W trakcie 2020 roku Spółka, na podstawie uchwał ZWZA z dnia 9 czerwca 2020 roku (nr. 22/06/2020 i 23/06/2020) utworzyła kapitał rezerwowy na kwotę 13 439 400 PLN poprzez przeniesienie stosownej kwoty z kapitału zapasowego. Kapitał rezerwowy został utworzony z przeznaczeniem na pożyczki dla członków pracowników i współpracowników oraz Członków Zarządu Spółki na sfinansowanie nabycia akcji Spółki z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019.

| | Kapitał podstawowy | Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad nominalną | Kapitał zapasowy | Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach | Zyski zatrzymane | Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej | Przypadające udziałom niedającym kontroli | Razem |
|--|--------------------|---|-------------------|--|-------------------|---|---|--------------------|
| Stan na 1 stycznia 2019 roku przed przekształceniem : | 228 720 | 4 870 274 | 41 331 887 | 6 138 880 | 37 341 812 | 0 | 0 | 89 911 573 |
| - korekty bilansu otwarcia | 0 | 0 | 0 | 6 064 737 | (6 064 737) | 0 | 0 | 0 |
| Stan na 1 stycznia 2019 roku | 228 720 | 4 870 274 | 41 331 887 | 12 203 617 | 31 277 075 | 0 | 0 | 89 911 573 |
| Zysk netto za rok obrotowy | 0 | 0 | 0 | 0 | 21 710 280 | 0 | 0 | 21 710 280 |
| - korekta kosztów programu motywacyjnego za rok 2019 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 016 634 | 0 | 0 | 2 016 634 |
| Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Suma całkowitych dochodów | 0 | 0 | 0 | 0 | 23 726 914 | 0 | 0 | 23 726 914 |
| Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy | 0 | 0 | 37 549 897 | 0 | (37 549 897) | 0 | 0 | 0 |
| Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji | 0 | 0 | 0 | 8 118 446 | 0 | 0 | 0 | 8 118 446 |
| - korekta kosztów programu motywacyjnego za rok 2019 | 0 | 0 | 0 | (2 016 634) | 0 | 0 | 0 | (2 016 446) |
| Stan na 31 grudnia 2019 roku | 228 720 | 4 870 274 | 78 881 784 | 18 305 429 | 17 454 092 | 0 | 0 | 119 740 299 |

2.4. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych (PLN)

| | Nota | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 <i>(przekształcone)</i> |
|---|------|--------------------------------|---|
| Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej | | | |
| Zysk za rok obrotowy | | 37 363 131 | 23 726 914 |
| Korekty: | | | |
| Amortyzacja | | 10 265 214 | 6 424 309 |
| Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku | | 3 288 691 | 3 319 863 |
| Aktualizacja wartości aktywów niematerialnych | | (17 450) | 33 959 |
| Inne korekty | | 667 640 | 6 344 139 |
| Zmiany w kapitale obrotowym: | | | |
| Zwiększenie / (zmniejszenie) salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności | | 6 149 427 | (3 198 307) |
| Zwiększenie / (zmniejszenie) stanu zapasów | | 11 829 | (11 829) |
| Zwiększenie / (zmniejszenie) pozostałych aktywów | | (258 263) | 37 072 |
| Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań | | (1 637 938) | 1 286 372 |
| Zwiększenie / (zmniejszenie) salda z tytułu umów z klientami | | (11 730 526) | 11 173 381 |
| Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów | | 9 030 | (192 704) |
| Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej | | 44 110 783 | 48 943 169 |
| Zapłacony podatek dochodowy | | (6 446 116) | (7 299 911) |
| Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej | | 37 664 667 | 41 643 258 |
| Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej | | | |
| Pożyczki dla pracowników | | (2 066 604) | 0 |
| Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy | | 164 328 563 | 94 000 000 |
| Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy | | (97 000 000) | (134 000 000) |
| Wpływy z tytułu sprzedaży aktywów finansowych | | 0 | 5 094 282 |
| Nabycie aktywów finansowych | | (69 932 222) | 0 |
| Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNIP | | (29 754 426) | (14 436 630) |
| Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej | | (34 424 689) | (49 342 348) |
| Przepływy pieniężne z działalności finansowej | | | |
| Wpływy z tytułu emisji akcji własnych | | 7 544 694 | 0 |
| Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu | | (1 260 000) | (1 260 000) |
| Spłata odsetek od kredytu | | (272 543) | (409 072) |
| Środki pieniężne netto w działalności finansowej | | 6 012 151 | (1 669 072) |
| Zwiększenie / (zmniejszenie) netto środków pieniężnych | | 9 252 130 | (9 368 162) |
| Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego | | 14 882 519 | 24 250 681 |
| ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO | | 24 134 649 | 14 882 519 |

3. NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

3.1. Zastosowanie MSSF

Sprawozdanie Finansowe zostało sporządzone zgodnie z koncepcją kosztu historycznego za wyjątkiem instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy.

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

3.1.1. Oświadczenie o zgodności

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

Spółka zastosowała MSSF według stanu obowiązującego na dzień 31 grudnia 2020 roku. Zasady (polityka) rachunkowości zastosowane do sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego Spółki za rok 2020 roku są spójne z tymi, które zastosowano przy sporządzeniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za 2019 rok, z wyjątkiem zmian opisanych poniżej. Zastosowano takie same zasady dla okresu bieżącego i porównywalnego.

3.1.2. Zmiany do istniejących standardów zastosowane po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2020 rok

W niniejszym Sprawozdaniu Finansowym zastosowano po raz pierwszy następujące nowe standardy oraz zmiany do obowiązujących standardów, które weszły w życie od 1 stycznia 2020 roku:

- **MSSF 3 „Połączenia przedsiębiorstw”**

W wyniku zmiany do MSSF 3 zmodyfikowana została definicja „przedsięwzięcia”. Aktualnie wprowadzona definicja została zawężona i prawdopodobnie spowoduje, że więcej transakcji przejęć zostanie zakwalifikowanych jako nabycie aktywów.

W ocenie Spółki zastosowanie ww. zmian nie ma wpływu na sprawozdanie finansowe z uwagi na fakt, że w ostatnich latach Spółka nie przeprowadzała żadnych operacji typu połączeń przedsiębiorstw.

- **Zmiany do MSSF 9, MSR 39 oraz MSSF 7 związane z reformą IBOR**

Opublikowane w 2019 roku zmiany do MSSF 9, MSR 39 oraz MSSF 7 modyfikują niektóre szczegółowe wymogi w zakresie rachunkowości zabezpieczeń, w głównej mierze, aby oczekiwana reforma stóp referencyjnych (reforma IBOR) zasadniczo nie powodowała

zakończenia rachunkowości zabezpieczeń. Zmiana ww. standardu nie ma wpływu na sprawozdanie finansowe Spółki.

- **MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” oraz MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów”**
Rada opublikowała nową definicję terminu „istotność”. Zmiany do MSR 1 i MSR 8 doprecyzowują definicję istotności i zwiększają spójność pomiędzy standardami, ale nie oczekuje się, że będą miały znaczący wpływ na przygotowanie sprawozdań finansowych.
- **Zmiany w zakresie Założeń Konceptyjnych w MSSF**
W 2019 r. opublikowano zmiany do Założeń Konceptyjnych MSSF, które mają zastosowanie z dniem 1 stycznia 2020 r. Zweryfikowane Założenia Konceptyjne są wykorzystywane przez Radę i Komitet ds. Interpretacji podczas prac nad nowymi standardami. Niemniej jednak, podmioty przygotowujące sprawozdania finansowe mogą wykorzystywać Założenia Konceptyjne w celu opracowania polityk rachunkowości do transakcji, które nie zostały uregulowane w obecnie obowiązujących MSSF.

3.1.3. Opublikowane standardy i interpretacje, które jeszcze nie obowiązują i nie zostały wcześniej zastosowane przez Spółkę

W niniejszym Sprawozdaniu Finansowym Spółka nie zdecydowała o wcześniejszym zastosowaniu następujących opublikowanych standardów, interpretacji lub poprawek do istniejących standardów przed ich datą wejścia w życie:

- **MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe” oraz zmiany do MSSF 17**
MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe” został wydany przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości 18 maja 2017 roku, natomiast zmiany do MSSF 17 opublikowano 25 czerwca 2020 roku. Nowy zmieniony standard obowiązuje dla okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub po tej dacie.
MSSF 17 Umowy ubezpieczeniowe zastąpi obecnie obowiązujący MSSF 4, który zezwala na różnorodną praktykę w zakresie rozliczania umów ubezpieczeniowych. MSSF 17 zasadniczo zmieni rachunkowość wszystkich podmiotów, które zajmują się umowami ubezpieczeniowymi i umowami inwestycyjnymi.
Spółka zastosuje MSSF 17 po jego zatwierdzeniu przez Unię Europejską. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego nowy standard nie został jeszcze zatwierdzony przez Unię Europejską.
- **Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych”**
Rada opublikowała zmiany do MSR 1, które wyjaśniają kwestię prezentacji zobowiązań jako długo- i krótkoterminowe. Opublikowane zmiany obowiązują dla sprawozdań finansowych za okresy rozpoczynające się z dniem 1 stycznia 2020 roku lub po tej dacie.
Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.
- **Zmiany do MSSF 3 „Połączenia przedsiębiorstw”**
Opublikowane zmiany do standardu mają na celu zaktualizowanie stosownych referencji do Założeń Konceptyjnych w MSSF, nie wprowadzając zmian merytorycznych dla rachunkowości połączeń przedsiębiorstw. Na dzień sporządzenia niniejszego

sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **Zmiany do MSR 16 „Rzeczowe aktywa trwałe”**

Zmiana wprowadza zakaz korygowania kosztu wytworzenia rzeczowych aktywów trwałych o kwoty uzyskane ze sprzedaży składników wyprodukowanych w okresie przygotowywania rzeczowych aktywów trwałych do rozpoczęcia funkcjonowania zgodnie z zamierzeniami kierownictwa. Zamiast tego jednostka rozpoznawaa przychody ze sprzedaży i powiązane z nimi koszty bezpośrednio w rachunku zysków i strat. Zmiana obowiązuje dla sprawozdań finansowych za okresy rozpoczynające się z dniem 1 stycznia 2022 roku lub po tej dacie. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **Zmiany do MSR 37 „Rezerwy, zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe”**

Zmiany do MSR 37 dostarczają wyjaśnień odnośnie do kosztów, które jednostka uwzględnia w analizie, czy umowa jest kontraktem rodzącym obciążenia. Zmiana obowiązuje dla sprawozdań finansowych za okresy rozpoczynające się z dniem 1 stycznia 2022 roku lub po tej dacie. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **Roczne zmiany do MSSF 2018-2020**

„Roczne zmiany MSSF 2018-2020” wprowadzają zmiany do standardów: MSSF 1 „Zastosowanie Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej po raz pierwszy”, MSSF 9 „Instrumenty finansowe”, MSR 41 „Rolnictwo” oraz do przykładów ilustrujących do MSSF 16 „Leasing”.

Poprawki zawierają wyjaśnienia oraz doprecyzowują wytyczne standardów w zakresie ujmowania oraz wyceny. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały jeszcze zatwierdzone przez Unię Europejską.

- **Zmiany do MSSF 16 „Leasing”**

W dniu 28 maja 2020 roku Rada opublikowała zmianę do standardu MSSF 16, która jest odpowiedzią na zmiany w zakresie umów leasingu w związku z pandemią koronawirusa (COVID-19). Leasingobiorcy mają prawo skorzystać z ulg i zwolnień, które mogą przybierać różne formy, tj. odroczenie lub zwolnienie z płatności leasingowych. W związku z powyższym, Rada wprowadziła uproszczenie w zakresie oceny, czy zmiany te stanowią modyfikację leasingu. Leasingobiorcy mogą skorzystać z uproszczenia polegającego na niestosowaniu wytycznych MSSF 16 dotyczących modyfikacji umów leasingowych. W rezultacie, spowoduje to ujęcie ulg i zwolnień w zakresie leasingu jako zmiennych opłat leasingowych w okresie, w którym występuje zdarzenie lub warunek, który powoduje obniżenie płatności. Zmiana obowiązuje od 1 czerwca 2020 roku, niemniej jednak zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **Zmiana do MSSF 4: Zastosowanie MSSF 9 „Instrumenty finansowe”**

Zmiana do MSSF 4 „Umowy ubezpieczeniowe” odracza zastosowanie standardu MSSF 9 „Instrumenty finansowe” do 2021 roku. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **Zmiany do MSSF 9, MSR 39, MSSF 7, MSSF 4 oraz MSSF 16 związane z reformą IBOR**
W odpowiedzi na oczekiwaną reformę stóp referencyjnych (reforma IBOR) Rada Międzynarodowych Standardów Rachunkowości opublikowała drugą część zmian do MSSF 7, MSR 39, MSSF 7, MSSF 4 i MSSF 16. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.
- **MSSF 14 „Regulacyjne rozliczenia międzyokresowe”**
Standard ten pozwala jednostkom, które sporządzają sprawozdanie finansowe zgodnie z MSSF po raz pierwszy (z dniem 1 stycznia 2016 roku lub po tej dacie), do ujmowania kwot wynikających z działalności o regulowanych cenach, zgodnie z dotychczas stosowanymi zasadami rachunkowości. Dla poprawienia porównywalności, z jednostkami które stosują już MSSF i nie wykazują takich kwot, zgodnie z opublikowanym MSSF 14 kwoty wynikające z działalności o regulowanych cenach, powinny podlegać prezentacji w odrębnej pozycji zarówno w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jak i w rachunku zysków i strat oraz sprawozdaniu z innych całkowitych dochodów. Decyzją Unii Europejskiej MSSF 14 nie zostanie zatwierdzony.
- **Zmiany do MSSF 10 i MSR dot. sprzedaży lub wniesienia aktywów pomiędzy inwestorem a jego jednostkami stowarzyszonymi lub wspólnymi przedsięwzięciami**
Zmiany rozwiązują problem aktualnej niespójności pomiędzy MSSF 10 a MSR 28. Ujęcie księgowie zależy od tego, czy aktywa niepieniężne sprzedane lub wniesione do jednostki stowarzyszonej lub wspólnego przedsięwzięcia stanowią „biznes” (ang. business). W przypadku, gdy aktywa niepieniężne stanowią „biznes”, inwestor wykazuje pełny zysk lub stratę na transakcji. Jeżeli zaś aktywa nie spełniają definicji biznesu, inwestor ujmuje zysk lub stratę z tylko w zakresie części stanowiącej udziały innych inwestorów.
Zmiany zostały opublikowane 11 września 2014 roku. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zatwierdzenie tej zmiany jest odroczone przez Unię Europejską.

3.2. Stosowane zasady rachunkowości

3.2.1. Okres i zakres sprawozdania

Sprawozdanie Finansowe Spółki obejmuje okres sprawozdawczy od 1 stycznia 2020 roku do 31 grudnia 2020 roku i zawiera dane porównawcze od 1 stycznia 2019 roku do 31 grudnia 2019 roku.

3.2.2. Kontynuacja działalności

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

3.2.3. Ujmowanie przychodów

Zgodnie z MSSF 15 „Przychody z umów z klientami”, przychody ujmuje się w kwocie wynagrodzenia, które zgodnie z oczekiwaniami jednostki, przysługuje jej w zamian za przekazanie

przrzeczonych dóbr lub usług klientowi. Standard ustanawia tzw. „Model Pięciu Kroków” rozpoznawania przychodów wynikających z umów z klientami:

1. Identyfikację umów z klientami,
2. Identyfikację poszczególnych zobowiązań do wykonania świadczeń,
3. Określenie ceny transakcyjnej,
4. Alokację ceny transakcyjnej do poszczególnych zobowiązań do wykonania świadczeń,
5. Ujęcie przychodu w momencie realizacji zobowiązania wynikającego z umowy.

Spółka ujmuje przychody z umów z klientami w momencie spełnienia zobowiązania do wykonania świadczenia, poprzez przekazanie przrzeczonego produktu klientowi, gdzie przekazanie stanowi jednocześnie uzyskanie przez klienta kontroli na tym składniku aktywów.

Przychody z umów z klientami ujmowane są w momencie spełnienia przez Spółkę zobowiązania do wykonania świadczenia, poprzez przekazanie przrzeczonego towaru lub usługi klientowi, gdzie przekazanie to stanowi jednocześnie uzyskanie przez nabywcę kontroli nad tym składnikiem aktywów. Przychody ze sprzedaży dóbr i świadczenia usług klientom ujmowane są wg. zasady, że jednostka ujmuje przychód w taki sposób aby odzwierciedlać transakcję przeniesienia na klienta przrzeczonych towarów i usług w kwocie odzwierciedlającą wartość wynagrodzenia, które jednostka oczekuje otrzymać w zamian za te towary i usługi.

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 przez Spółkę usługi na rzecz innych podmiotów.

Spółka dokonała analizy zawieranych umów z klientami pod kątem zastosowania MSSF 15 w następujących kategoriach:

a. Sprzedaż licencji na dystrybucję gier

Spółka udziela licencji na oprogramowanie (własność intelektualną) dystrybutorom gier. Licencja przenoszona w ustalonym przedziale czasowym daje dystrybutorom dostęp do własności intelektualnej w formie, w jakiej występuje ona w okresie obowiązywania licencji. Podstawą do rozpoznania przychodu są wpływy ze sprzedaży licencji na dystrybucję z gier. Przychody te zależą od wielkości sprzedaży zrealizowanej przez dystrybutora w danym momencie przypadającym na okres sprawozdawczy do gracza końcowego. Tym samym przychód ze sprzedaży danego produktu jest ujmowany w okresie sprzedaży nie wcześniej niż po dostarczeniu materiałów umożliwiającym rozpoczęcie faktycznej dystrybucji ukończonej gry, na podstawie raportów sprzedaży do odbiorców końcowych przedstawianych przez dystrybutorów gier.

W przypadku niektórych umów Spółka przekazuje prawo do nieograniczonego korzystania z licencji za ściśle określoną w umowie kwotę. Przychód z tytułu takich umów jest rozpoznawany jednorazowo w momencie przekazania kontrahentowi kontroli nad licencją.

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.

b. Sprzedaż z prawem zwrotu

Standard MSSF 15 zawiera również wytyczne dotyczące sprzedaży z prawem zwrotu, w sytuacjach, w których klient przejął kontrolę nad produktem, zachowując jednocześnie prawo zwrotu tego produktu. Prawo zwrotu dotyczy niektórych umów z dystrybutorami i w konsekwencji wpływa na zmienność przychodów, ponieważ uzyskane ze sprzedaży wpływy mogą ulec zmianie. W związku z tym Spółka ujmuje przychody ze sprzedaży w kwocie prawdopodobnej, biorąc pod uwagę dane historyczne. Ujęcie skutków umowy uwzględniającej prawo do zwrotu lub oczekiwań do realizacji tego prawa przez klienta obejmuje następującą ewidencję:

- przychodu z tytułu przekazanych produktów w wartości wynagrodzenia, do którego zgodnie z oczekiwaniami jednostki będzie ona uprawniona (czyli po korekcie w części dotyczącej przychodów z tytułu produktów, które zgodnie z oczekiwaniami mogą być zwrócone);
- zobowiązania do zwrotu zapłaty stanowiącej część lub całość otrzymanej już kwoty lub należności płatnej w przyszłości, co do której jednostka oczekuje, że nie będzie uprawniona z tytułu zwrotu;
- składnika aktywów z tytułu prawa zwrotu w pierwotnej wartości bilansowej tego aktywa (produktu, towaru) pomniejszonej o spodziewane koszty zwrotu i ewentualną utratę wartości.

c. Zaliczki otrzymane od klientów

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

d. Przychody, w transakcjach, w których Spółka występuje jako agent

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

Pozostałe przychody operacyjne

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

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

Przychody finansowe

Na przychody finansowe składają się głównie odsetki od lokat wolnych środków na rachunkach bankowych, prowizje i odsetki od udzielonych pożyczek, odsetki z tytułu zwłoki w regulowaniu należności, wielkość rozwiązanych rezerw dotyczących działalności finansowej,

przychody ze sprzedaży papierów wartościowych, zmiana wyceny aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy, dodatnie różnice kursowe, różnice kursowe z działalności finansowej (per saldo), przywrócenie utraconej wartości inwestycji, wartość umorzonych kredytów i pożyczek. Odsetki ujmowane są z uwzględnieniem w efektywnej stopy procentowej.

3.2.4. Koszty

Spółka sporządza rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów w układzie porównawczym.

3.2.5. Waluty obce

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

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

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

3.2.6. Dotacje rządowe

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

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

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

3.2.7. Podatek

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

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.

Ulgi podatkowe

Spółka stosuje ulgę IP Box, która została wprowadzona 23 października 2018 roku, na mocy ustawy o zmianie ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych, ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych, ustawy – Ordynacja podatkowa oraz niektórych innych ustaw i obowiązuje od 1 stycznia 2019 roku. Na jej podstawie dochody Spółki ze sprzedaży kwalifikowanych praw własności intelektualnej (gier) przemnożone przez wskaźnik nexus, są opodatkowane preferencyjną stawką CIT (5 proc.).

3.2.8. Aktywa niematerialne

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

Nabyte aktywa niematerialne

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

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

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

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

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

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

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

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

Amortyzacja aktywów niematerialnych

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

Zakończone prace rozwojowe związane z wytworzeniem oprogramowania dla gier komputerowych podlegają amortyzacji liniowej przez okres od 12 do 36 miesięcy na podstawie oszacowań Zarządu Spółki co do możliwości czerpania korzyści ekonomicznych ze skapitalizowanych kosztów i możliwości generowania przychodów.

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

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

Zaprzestanie ujmowania aktywów niematerialnych

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

3.2.9. Rzeczowe aktywa trwałe

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

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

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

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

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

Grunty stanowiące własność Skarbu Państwa bądź jednostek samorządu terytorialnego mogą być przedmiotem użytkowania wieczystego. Użytkowanie wieczyste jest szczególnym rodzajem

prawa rzeczowego uprawniającym osoby fizyczne lub prawne do korzystania z nieruchomości gruntowej z wyłączeniem innych osób. Użytkownik wieczysty może również rozporządzać swoim prawem. Prawo wieczystego użytkowania gruntów przyznawane jest na okres 99 lat lub w wyjątkowych przypadkach – gdy cel gospodarczy użytkowania wieczystego nie wymaga oddania gruntu na taki okres czasu – na okres krótszy, co najmniej jednak na 40 lat. Prawo wieczystego użytkowania gruntu Spółka ujęła zgodnie z MSSF 16 jako leasing. Prawo do użytkowania aktywa leasingowego zostało zaprezentowane w Sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako prawo do wieczystego użytkowania gruntu. Spółka, na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, posiada jedną umowę dotyczącą prawa wieczystego użytkowania gruntów. Dotyczy nieruchomości zabudowanej, przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie.

3.2.10. Utrata wartości rzeczowych aktywów trwałych i aktywów niematerialnych

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

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

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

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

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

Aktywa z tytułu prawa do użytkowania są ujmowane początkowo w cenie nabycia, a następnie pomniejszane o odpisy amortyzacyjne oraz ewentualne straty z tytułu utraty wartości. Składnik aktywów z tytułu prawa do użytkowania amortyzowany jest liniowo w okresie odpowiadającym szacowanemu okresowi ekonomicznego użytkowania danego aktywa.

3.2.11. Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności

Należności z tytułu dostaw i usług wyceniane są w księgach w wartości odpowiadającej cenom transakcyjnym skorygowanym o odpowiednie odpisy z tytułu utraty wartości w ramach modelu strat oczekiwanych.

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

Spółka, z uwagi na fakt, że od lat współpracuje z tymi samymi partnerami handlowymi o bardzo wysokim standingu finansowym oraz, że nigdy nie miała problemów z płatnościami z ich strony, stosuje uproszczone metody wyceny należności wycenianych według zamortyzowanego kosztu, jeżeli nie powoduje to zniekształcenia informacji zawartych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w szczególności w przypadku, gdy okres do momentu spłaty należności nie jest długi. Historycznie, lista partnerów handlowych, za pośrednictwem których Spółka sprzedaje gry, podlega nieznaczącym zmianom.

Spółka dokonuje oceny oczekiwanych strat kredytowych (ang. Expected Credit Losses - „ECL”) związanych z instrumentami dłużnymi wycenianymi według zamortyzowanego kosztu i w wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody, niezależnie od tego, czy wystąpiły przesłanki utraty wartości.

Spółka stosuje trzystopniowy model utraty wartości dla aktywów finansowych innych niż należności handlowe:

- Stopień 1 – salda, dla których ryzyko kredytowe nie wzrosło znacząco od początkowego ujęcia. Oczekiwane straty kredytowe określa się na podstawie prawdopodobieństwa niewypełnienia zobowiązania w ciągu 12 miesięcy (tj. całkowita oczekiwana strata kredytowa pomnożona jest przez prawdopodobieństwo, że strata wystąpi w ciągu następujących 12 miesięcy);
- Stopień 2 – obejmuje salda, dla których nastąpił znaczny wzrost ryzyka kredytowego od początkowego ujęcia, ale brak jest obiektywnych przesłanek utraty wartości; oczekiwane straty kredytowe określa się na podstawie prawdopodobieństwa niewypełnienia zobowiązania przez cały umowny okres życia danego aktywa;
- Stopień 3 – obejmuje salda z obiektywną przesłanką utraty wartości.

W zakresie w jakim zgodnie z powyższym modelem konieczna jest ocena czy nastąpił znaczący wzrost ryzyka kredytowego, Spółka uznaje w szczególności, iż opóźnienie w spłacie 30 dni oznacza wzrost ryzyka kredytowego.

Aktywa finansowe są spisywane, w całości lub w części, kiedy Spółka wyczerpie praktycznie wszystkie działania w zakresie ściągnięcia i uzna, że nie można już racjonalnie oczekiwać odzyskania należności. Zazwyczaj następuje to, gdy składnik aktywów jest przeterminowany co najmniej 360 dni.

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

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

3.2.12.Środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych

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

3.2.13.Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania

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

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

3.2.14.Rezerwy i zobowiązania warunkowe

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

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

3.2.15. Kapitał własny

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

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

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

3.2.16. Zysk netto i rozwodniony zysk na akcję

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

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

3.2.17. Zarządzanie kapitałem

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

3.2.18. Płatność na bazie akcji

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

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

3.2.19. Instrumenty finansowe

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

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

3.2.20. Aktywa finansowe

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

Ujęcie początkowe instrumentów finansowych

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

Klasyfikacja i zasady wyceny aktywów finansowych w terminie późniejszym

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

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

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

- składnik aktywów finansowych jest utrzymywany przez Spółkę zgodnie z modelem biznesowym, którego celem jest utrzymywanie aktywów finansowych dla uzyskiwania przepływów pieniężnych wynikających z umowy,
- warunki umowy dotyczącej składnika aktywów finansowych powodują powstawanie w Spółce w określonych terminach przepływów pieniężnych, które są jedynie spłatą kwoty głównej i odsetek od kwoty głównej pozostałej do spłaty.

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

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

Przekwalifikowanie

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

Utrata wartości aktywów finansowych

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

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

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

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

Wycena oczekiwanych strat kredytowych

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

Wycena w wartości godziwej i procedury związane z wyceną

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

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

- poziom 1 - dane wejściowe na tym poziomie są cenami notowanymi (nieskorygowanymi) na aktywnych rynkach za identyczne aktywa lub zobowiązania, do których jednostka ma dostęp w dniu wyceny,
- poziom 2 - dane wejściowe na tym poziomie to dane wejściowe inne niż ceny notowane uwzględnione na poziomie 1, które są obserwowalne w przypadku danego składnika aktywów lub zobowiązania, albo pośrednio, albo bezpośrednio (mogą to być ceny podobnych aktywów lub zobowiązań notowane na rynkach aktywnych lub nieaktywnych, dane wejściowe inne niż ceny notowane, które są obserwowalne w odniesieniu do danego składnika aktywów lub zobowiązania (stopy procentowe, krzywe dochodowości

obserwowalne w powszechnie przyjętych przedziałach kwotowań, zakładana zmienność oraz spread kredytowy) lub dane wejściowe potwierdzone przez rynek),

- poziom 3 - dane wejściowe na tym poziomie to nieobserwowalne dane wejściowe dotyczące danego składnika aktywów lub zobowiązania (najlepsze informacje dostępne w danych okolicznościach, które mogą obejmować własne dane jednostki).

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

3.2.21. Zobowiązania finansowe

Zobowiązanie finansowe to każde zobowiązanie, będące:

- wynikającym z umowy obowiązkiem wydania środków pieniężnych lub innego składnika aktywów finansowych innej jednostce lub wymiany aktywów finansowych lub zobowiązań finansowych z inną jednostką na potencjalnie niekorzystnych warunkach,
- kontraktem, który będzie rozliczony lub może być rozliczony we własnych instrumentach kapitałowych jednostki i jest instrumentem niepochodnym, w zamian za który jednostka jest lub może być obowiązana wydać zmienną liczbę własnych instrumentów kapitałowych lub instrumentem pochodnym, który będzie rozliczony lub może być rozliczony w inny sposób niż przez wymianę ustalonej kwoty środków pieniężnych lub innego składnika aktywów finansowych na ustaloną liczbę własnych instrumentów kapitałowych jednostki.

Wycena początkowa

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

Klasyfikacja i wycena bilansowa

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

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

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

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

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

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

3.2.22. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych sporządzany jest metodą pośrednią.

3.2.23. Sprawozdawczość segmentowa

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

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

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

Spółka zidentyfikowała jeden segment operacyjny: produkcja i wydawanie gier.

3.3. Istotne wartości oparte na profesjonalnym osądzie i szacunkach

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

3.3.1. Profesjonalny osąd w rachunkowości

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

Określenie waluty funkcjonalnej

Walutą funkcjonalną Spółki jest polski złoty.

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

a) walutę:

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

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

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

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

Dodatkowo Zarząd Spółki wziął pod uwagę punkt MSR 21.10.

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

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

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

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

Wynagrodzenie zleceniodawcy a wynagrodzenie pośrednika

MSSF 15 wprowadza nowy model oceny czy sprzedający działa jako zleceniodawca czy jako pośrednik. Zarząd Spółki w oparciu o analizę umów sprzedażowych uznał, że w przypadku produkcji na komputery PC i konsole a także w przypadku gier na platformy mobilne Spółka wykazuje przychód po potrąceniu o kwoty zatrzymane przez platformy. Spółka sprzedaje również, jako wydawca, gry produkowane przez deweloperów zewnętrznych. Z uwagi na fakt, że Spółka kontroluje kluczowe parametry, pełni ona rolę zleceniodawcy. W przypadku gier z wydawnictwa, tantiemy należne deweloperowi wykazywane są w pozycji rachunku wyników – usługi obce.

3.3.2. Niepewność szacunków

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

Możliwość odzyskania aktywów niematerialnych wytwarzanych we własnym zakresie

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

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

Okresy amortyzacji wartości niematerialnych

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

W przypadku amortyzacji wartości niematerialnych związanych z tworzeniem i wydawaniem gier Spółka przyjęła, że będzie to okres 12-36 miesięcy. Jest to podyktowane praktyką światową w branży gier komputerowych (cyklem życia gry) oraz doświadczeniami Spółki wynikającymi ze sprzedaży wytworzonych do tej pory tytułów.

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

3.4. Przychody (PLN)

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Przychody ze sprzedaży | 87 101 774 | 71 221 248 |

Głównym źródłem przychodów Spółki w 2020 roku, podobnie jak rok wcześniej, były przychody ze sprzedaży gier własnych oraz gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów i wydawanych przez Spółkę w ramach usługi 11 bit publishing. Pozostałe przychody operacyjne

Spółki (głównie otrzymane dotacje) w okresie sprawozdawczym miały 0,37-proc. udział w przychodach (0,64 proc. w 2019 roku). W okresie sprawozdawczym przychody ze sprzedaży Spółki wyniosły 87 101 774 PLN czyli były aż o 22,3 proc. większe niż w 2019 roku.

Zauważalny wzrost przychodów to w dużej mierze zasługa bardzo udanej premiery (21 stycznia 2020 roku) drugiego, płatnego dodatku do gry „Frostpunk” – „Frostpunk: The Last Autumn”. Premiera ostatniego (trzeciego) DLC do „Frostpunka” wydanego w ramach tzw. Season Pass, czyli „Frostpunk: On The Edge” miała miejsce 20 sierpnia 2020 roku i, podobnie jak premiera „Frostpunk: The Last Autumn”, miała pozytywny wpływ na sprzedaż podstawowej wersji gry. Premiera kolejnych DLC do „Frostpunka”, w połączeniu z agresywnymi akcjami promocyjno-marketingowymi miały też zauważalny wpływ na zainteresowanie i sprzedaż podstawową (bazową) wersją „Frostpunka” dzięki czemu łączne przychody ze sprzedaży tej gry i dodatków do niej (na wszystkie platformy sprzętowe), w 2020 roku przekroczyły 51,5 mln PLN.

Pozytywnie do przychodów 11 bit studios S.A. w 2020 roku kontrybuowały też tytuły z wydawnictwa, czyli „Moonlighter” i „Children od Morta”. Przychody ze sprzedaży gier zewnętrznych studiów deweloperskich odpowiadały za 29 proc. przychodów Spółki w okresie sprawozdawczym. W 2019 roku wskaźnik był wyższy i wynosił aż 40 proc. (ze względu na premierę gry „Children of Morta – jesienią 2019 roku). W dalszym ciągu zauważalny strumień przychodów zapewniała też gra „This War of Mine”, mimo że od jej premiery 14 listopada 2014 roku minęło już ponad sześć lat.

Ważną częścią przychodów Spółki w 2020 roku były też przychody z umowy z Microsoftem na udostępnienie „Frostpunka” (9 stycznia 2020 roku) i „Children of Morta” (16 stycznia 2020 roku) w usłudze abonamentowej Xbox Pass.

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

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

Poniżej przedstawiono przychody Spółki od klientów zewnętrznych w rozbiciu na obszary operacyjne. Podział został dokonany zgodnie z miejscem rejestracji klientów zewnętrznych (głównie platform internetowych).

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|-----------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Polska | 2 064 709 | 1 487 844 |
| Unia Europejska | 5 120 320 | 6 393 095 |
| USA | 66 982 765 | 51 273 600 |
| Japonia | 12 081 601 | 10 310 174 |
| Chiny | 224 543 | 827 383 |
| Pozostałe | 627 836 | 929 152 |
| Razem | 87 101 774 | 71 221 248 |

3.4.2. Przychody w podziale na kategorie – kanały dystrybucji

W przychodach Spółki z tytułu sprzedaży gier komputerowych w wysokości 87 101 774 PLN (w 2019: 71 221 248 PLN) uwzględniono przychody w wysokości 86 954 248 PLN (w 2019: 70 569 708 PLN) z tytułu sprzedaży produktów Spółki za pośrednictwem: Steam (Valve Corporation), Nintendo Co Ltd., Microsoft Corporation, Google, Apple, Sony i Humble Bundle - wiodących światowych platform dystrybucji elektronicznej.

3.5. Pozostałe przychody i koszty operacyjne (PLN)

3.5.1. Pozostałe przychody operacyjne

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|--|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Dotacje - otrzymane | 179 991 | 362 937 |
| Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych | 6 345 | 20 627 |
| Odpisy aktualizujące - rozwiązanie | 62 783 | 0 |
| Inne przychody operacyjne – podlegające refakturowaniu | 48 699 | 0 |
| Inne przychody operacyjne – otrzymane odszkodowania | 27 339 | 78 070 |
| Razem | 325 157 | 461 634 |

Spadek o ponad 29,5 proc., do 325 158 PLN (w porównaniu do 461 634 PLN w 2019 roku) pozostałych przychodów operacyjnych to pochodna mniejszych dotacji, które otrzymała i rozliczyła Spółka w 2020 roku na prowadzone projekty rozwojowe. Ich łączna wartość wyniosła 179 991 PLN wobec 362 937 PLN rok wcześniej. Pozytywny wpływ na pozostałe przychody miało też rozwiązanie odpisu na kwotę 62 783 PLN po spłacie części zobowiązań przez jednego z dłużników Spółki (byłego najemcy powierzchni biurowej w biurcu przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie).

3.5.2. Pozostałe koszty operacyjne

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Utworzone odpisy aktualizujące: | | |
| Należności handlowe | 0 | 0 |
| Pozostałe koszty operacyjne: | | |
| Likwidacja niefinansowych aktywów trwałych | 245 119 | 0 |
| Pozostałe koszty (koszty spisanych nierozliczonych pozycji z lat ubiegłych) | 0 | 33 959 |
| Darowizny przekazane | 1 321 399 | 230 316 |
| Koszty zaniechanych projektów | 997 116 | 0 |
| Podatek u źródła nie do odzyskania | 11 444 | 625 964 |
| Pozostałe koszty rodzajowe | 418 419 | 1 025 168 |
| Razem | 2 993 498 | 1 915 407 |

W 2020 roku główną pozycją pozostałych kosztów operacyjnych były darowizny (1 321 399 PLN wobec 230 316 PLN w 2019 roku). Na tę kwotę składały się m.in. wydatki poniesione przez Spółkę na zakup sprzętu i wyposażenia medycznego (w związku z pandemią COVID-19), który to sprzęt został przekazany w formie darowizny do placówek służby zdrowia i placówek oświatowych. Spółka wspierała też fundację War Child, która pomaga dziecięcy ofiarom wojen. Darowizna na ten cel w 2020 roku sięgnęła 144 453 PLN (230 316 PLN w 2019 roku). Z kolei kwota 258 936 PLN zasilila konto fundacji The Humane Society International zajmującej się ochroną zwierząt.

Koszty zaniechanych projektów wyniosły w 2020 roku 997 116 PLN. Na tę kwotę składał się odpis nakładów związanych z rozwojem silnika do gier Game Engine (VI etap) oraz części wydatków związanych z grą „Foxhole” (projekt zewnętrzny realizowany przez hiszpańskie studio Digital Sun). Kwoty odpisów wyniosły odpowiednio: 871 504 PLN oraz 125 612 PLN. Istotną pozycją pozostałych kosztów operacyjnych była też likwidacja niefinansowych aktywów trwałych, czyli umorzenie wartości elementów biura, przy ul. Brechta 7 w Warszawie (do końca lutego 2020 roku siedziby Spółki). Spadek pozostałych kosztów rodzajowych, do 418 419 PLN z 1 025 168 PLN w 2019 roku wynikał z ograniczenia wydatków na delegacje, wyjazdy służbowe oraz reklamę i ubezpieczenia co było pochodną pandemii COVID-19.

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

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|--|--------------------------------|--------------------------------|
| Koszty spisanych nierozliczonych pozycji z lat ubiegłych | 0 | (11 704) |
| Odpisy aktualizujące - zawiązanie | 0 | (95 172) |
| Odpisy aktualizujące - rozwiązanie | 62 783 | 6 978 |
| Razem | 62 783 | (99 898) |

Spółka w 2020 roku rozwiązała jeden z odpisów z tytułu częściowej spłaty zobowiązań przez jednego z byłych najemców powierzchni biurowej w biurowcu przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie.

3.6. Amortyzacja (PLN)

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|--|--------------------------------|--------------------------------|
| Koszty amortyzacji poniesione w ciągu roku: | | |
| Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych | 1 767 155 | 462 343 |
| Amortyzacja aktywów niematerialnych | 9 682 962 | 6 255 177 |
| Razem | 11 450 117 | 6 717 520 |
| Alokacja na koszty projektów | (1 189 204) | (297 512) |
| Pozostałe koszty dotyczące rozliczeń amortyzacji | 4 301 | 4 301 |
| Razem | 10 265 214 | 6 424 309 |

Wzrost kosztów amortyzacji w 2020 roku, w porównaniu z poprzednim rokiem wynikał z rozpoczęcia amortyzacji wydatków poniesionych na stworzenie drugiego i trzeciego z płatnych DLC do „Frostpunka” – „Frostpunk: The Last Autumn” oraz „Frostpunk: On the Edge”, który trafił do sprzedaży w styczniu 2020 i sierpniu 2020 roku oraz nakładów na grę „Children of Morta”, która zadebiutowała jesienią 2019 roku. Wzrost odnotowano też w pozycji amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych (do 1 767 155 w 2020 roku z 462 343 PLN przed rokiem) co wynikało z inwestycji Spółki w nowy sprzęt IT.

3.7. Usługi obce (PLN)

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|-------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Usługi obce | 25 871 505 | 26 394 183 |

Spadek kosztów usług obcych w 2020 roku, w porównaniu z 2019 rokiem, był pochodną nieco słabszej sprzedaży gier: „Moonlighter” (tytuł z wydawnictwa, trafił do sprzedaży 29 maja 2018 roku) i „Children of Morta” (tytuł, w wersji na komputery PC, zadebiutował 3 września 2019 roku) i związanych z tym tantiem, które Spółka wypłacała deweloperom tych gier, czyli odpowiednio hiszpańskiemu studio Digital Sun oraz amerykańskiemu studio Dead Mage. W 2020 roku łączna wartość wypłaconych tantiem na rzecz Digital Sun, Dead Mage i w niewielkiej części na rzecz studia Pixel Crow, które stworzyło grę „Beat Cop” (11 bit studios S.A. również było wydawcą tej gry, która zadebiutowała wiosną 2017 roku) wyniosła 18 272 704 PLN wobec 20 191 515 PLN w 2019 roku.

Łączne wydatki Spółki na aktywa niematerialne i prawne (produkcję gier), które nie zostały ujęte w pozycji usługi obce ale zostały skapitalizowane w aktywach w trakcie 2020 roku wyniosły 12 821 882 PLN wobec 7 216 551 PLN rok wcześniej.

3.8. Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze (PLN)

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 (przekształcone) |
|---|--------------------------------|--|
| Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze | 6 846 529 | 10 274 406 |

Znaczący, 44,3-proc. (do 6 846 529 PLN w 2020 roku z 10 274 406 PLN rok wcześniej) spadek kosztów wynagrodzeń, mimo systematycznego wzrostu zatrudnienia i rosnących płac, wynikał z zakończenia rozliczania kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Historycznie, do IV kwartału 2019 roku włącznie, niegotówkowe rezerwy tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem obciążały cokwartalnie wyniki Spółki. W okresie 2019 roku wspomniane koszty sięgnęły łącznie 6 101 810 PLN. W okresie sprawozdawczym wspomniane koszty już nie występowały.

Łączne wydatki Spółki na aktywa niematerialne i prawne (produkcję gier), które nie zostały ujęte w pozycji wynagrodzenia ale zostały skapitalizowane w aktywach w trakcie 2020 roku wyniosły 7 213 796 PLN wobec 4 727 085 PLN w 2019 roku.

3.9. Przychody finansowe (PLN)

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|--|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Przychody odsetkowe: | | |
| Lokaty bankowe | 530 675 | 1 089 576 |
| Przychody finansowe: | | |
| Przychody z tyt. akt. wyceny aktywów finansowych | 13 012 | 0 |
| Wynik netto z tytułu różnic kursowych | 0 | 273 796 |
| Razem | 543 687 | 1 363 372 |

Głównym źródłem niższych niż rok wcześniej przychodów finansowych Spółki w 2020 roku (sięgnęły 543 687 PLN wobec 1 363 372 PLN w 2019 roku) były przychody odsetkowe od lokat bankowych. Zmalały jednak o przeszło połowę w porównaniu z wcześniejszym rokiem i sięgnęły 530 675 PLN wobec 1 089 576 PLN. Wpływ na to miało szybko spadające oprocentowanie lokat bankowych. Dlatego w ostatnim kwartale 2020 roku Spółka całkowicie odstąpiła od przechowywania nadwyżek gotówkowych w tego rodzaju instrumentach finansowych.

3.10. Koszty finansowe (PLN)

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Odsetki od należności budżetowych | 623 | 11 924 |
| Wynik netto na różnicach kursowych | 12 992 | 0 |
| Koszty odsetek od kredytów | 122 191 | 0 |
| Rozliczenie IRS | 150 352 | 0 |
| Koszty z tytułu aktualizacji wyceny transakcji pochodnych (IRS) | 383 294 | 192 626 |
| Koszty z tytułu aktualizacji aktywów finansowych | 2 477 | 0 |
| Inne | 14 281 | 0 |
| Razem | 683 733 | 204 550 |

W okresie sprawozdawczym wiodącą pozycją kosztów finansowych Spółki koszty związane z obsługą kredytu inwestycyjnego (12 600 000 PLN), który Spółka zaciągnęła pod koniec 2018 roku w PKO BP S.A. na zakup nowego biura. W 2020 roku koszty odsetek od wspomnianego kredytu wyniosły 122 191 PLN. Ponadto Spółka poniosła 150 352 PLN kosztów związanych z rozliczeniem instrumentu IRS (Interest Rate Swap), który zabezpiecza Spółkę przed ryzykiem zmiany stóp procentowych w okresie trwania kredytu inwestycyjnego oraz 383 294 PLN kosztów z tytułu

aktualizacji wyceny transakcji pochodnych IRS. Łączne koszty finansowe poniesione przez 11 bit studios S.A. w 2020 roku wzrosły do 683 733 PLN z 204 550 PLN w 2019 roku.

3.11. Podatek dochodowy dotyczący działalności kontynuowanej (PLN)

3.11.1. Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---|-----------------------------|-----------------------------|
| Bieżący podatek dochodowy: | | |
| Dotyczący roku bieżącego | 4 264 259 | 3 703 852 |
| Odroczony podatek dochodowy: | | |
| Dotyczący roku bieżącego | (975 569) | (383 989) |
| Koszt podatkowy ujęty w roku bieżącym z działalności kontynuowanej | 3 288 690 | 3 319 863 |

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.

Efektywna stopa podatkowa:

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---|-----------------------------|-----------------------------|
| Zysk przed opodatkowaniem z działalności kontynuowanej | 40 651 821 | 27 046 777 |
| Koszt podatku dochodowego wg stawki 19% (2019: 19%) | 7 723 846 | 5 138 888 |
| Efekt podatkowy kosztów niestanowiących kosztów uzyskania przychodów (trwałe różnice) | 321 884 | 1 330 022 |
| Wpływ rozliczenia ulgi podatkowej IP Box wg stawki podatkowej 5% | (4 757 040) | (2 713 965) |
| Wpływ rozliczeń z 2018 roku - ulga podatkowa B+R | 0 | (196 607) |
| Wpływ rozliczeń z 2018 roku - korekta z tytułu WHT | 0 | (56 353) |
| Pozostałe zmiany – uzgodnienie podatku dochodowego z poprzednich lat | 0 | (182 122) |
| Razem | 3 288 690 | 3 319 863 |

Stawka podatkowa zastosowana w powyższym uzgodnieniu na lata 2020 i 2019 wynosi 19 proc. i stanowi ona podatek dochodowy od osób prawnych zgodnie z przepisami podatkowymi w Polsce. Efektywna stawka podatkowa wynosiła odpowiednio: 8,09 proc. (w 2020 roku) i 12,27 proc. (w 2019 roku).

Nieco wyższa efektywna stawka podatkowa w 2019 roku wynika przede wszystkim z nieco innego niż w 2019 roku rozkładu przychodów Spółki pomiędzy przychody ze sprzedaży gier własnych i z wydawnictwa. W 2020 roku było to odpowiednio 69 proc. wobec 31 proc. a w 2019 roku 71 proc. i 29 proc. W obszarze przychodów ze sprzedaży gier własnych Spółka korzysta z ulgi IP Box, która została wprowadzona 23 października 2018 roku, na mocy ustawy o zmianie ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych, ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych, ustawy – Ordynacja podatkowa oraz niektórych innych ustaw i obowiązuje od 1 stycznia 2019 roku. Zgodnie z nią przychody Spółki ze sprzedaży kwalifikowanych praw własności intelektualnej (gier) przemnożone przez wskaźnik nexus, został opodatkowane preferencyjną stawką CIT (5 proc.). W 2020 roku ulga IP Box wyniosła 4 757 040 PLN. W 2019 roku było to 2 713 965 PLN.

Przepisy dotyczące podatku od towarów i usług, podatku dochodowego od osób prawnych, fizycznych, podatku od nieruchomości czy składek na ubezpieczenia społeczne podlegają zmianom. Rozliczenia podatkowe mogą zostać poddane kontroli przez okres pięciu lat. W efekcie kwoty wykazane w sprawozdaniu finansowym mogą ulec zmianie w późniejszym terminie po ostatecznym ustaleniu ich wysokości przez organy skarbowe. Zarząd, według swojej najlepszej wiedzy, nie jest świadomy, aby na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego istniały jakiegokolwiek okoliczności powodujące konieczność utworzenia rezerw na przyszłe zobowiązania wobec urzędu skarbowego.

3.11.2. Bieżące należności i zobowiązania podatkowe

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|------------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Należny zwrot podatku z tytułu CIT | (7 623 047) | (5 441 189) |
| Razem | (7 623 047) | (5 441 189) |

Na należności podatkowe składała się, m.in. ulgi podatkowa IP Box opisana w Nocie **3.11.1** (4 757 040 PLN), podatek pozostały do odliczenia po otrzymaniu deklaracji od kontrahentów oraz nieodliczony podatek u źródła.

3.11.3. Saldo podatku odroczonego

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

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|---|-----------------------|-----------------------|
| Aktywa z tytułu podatku odroczonego | 1 592 151 | 604 448 |
| Zobowiązania z tytułu podatku odroczonego | (74 561) | (62 426) |
| Razem | 1 517 590 | 542 022 |

Całość aktywów z tytułu podatku odroczonego jest klasyfikowana w części krótkoterminowej. Spółka oczekuje, że aktywo zostanie w całości odwrócone w ciągu 12 miesięcy od dnia bilansowego.

Okres zakończony 31.12.2020 roku:

| | Stan na początek okresu | Ujęte w wyniku finansowym | Ujęte w pozostałych całkowitych dochodach | Stan na koniec okresu |
|--|-------------------------|---------------------------|---|-----------------------|
| Rozliczenia międzyokresowe bierne | 127 920 | (167 729) | 0 | (39 809) |
| Koszty rozliczane w następnym okresie | 401 744 | 1 339 512 | 0 | 937 738 |
| Wycena transakcji pochodnych IRS | 74 754 | 164 527 | 0 | 89 773 |
| Naliczone odsetki od inwestycji powyżej 3 miesięcy od dnia nabycia | (62 426) | (74 560) | 0 | (12 134) |
| Razem aktywa (rezerwy) z tytułu podatku odroczonego | 541 992 | 1 261 750 | 0 | 975 568 |

Okres zakończony 31.12.2019 roku:

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

3.12. Zysk na akcję (PLN)

3.12.1. Podstawowy zysk za akcję

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 <i>(przekształcone)</i> |
|---|-----------------------------|--|
| Podstawowy zysk na akcję: | | |
| Z działalności kontynuowanej | 16,13 | 10,37 |
| Podstawowy zysk na akcję ogółem | 16,13 | 10,37 |
| Zysk rozwodniony na akcję: | | |
| Z działalności kontynuowanej | 15,64 | 9,82 |
| Zysk rozwodniony na akcję ogółem | 15,64 | 9,82 |

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

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 <i>(przekształcone)</i> |
|---|--------------------------------|---|
| Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom | 37 363 131 | 23 726 914 |
| Zysk wykorzystany do obliczenia podstawowego zysku przypadającego na akcję ogółem | 37 363 131 | 23 726 914 |
| Zysk wykorzystany do wyliczenia podstawowego zysku na akcję z działalności kontynuowanej | 37 363 131 | 23 726 914 |

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---|--------------------------------|--------------------------------|
| Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku na akcję (w szt.) | 2 315 946 | 2 287 199 |

3.12.2. Rozwodniony zysk za akcję

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 <i>(przekształcone)</i> |
|--|--------------------------------|---|
| Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom | 37 363 131 | 23 726 914 |
| Zysk wykorzystany do obliczenia rozwodnionego zysku przypadającego na akcję ogółem | 37 363 131 | 23 726 914 |
| Zysk wykorzystany do wyliczenia rozwodnionego zysku na akcję z działalności kontynuowanej | 37 363 131 | 23 726 914 |

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

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---|--------------------------------|--------------------------------|
| Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję | 2 315 946 | 2 287 199 |
| Akcje jakie zakłada się, że zostaną wyemitowane: | | |
| Opcje pracownicze | 73 458 | 130 000 |
| Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku rozwodnionego na akcję | 2 389 404 | 2 417 199 |

3.13. Rzeczowe aktywa trwałe oraz prawo wieczystego użytkowania gruntu (PLN)

Wartość bilansowa:

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|-------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Budynki i lokale | 23 645 432 | 20 206 136 |
| Grunt | 4 003 398 | 4 007 699 |
| Środki trwałe w budowie | 102 242 | 11 515 |
| Maszyny i urządzenia | 437 767 | 73 876 |
| Środki transportu | 9 448 | 77 888 |
| Pozostałe środki trwałe | 2 694 614 | 10 790 |
| Razem | 30 892 901 | 24 387 904 |

Spółka, na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, posiada jedną umowę dotyczącą prawa wieczystego użytkowania gruntów. Dotyczy nieruchomości zabudowanej, przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, którą Spółka nabyła pod koniec 2018 roku z przeznaczeniem na nową siedzibę. Począwszy od 1 stycznia 2019 roku prawo do wieczystego użytkowania nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie jest ujawniane w bilansie Spółki (w pozycjach aktywa oraz zobowiązania leasingowe.) Spółka dokonała wyceny wspomnianego prawa na kwotę 4 003 398 PLN. Wartość ta podlega amortyzacji przez okres trwania umowy użytkowania wieczystego, czyli do 27 października 2099 roku.

Opłaty leasingowe są dyskontowane przy użyciu stopy krańcowej stopy oprocentowania długu leasingobiorcy. Krańcowa stopa została oszacowana przez Spółkę jako stopa procentowa na dzień rozpoczęcia leasingu, przy jakiej leasingobiorca (Spółka) musiałaby pożyczyć środki niezbędne do zakupu danego składnika aktywów na podobny okres i przy podobnych zabezpieczeniach. Krańcowa stopa oprocentowania przyjęta do wyceny zobowiązania leasingowego wynosi 3,4 proc.

Wartość brutto:

| | Budynki i lokale | Grunt | Środki trwałe w budowie | Maszyny i urządzenia | Środki transportu | Pozostałe środki trwałe | Razem |
|---|---------------------|------------------|-------------------------------|-------------------------|----------------------|----------------------------|-------------------|
| Stan na 1 stycznia 2020 roku | 20 306 492 | 4 012 000 | 11 515 | 1 043 464 | 372 854 | 281 408 | 26 027 732 |
| Zwiększenia | 1 094 106 | | 6 720 735 | 282 292 | 0 | 364 904 | 8 462 037 |
| Zmniejszenia | (333 169) | 0 | 0 | 0 | 0 | (22 710) | (355 879) |
| Reklasyfikacja | 3 133 276 | 0 | (6 630 008) | 627 870 | 0 | 2 868 861 | 0 |
| Stan na 31 grudnia 2020 roku | 24 200 705 | 4 012 000 | 102 242 | 1 953 626 | 372 854 | 3 492 462 | 34 133 888 |

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

| | Budynki i lokale | Grunt | Środki trwałe w budowie | Maszyny i urządzenia | Środki transportu | Pozostałe środki trwałe | Razem |
|-------------------------------------|------------------|--------------|-------------------------|----------------------|-------------------|-------------------------|------------------|
| Stan na 1 stycznia 2020 roku | 100 356 | 4 301 | 0 | 969 588 | 294 965 | 270 617 | 1 639 827 |
| Koszty amortyzacji | 522 488 | 4 301 | 0 | 546 271 | 68 441 | 540 794 | 1 712 295 |
| Zmniejszenia | (95 571) | 0 | 0 | 0 | 0 | (13 563) | (111 134) |
| Stan na 31 grudnia 2020 roku | 555 273 | 8 602 | 0 | 1 515 859 | 363 406 | 797 848 | 3 240 988 |

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2019 roku:

Wartość brutto:

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

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

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

3.14. Aktywa niematerialne (PLN)

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

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

Zakończone prace rozwojowe:

Na zakończone prace rozwojowe Game Engine według stanu na dzień 31 grudnia 2020 roku składają się prace skapitalizowane w ramach czwartego i piątego etapu prac, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 19 miesięcy.

Na zakończone produkcję gier komputerowych według stanu na dzień 31 grudnia 2020 roku składają się gry, dla których pozostały średnioważony okres amortyzacji wynosi 9,6 miesięcy.

Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 31 grudnia 2020 roku obejmowały głównie nakłady na gry komputerowe, w tym „Projekt 8” oraz „Dolly” i „Eleanor” oraz tytuły z wydawnictwa 11 bit publishing i nakłady na prace rozwojowe Game Engine (szósty etap).

Analiza potencjalnej utraty wartości niezakończonych prac rozwojowych:

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

Spółka prognozuje przychody i koszty w horyzoncie czasowym do pięciu lat od prognozowanej daty premiery, a następnie dyskontuje je średnim ważonym kosztem kapitału (WACC). Zastosowana stopa dyskonta to 5,9 proc.

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

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

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

W wyniku przeprowadzonej analizy w okresie sprawozdawczym dokonano odpisów na zaniechane prace na kwotę 997 116 PLN. W 2019 roku Spółka spisała nakłady na zaniechane prace na kwotę 33 959 PLN.

Wartość bilansowa:

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|--|-----------------------|-----------------------|
| Zakończone prace rozwojowe (Game Engine) | 3 954 725 | 799 816 |
| Zakończone prace rozwojowe (Gry) | 8 004 182 | 11 402 028 |
| Niezakończone prace rozwojowe | 25 545 704 | 12 668 661 |
| Licencje | 354 906 | 0 |
| Razem | 37 859 517 | 24 870 505 |

Wartość brutto:

| | Zakończone prace rozwojowe (Game Engine) | Zakończone prace rozwojowe (Gry) | Licencje | Niezakończone prace rozwojowe | Razem |
|---|--|----------------------------------|----------------|-------------------------------|-------------------|
| Stan na 1 stycznia 2020 roku | 2 717 702 | 30 872 101 | 518 692 | 12 668 661 | 46 777 156 |
| Zwiększenia | 0 | 0 | 414 067 | 23 364 303 | 23 778 370 |
| Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych | 4 096 929 | 5 344 096 | 0 | (10 457 260) | 19 927 28 |
| Zmniejszenia | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Spisanie zaniechanych prac | 0 | 0 | 0 | (997 116) | (997 116) |
| Stan na 31 grudnia 2020 roku | 6 813 631 | 36 216 197 | 932 759 | 24 578 589 | 68 511 175 |

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

| | Zakończone prace rozwojowe (Game Engine) | Zakończone prace rozwojowe (Gry) | Licencje | Niezakończone prace rozwojowe | Razem |
|-------------------------------------|--|----------------------------------|----------------|-------------------------------|-------------------|
| Stan na 1 stycznia 2020 roku | 1 917 886 | 19 470 073 | 518 692 | 0 | 21 906 651 |
| Koszty amortyzacji | 941 020 | 8 741 942 | 59 161 | 0 | 9 742 123 |
| Zmniejszenia | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Stan na 31 grudnia 2020 roku | 2 858 907 | 28 212 015 | 577 853 | 0 | 31 648 774 |

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2019 roku.
Wartość brutto:

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

Skumulowane umorzenia i utrata wartości:

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

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

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

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|--|--------------------|--------------------|
| Należności z tytułu dostaw i usług i pozostałe należności, w tym: | 11 690 703 | 17 902 912 |
| Z tytułu podatków, dotacji, ceł i ubezpieczeń społecznych | 1 711 782 | 1 796 511 |
| Inne | 59 885 | 250 862 |
| Odpis aktualizujący należności handlowe | (89 197) | (151 980) |
| Razem | 11 601 506 | 17 750 932 |

3.15.1. Należności z tytułu dostaw i usług

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

Należności z tytułu dostaw i usług wyceniane są w księgach w wartości odpowiadającej cenom transakcyjnym skorygowanym o odpowiednie odpisy z tytułu utraty wartości w ramach modelu strat oczekiwanych.

Spółka, z uwagi na fakt, że od lat współpracuje z tymi samymi partnerami handlowymi o bardzo wysokim standingu finansowym oraz, że nigdy nie miała problemów z płatnościami z ich strony, stosuje uproszczone metody wyceny należności wycenianych według zamortyzowanego kosztu, jeżeli nie powoduje to zniekształcenia informacji zawartych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w szczególności w przypadku, gdy okres do momentu spłaty należności nie jest długi. Historycznie, lista partnerów handlowych, za pośrednictwem których Spółka sprzedaje gry, podlega nieznaczącym zmianom.

Wykazane salda należności na 31 grudnia 2020 roku obejmują należności od największych odbiorców Spółki, od których należności przekroczyłyby 5 proc. ogólnej wartości należności z tytułu dostaw i usług.

Wykazane salda należności obejmują należności od:

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|--|-----------------------|-----------------------|
| Valve Corporation | 3 663 436 | 6 319 615 |
| Humble Bundle Inc. | 1 887 711 | 3 050 261 |
| Nintendo Co Ltd. | 775 040 | 1 012 032 |
| Google LLC | 706 687 | 0 |
| GOG Sp. z o.o. | 703 368 | 560 087 |
| Sony Interactive Entertainment America LLC | 577 003 | 1 105 220 |

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 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| 60-90 dni | 20 050 | 0 |
| 91-120 dni | 4 387 | 140 539 |
| 121-360 dni | 85 933 | 76 784 |
| powyżej 360 dni | 155 012 | 0 |
| Razem | 265 382 | 217 323 |

Spółka w 2020 roku nie zawiązała żadnych nowych rezerw na przeterminowane należności. Rozwiązała za to odpis aktualizujący na kwotę 62 783 PLN po spłacie części zobowiązań przez jednego z dłużników Spółki (byłego najemcy powierzchni biurowej w biurze Spółki przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie).

Zmiany stanu odpisów aktualizujących na należności zagrożone:

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|--|-----------------------|-----------------------|
| Stan na początek okresu sprawozdawczego | 151 980 | 56 807 |
| Utworzenie odpisów aktualizujących | 0 | 95 173 |
| Rozwiązanie odpisów aktualizujących | (62 783) | 0 |
| Stan na koniec okresu sprawozdawczego | 89 197 | 151 980 |

Spadek wartości odpisów na należności zagrożone na koniec 2020 roku wobec końca 2019 roku wynikał z częściowej spłaty zobowiązań przez jednego z byłych najemców powierzchni biurowej w biurowcu przy ul. Brzeskiej 2. Na kwotę odpisów na koniec 2020 roku składały się ponadto sumy należne od innego z byłych najemców powierzchni biurowej w biurowcu przy ul. Brzeskiej 2 oraz kaucja za najem biura przy ul. Modlińskiej 6 w Warszawie dochodzona na drodze sądowej.

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

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| 60-90 dni | 0 | 0 |
| 91-120 dni | 0 | 0 |
| 121-360 dni | 23 141 | 95 173 |
| powyżej 360 dni | 66 056 | 56 807 |
| Razem | 89 197 | 151 980 |

3.16. Należności z tytułu podatku dochodowego (PLN)

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|---|-----------------------|-----------------------|
| Należności z tytułu podatku dochodowego | 7 623 047 | 5 441 189 |
| Razem | 7 623 047 | 5 441 189 |

Wzrost należności Spółki z tytułu podatku dochodowego na dzień 31 grudnia 2020 roku, w porównaniu z sytuacją na koniec 2019 roku, wynikał z rozliczenia ulg podatkowych, w tym przede wszystkim ulgi podatkowej IP Box. Wpływ rozliczenia ulgi IP Box na wysokość podatku dochodowego wyniósł w 2020 roku 4 757 040 PLN (2 713 965 PLN w 2019 roku).

3.17. Aktywa finansowe krótkoterminowe (PLN)

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|--|-----------------------|-----------------------|
| Instrumenty finansowe | 69 932 222 | 0 |
| Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy od dnia nabycia | 0 | 67 000 000 |
| Wycena - Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy od dnia nabycia | 0 | 328 563 |
| Pożyczki dla pracowników | 2 066 604 | 0 |
| Razem | 71 998 826 | 67 328 563 |

Na instrumenty finansowe składały się:

| | Data nabycia | Wycena na dzień nabycia | Wycena na 31.12.2020 |
|---|--------------|-------------------------|----------------------|
| Obligacje PKO Leasing* | 04.12.2020 | 39 921 688 | 39 921 688 |
| PKO Parasolowy FIO – Subfundusz Obligacji Samorządowych | 23.12.2020 | 10 000 000 | 10 000 000 |
| Inwestor Parasol FIO - Inwestor Oszczędnościowy | 17.12.2020 | 4 000 000 | 4 003 622 |
| Quercus Parasolowy FIO - Quercus Dłużny Krótkoterminowy | 17.12.2020 | 4 000 000 | 4 002 636 |
| Skarbiec FIO - Skarbiec Konserwatywny Kat. A | 18.12.2020 | 4 000 000 | 3 998 250 |
| Generali Fundusze FIO - Generali Korona Obligacje | 18.12.2020 | 4 000 000 | 4 006 754 |
| Aviva Investors FIO - Aviva Investors Dochodowy Kategoria A | 17.12.2020 | 4 000 000 | 3 999 272 |
| Razem | | 69 921 688 | 69 932 222 |

* - Obligacje PKO Leasing mają charakter dyskontowy. Zostaną wykupione przez Emitenta 1 czerwca 2021 roku za kwotę 40 000 000 PLN.

Pożyczki dla pracowników wycenione wg zamortyzowanego kosztu. Oprocentowanie pożyczek wynosi 0,5 proc. w skali rocznej. Pożyczki udzielane są na okres 12 miesięcy.

3.18. Pozostałe aktywa krótkoterminowe (PLN)

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|---|--------------------|--------------------|
| Ubezpieczenia | 48 053 | 45 642 |
| Domeny, licencje, prenumerata | 341 643 | 187 929 |
| Koszty następnego okresu | 192 117 | 73 596 |
| Gwarancje | 0 | 1 144 |
| Tantiemy do rozliczenia w następnym okresie | 0 | 129 919 |
| Pozostałe | 1 785 | 0 |
| Razem | 583 598 | 438 230 |

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

3.19. Pozostałe aktywa (PLN)

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|---|-----------------------|-----------------------|
| Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe | 127 590 | 14 695 |
| Razem | 127 590 | 14 695 |

Na długoterminowe rozliczenia międzyokresowe na koniec 2020 roku jak i na koniec 2019 roku składały się opłaty za domeny internetowe i znaki towarowe.

3.20. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty (PLN)

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|-------------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Środki pieniężne w banku i w kasie | 24 134 648 | 7 882 519 |
| Obligacje PKO BP Banku Hipotecznego | 0 | 7 000 000 |
| Razem | 24 134 648 | 14 882 519 |

Według stanu na 31 grudnia 2020 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie oraz lokat bankowych prezentowała się następująco:

- 16 524 055 PLN,
- 1 701 202 USD (równowartość 6 393 796 PLN),
- 263 539 EUR (równowartość 1 216 181 PLN),
- 1 073 CNY (równowartość 617 PLN).

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

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

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

Spółka, wyceniając na dzień 31 grudnia 2020 roku posiadane środki pieniężne, w tym w walutach obcych, poddała je stosownej wycenie (ECL) ale wpływ ten nie okazał się istotny.

3.21. Kapitał podstawowy (PLN)

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|--------------------|-----------------------|-----------------------|
| Kapitał podstawowy | 236 055 | 228 720 |
| Razem | 236 055 | 228 720 |

Kapitał podstawowy Spółki na dzień 31 grudnia 2020 roku składał się z 2 360 545 akcji zwykłych mających pełne pokrycie w kapitale w wysokości 236 054,50 PLN.

3.21.1. Akcje zwykłe mające pełne pokrycie w kapitale

| | Liczba akcji | Kapitał podstawowy | Nadwyżka ze sprzedaży akcji |
|-------------------------------------|------------------|--------------------|-----------------------------|
| Stan na 31 grudnia 2019 roku | 2 287 199 | 228 720 | 4 870 274 |
| Zwiększenia / zmniejszenia | 73 346 | 7 335 | 7 537 359 |
| Stan na 31 grudnia 2020 roku | 2 360 545 | 236 055 | 12 407 633 |

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

3.22. Informacje o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie

W ciągu roku 2020 i 2019 Spółka nie wypłaciła dywidendy.

Uchwałą Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy 11 bit studios S.A. (uchwała nr. 05/05/2020) z dnia 9 czerwca 2020 roku zysk netto za 2019 rok w wysokości 21 710 280 PLN (dane sprzed przekształcenia, przekształcenie zostało dokonane w Raporcie za I półrocze 2020 roku) 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 2020 roku wynosi 76 240 PLN (2019: 76 240 PLN).

3.23. Rekomendacja podziału zysku za 2020 rok

Do dnia publikacji Sprawozdania Finansowego za 2020 roku Zarząd 11 bit studios S.A. nie podjął uchwały w sprawie rekomendacji podziału zysku za 2020 rok.

3.24. Zobowiązania z tytułu umów z klientami

Na kwotę zobowiązań z tytułu umów z klientami na dzień 31 grudnia 2019 roku składały się zaliczki otrzymane przez Spółkę od partnerów biznesowych na poczet przyszłej sprzedaży produktów (gier) Spółki. Na dzień 31 grudnia 2020 roku Spółka nie miała żadnych zobowiązań z tytułu umów z klientami.

3.25. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|--|-----------------------|-----------------------|
| Zobowiązania z tytułu dostaw i usług | 310 441 | 5 402 392 |
| Kaucje gwarancyjne – Brzeska 2 | 82 634 | 76 784 |
| Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń | 1 184 903 | 556 548 |
| Rozliczenia międzyokresowe bierne | 8 171 037 | 5 337 339 |
| Rozrachunki z pracownikami | 1 143 | 15 034 |
| Pozostałe | 41 796 | 41 796 |
| Razem | 9 791 954 | 11 429 892 |

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.

Spadek zobowiązań z tytułu dostaw i usług do 310 441 PLN (na koniec 2020 roku) z 5 402 392 PLN (na koniec 2019 roku) wynikał w głównej mierze z uregulowania płatności za prace remontowo-modernizacyjne realizowane w IV kwartale 2019 roku w nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie (siedzibie Spółki od marca 2020 roku). Zobowiązania z tego tytułu zostały uregulowane w pierwszych tygodniach 2020 roku.

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

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| Bieżące | 9 791 955 | 11 429 892 |
| 0-60 dni | 0 | 0 |
| 61-90 dni | 0 | 0 |
| 91-120 dni | 0 | 0 |
| 121-360 dni | 0 | 0 |
| powyżej 360 dni | 0 | 0 |
| Razem | 9 791 955 | 11 429 892 |

Spółka posiada zasady zarządzania ryzykiem finansowym zapewniające regulowanie zobowiązań w wyznaczonym terminie. W konsekwencji, całość zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań, wykazywana jest jako zobowiązania bieżące.

Wymagalność zobowiązań handlowych i pozostałych zobowiązań wynosi do trzech miesięcy.

3.26. Kredyty i pożyczki

19 grudnia 2018 roku Spółka poinformowała o zawarciu z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. umowy kredytu inwestycyjnego na kwotę 12 600 000,00 PLN z przeznaczeniem na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości zabudowanej położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2. Termin spłaty kredytu (raty regulowane są

comiesięcznie) mija 11 grudnia 2028 roku. Jest oprocentowany według stawki WIBOR 1M powiększonej o stałą marżę banku w wysokości 0,9 p.p. Spółka, wykorzystując instrument IRS (Interest Rate Swap) zabezpieczyła wspomniany kredyt przed ryzykiem zmiany stóp procentowych. Oprocentowanie kredytu wynosi 3,4 proc. Zabezpieczeniem kredytu jest: weksel in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, hipoteka umowna do kwoty 20 223 000,00 PLN ustanowiona na prawie użytkowania wieczystego nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew na rzecz PKO BP wierzytelności pieniężnej z umowy ubezpieczenia nieruchomości. Na dzień 31 grudnia 2020 roku część długoterminowa kredytu miała wartość 9 499 650 PLN (10 429 732 PLN rok wcześniej) a krótkoterminowa, która uwzględnia również wycenę instrumentu IRS 1 357 093 PLN (1 303 717 PLN).

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

| | Rezerwy na urlopy | Rezerwy na tantiemy | Rezerwy na audyt | Rezerwy na premie dla Członków Zarządu i pracowników | Rezerwy na pozostałe faktury | Rezerwy na wynagrodzenia i premie B2B | Razem |
|---|-------------------|---------------------|------------------|--|------------------------------|---------------------------------------|-------------------|
| Stan na dzień 1 stycznia 2020 roku | 151 082 | 4 320 291 | 45 000 | 270 000 | 52 532 | 498 435 | 5 337 339 |
| Zwiększenia: | | | | | | | |
| Utworzenie | 745 861 | 28 465 679 | 159 000 | 120 000 | 457 481 | 1 256 226 | 31 184 246 |
| Zmniejszenie: | | | | | | | |
| Wykorzystanie | 574 039 | 15 130 696 | 119 515 | 0 | 333 797 | 320 097 | 16 478 145 |
| Rozwiązanie | 0 | (10 605 209) | 0 | 0 | 0 | (1 267 194) | (11 872 403) |
| Stan na dzień 31 grudnia 2020 roku | 322 904 | 7 050 0650 | 84 485 | 390 000 | 176 216 | 147 368 | 8 171 0377 |

Dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2019 roku:

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

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

3.28. Programy świadczeń emerytalnych

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

11 bit studios S.A., zgodnie z Ustawą o pracowniczych planach kapitałowych (z dnia 4 października 2018 roku), uruchomiło w 2020 roku Pracowniczy Plan Kapitałowy dla pracowników. 23 października 2020 roku Spółka podpisała umowy na prowadzenie i zarządzanie PPK z Aviva Specjalistycznym Funduszem Inwestycyjnym Otwartym PPK (zarządzanym przez Aviva Investors Poland Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych Spółka Akcyjna). Z tego tytułu Spółka każdego miesiąca przekazuje na konto PPK każdego z pracowników składkę (wpłatę podstawową) w wysokości 1,5 proc. jego wynagrodzenia brutto.

3.29. Instrumenty finansowe (PLN)

Spółka na dzień sprawozdawczy dokonała analizy posiadanych aktywów finansowych. Na jej podstawie, w przypadku instrumentów wycenianych wg zamortyzowanego kosztu, stwierdzono, że wartość bilansowa instrumentów nie odbiega od ich wartości godziwej zarówno na dzień 31 grudnia 2020 roku jak i 31 grudnia 2019 roku. W przypadku instrumentów wycenianych wg wartości godziwej bazą do wyceny była ich wartość rynkowa na dzień sprawozdawczy.

3.29.1. Aktywa i zobowiązania finansowe

Aktywa finansowe:

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|---|-----------------------|-----------------------|
| Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - środki pieniężne | 24 134 648 | 14 882 519 |
| Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej - jednostki TFI | 30 010 534 | 0 |
| Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - obligacje PKO Leasing | 39 921 688 | 0 |
| Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - pożyczki, należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności | 11 601 604 | 17 750 932 |
| Pożyczki dla pracowników wyceniane wg zamortyzowanego kosztu | 2 066 604 | 0 |
| Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy od dnia nabycia | 0 | 67 328 563 |
| Razem | 107 735 078 | 99 962 014 |

Pełny wykaz posiadanych przez Spółkę na dzień 31 grudnia 2020 roku aktywów finansowych wycenianych wg. wartości godziwej zawiera **Nota 3.17.**

Na dzień 31 grudnia 2019 roku pozycja Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - środki pieniężne obejmowała też obligacje PKO Banku Hipotecznego, które traktowane były jako instrumenty do zarządzania bieżącą płynnością finansową Spółki i nie miały charakteru inwestycyjnego. 23 stycznia 2020 roku emitent obligacji (PKO Bank Hipoteczny) odkupił wszystkie papiery posiadane przez 11 bit studios S.A.

Zobowiązania finansowe:

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|---|-----------------------|-----------------------|
| Zobowiązania wyceniane wg zamortyzowanego kosztu - zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania | 9 791 955 | 11 429 892 |
| Kredyt | 10 080 000 | 11 340 001 |
| IRS | 776 743 | 393 448 |
| PUWG | 338 054 | 347 544 |
| Razem | 20 986 751 | 23 510 885 |

Spółka dokonuje wyceny kredytu oraz zobowiązania z tytułu prawa do użytkowania wieczystego w zamortyzowanym koszcie. IRS wyceniany jest w wartości godziwej.

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

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| Bieżące | 9 791 955 | 11 429 892 |
| 0-60 dni | 0 | 0 |
| 61-90 dni | 0 | 0 |
| 91-120 dni | 0 | 0 |
| 121-360 dni | 0 | 0 |
| powyżej 360 dni | 0 | 0 |
| Razem | 9 791 955 | 11 429 892 |

Wymagalność zobowiązań handlowych i pozostałych zobowiązań wynosi do trzech miesięcy.

3.29.2.Cele zarządzania ryzykiem finansowym

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

3.29.3. Ryzyko kredytowe

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

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

Koncentracja ryzyka kredytowego odnośnie należności handlowych została przedstawiona w **Nocie 3.15**. Spółka regularnie monitoruje płatności trzymywane od partnerów biznesowych i nie stwierdziła problemów z ich regulowaniem.

Spółka współpracuje z instytucjami finansowymi o wysokim standingu finansowym. Na dzień 31 grudnia 2020 roku Spółka utrzymuje środki pieniężne w dwóch instytucjach, z czego 302 818 PLN w PayPal a pozostałą część w grupie PKO BP.

Wyceny posiadanych jednostek uczestnictwa mogą podlegać okresowym wahaniom, w wyniku wyceny do wartości rynkowej. Spółka ocenia ryzyko rynkowe jako niskie, z uwagi na fakt, że środki finansowe lokowane są w bezpieczne instytucje finansowe – fundusze inwestycyjne otwarte.

3.29.4. 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 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|---------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Waluta USD, w tym: | 14 154 617 | 16 494 558 |
| Środki pieniężne | 6 393 796 | 4 269 215 |
| Należności | 7 760 821 | 12 225 343 |
| Waluta EUR, w tym: | 2 559 611 | 4 622 185 |
| Środki pieniężne | 1 216 181 | 1 900 124 |
| Należności | 1 343 430 | 2 722 061 |
| Waluta JPY, w tym: | 210 294 | 379 478 |
| Środki pieniężne | 0 | 0 |
| Należności | 210 294 | 379 478 |

Zobowiązania:

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|------------|-----------------------|-----------------------|
| Waluta USD | 80 634 | 24 235 |
| Waluta EUR | 69 578 | 70 531 |
| Waluta JPY | 0 | 0 |

3.29.5. Wrażliwość na ryzyko walutowe

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

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

Wpływ waluty USD:

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|--------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Wynik netto* | 1 139 993 | 1 334 096 |

Wpływ waluty EUR:

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|--------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Wynik netto* | 201 693 | 368 684 |

Wpływ waluty JPY:

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|--------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Wynik netto* | 17 034 | 30 738 |

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

3.29.6. 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.

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

11 bit studios S.A. lokuje posiadane nadwyżki finansowe w instrumenty finansowe o konserwatywnym profilu. Spółka posiada jednostki udziałowe sześciu TFI oraz obligacje PKO Leasing. Pełna lista posiadanych przez Spółkę na 31 grudnia 2020 roku instrumentów finansowych jest w **Nocie 3.28.1.**

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

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

3.29.8. Metody wyceny do wartości godziwej

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

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

Wartość godziwa obligacji ustalana jest w wysokości ceny nabycia powiększonej o kwotę należnych odsetek i dyskonta ustaloną z wykorzystaniem efektywnej stopy procentowej. Wartość godziwa jednostek uczestnictwa w funduszu inwestycyjnym jest ustalana na podstawie notowań rynkowych (wyceny dziennej).

Aktywa finansowe:

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 | Hierarchia wartości godziwej |
|----------------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------------------|
| Obligacje | 39 921 688 | 7 000 000 | Poziom 2 |
| Jednostki uczestnictwa TFI | 30 010 534 | 0 | Poziom 1 |
| Pożyczki dla pracowników | 2 066 604 | 0 | Poziom 2 |

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

3.30.Przychody przyszłych okresów

| | Stan na 31.12.2020 | Stan na 31.12.2019 |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|
| Dotacje rządowe (a) | 695 708 | 677 555 |
| Pozostałe (b) | 0 | 9 123 |
| Razem | 695 708 | 686 678 |
| Krótkoterminowe | 59 997 | 189 114 |
| Długoterminowe | 635 711 | 497 564 |
| Razem | 695 708 | 686 678 |

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

- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2014 roku na realizację programu Media - rozwój technologii własnej. Przychód zaczął być rozliczany w 2018 roku. Na dzień 31.12.2020 kwota do rozliczenia wynosiła 59 997 PLN (239 988 PLN – 31.12.2019).
- dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2017 roku na realizację programu Creative Media - rozwój programów innowacyjnych "Projekt 8". Przychód nie był jeszcze rozliczany. Zostanie kalkulowany z kosztami amortyzacji, które będą poniesione w kolejnych latach 437 566 PLN (437 566 PLN - 31.12.2019).

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

3.31. Płatności realizowane na bazie akcji (PLN)

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

Spółka, na podstawie uchwały nr 18/05/2017 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z 10 maja 2017 roku, prowadzi Program Motywacyjny dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników. Jest to program oparty o płatności na bazie akcji. Czas trwania Programu Motywacyjnego obejmował lata 2017–2019. Osoby, które podpisały ze Spółką umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym, były uprawnione do objęcia łącznie 130 000 warrantów subskrypcyjnych serii B wymiennych na 130 000 akcji serii G pod warunkiem realizacji przez Spółkę celów określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego. Stosowna uchwała (nr 05/06/2017) o emisji do 130 000 akcji serii G o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, o łącznej wartości nominalnej 13 000 PLN, zapadła na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki 7 czerwca 2017 roku.

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

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

9 czerwca 2020 roku Rada Nadzorcza Spółki na wniosek Zarządu Spółki, po zatwierdzeniu przez ZWZA w dniu 9 czerwca 2020 roku Sprawozdania Finansowego Spółki za 2019 roku, przyjęła uchwałę o przyznaniu Uczestnikom Programu Motywacyjnego 130 000 warrantów subskrypcyjnych serii B. Osoby, które objęły warranty (wszystkie 130 000 warrantów zostało objętych przez Uczestników) będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii G do dnia 30 czerwca 2023 roku. Cena emisyjna akcji serii G w Programie Motywacyjnym wynosi 103,38 PLN.

3 lipca 2020 roku Spółka poinformowała (raportem bieżącym nr. 23/2020), na podstawie informacji przekazanej przez DM BOŚ S.A. (broker wspierał Spółkę przy obsłudze Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019), że tego dnia zostało należycie subskrybowanych i opłaconych łącznie 68 281 sztuk akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 7 058 889,78 PLN. Od tego dnia kapitał zakładowy 11 bit studios S.A. dzielił się zatem na 2 355 480 akcji serii A-G.

14 września 2020 roku Spółka poinformowała (raportem bieżącym nr. 28/2020), na podstawie informacji przekazanej przez DM BOŚ S.A., że 10 września 2020 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych łącznie 3 415 sztuk akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 353 042,70 PLN. Od tego dnia kapitał zakładowy 11 bit studios S.A. dzielił się zatem na 2 358 895 akcji serii A-G.

12 listopada 2020 roku Spółka poinformowała (raportem bieżącym nr.31/2020), na podstawie informacji przekazanej przez DM BOŚ S.A., że 10 listopada 2020 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych łącznie 1 650 sztuk akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 170 577 PLN. Od tego dnia kapitał zakładowy 11 bit studios S.A. dzielił się zatem na 2 360 545 akcji serii A-G.

Po okresie sprawozdawczym, a przed publikacją niniejszego Sprawozdania, miało miejsce jeszcze dwukrotne podwyższenie kapitału zakładowego 11 bit studios S.A. z tytułu konwersji warrantów subskrypcyjnych na akcje serii G przez Uczestników Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019.

12 lutego 2021 roku Spółka poinformowała (raportem bieżącym nr. 7/2021), na podstawie informacji przekazanej przez DM BOŚ S.A., że 11 lutego 2020 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych łącznie 900 sztuk akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 93 042 PLN. Od tego dnia kapitał zakładowy 11 bit studios S.A. dzielił się zatem na 2 361 445 akcji serii A-G.

23 kwietnia 2021 roku Spółka poinformowała (raportem bieżącym nr. 11/2021), na podstawie informacji przekazanej przez DM BOŚ S.A., że 23 kwietnia 2020 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych łącznie 1 698 sztuk akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 175 539,24 PLN. Od tego dnia kapitał zakładowy 11 bit studios S.A. dzielił się zatem na 2 363 143 akcji serii A-G.

3.31.2. Rozpoznanie programu motywacyjnego

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

| | |
|---|------------|
| Dzień przyznania (dzień zawarcia umów uczestnictwa) | 30.03.2018 |
| Dzień nabycia praw (vesting date) | 31.12.2019 |
| Kurs akcji 11 bit studios S.A. w dniu przyznania (w PLN) | 209,00 |
| Zmienność kursu akcji 11 bit studios S.A. w stosunku rocznym (w %) | 57,93% |
| Stopa wolna od ryzyka (w %) | 2,354% |
| Liczba warrantów w Programie Motywacyjnym | 130 000 |
| Wycena warrantów (w PLN) | 140,81 |
| Łączny koszt programu na dzień 31 grudnia 2020 roku pozostały do rozliczenia | 0 |
| Łączny koszt programu na dzień 31 grudnia 2019 roku | 18 305 429 |
| Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2020 roku | 0 |
| Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników (w PLN) w 2019 roku | 8 118 445 |

Na 1 stycznia 2020 roku Spółka nie wyemitowała żadnych akcji serii G na potrzeby Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Do dnia sprawozdawczego, w ciągu 2020 roku, Spółka

wyemitowała na ten cel łącznie (w trzech transzach) 73 346 akcji serii G po cenie emisyjnej 103,38 PLN. To oznacza, że 31 grudnia 2020 roku kapitał zakładowy Spółki dzielił się na 2 360 545 akcji serii A-G, czyli że liczba otwartych opcji na tę datę wynosiła 56 654 sztuk.

Po okresie sprawozdawczym, do dnia publikacji niniejszego Raportu rocznego za 2020 rok, 11 bit studios S.A. wyemitowało (w dwóch transzach), kolejne 2 598 akcji serii G po cenie emisyjnej 103,38 PLN. To oznacza, że na dzień publikacji Raportu, kapitał zakładowy Spółki dzielił się na 2 363 143 akcje serii A-G. Na potrzeby Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019, Spółka może jeszcze wyemitować (do końca czerwca 2023 roku), wg stanu na dzień sprawozdawczy, 54 056 akcji serii G po cenie emisyjnej 103,38 PLN.

3.31.3. Plan pracowniczych opcji na akcje na lata 2021-2025

Spółka, na podstawie uchwały nr 03/01/2021 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z 21 stycznia 2021 roku, prowadzi Program Motywacyjny dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników. Osoby, które podpisały ze Spółką umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym, będą uprawnione do objęcia warrantów subskrypcyjnych serii C wymiennych na akcje serii H po pod warunkiem realizacji przez Spółkę celów określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego.

Czas trwania Programu Motywacyjnego obejmuje lata 2021-2025. Osoby, które posiadają prawo do objęcia warrantów będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii H do dnia 30 czerwca 2029 roku.

Zgodnie z uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki nr 05/01/2021 z dnia 21 stycznia 2021 roku Spółka może wyemitować na potrzeby Programu Motywacyjnego do 125 000 akcji serii H o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, o łącznej wartości nominalnej 12 500 PLN. Rada Nadzorcza Spółki na wniosek Zarządu Spółki, niezwłocznie po odbyciu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki zatwierdzającego Sprawozdanie Finansowe Spółki za rok obrotowy 2025, podejmie uchwałę o przyznaniu Uczestnikom Programu Motywacyjnego warrantów subskrypcyjnych serii C w liczbie określonej we wniosku Zarządu.

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

| | |
|---|-------------|
| Łączny przychód 11 bit studios S.A., 2021-2025 | 656 000 000 |
| Łączny zysk brutto 11 bit studios S.A., 2021-2025 | 328 000 000 |

Jeśli cele finansowe nie zostaną w pełni zrealizowane, pula akcji oferowanych w ramach Programu Motywacyjnego zostanie zredukowana o 4 proc. za każde 1 proc. realizacji poniżej wyznaczonego celu.

Jeśli cele finansowe zostaną przekroczone o każde kolejne 2 proc., cena emisyjna akcji serii H będzie zredukowana o 1 proc. przy czym kwota dyskonta nie może być wyższa niż 10 proc. ceny emisyjnej.

Cena emisyjna akcji serii H w Programie Motywacyjnym na lata 2021-2025 została ustalona na kwotę 474,93 PLN.

3.31.4. Rozpoznanie programu na lata 2021-2025 na dzień bilansowy

Na dzień bilansowy Program Motywacyjny na lata 2021-2025 nie został wyceniony ponieważ nie wszedł on jeszcze w życie. Spółka podpisała umowy z pracownikami, którzy są objęci Programem Motywacyjnym w dniu 10 marca 2021 roku.

3.32. Transakcje z podmiotami powiązаныmi (PLN)

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

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

- Wojciech Ozimek – Przewodniczący Rady Nadzorczej (od 23 maja 2019 roku, wcześniej Członek Rady Nadzorczej, zrezygnował z zasiadania w Radzie Nadzorczej 15 kwietnia 2021 roku),
- Jacek Czykiel – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Radosław Marter – Członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Rady Nadzorczej od 15 kwietnia 2021 roku,
- Marcin Kuciapski, Członek Rady Nadzorczej (od 23 maja 2019 roku),
- Piotr Wierzbicki, Członek Rady Nadzorczej (od 23 maja 2019 roku)
- Agnieszka Maria Kruz – Członek Rady Nadzorczej (do 23 maja 2019 roku),
- Piotr Sulima - Przewodniczący Rady Nadzorczej (do 23 maja 2019 roku),

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

- Paweł Miechowski – Marketing Manager, brat Grzegorza Miechowskiego, Członka Zarządu Spółki,
- Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszki Rabenda-Ozimek, Agnieszka Rabenda-Ozimek jest żoną Wojciecha Ozimka, Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki (do 15 kwietnia 2021 roku).

3.32.1. Transakcje handlowe

Poza usługami świadczonymi przez Członków Zarządu Spółki opisanymi w **Nocie 3.33.4.** Spółka zawarła następujące transakcje z pozostałymi podmiotami powiązаныmi w 2020 roku i w 2019 roku:

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|--|--------------------------------|--------------------------------|
| Arkona - Paweł Miechowski | 228 760 | 182 120 |
| Kancelaria Radcy Prawnego Agnieszka Rabenda-Ozimek | 61 633 | 54 350 |
| Razem | 290 393 | 236 471 |

3.32.2. Pożyczki udzielone podmiotom powiązanym

W dniu 15 czerwca 2020 roku Spółka zawarła, zgodnie z art. 245 § 1, 4 oraz 8 Kodeksu Spółek Handlowych oraz na podstawie uchwały nr 22/06/2020 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 9 czerwca 2020 roku, umowę pożyczki z Pawłem Miechowskim (podmiot powiązany) z przeznaczeniem na bezpośrednie sfinansowanie objęcia akcji z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Na koniec okresu sprawozdawczego wartość pożyczki pozostającej do spłaty (wraz z odsetkami) wynosiła 159 014 PLN.

W 2019 roku Spółka nie udzieliła pożyczek podmiotom powiązanym.

3.32.3. Pożyczki od podmiotów powiązanych

Spółka nie otrzymała pożyczek od podmiotów powiązanych w 2020 roku i w 2019 roku.

3.32.4. 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 2020 roku i okresie porównawczym z tytułu pełnienia funkcji zarządzających i nadzorujących przedstawiały się następująco:

Świadczenia krótkoterminowe – Zarząd:

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Przemysław Marszał | 429 771 | 429 866 |
| Grzegorz Miechowski | 430 832 | 430 838 |
| Michał Drozdowski | 420 000 | 420 000 |
| Razem | 1 280 603 | 1 280 704 |

Świadczenia krótkoterminowe – Rada Nadzorcza:

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---|--------------------------------|--------------------------------|
| Wojciech Ozimek (Przewodniczący RN od 23 maja 2019 roku, Członek RN do 23 maja 2019 roku) | 54 000 | 40 510 |
| Jacek Czykiel | 36 000 | 34 875 |
| Radosław Marter | 19 800 | 19 800 |
| Marcin Kuciapski (Członek RN od 23 maja 2019) | 19 800 | 12 045 |
| Piotr Wierzbicki (Członek RN od 23 maja roku) | 19 800 | 12 045 |
| Piotr Sulima (Przewodniczący RN do 23 maja 2019 roku) | 0 | 21 450 |
| Agnieszka Maria Kruz (Członek RN do 23 maja 2019 roku) | 0 | 7 865 |
| Razem | 149 400 | 148 590 |

W dniu 9 czerwca 2020 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę (nr 20/06/2020) w sprawie przyjęcia Polityki wynagrodzeń Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki. Pełna treść Polityki wynagrodzeń jest dostępna na stronie internetowej Spółki w zakładce Relacje Inwestorskie.

Zgodnie z Polityką wynagrodzeń Członkom Zarządu Spółki przysługuje premia roczna, której wysokość jest zależna od zysku netto wypracowanego przez Spółkę w danym okresie. W przypadku premii za 2019 rok jej wysokość regulowała uchwała Rady Nadzorczej nr 3/2018 z dnia 8 marca 2018 roku.

Świadczenia krótkoterminowe – Zarząd (premia roczna):

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Przemysław Marszał | 815 636 | 190 530 |
| Grzegorz Miechowski | 815 636 | 190 530 |
| Michał Drozdowski | 815 636 | 190 530 |
| Razem | 2 446 908 | 571 590 |

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

Świadczenia krótkoterminowe – Zarząd (umowy cywilnoprawne):

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Grzegorz Miechowski | 60 000 | 60 000 |
| Michał Drozdowski | 60 000 | 60 000 |
| Przemysław Marszał | 60 000 | 60 000 |
| Razem | 180 000 | 180 000 |

Członkom Zarządu Spółki za 2020 roku i 2019 roku nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków lub wynagrodzenie w formie opcji na akcje. Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą natomiast w Programie Motywacyjnym, który został szczegółowo opisany (wraz z wyceną) w **Nocie 3.30**. Roczno Sprawozdanie Finansowe 11 bit studios S.A. za 2020 rok.

9 czerwca 2020 roku Rada Nadzorcza Spółki na wniosek Zarządu Spółki, po zatwierdzeniu przez ZWZA w dniu 9 czerwca Sprawozdania Finansowego Spółki za 2019 roku, przyjęła uchwałę o przyznaniu Uczestnikom Programu Motywacyjnego 130 000 warrantów subskrypcyjnych serii B. Osoby, które objęły warranty będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii G do dnia 30 czerwca 2023 roku. Cena emisyjna akcji serii G w Programie Motywacyjnym została ustalona na kwotę 103,38 PLN.

W raporcie bieżącym nr 24/2020 z 3 lipca 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 3 lipca 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Grzegorza Miechowskiego, ówczesnego Prezesa Zarządu Spółki, dotyczące objęcia

akcji 11 bit studios S.A w ramach rozliczenia Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Grzegorz Miechowski w dniu 3 lipca 2020 roku objął 18 413 akcji Spółki po cenie 103,38 PLN za sztukę.

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania, Przemysław Marszał (Prezes Zarządu, posiada 18 413 warrantów) i Michał Drozdowski (Członek Zarządu, posiada 18 414 warrantów) nie skorzystali jeszcze z możliwości zamiany posiadanych warrantów na akcje serii G przysługujące im w ramach Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019.

Wynagrodzenie Zarządu w 2020 roku - łącznie:

| | Przemysław Marszał | Grzegorz Miechowski | Michał Drozdowski |
|--|--------------------|---------------------|-------------------|
| Z tytułu pełnienia funkcji zarządczych | 429 771 | 430 832 | 420 000 |
| Premia roczna (wyplacona w 2020 roku) | 815 636 | 815 636 | 815 636 |
| Umowy cywilnoprawne | 60 000 | 60 000 | 60 000 |
| Świadczenia niepieniężne | 9 830 | 10 832 | 0 |
| Razem | 1 315 237 | 1 317 300 | 1 295 636 |

Wynagrodzenie Zarządu w 2019 roku - łącznie:

| | Przemysław Marszał | Grzegorz Miechowski | Michał Drozdowski |
|--|--------------------|---------------------|-------------------|
| Z tytułu pełnienia funkcji zarządczych | 429 866 | 430 838 | 420 000 |
| Premia roczna (wyplacona w 2019 roku) | 190 530 | 190 530 | 190 530 |
| Umowy cywilnoprawne | 60 000 | 60 000 | 60 000 |
| Świadczenia niepieniężne | 9 866 | 10 839 | 0 |
| Razem | 690 262 | 692 207 | 670 530 |

Świadczenie niepieniężne przysługujące Członkom Zarządu w 2020 roku i 2019 roku to m.in.: prawo do korzystania z samochodu służbowego (bez limitu kilometrów), programu prywatnej opieki medycznej, składek pracowniczego programu kapitałowego i kart Multisport.

3.32.5. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi

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

3.33. Zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków

Na dzień publikacji Raportu Rocznoego za 2020 rok Spółka posiadała zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków na kwoty 3 452 000 EUR i 4 837 000 PLN. Wymienione zobowiązania wynikają z umów wydawniczych, które Spółka zawarła z zewnętrznymi studiami deweloperskimi.

3.34. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe

3.34.1. Zobowiązania warunkowe

Zabezpieczenie kredytu inwestycyjnego, który Spółka zaciągnęła w PKO BP S.A. w grudniu 2018 roku na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2. Zabezpieczeniem jest: weksel in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, hipoteka umowna do kwoty 20 223 000,00 PLN ustanowiona na prawie użytkownictwa wieczystego nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew na rzecz PKO BP wierzytelności pieniężnej z umowy ubezpieczenia nieruchomości.

Deklaracja wekslowa (weksel in blanco) na rzecz Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości stanowiąca zabezpieczenie należytego wykonania zobowiązań wynikających z umowy na dofinansowanie POIR.03.03.03-14-0104/16-00.

Deklaracja wekslowa (weksel in blanco) na rzecz Narodowego Centrum Badań i Rozwoju stanowiąca zabezpieczenie należytego wykonania zobowiązań wynikających z umowy na dofinansowanie POIR.01.01.01-00-0231/20-00.

3.35. Korekta błędów lat ubiegłych

W trakcie prac związanych z przygotowaniem Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego Spółki za I półrocze 2020 roku oraz w toku procedur przeglądu sprawozdania finansowego przez biegłego rewidenta, Spółka zidentyfikowała nieprawidłowości w sposobie rozliczania kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. W poprzednich sprawozdaniach finansowych Spółka rozpoznawała koszty Programu w okresie od II kwartału 2018 roku. Ostatnim kwartałem, który miał być obciążony wspomnianymi kosztami, miał być II kwartał 2020 roku. Po analizie zapisów programu, w szczególności warunków nabywania instrumentów oraz wymogów standardu MSSF 2, stwierdzono, że koszt programu powinien być rozpoznany w okresie od I kwartału 2017 roku do IV kwartału 2019 roku (z ujęciem kosztów programu dotyczących 2017 roku od momentu podpisania umów z pracownikami). Zmiana skutkowałą, że całość kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 w kwocie 18 305 429 PLN, została rozliczona do końca 2019 roku, korygując kwoty kosztów z tytułu programu ujętych w poszczególnych okresach. W konsekwencji, Spółka zdecydowała o przekształceniu opublikowanych danych finansowych za 2018 i 2019 rok, I półrocze 2019 roku oraz za II kwartał 2019 roku.

Ponadto, Spółka dokonała korekty wartości prawa wieczystego użytkownictwa gruntu przy ul. Brzeskiej 2 (siedziba Spółki), które zostało nabyte w 2018 roku wraz z budynkiem posadowionym na tej działce. W 2018 roku Spółka alokowała całość zapłaconego wynagrodzenia z tytułu zakupu nieruchomości do budynku, podczas gdy wyceny sporządzone w marcu 2020 roku przez niezależnych rzeczoznawców wskazują, że na datę transakcji zasadne było rozpoznanie prawa wieczystego użytkownictwa gruntu w wartości 4 012 000 PLN. W konsekwencji Spółka zdecydowała o przekształceniu opublikowanych danych finansowych za 2018 i 2019 rok oraz za I półrocze 2019 roku.

Tabele poniżej zawierają zmienione dane prezentacyjne.

Raport roczny za 2019 rok (PLN)

| | Wartość przed korektami | Korekta A Ujęcie księgowe Programu Motywacyjnego | Korekta B Zmiana prezentacji wartości gruntu | Wartość po korektach |
|--|----------------------------|---|---|----------------------------|
| Rachunek zysków i strat oraz pozostałych dochodów | Za rok 2019 | | | Za rok 2019 |
| Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze | (12 291 040) | 2 016 634 | 0 | (10 274 406) |
| Zysk netto /suma całkowitych dochodów | 21 710 280 | 2 016 634 | 0 | 23 726 914 |
| Zysk netto na akcję | | | | |
| Zwykły | 9,49 | 0,88 | 0 | 10,37 |
| Rozwodniony | 8,98 | 0,83 | 0 | 9,82 |
| | | | | |
| Sprawozdanie z sytuacji finansowej | Na dzień 31.12.2019 | | | Na dzień 31.12.2019 |
| Rzeczowe aktywa trwałe | 24 043 839 | 0 | (3 663 634) | 20 380 205 |
| Prawo do użytkowania | 344 065 | 0 | 3 663 634 | 4 007 699 |
| Kapitał rezerwowý z tytułu płatności w akcjach | 14 257 326 | 4 048 103 | 0 | 18 305 429 |
| Zyski zatrzymane | 21 502 195 | (4 048 103) | 0 | 17 454 092 |
| | | | | |
| Sprawozdanie z przepływów pieniężnych | Za rok 2019 | | | Za rok 2019 |
| Zysk netto za rok obrotowy | 21 710 280 | 2 016 634 | 0 | 23 726 914 |
| Inne korekty | 8 360 773 | (2 016 634) | 0 | 6 344 139 |
| Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej | 41 643 258 | 0 | 0 | 41 643 258 |

Raport roczny za 2019 rok (PLN)

| | Kapitał podstawowy | Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad nominalną | Kapitał zapasowy | Kapitał rezerwowowy z tytułu płatności w akcjach | Zyski zatrzymane | Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej | Przypadające udziałom niedającym kontroli | Razem |
|--|--------------------|---|-------------------|--|-------------------|---|---|--------------------|
| Stan na 1 stycznia 2019 roku przed przekształceniem : | 228 720 | 4 870 274 | 41 331 887 | 6 138 880 | 37 341 812 | 0 | 0 | 89 911 573 |
| - korekty bilansu otwarcia | | | | 6 064 737 | (6 064 737) | | | 0 |
| Stan na 1 stycznia 2019 roku | 228 720 | 4 870 274 | 41 331 887 | 12 203 617 | 31 277 075 | 0 | 0 | 89 911 573 |
| Zysk netto za rok obrotowy | 0 | 0 | 0 | 0 | 21 710 280 | 0 | 0 | 21 710 280 |
| - korekta kosztów programu motywacyjnego za rok 2019 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 016 634 | 0 | 0 | 2 016 634 |
| Pozostałe całkowite dochody za rok obrotowy (netto) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Suma całkowitych dochodów | 0 | 0 | 0 | 0 | 23 726 914 | 0 | 0 | 23 726 914 |
| Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy | 0 | 0 | 37 549 897 | 0 | (37 549 897) | 0 | 0 | 0 |
| Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji | 0 | 0 | 0 | 8 118 446 | 0 | 0 | 0 | 8 118 446 |
| - korekta kosztów programu motywacyjnego za rok 2019 | 0 | 0 | 0 | (2 016 634) | 0 | 0 | 0 | (2 016 634) |
| Stan na 31 grudnia 2019 roku | 228 720 | 4 870 274 | 78 881 784 | 18 305 429 | 17 454 092 | 0 | 0 | 119 740 299 |

Powyższe korekty nie miały wpływu na kwoty bieżącego i odroczonego podatku dochodowego.

3.36. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do działalności spółki

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

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

W okresie roku obrotowego nie wystąpiły czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, które miały wpływ na wyniki finansowe Spółki za 2020 rok.

3.38. Zdarzenia po dniu bilansowym

Do dnia zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania przez Zarząd Spółki, 28 kwietnia 2021 roku, nie wystąpiły zdarzenia mające wpływ na Sprawozdanie Finansowe Spółki za 2020 roku. Pozostałe zdarzenia po dniu bilansowym zostały opisane w **Nocie 5.5.** (emisje akcji po dniu bilansowym) oraz **Nocie 3.30.3.** (uchwalenie Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025).

3.39. Zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Sprawozdanie Finansowe Spółki zostało zatwierdzone do udostępnienia przez Zarząd Spółki dnia 28 kwietnia 2021 roku.

Podpisy:



Przemysław Marszał
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski
Członek Zarządu



Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 28 kwietnia 2021 roku



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
SPÓŁKI ZA 2020 ROK**

4. INFORMACJE OGÓLNE

4.1. Kluczowe osiągnięcia Spółki w roku 2020

Głównymi czynnikami mającymi wpływ na przychody 11 bit studios S.A. w 2020 roku (był to w tej kategorii najlepszy rok w historii Spółki) były dobra sprzedaż gier: „Frostpunk” oraz „Moonlighter” i „Children of Morta” (dwa ostatnie to tytuły z wydawnictwa) wspierana przez solidne przychody ze sprzedaży innych produkcji (tzw. „back catalogue”) na czele z „This War of Mine”.

„Frostpunk”, w wersji na komputery PC, trafił do sprzedaży 24 kwietnia 2018 roku. Gra, która opowiada o walce o przetrwanie społeczności w zamrażającym świecie, bardzo spodobała się fanom co skutkowało bardzo dobrą sprzedażą nie tylko w tzw. okresie okołopremierowym ale również w kolejnych kwartałach. 11 października 2019 roku najnowsza produkcja Spółki zadebiutowała również w wersji na konsole Xbox One i PS4. Do końca grudnia 2020 roku łączne przychody ze sprzedaży „Frostpunka” na wszystkich platformach oraz płatnych dodatków do tego tytułu wyniosły przeszło 130 mln PLN.

Gra „Moonlighter”, której deweloperem jest hiszpańskie studio Digital Sun, zadebiutowała na rynku 29 maja 2018 roku (w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox One i PS4). 11 bit studios S.A. było wydawcą gry. W IV kwartale 2018 roku hiszpański tytuł pojawił się też na konsoli Nintendo Switch. „Moonlighter”, podobnie jak „Frostpunk”, został bardzo pozytywnie przyjęty przez rynek a duże zainteresowanie produkcją, podtrzymywane dzięki dodatkom (w tym płatnych) sprawiło, że sprzedaż gry od premiery zapewniła już przeszło 44 mln PLN przychodów.

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

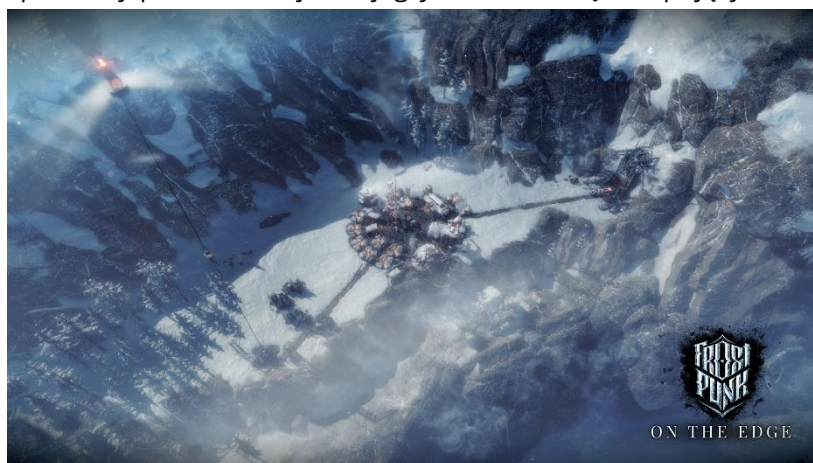
Pozytywnie do wyników Spółki w 2020 roku w dalszym ciągu kontrybuowała też gra „This War of Mine”, który to tytuł, w wersji na komputery PC zadebiutował 14 listopada 2014 roku. 11 bit studios S.A. i cały czas cieszy się dużym zainteresowaniem fanów dzięki czemu, łączne przychody ze sprzedaży gry (od premiery) przekroczyły już, do końca 2020 roku, 110 mln PLN.

4.1.1. Produkcja gier

W 2020 roku 11 bit studios S.A., w obszarze developmentu, koncentrowało się na dalszym rozwoju gry „Frostpunk”, żeby maksymalnie wydłużyć cykl życia tytułu. Najważniejszym wydarzeniem tego okresu, które miało decydujący wpływ na bardzo dobre wyniki finansowe 11 bit studios S.A. za 2020 rok była premiera płatnego dodatku do gry „Frostpunk” – „Frostpunk: The Last Autumn”. Dodatek był drugim z trzech DLC zapowiedzianych kilka kwartałów wcześniej przez Spółkę w ramach tzw. Season Pass. Pierwszy dodatek z tej serii „Frostpunk: The Rifts” zadebiutował pod koniec sierpnia 2019 roku. Trzecie DLC o nazwie „Frostpunk: On The Edge” trafiło do sprzedaży 20 sierpnia 2020 roku a jego odbiór rynkowy był neutralny.

Premiera „Frostpunk: The Last Autumn”, która miała miejsce 21 stycznia 2020 roku wypadła bardzo okazale. Dodatek przez dłuższy zajmował wysoką pozycję na liście bestsellerów Steam

oraz zbierał bardzo pochlebne recenzje i noty od mediów branżowych i graczy. Co więcej, bardzo dobra sprzedaż „Frostpunk: The Last Autumn” i całego Season Pass, skutkowałą też wzrostem sprzedaży podstawowej wersji gry. Znaczna część kupujących decydowała się też na zakup edycji



„Frostpunk: Game of The Year (GOTY)” zawierającej podstawową wersję plus Season Pass co skutecznie zwiększało przychody Spółki w okresie sprawozdawczym. Na dorocznej Konferencji Inwestorskiej, która miała miejsce 29 czerwca 2020 roku Spółka poinformowała, że aż

25 proc. kupujących „Frostpunka” w pierwszych sześciu miesiącach 2020 roku wybierało wersję „Frostpunk: GOTY”. Z kolei tzw. wskaźnik konwersji (czyli jaka część posiadaczy podstawowej wersji „Frostpunka” kupiła też Season Pass) sięgnął już 15 proc. co jest bardzo dobrym wynikiem. W całym 2020 roku wskaźniki utrzymały się na podobnym a nawet nieco wyższym poziomie.

W 2020 roku Spółka podejmowała też, oprócz rozbudowy gry poprzez dodatki, mnóstwo innych działań żeby podtrzymać zainteresowanie i monetyzację „Frostpunka”. Sztandarowy produkt 11 bit studios S.A. brał udział w szeregu akcji promocyjno-wyprzedażowych na najważniejszych światowych platformach sprzedażowych, w tym na platformie Steam co miało pozytywny wpływ na wolumeny sprzedaży. Za szczególnie udany należy uznać tzw. Publisher Sale na Steam (w II kwartale 2020 roku), w trakcie którego fani mogli nabywać wszystkie tytuły z portfela Spółki po atrakcyjnych dla nich cenach. Kumulacja akcji promocyjno-wyprzedażowych miała miejsce w IV kwartale 2020 roku, w trakcie którego to okresu tytuły Spółki brały m.in. udział w Halloween Sale, City Builder Sale, Autumn Sale czy Winter Sale na platformie Steam. 11 bit studios S.A. w 2020 roku rozpoczęło też współpracę operacyjną z japońskim partnerem – firmą DDM, która odpowiadała za premierę „Frostpunka” (w wersji na komputery PC i konsole PS4) w Kraju Kwitnącej Wiśni. Premiera wypadła bardzo okazale czego dowodem był Gold Medal przyznany produkcji 11 bit studios S.A. przez wiodący japoński magazyn o grach komputerowych – Famitsu.

W okresie sprawozdawczym, 14 lutego 2020 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało o podpisaniu umowy z wiodącą, światową spółką branży growej na produkcję „Frostpunka” w wersji na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android. W ocenie Spółki jest to kolejny krok w budowaniu „Frostpunka” jako wieloplatformowej globalnej marki, który może mieć znaczenie dla wyników Spółki w kolejnych okresach. W II kwartale 2020 roku 11 bit studios S.A. ujawniło, że producentem mobilnej wersji „Frostpunka” będzie chiński NetEase, jeden z gigantów branży growej z bardzo mocną pozycją w sektorze gier mobilnych. Premiera mobilnego „Frostpunka”, który będzie tytułem oferowanym w modelu F2P (free-2-play), planowana jest w 2021 roku.

Ważnym uzupełnieniem przychodów Spółki ze sprzedaży gier własnych były w 2020 roku przychody ze sprzedaży gry „This War of Mine”, mimo że od jej premiery, 14 listopada 2014 roku, do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania, minęło już równe 65 miesięcy. Sprzedaż stymulowana była licznymi akcjami promocyjno-wyprzedażowymi. Fani „This War of Mine” mogli m.in. wziąć udział w „TWOm Free Weekend” na Steam czy bardzo udanej, od strony finansowej, akcji na platformie Nintendo Switch z okazji premiery płatnych dodatków do „TWOm”. Dzięki niej, przychody ze sprzedaży „TWOm” i dodatków do tego tytułu na japońskiej platformie przekroczyły w pierwszych tygodniach 2021 roku kwotę 1 mln USD (narastająco, od premiery). Wpływ na falę ponownego zainteresowania „This War of Mine”, w ocenie Spółki, miała też bardzo dobra sprzedaż „Frostpunka” i dodatków tej gry, która zachęciła część fanów do sięgnięcia po wcześniejszy tytuł 11 bit studios S.A. dzięki czemu przychody z jego sprzedaży utrzymywały się w 2020 roku na przyzwoitym, niewiele niższym niż w 2019 roku poziomie.

W 2020 roku Spółka kontynuowała też, rozpoczęte kilka kwartałów wcześniej, prace nad produkcją gry o roboczej nazwie „Projekt 8”. Za stworzenie tytułu odpowiada drugi zespół deweloperski, który na dzień publikacji Sprawozdania, liczy ok. 45 osób. Zespół jest w trakcie intensywnej rozbudowy. Według obecnych założeń zespół odpowiedzialny za stworzenie „Projektu 8” docelowo powinien być porównywalny wielkością do zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” (ok. 60-70 osób) a budżet produkcyjny gry, szacowany wcześniej na ok. 20 mln PLN, będzie istotnie większy od tej kwoty. Spółka oczekuje, że „Projekt 8” zostanie wydany jednocześnie w wersji na komputery PC i konsole PlayStation i Sony co powinno, już w dniu premiery (jej data nie została jeszcze wyznaczona), znacząco zwiększyć jego potencjał komercyjny. W okresie sprawozdawczym Spółka zdecydowała o zmianie silnika gry z autorskiego rozwiązania, na bazie którego działały jej wcześniejsze produkcje, na silnik Unreal Engine. Decyzja miała związek z rozbudową „Projektu 8” co sprawiło, że Unreal Engine lepiej odpowiada potrzebom Spółki związanych z tym przedsięwzięciem.

Równolegle z rozwojem „Frostpunka” i produkcją „Projektu 8” Spółka prowadziła też w 2020 roku prace koncepcyjne i prototypowe nad dwiema kolejnymi produkcjami własnymi. Za „Projektem Dolly” (wcześniej „Projekt 9”) stoi ok. 20-osobowy zespół, który do końca 2019 roku zajmował się rozwojem i wsparciem dla gry „This War of Mine”. Spółka nie ujawnia na razie żadnych szczegółów tej produkcji poza tym, że jest ona oparta o zupełnie nowe IP. Za stworzenie drugiego z tytułów, czyli „Projekt Eleanor” (wcześniej „Projekt 10”) odpowiada ok. 50-osobowy zespół, który powstał na bazie zespołu, który zajmuje się tworzeniem i następnie rozwojem „Frostpunka”. Tytuł ma być istotnie większy niż „Frostpunk”, zarówno jeśli chodzi o wielkość gry, jak i nakłady na jego stworzenie.

4.1.2. Pion wydawniczy

W 2020 roku w obszarze wydawniczym działalność 11 bit studios S.A. skupiała się na monetyzacji tytułów, które miały premiery we wcześniejszych kwartałach, czyli „Moonlightera” i „Children of Morta”.

Pierwsza z gier, stworzona przez hiszpańskie studio Digital Sun, to gra roguelike, w której gracz wciela się w Willa - za dnia właściciela sklepu, w nocy zaś dzielnego poszukiwacza przygód. Tytuł

nawiązuje do klasycznych gier 2D takich jak „Legend of Zelda” czy „Harvest Moon”. Wyróżnia się pixel artową oprawą. Gra zadebiutowała jednocześnie w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox One i PS4 29 maja 2018 roku i dostępna jest w najważniejszych serwisach zajmujących się sprzedażą gier w wersjach cyfrowych, w tym Steam. Od IV kwartału 2018 roku w „Moonlightera” mogą też grać posiadacze konsol Nintendo Switch, w tym z Japonii gdzie gra w wersji na tę platformę zadebiutowała w marcu 2019 roku i spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem. Od tego czasu platforma Nintendo Switch stała się główną platformą sprzedaży „Moonlightera”.

Monetyzacja gry „Moonlighter” w okresie popremierowym, oprócz stałego rozwijania gry (rozbudowie zawartości i kolejnych wersjach językowych) przez dewelopera i uczestnictwa w akcjach promocyjno-wyprzedażowych, bazuje m.in. na sprzedaży dużego, płatnego dodatku



„Moonlightera” – „Between Dimensions”, który trafił do sklepów 23 lipca 2019 roku. W okresie sprawozdawczym (29 maja 2020 roku) wspomniany dodatek trafił też do posiadaczy konsol, w tym Nintendo Switch co zdynamizowało sprzedaż gry w tym okresie. Deweloper pracował też na wersją „Moonlightera” na urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi iOS i Android. Premiera gry na smartfony Apple miała miejsce 19 listopada 2020 roku. Trwają przygotowania do premiery na sprzęt z systemem operacyjnym Android. Narastająco, do końca grudnia 2020 roku przychody 11 bit studios S.A. ze sprzedaży „Moonlightera” i dodatków do gry, na wszystkie platformy sprzętowe, sięgnęły już ponad 44 mln PLN.

Drugi z tytułów z wydawnictwa, który istotnie kontrybuował do wyników 11 bit studios S.A. w 2020 roku, czyli „Children of Morta”, reprezentuje gatunek action-RPG. Produkcja amerykańskiego studia Dead Mage (z siedzibą w Austin, USA) wyróżnia się bogatym, ręcznie rysowanym światem (w pixel artowej stylistyce) i szeregiem grywalnych postaci. Opowiada perypetie rodziny Bergsonów- strażników mistycznej góry Morta, stających naprzeciw zagrożenia, które wystawi na próbę siłę ich oręża i rodzinnych więzów. „Children of Morta” w wersji na komputery PC trafiła do sprzedaży 3 września 2019 roku. Premiera wersji na konsole Xbox One i PS4 miała miejsce 15 października 2019 roku a na konsolę Nintendo Switch 20 listopada 2019 roku. Premiera „Children of Morta”, szczególnie wersji na komputery PC, okazała się bardzo udana. Tytuł dotarł do pierwszej dziesiątki bestsellerów na platformie Steam i znalazł się na liście najlepszych wrześniowych premier na tej platformie. Zbierał też bardzo pozytywne opinie od recenzentów i użytkowników.

W kolejnych okresach po premierze sprzedaż „Children of Morta” utrzymywała się na satysfakcjonującym poziomie. Sprzedaż wspierana była przez działania promocyjne i marketingowe realizowane przez 11 bit studios S.A. oraz



przez działania promocyjne i marketingowe realizowane przez 11 bit studios S.A. oraz dalszą rozbudowę gry przez dewelopera (dodatkowe treści). Przykładem tego typu działań było wydanie, 24 sierpnia 2020 roku dodatku „Children of Morta: Paws and Claws”, który wprowadza do rozgrywki postacie zwierząt. DLC spotkało się z ciepłym przyjęciem środowiska, szczególnie że

przychody z jego sprzedaży zasilą w całości konto fundacji The Humane Society International. Łączne przychody Spółki ze sprzedaży „Children of Morta”, do końca grudnia 2020 roku, wyniosły już blisko 24 mln PLN.

Oprócz dalszego rozwijania i monetyzowania „Moonlightera” i „Children of Morta” zespół zarządzający pionem 11 bit publishing prowadził w 2020 roku aktywne działania, żeby podtrzymać sprzedaż wydanych wcześniej gier, w tym przede wszystkim „Beat Copa”, który w wersji na komputery PC zadebiutował w marcu 2017 roku. W 2019 roku spółka zdecydowała m.in. o przeniesieniu „Beat Copa” na urządzenia mobilne oraz konsole PS4, Xbox One i Nintendo Switch. Do końca okresu sprawozdawczego łączne przychody ze sprzedaży „Beat Copa” (od premiery) przekroczyły już 2 mln USD.

Zespół zarządzający pionem wydawniczym 11 bit publishing, mimo ograniczeń związanych z przemieszczaniem się z uwagi na pandemię COVID-19 i odwołaniem wszystkich imprez branżowych, prowadził w 2020 roku intensywne działania akwizycyjne, żeby powiększyć portfel wydawniczy na kolejne lata. Obecnie znajdują się w nim cztery tytuły: gra o roboczej (kodowej) nazwie „Vitriol”, której producentem jest studio Fool’s Theory z Bielska-Białej, gry o roboczych (kodowych) nazwach „Foxhole” i „Botin” (ich producentem jest hiszpańskie studio Digital Sun Games, które odpowiadało za produkcję gry „Moonlighter”) oraz gra o roboczej nazwie „Ava”, za którą stoi hiszpańskie studio Chibig. Łączna wartość zobowiązań inwestycyjnych Spółki z tego tytułu wynosi, na dzień publikacji Sprawozdania, ok. 20 mln PLN przy czym część nakładów już została poniesiona. Dla porównania, łączna inwestycja 11 bit studios S.A. w „Moonlightera” i „Children of Morta” wyniosła ok. 5 mln PLN.

4.1.3. Pozostałe wydarzenia

Pandemia COVID-19, która w Polsce pojawiła się w pierwszej dekadzie marca 2020 roku, a której konsekwencje (kolejne fale) odczuwalne były do dnia zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania, nie miała większego wpływu na działalność i wyniki finansowe 11 bit studios S.A. w okresie sprawozdawczym. Spółka po wystąpieniu pierwszych informacji na temat zagrożeń

związanych z COVID-19 podjęła stosowne kroki, żeby ograniczyć ryzyko zakażenia wirusem pracowników i współpracowników Spółki. Dlatego od poniedziałku 16 marca 2020 roku zatrudnieni w 11 bit studios S.A., poza nielicznymi wyjątkami, po dokonaniu niezbędnych zmian w infrastrukturze sieciowej i oprogramowaniu, pracują w modelu zdalnym ze swoich domów. Na potrzeby pracy w tym modelu Spółka wdrożyła stosowne narzędzia w obszarze nadzoru i kontroli oraz egzekwowania wykonywania obowiązków zawodowych przez załogę. Z perspektywy ostatniego roku można ocenić, że funkcjonowanie 11 bit studios S.A. we wszystkich kluczowych obszarach, w tym produkcji gier, odbywa się bez większych zakłóceń. Podobnie, na podstawie informacji otrzymanych od zarządów spółek zewnętrznych, z którymi 11 bit studios S.A. podpisało umowy wydawnicze, epidemia COVID-19 ma pomijalny lub bardzo ograniczony wpływ na funkcjonowanie tych podmiotów a zatem i terminowość projektów realizowanych we współpracy z 11 bit studios S.A.

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

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

Bardzo ważnym wydarzeniem dla Spółki i jej pracowników była przeprowadzka do nowej siedziby. Od 2 marca 2020 roku wszyscy zatrudnieni w 11 bit studios S.A. pracują w należącej do Spółki nieruchomości biurowej zlokalizowanej w Warszawie, przy ul. Brzeskiej 2.

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

1 czerwca 2020 roku do 11 bit studios S.A. wpłynęło zawiadomienie złożone przez NN Investment Partners Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. (dalej „Towarzystwo”), że dwa z zarządzanych przez Towarzystwo funduszy: NN Fundusz Inwestycyjny Otwarty i Fundusz Własności Pracowniczej PKP Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty, zbyły część posiadanych akcji Spółki przez co udział NN Investment Partners TFI w kapitale zakładowym Spółki spadł poniżej progu 5 proc. Przed zmianą fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 120 334 akcje spółki 11 bit studios S.A., co stanowiło 5,26 proc. kapitału zakładowego tej spółki. Po zmianie fundusze inwestycyjne zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 110 804 akcje spółki 11 bit studios S.A., co stanowiło 4,84 proc. kapitału zakładowego spółki.

9 czerwca 2020 roku zwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki zdecydowało o przeznaczenia całości zysku netto wypracowanego przez Spółkę w 2019 roku w wysokości 21 710 280 PLN na kapitał zapasowy.

19 czerwca 2020 roku Spółka poinformowała, że w związku z realizacją celów z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 dla pracowników, współpracowników i członków zarządu 11 bit studios S.A., przyznane zostało łącznie 130 000 warrantów subskrypcyjnych serii B. Każdy z warrantów uprawnia jego posiadacza do objęcia 1 (słownie: jednej) akcji zwykłej na okaziciela serii G po cenie emisyjnej 103,38 PLN za akcję. Zgodnie z Regulaminem Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 roku osoby, które objęły przysługujące im w ramach tego Programu warranty, mogą konwertować je na akcje serii G do 30 czerwca 2023 roku. Do końca 2020 roku łączna liczba warrantów, które zostały zamienione na akcje serii G, wyniosła 73 346 sztuk. W konsekwencji, na dzień 31 grudnia 2020 roku kapitał zakładowy 11 bit studios S.A. wynosił 236 054,5 PLN i dzieli się na 2 360 545 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda.

W okresie sprawozdawczym miały też miejsce kolejne transakcje na akcjach 11 bit studios S.A. dokonywane przez osoby zarządzające Spółką. 3 lipca 2020 roku, do Spółki wpłynęło zawiadomienie o nabyciu akcji w ramach rozliczenia Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 złożone przez Grzegorza Miechowskiego (ówczesnego Prezesa Zarządu Spółki). Zgodnie z zawiadomieniem, Grzegorz Miechowski nabył 18 413 akcji 11 bit studios S.A. po cenie 103,38 PLN za sztukę. Z kolei 24 września 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że do Spółki wpłynęło zawiadomienie złożone przez Przemysława Marszał, ówczesnego Członka Zarządu Spółki, dotyczące darowizny akcji 11 bit studios S.A. Przemysław Marszał w dniu 23 września 2020 roku darował 3800 akcji Spółki po cenie 470 PLN za sztukę.

W 2020 roku nastąpiły zmiany w składzie Zarządu 11 bit studios S.A. Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 24 listopada 2020 roku przyjęła rezygnację Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki z zajmowanego stanowiska i powołała go na stanowisko Członka Zarządu Spółki. Równocześnie Rada Nadzorcza wskazała Przemysława Marszał, dotychczasowego Członka Zarządu na stanowisko Prezesa Zarządu Spółki. Wspólna kadencja Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku.

Po okresie sprawozdawczym, 15 kwietnia 2021 roku Wojciech Ozimek, Przewodniczący Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. zrezygnował z członkostwa w Radzie Nadzorczej, w tym z pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej ze skutkiem natychmiastowym. W związku z tym, Rada Nadzorcza na posiedzeniu 15 kwietnia 2021 roku powołała w drodze kooptacji Artura Konefała na Członka Rady Nadzorczej Spółki w ramach trwającej wspólnej kadencji, kończącej się w dniu 23 maja 2022 roku. Równocześnie Rada Nadzorcza wybrała Radosława Martera, dotychczasowego Członka Rady Nadzorczej na Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.

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

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

W 2010 roku 11 bit studios S.A. wypuściło pierwszą grę z serii „Anomaly”, której kolejne odsłony szybko stały się liczącymi na świecie produkcjami typu tower offense. Następnym dużym

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

Od 2014 roku, w ramach dywersyfikacji działalności, 11 bit studios S.A. zajmuje się też wydawaniem gier tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, w tym zagraniczne. W 2017 roku przychody pionu wydawniczego miały już zauważalny, ok. 12-proc. udział w przychodach Spółki dzięki premierze dwóch gier: „Beat Copa” (zadebiutował 30 marca 2017 roku) oraz „Tower 57” (16 listopada 2017 roku). W 2018 roku, dzięki premierze gry „Moonlighter” (29 maja 2018 roku) wskaźnik wzrósł do 18 proc. W 2019 roku było to już 40 proc., bo Spółka wypuściła na rynek kolejny tytuł stworzony przez zewnętrznego dewelopera, czyli „Children of Morta”, który w wersji na komputery PC trafił do sprzedaży 3 września 2019 roku (wersje konsolowe debiutowały w IV kwartale 2019 roku. W 2020 roku udział przychodów ze sprzedaży gier zewnętrznych deweloperów w łącznych przychodach 11 bit studios S.A., wyniósł 29 proc.

4.3. Podstawowe założenia strategii Spółki

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

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

4.4. Rynki zbytu, dostawcy i odbiorcy Spółki

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

Przychody Spółki od klientów zewnętrznych w rozbiciu na obszary operacyjne:

| | Okres zakończony 31.12.2020 | | Okres zakończony 31.12.2019 | |
|-----------------|--------------------------------|-------------------|--------------------------------|-------------------|
| | PLN | udział w proc. | PLN | udział w proc. |
| Polska | 2 064 709 | 2,37 | 1 487 844 | 2,09 |
| Unia Europejska | 5 120 320 | 5,88 | 6 393 095 | 8,98 |
| USA | 66 982 765 | 76,90 | 51 273 600 | 71,99 |
| Japonia | 12 081 601 | 13,87 | 10 310 174 | 14,48 |
| Chiny | 224 543 | 0,26 | 827 383 | 1,16 |
| Pozostałe | 627 836 | 0,72 | 929 153 | 1,30 |
| Razem | 87 101 774 | 100,00 | 71 221 248 | 100,00 |

Sprzedż produktów (gier komputerowych) Spółki realizowana jest na podstawie długookresowych umów z wydawcami i dystrybutorami z całego świata. Głównym odbiorcą Spółki była w 2020 roku firma Valve Corporation, z którą Spółka wygenerowała przychody przekraczające 10 proc. przychodów ogółem. Liczącymi się partnerami handlowymi były również firmy: Nintendo Co Ltd., Microsoft Corporation, Sony, Google, Apple i Humble Bundle – największe światowe platformy dystrybucji elektronicznej. Wymienione podmioty nie są powiązane ze Spółką.

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

4.5. Opis rynku, na którym działa Spółka

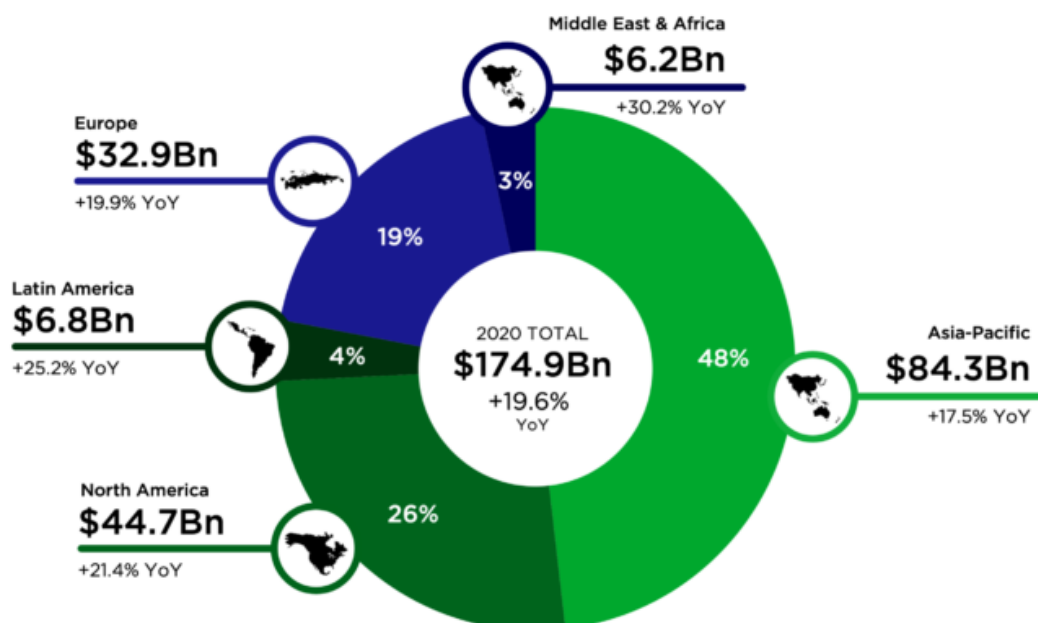
11 bit studios S.A. jest częścią globalnego rynku gier wideo. Gry wideo są, od kilku już lat, najszybciej rosnącą gałęzią rozrywki, a wartość rynku growego przekracza wartość rynku filmowego i muzycznego. W 2019 roku wartość światowego rynku gier komputerowych, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej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

Prognozy rozwoju rynku growego na 2020 rok przygotowane przez Newzoo i publikowane wczesną wiosną 2020 roku były równie obiecujące. Zdaniem specjalistów, sprzedaż gier w 2020 roku miała powiększyć się o kolejne 9,3 proc. i osiągnąć wartość 159,3 mld USD (rekordową w historii). Na dalszy wzrost popytu na gry komputerowe w okresie sprawozdawczym wpływ miała mieć przede wszystkim pandemia COVID-19, która w zgodnych oczekiwaniach miała sprawić, że znaczna część zamkniętych w domach, z powodu lockdown'ów, ludzi miała wykorzystywać ten czas grając w gry wideo.



2020 Global Games Market

Per Region With Year-on-Year Growth Rates



Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | October Update
newzoo.com/globalgamesreport

Publikowane ponad rok temu prognozy już po paru miesiącach okazały się zbyt konserwatywne. Dlatego jesienią 2020 roku Newzoo przedstawiło nowe, znacznie bardziej optymistyczne prognozy dotyczące tempa rozwoju branży gier komputerowych. Specjaliści założyli, że w 2020 roku wartość światowego rynku growego powiększy się aż o 19,6 proc., w porównaniu z 2019 rokiem sięgnie aż 174,9 mld USD.

W ujęciu geograficznym najważniejszym rynkiem growym na świecie w 2020 roku, według Newzoo, była po raz kolejny Azja na czele z Chinami, które już w 2016 roku wyprzedziły w rankingu Stany Zjednoczone. Azjaci w 2020 roku, zdaniem holenderskich analityków, wydali na gry komputerowe 84,3 mld USD, czyli 17,5 proc. więcej niż w 2019 roku. Wcześniejsze (ostrożniejsze) prognozy zakładały, że azjatycka część rynku growego powiększy się w 2020 roku do 78,4 mld USD, czyli o 9,9 proc. rok do roku. Rynek azjatycki stanowił zatem w 2020 roku aż 48 proc. światowego rynku growego, co oznacza jednak, że w porównaniu z 2019 rokiem jego udział zmalał o 1 pkt. proc. Lekki spadek udziałów tłumaczony jest na dwa sposoby. Niektórzy uczestnicy rynku zwracają uwagę na działania chińskich regulatorów, którzy w 2020 roku wyjątkowo niespiesznie wydawali zezwolenia na wprowadzania nowych tytułów do bezpośredniej dystrybucji na lokalnym rynku. Po drugie, pandemia COVID-19 tylko w niewielkim stopniu dotknęła Chiny przez co tamtejszy lockdown miał ograniczony, szczególnie jeśli porównamy go z tym, co obserwowano w Europie czy USA, zasięg. Lokalni gracze nie zyskali zatem dodatkowego czasu na elektroniczną rozrywkę.

Potwierdzeniem tej teorii może być fakt, że tempo rozwoju europejskiego czy amerykańskiego rynku growego w 2020 roku było zauważalnie szybsze niż azjatyckiego. Zdaniem Newzoo, Amerykanie wydali w tym okresie na gry komputerowe 44,7 mld USD, czyli aż 21,4 proc. więcej niż w 2019 roku co stanowiło 26 proc. globalnych wydatków na tego typu rozrywkę. Wcześniejsze prognozy zakładały wzrost o 8,5 proc. do 40 mld USD co dawać miało 25-proc. udział w globalnym rynku growym. Z kolei Europejczycy w 2020 roku, według Newzoo, wydali na gry komputerowe 32,9 mld USD, czyli 19,9 proc. więcej niż w 2019 roku co przekładało się na 19-proc. udział w globalnym rynku. Według wcześniejszych założeń, fani z naszej części świata mieli w 2020 roku przeznaczyć na gry komputerowe 29,6 mld USD czyli kwotę o 7,8 proc. większą niż w 2019 roku.

Znacznie szybciej, bo aż o 25,2 proc. rozwijał się w 2020 roku rynek growy w Ameryce Łacińskiej. Jego wartość powiększyła się do 6,8 mld USD co stanowiło 4 proc. wartości światowego rynku. 3-proc. udział w branży growej będzie domeną graczy z Afryki i Bliskiego Wschodu co oznaczało 6,2 mld USD przeznaczonych na gry komputerowe (ponad 30 proc. więcej niż w 2019 roku).

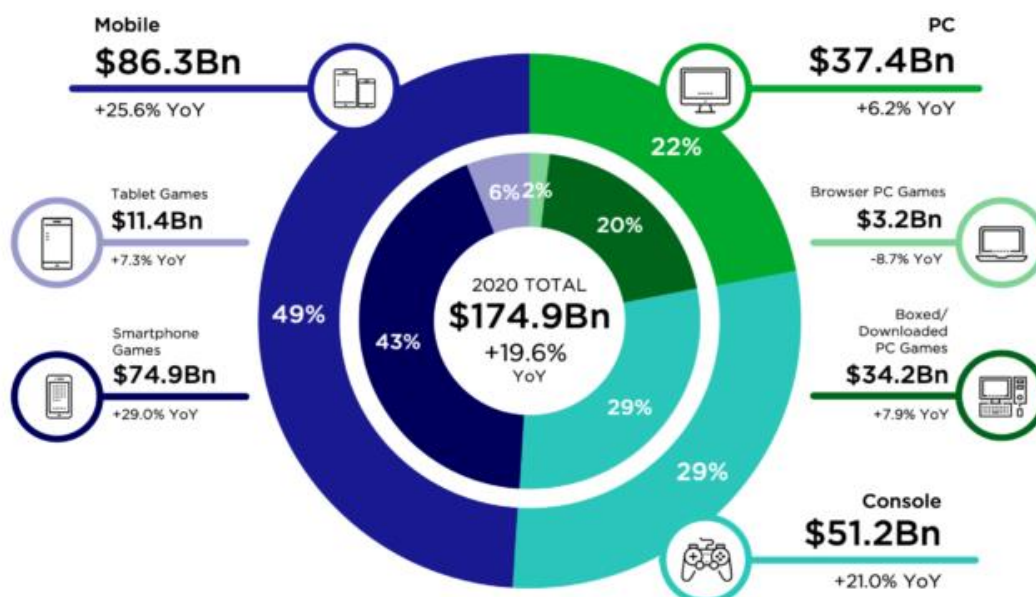
Największymi beneficjentami lockdown'u byli producenci gier na urządzenia mobilne (smartfony). Posiadacze tego typu sprzętu wydali w 2020 roku na elektroniczną rozrywkę, według Newzoo, 86,3 mld USD, czyli aż 25,6 proc. więcej niż rok wcześniej. To oznaczało będzie, że gry na urządzenia mobilne stanowiły w 2020 roku aż 49 proc. całego rynku growego (prognozy sprzed roku zakładały, że udział ten wynosił będzie 40 proc. a wartość rynku mobilnego wzrosnie do 63,3 mld USD). Wysoka dynamika rozwoju tego segmentu, daleko wyższa niż tempo rozwoju całej branży, wynikała z szybkiego przyrostu liczby smartfonów będących w użyciu na świecie i faktu, że dedykowane nań produkcje growe są sprzedawane po niskich cenach bądź udostępniane bezpłatnie w modelu F2P. To oznacza niską barierę wejścia w świat gier z punktu widzenia osoby, która wcześniej nie interesowała się tego typu rozrywką.

Drugim co do wielkości segmentem rynku growego w 2020 roku, podobnie jak rok wcześniej pozostał segment gier konsolowych. Jego wartość, według szacunków Newzoo, sięgnęła 51,2 mld USD, czyli była o 21 proc. większa niż w 2019 roku. Segment ten miał 29-proc. udział w światowym rynku growym. W porównaniu z wcześniejszym okresem udział ten wzrósł o 1 pkt. proc. Odkładając to kosztem gier na komputery PC, który to segment rozwijał się daleko wolniej, niż segment gier mobilnych czy konsolowych. Odświeżone jesienią 2020 roku przez Newzoo prognozy zakładały, że tempo wzrostu wydatków na gry PC w 2020 roku wyniosło 6,2 proc. co oznaczało, że rynek ten osiągnął wartość 37,4 mld USD przez co jego udział w rynku globalnym spadł do 22 proc. Była to po części pochodna dalszej marginalizacji segmentu tzw. gier przeglądarkowych (tytuły udostępniane np. w serwisach społecznościowych). Jego wartość zmalała w 2020 roku do 3,2 mld USD co oznaczało 8,7-proc. spadek w porównaniu z 2019 rokiem i oznaczało ledwie 2-proc. udział w światowym rynku growym.



2020 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | October Update
newzoo.com/globalgamesreport

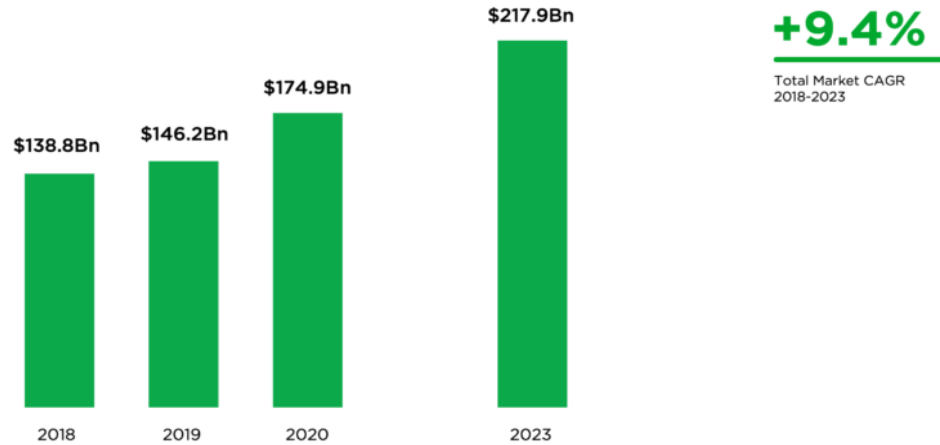
Kolejne lata, zdaniem ekspertów Newzoo, przyniosą dalszy dynamiczny rozwój branży, w której działa 11 bit studios S.A. Według ich założeń, średnioroczne tempo rozwoju sektora w latach 2018-2023 wyniesie ok. 9,4 proc. co oznacza, że 2024 roku gracze wydadzą na gry już 217,9 mld USD. Prognozy są daleko ambitniejsze niż jeszcze kilka miesięcy temu co, jak już wspomiano, wynika z przyspieszenia rozwoju branży przez pandemię COVID-19. Wcześniejsze prognozy zakładały średnioroczne tempo rozwoju branży na poziomie 9 proc. co oznaczało, że w 2023 roku wartość branży miała sięgnąć 200,8 mld USD.

Jeśli chodzi o rozkład geograficzny to, podobnie jak wzorem wcześniejszych lat, największe przychody branża gromi generowała będzie w kolejnych latach na rynkach azjatyckich (niespełna 50 proc., w zależności od roku). Fani z Ameryki Północnej, czyli głównie ze Stanów Zjednoczonych, odpowiadać będą, według specjalistów Newzoo, za mniej niż 30 proc. rynku. Na Europę, Bliski Wschód i Afrykę będzie przypadać ok 22 proc. rynku gromego. Za pozostałą część odpowiadać będzie Ameryka Łacińska.



Global Games Market Forecast

Forecast Toward 2023



Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

Przyszłe lata nie przyniosą również większych zmian jeśli chodzi o strukturę produktową branży gier komputerowych. Analitycy Newzoo zakładają dalszy wzrost znaczenia tytułów na urządzenia mobilne co w dużej mierze wynika z szybkiego wzrostu liczby tych urządzeń na świecie. Wzrost odbywał się będzie kosztem rynku gier na komputery PC i przeglądarkowego. Swoją pozycję rynkową zachowają produkcje na konsole, mimo że sprzedaż nowej generacji konsol Sony i Microsoftu rozpędza się stosunkowo powoli. Podobnie, swój kilkuprocentowy udział w rynku growym mają zachować produkcje tabletowe.

Polski rynek gier komputerowych ma symboliczny, niespełna 0,4-proc. udział w światowym rynku growym i jest to analogiczna sytuacja jak w przypadku przychodów 11 bit studios S.A. wypracowywanych na polskim rynku. Jego specyfiką jest też nieco inny udział poszczególnych platform sprzętowych. Polscy gracze najczęściej, tak jak ich koledzy z innych części świata, korzystają z urządzeń mobilnych (blisko około połowa z nich), ale w drugiej kolejności (31 proc.) wybierają komputery PC zamiast konsol (22 proc.).

Autorzy raportu „Kondycja polskiej branży gier 2020” szacują, że w 2020 roku wartość krajowego rynku growego wyniosła 2,43 mld PLN wobec 2,23 mld PLN rok wcześniej. Są to wartości zbliżone do wyliczeń analityków Newzoo, według których w 2020 roku Polacy wydali na elektroniczną rozrywkę 656 mln USD. Prognozy na kolejne lata są równie obiecujące. Zdaniem autorów przywoływanego powyżej raportu, w 2021 roku polski rynek gier komputerowych będzie wart 2,54 mld PLN a w kolejnym roku już 2,69 mld PLN. Do 2024 roku jest wartość powiększy się do 3 mld PLN a jego struktura sprzętowa nie zmieni się, czyli że dominujący udział w nim będą miały produkcje na urządzenia mobilne.

4.6. Opis sytuacji finansowej 11 bit studios S.A. w 2020 roku

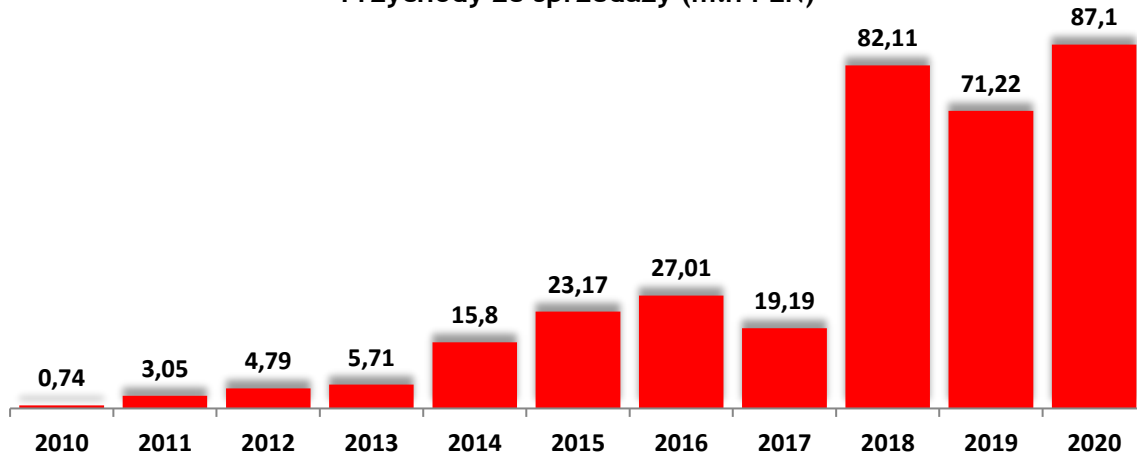
4.6.1. Rachunek zysków i strat

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 | Zmiana r/r (w proc.) |
|---|--------------------------------|--------------------------------|-------------------------|
| Działalność kontynuowana | | | |
| Przychody ze sprzedaży | 87 101 774 | 71 221 248 | 22,30 |
| Pozostałe przychody operacyjne | 325 158 | 461 634 | -29,56 |
| Razem przychody z działalności operacyjnej | 87 426 932 | 71 682 882 | 21,96 |
| Amortyzacja | (10 265 214) | (6 424 309) | 59,79 |
| Zużycie surowców i materiałów | (353 338) | (438 947) | -19,50 |
| Usługi obce | (25 871 505) | (26 394 183) | -1,98 |
| Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze | (6 846 529) | (10 274 406) | -33,36 |
| Podatki i opłaty | (304 481) | (247 777) | 22,89 |
| Pozostałe koszty operacyjne | (2 993 498) | (1 915 407) | 56,29 |
| (Utrata wartości)/odwrócenie utraty wartości instrumentów finansowych | 0 | (99 898) | |
| Razem koszty działalności operacyjnej | (46 635 065) | (45 794 927) | 1,83 |
| Zysk na działalności operacyjnej | 40 791 867 | 25 887 955 | 57,57 |
| Przychody odsetkowe | 530 675 | 1 089 576 | -51,30 |
| Pozostałe przychody finansowe | 13 012 | 273 796 | -95,25 |
| Koszty finansowe | (683 733) | (204 550) | 234,26 |
| Zysk przed opodatkowaniem | 40 651 821 | 27 046 777 | 50,30 |
| Podatek dochodowy | 3 288 690 | 3 319 863 | -0,94 |
| ZYSK NETTO | 37 363 131 | 23 726 914 | 57,47 |
| Zysk netto na akcję (w PLN): | | | |
| Zwykły | 16,13 | 10,37 | 55,54 |
| Rozwodniony | 15,64 | 9,82 | 59,27 |
| | | | |
| ZYSK NETTO | 37 363 131 | 23 726 914 | 57,47 |
| Pozostałe całkowite dochody | 0 | 0 | |
| SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW | 37 363 131 | 23 726 914 | 57,47 |

W 2020 roku 11 bit studios S.A. miało 87 101 774 PLN przychodów ze sprzedaży wobec 71 221 248 PLN rok wcześniej. Wzrost wyniósł zatem 22,30 proc. co jest szczególnie godne podkreślenia, że w 2020 roku Spółka nie wprowadziła do sprzedaży żadnej nowej gry własnej jak i z wydawnictwa. W tej sytuacji 11 bit studios S.A. skupiało się na rozwoju i monetyzacji posiadanego już portfolio tytułów własnych jak i z wydawnictwa 11 bit publishing. Zauważalny wzrost przychodów to w dużej mierze zasługa bardzo udanej premiery (21 stycznia 2020 roku) drugiego, płatnego dodatku do gry „Frostpunk” – „Frostpunk: The Last Autumn”. Premiera ostatniego

(trzeciego) DLC do „Frostpunka” wydane w ramach tzw. Season Pass, czyli „Frostpunk: On The Edge” miała miejsce 20 sierpnia 2020 roku i, podobnie jak premiera „Frostpunk: The Last Autumn”, miała pozytywny wpływ na sprzedaż podstawowej wersji gry. Premiera kolejnych DLC do „Frostpunka”, w połączeniu z agresywnymi akcjami promocyjno-marketingowymi miały też zauważalny wpływ na zainteresowanie i sprzedaż podstawową (bazową) wersją „Frostpunka” dzięki czemu łączne przychody ze sprzedaży tej gry i dodatków do niej (na wszystkie platformy sprzętowe), w 2020 roku przekroczyły 51,5 mln PLN. W dalszym ciągu zauważalny strumień przychodów zapewniała też gra „This War of Mine”, mimo że od jej premiery 14 listopada 2014 roku minęło już ponad sześć lat.

Przychody ze sprzedaży (mln PLN)



Istotną część przychodów Spółki w 2020 roku (29 proc.) stanowiły też przychody ze sprzedaży gier z wydawnictwa, czyli „Moonlightera” i „Children of Morta”. Ważną częścią przychodów Spółki w 2020 roku były też przychody z umowy z Microsoftem na udostępnienie „Frostpunka” (9 stycznia 2020 roku) i „Children of Morta” (16 stycznia 2020 roku) w usłudze abonamentowej Xbox Pass.

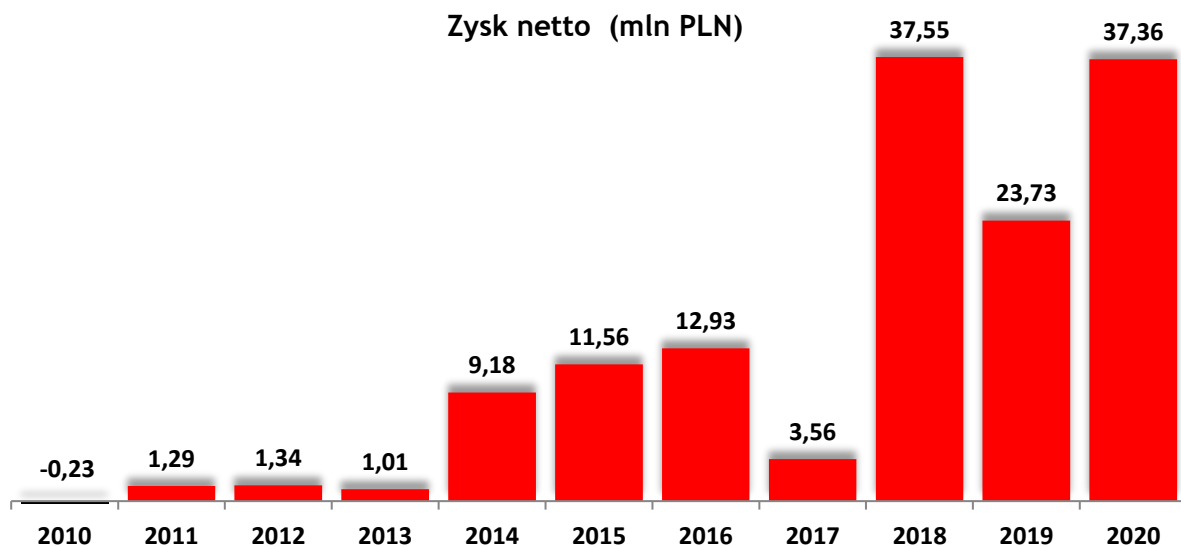
Spółka w 2020 roku konsekwentnie kładła duży nacisk na ścisłą kontrolę kosztów operacyjnych. W skali całego roku wyniosły 46 635 065 PLN czyli były tylko o 1,83 proc., większe niż w 2018 roku (47 811 561 PLN). Wzrost w tej pozycji wynikał m.in. z wyższej amortyzacji (10 265 214 PLN wobec 6 424 309 PLN w 2019 roku) co było pochodną rosnącego portfolio produktów i ich wydawania na kolejne platformy sprzętowe. Decydujący wpływ na wielkość kosztów operacyjnych Spółki w 2020 roku, podobnie zresztą jak i rok wcześniej miały koszty usług obcych (wyniosły 25 871 505 PLN czyli były o prawie 2 proc. niższe niż rok wcześniej), która to pozycja zawiera, oprócz płatności dla współpracowników Spółki, prowizje dla zewnętrznych deweloperów gier, dla których 11 bit studios S.A. świadczy usługi wydawnicze. W 2020 roku przychody Spółki ze sprzedaży gier z wydawnictwa stanowiły 29 proc. przychodów ogółem. W 2019 roku ten wskaźnik, m.in. dzięki premierze gry „Children of Morta”, sięgał aż 40 proc. Godny podkreślenia jest spadek nakładów na wynagrodzenia (o 33,36 proc., do 6 846 529 PLN w 2020 roku), mimo systematycznego wzrostu liczby zatrudnionych oraz wypłacania wyższych, niż rok wcześniej, premii rocznych. Regres w tej pozycji wynikał z faktu, że jeszcze w 2019 pozycja wynagrodzenia zawierała też niegotówkowe rezerwy tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-

2019. Wspomniane rezerwy (przeszło 2,0 mln PLN każdego kwartału) obciążały wyniki operacyjne 11 bit studios S.A. aż do końca 2019 roku. W całym 2019 roku niegotówkowe koszty związane z Programem sięgnęły 8 118 445 PLN. Zauważalną, nie występującą rok wcześniej pozycją kosztów operacyjnych (pozostałych kosztów operacyjnych), były również koszty zaniechanych projektów. Wyniosły w 2020 roku 997 115 PLN. Na tę kwotę składał się odpis nakładów związanych z rozwojem silnika do gier Game Engine (VI etap) oraz części wydatków związanych z grą „Foxhole” (projekt zewnętrzny realizowany przez hiszpańskie studio Digital Sun). Kwoty odpisów wyniosły odpowiednio: 871 504 PLN oraz 125 612 PLN.

Znaczący wzrost przychodów 11 bit studios S.A. w 2020 roku, w porównaniu z 2019 rokiem, w zestawieniu z symbolicznym wzrostem kosztów operacyjnych, przełożył się na wyraźnie wyższy zysk operacyjny Spółki w 2020 roku. Na tym poziomie 11 bit studios S.A. zarobiło aż 40 791 867 PLN czyli 57,57 proc. więcej niż w 2019 roku (25 887 955 PLN). Rentowność operacyjna 11 bit studios S.A. w 2020 roku wzrosła do 46,83 proc. z 36,34 proc. rok wcześniej. Wynik EBITDA Spółki w 2020 roku sięgnął 51 057 081 PLN wobec 30 295 630 PLN w 2019 roku. Rentowność na tym poziomie powiększyła się do 58,61 proc. z 42,53 proc. rok wcześniej.

Mimo rosnących z roku na rok zasobów gotówkowych 11 bit studios S.A., gwałtownie spadające stopy procentowe sprawiły, że w 2020 roku Spółka wykazała istotny spadek przychodów odsetkowych w porównaniu z 2019 rokiem. Przychody z tego tytułu sięgnęły 530 675 PLN czyli były o 51,3 proc. mniejsze niż we wcześniejszym roku. Ponadto pozostałe przychody finansowe zmalały do zaledwie 13 012 PLN (spadek o 95,25 proc. rok do roku) a koszty finansowe wzrosły o 234,26 proc., do 683 733 PLN z 204 550 PLN w 2019 roku. Zwyżka w tej pozycji była pochodną wyższych, w dużej części niegotówkowych kosztów związanych z obsługą kredytu inwestycyjnego w PKO BP zaciągniętego pod koniec 2018 roku na zakup biurowca przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, w tym instrumentu IRS zabezpieczającego Spółkę przed zmianami stopy procentowej.

Lekko negatywny wpływ operacji finansowych sprawił, że w 2020 roku zysk brutto 11 bit studios S.A. wyniósł 40 651 821 PLN wobec 27 046 77 w 2019 roku. Wzrost w tej pozycji sięgnął zatem aż 50,3. co nie miało jednak większego wpływu na wysokość naliczonego Spółce podatku dochodowego. Wyniósł 3 288 690 PLN wobec 3 319 863 PLN w roku poprzednim. Istotny wpływ na taką sytuację miała przede wszystkim ulga podatkowa IP BOX, z której skorzystała Spółka w 2020 roku (podobnie jak i w 2019 roku). Wyniosła 4 757 040 PLN. W 2019 roku było to 2 713 965 PLN. W konsekwencji na poziomie netto 11 bit studios S.A. zarobiło w 2020 roku 37 363 131 PLN w porównaniu z 23 726 914 PLN w 2019 roku. Wzrost sięgnął zatem aż 57,47 proc. Rentowność netto Spółki w 2020 roku powiększyła się do 42,89 proc. z 33,13 proc. w 2019 roku.



4.6.2. Sprawozdanie z sytuacji finansowej

Suma bilansowa Spółki na 31 grudnia 2020 roku wynosiła 186 339 222 PLN czyli była o 18,94 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 155 668 388 PLN.

AKTYWA

| | Stan na 31.12.2020 | Udział (w proc.) | Stan na 31.12.2019 <i>(przekształcone)</i> | Udział (w proc.) |
|---|-----------------------|---------------------|--|---------------------|
| AKTYWA TRWAŁE | | | | |
| Rzeczowe aktywa trwałe | 26 889 502 | 14,43 | 20 380 205 | 13,09 |
| Aktywa niematerialne | 37 859 517 | 20,32 | 24 870 505 | 15,98 |
| Prawo do wieczystego użytkowania gruntu | 4 003 398 | 2,15 | 4 007 699 | 2,57 |
| Aktywa z tytułu podatku odroczonego | 1 517 590 | 0,81 | 542 022 | 0,35 |
| Pozostałe aktywa | 127 590 | 0,07 | 14 695 | 0,01 |
| AKTYWA TRWAŁE RAZEM | 70 397 597 | 37,78 | 49 815 125 | 32,00 |
| AKTYWA OBROTOWE | | | | |
| Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności | 11 601 506 | 6,23 | 17 750 932 | 11,40 |
| Zapasy - zaliczki na dostawy towarów i usług | 0 | 0,00 | 11 830 | 0,01 |
| Należności z tyt. podatku dochodowego | 7 623 047 | 4,09 | 5 441 189 | 3,50 |
| Pozostałe aktywa krótkoterminowe | 583 598 | 0,31 | 438 230 | 0,28 |
| Środki pieniężne i ich ekwiwalenty | 24 134 648 | 12,95 | 14 882 519 | 9,56 |
| Aktywa finansowe krótkoterminowe | 71 998 826 | 38,64 | 67 328 563 | 43,25 |
| AKTYWA OBROTOWE RAZEM | 115 941 625 | 62,22 | 105 853 262 | 68,00 |
| AKTYWA RAZEM | 186 339 222 | 100 | 155 668 388 | 100,00 |

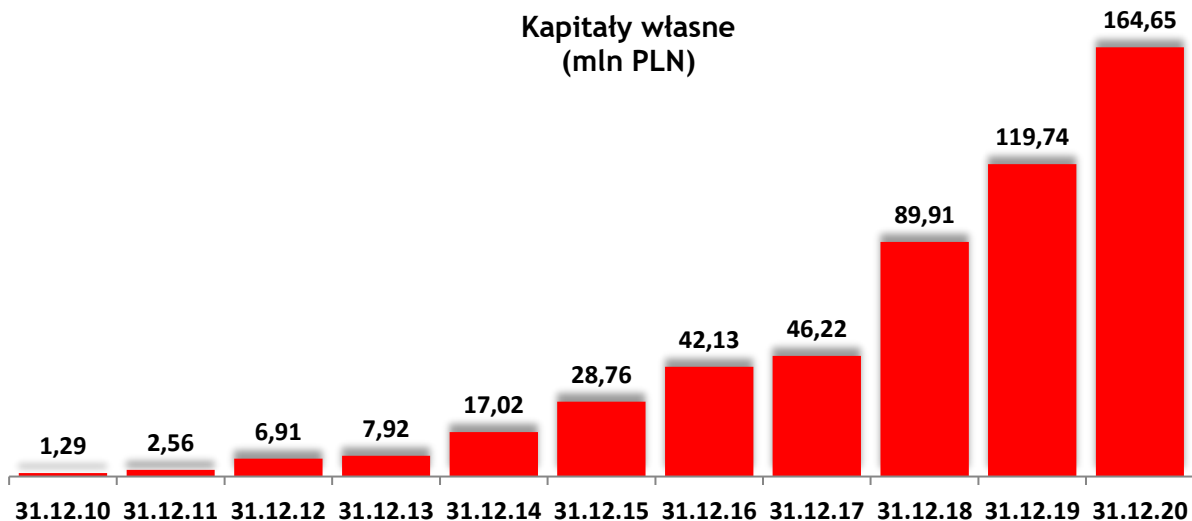
PASYWA

| | Stan na 31.12.2020 | Udział (w proc.) | Stan na 31.12.2019 <i>(przekształcone)</i> | Udział (w proc.) |
|--|-----------------------|---------------------|--|---------------------|
| KAPITAŁ WŁASNY | | | | |
| Kapitał podstawowy | 236 055 | 0,13 | 228 720 | 0,15 |
| Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną | 12 407 633 | 6,66 | 4 870 274 | 3,13 |
| Kapitał zapasowy | 87 152 664 | 46,77 | 78 881 784 | 50,67 |
| Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach | 31 744 829 | 17,04 | 18 305 429 | 11,76 |
| Zyski zatrzymane | 33 106 943 | 17,77 | 17 454 092 | 11,21 |
| KAPITAŁ WŁASNY RAZEM | 164 648 124 | 88,36 | 119 740 299 | 76,92 |
| | | | | |
| ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE | | | | |
| Kredyty, pożyczki i papiery dłużne długoterminowe | 9 499 650 | 5,10 | 10 429 732 | 6,70 |
| Przychody przyszłych okresów | 635 711 | 0,34 | 497 564 | 0,32 |
| Zobowiązania z tytułu leasingu - prawo wieczystego użytkowania gruntu | 334 041 | 0,18 | 334 891 | 0,22 |
| ZOBOWIĄZANIA DŁUGOTERMINOWE RAZEM | 10 469 402 | 5,62 | 11 262 187 | 7,23 |
| | | | | |
| ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE | | | | |
| Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania | 9 791 953 | 5,25 | 11 429 892 | 7,34 |
| Zobowiązania z tytułu umów z klientami | 0 | 0,00 | 11 730 526 | 7,54 |
| Kredyty, pożyczki i papiery dłużne krótkoterminowe | 1 357 093 | 0,73 | 1 303 717 | 0,84 |
| Zobowiązania z tytułu leasingu - prawo wieczystego użytkowania gruntu | 12 653 | 0,01 | 12 653 | 0,01 |
| Przychody przyszłych okresów | 59 997 | 0,03 | 189 114 | 0,12 |
| ZOBOWIĄZANIA KRÓTKOTERMINOWE RAZEM | 11 221 696 | 6,02 | 24 665 902 | 15,85 |
| ZOBOWIĄZANIA RAZEM | 21 691 098 | 11,64 | 35 928 089 | 23,08 |
| | | | | |
| PASYWA RAZEM | 186 339 222 | 100,00 | 155 668 388 | 100,00 |

W aktywach Spółki na koniec 2020 roku dominującą część (62,2 proc.) stanowiły aktywa obrotowe. Miały wartość 115 941 625 wobec 105 853 262 PLN rok wcześniej co oznacza wzrost rok do roku o ponad 9,5 proc. Wiodącą pozycją aktywów obrotowych Spółki, podobnie zresztą jak i w 2019 roku, były aktywa finansowe krótkoterminowe, czyli instrumenty finansowe o konserwatywnym profilu (rok wcześniej były to lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy). Miały wartość 71 998 826 PLN wobec 67 328 563 PLN na koniec 2019 roku. Stanowiły 38,64 proc. sumy bilansowej. Do tej kwoty można doliczyć środki pieniężne i ich ekwiwalenty,

których wartość na koniec 2020 roku sięgała 24 134 648 PLN. Rok wcześniej było to 14 882 519 PLN. Istotną pozycję aktywów obrotowych Spółki stanowiły też należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności, które miały wartość 11 601 506 PLN. Rok wcześniej ich stan był wyższy i wynosił 17 750 932 PLN. Istotną pozycją, stanowiącą 4,09 proc. aktywów ogółem, były też należności z tytułu podatku dochodowego, które miały wartość 7 623 047 PLN wobec 5 441 189 PLN na 31 grudnia 2019 roku.

Aktywa trwałe 11 bit studios S.A. na koniec grudnia 2020 roku miały wartość 70 397 597 wobec 49 815 125 PLN rok wcześniej. Powiększyły się zatem o 41,32 proc. i stanowiły 37,78 proc. aktywów ogółem. Na koniec 2019 roku wskaźnik wynosił 32 proc. Główną pozycję aktywów trwałych stanowiły aktywa niematerialne. Miały wartość 37 859 517 PLN wobec 24 870 505 PLN przed rokiem. Powiększyły się zatem aż o 52,27 proc. a ich udział w sumie bilansowej Spółki wzrósł do 20,32 proc. wobec 15,98 proc. na koniec 2019 roku. Na pozycję aktywa niematerialne składały się głównie zamortyzowane częściowo nakłady na gry, które trafiły już do sprzedaży („Frostpunk”, w tym edycja konsolowa, „Moonlighter” i „Children of Morta”), nakłady na niezakończone prace rozwojowe, czyli wydatki na gry „Projekt 8” oraz projekty „Dolly” i „Eleanor” oraz nowe gry z wydawnictwa 11 bit publishing a także na rozwój silnika do gier (Game Engine). Wyraźnie mniejszą do aktywów niematerialnych pozycją aktywów trwałych 11 bit studios S.A. na koniec 2020 roku były rzeczowe aktywa trwałe, które miały wartość 26 889 502 PLN. Rok wcześniej było to 20 380 205 PLN. Największą pozycją aktywów trwałych Spółki była nieruchomość przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, którą Spółka nabyła pod koniec 2018 roku z przeznaczeniem na nowe biuro. Wartość nieruchomości w bilansie Spółki na koniec grudnia 2020 roku wynosiła 23 645 432 PLN czyli była wyższa do wartości sprzed roku, gdy było to 20 206 136 PLN.



Po stronie pasywów Spółki najważniejszą pozycją bilansu był kapitał zapasowy, który na koniec grudnia 2020 roku miał już wartość 87 152 664 PLN co stanowiło 46,77 proc. sumy bilansowej. Rok wcześniej było to odpowiednio: 78 881 784 PLN i 50,67 proc. sumy bilansowej. Wzrost w tej pozycji wynikał z zasilenia kapitału zapasowego zyskiem netto wypracowanym przez Spółkę w 2019 roku.

Decyzja akcjonariuszy o przeznaczeniu całego zysku za 2019 rok (wyniósł 21 710 280 PLN), na kapitał zapasowy zapadła na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy, które odbyło się 9 czerwca 2020 roku. Znaczącą pozycją pasywów Spółki były też, na koniec 2020 roku, zyski zatrzymane. Wynosiły 33 106 943 PLN co stanowiło 17,77 proc. pasywów. Na koniec 2019 roku zyski zatrzymane miały wartość 17 454 092 PLN (11,21 proc. pasywów ogółem). Wzrost w tej pozycji wynikał z wyższego zysku netto, który wypracowała Spółka w 2020 roku w porównaniu z 2019 rokiem co było pochodną wyższych przychodów i zysków ze sprzedaży gier komputerowych. Szybko rosnącą, w porównaniu z końcem 2019 roku, pozycją w pasywach 11 bit studios S.A. na koniec 2020 roku był kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach tworzony w związku z działającym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. Miał wartość 31 744 829 PLN co stanowiło 17,04 proc. sumy bilansowej. Rok wcześniej pozycja miała wartość 18 305 429 PLN (11,76 proc. sumy bilansowej). Jeszcze dynamicznie, bo aż o 154,76 proc., do 12 407 633 PLN z 4 870 274 PLN na koniec 2019 roku, wzrósł kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną. Pozycja na koniec 2020 roku stanowiła 6,66 proc. pasywów wobec 3,13 proc. w poprzednim roku.

Łączne zobowiązania Spółki na 31 grudnia 2020 roku wynosiły 21 691 098 w stosunku do 35 928 089 PLN w rok wcześniej. Skurczyły się zatem o 39,63 proc. w porównaniu z końcem 2019 roku i stanowiły 11,64 proc. sumy bilansowej (23,08 proc. rok wcześniej).

Zobowiązania długoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec grudnia 2020 roku miały wartość 10 469 402 wobec 11 262 187 PLN rok wcześniej. Główną pozycją zobowiązań długoterminowych był systematycznie spłacany kredyt inwestycyjny zaciągnięty przez Spółkę pod koniec 2018 roku w PKO BP na kwotę 12 600 000 mln PLN z przeznaczeniem na zakup nieruchomości (nowego biura) przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie.

Zobowiązania krótkoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec 2020 roku sięgały 11 221 696 PLN wobec 24 665 902 PLN rok wcześniej. Zmalały zatem o 54,51 proc. i stanowiły tylko 6,02 proc. sumy bilansowej (15,85 proc. na koniec 2018 roku). Spadek zobowiązań krótkoterminowych to konsekwencja niższych zobowiązań z tytułu dostaw i usług, które zmalały do 9 791 953 PLN z 11 429 892 PLN przed rokiem. Na tę kwotę składały się m.in. tantiemy należne zewnętrznym deweloperom z tytułu sprzedaży ich gier w ramach usług wydawniczych świadczonych przez Spółkę (11 bit publishing). Główną przyczyną radykalnego spadku zobowiązań krótkoterminowych Spółki na koniec 2020 roku, w porównaniu z końcem 2019 roku była całkowita spłata zobowiązań krótkoterminowych Spółki z tytułu umów z klientami, które na dzień 31 grudnia 2019 roku miały wartość aż 11 730 526 PLN co stanowiło 7,5 proc. ówczesnej sumy bilansowej. Na tę kwotę składały się zaliczki otrzymane przez Spółkę od partnerów biznesowych (dystrybutorów gier) na poczet przyszłej sprzedaży produktów (gier) Spółki.

4.6.3. Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---|--------------------------------|--------------------------------|
| Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej | | |
| Zysk za rok obrotowy | 37 363 131 | 23 726 914 |
| Korekty: | | |
| Amortyzacja | 10 265 214 | 6 424 309 |
| Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku | 3 288 691 | 3 319 863 |
| Aktualizacja wartości aktywów niematerialnych | (17 450) | 33 959 |
| Inne korekty | 667 640 | 6 344 139 |
| Zmiany w kapitale obrotowym: | | |
| Zwiększenie / (zmniejszenie) salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności | 6 149 427 | (3 198 307) |
| Zwiększenie / (zmniejszenie) stanu zapasów | 11 829 | (11 829) |
| Zwiększenie / (zmniejszenie) pozostałych aktywów | (258 263) | 37 072 |
| Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań | (1 637 938) | 1 286 372 |
| Zwiększenie / (zmniejszenie) salda z tytułu umów z klientami | (11 730 526) | 11 173 381 |
| Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów | 9 030 | (192 704) |
| Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej | 44 110 783 | 48 943 169 |
| Zapłacony podatek dochodowy | (6 446 116) | (7 299 911) |
| Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej | 37 664 667 | 41 643 258 |
| Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej | | |
| Pożyczki dla pracowników | (2 066 604) | 0 |
| Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy | 164 328 563 | 94 000 000 |
| Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy | (97 000 000) | (134 000 000) |
| Wpływy z tytułu sprzedaży aktywów finansowych | 0 | 5 094 282 |
| Nabycie aktywów finansowych | (69 932 222) | 0 |
| Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNiP | (29 754 426) | (14 436 630) |
| Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej | (34 424 689) | (49 342 348) |
| Przepływy pieniężne z działalności finansowej | | |
| Wpływy z tytułu emisji akcji własnych | 7 544 694 | 0 |
| Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu | (1 260 000) | (1 260 000) |
| Spłata odsetek od kredytu | (272 543) | (409 072) |
| Środki pieniężne netto w działalności finansowej | 6 012 151 | (1 669 072) |
| Zwiększenie / (zmniejszenie) netto środków pieniężnych | 9 252 390 | (9 368 162) |
| Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego | 14 882 519 | 24 250 681 |
| ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO | 24 134 649 | 14 882 519 |

W całym 2020 roku Spółka wygenerowała 44 110 783 PLN środków pieniężnych z działalności operacyjnej, czyli tylko 9,87 proc. mniej niż w 2019 roku, mimo braku istotnych dla wyników finansowych premier nowych gier. Wysoki poziom generowanej z działalności operacyjnej gotówki (był wyższy niż zysk netto wypracowany przez 11 bit studios S.A. w całym 2020 roku) to zasługa bardzo dobrej sprzedaży tytułów, które 11 bit studios S.A. wprowadziło na rynek we wcześniejszych okresach, czyli przede wszystkim „Frostpunka” (i płatnych dodatków do gry wydanych w ramach tzw. Season Pass), „Moonlightera” i „Children of Morta” (dwa ostatnie to tytuły zewnętrzne z wydawnictwa). Istotną częścią przychodów była też sprzedaż gry „This War of Mine” choć przychody tego źródła, z uwagi na naturalne starzenie się tego produktu, były niższe niż w 2019 roku.

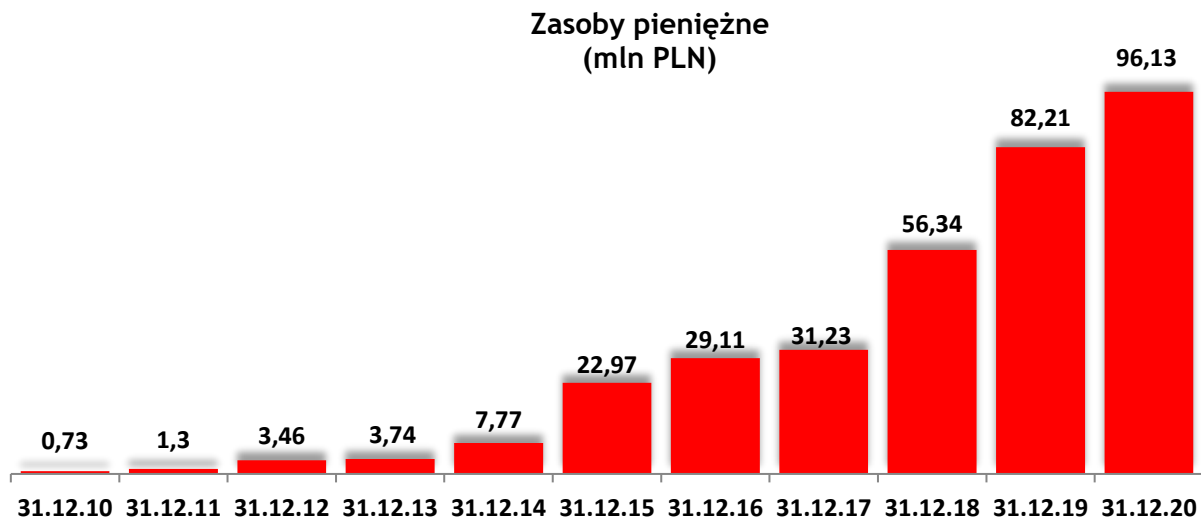
Dzięki uldze podatkowej IP Box, mimo wyższego zysku wypracowanego w 2020 roku, Spółka zapłaciła nieco niższy niż w 2019 roku podatek dochodowy. Wyniósł (wartość ujęta w wyniku) 3 288 690 wobec 3 319 863 PLN rok wcześniej. W konsekwencji środki pieniężne netto z działalności operacyjnej Spółki w 2020 roku sięgnęły 37 664 667 w porównaniu do 41 643 258 PLN rok wcześniej. Były zatem o 9,55 proc. niższe niż w 2019 roku.

Równocześnie Spółka wydała w 2020 roku na inwestycje 34 424 689 PLN wobec 49 342 348 PLN w 2019 roku. Dominującą część inwestycji stanowiły inwestycje finansowe (lokaty bankowe i instrumenty finansowe), za pomocą których 11 bit studios S.A. zarządzało posiadanymi środkami pieniężnymi. Ważnym wydatkami (29 754 426 PLN) były też płatności za rzeczowe aktywa trwałe oraz wartości niematerialne (przede wszystkim na produkcję gier). W 2019 roku wspomniana pozycja była wyraźnie mniejsza i wynosiła 14 436 630 PLN. Rosnące wydatki w tej pozycji są w głównej mierze pochodną zwiększania nakładów inwestycyjnych na nowe gry własne i z wydawnictwa.

W przepływach pieniężnych z działalności finansowej w 2019 roku znalazły się płatności z tytułu obsługi 10-letniego kredytu inwestycyjnego zaciągniętego pod koniec 2018 roku w PKO BP na zakup wspomnianej już nieruchomości na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie. W 2020 roku, podobnie jak i w 2019 roku 11 bit studios S.A. wydało 1 260 000 PLN na spłatę kredytu. Kolejne 272 543 PLN (409 072 PLN rok wcześniej) pochłonęły odsetki od kredytu. Nową pozycją (7 544 694 PLN) były wpływy z tytułu emisji akcji wyemitowanych na potrzeby Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. W 2020 roku 11 bit studios S.A. wyemitowało 73 346 papierów serii G po cenie emisyjnej 103,38 PLN za sztukę (nominał akcji wynosi 0,1 PLN).

Na dzień 31 grudnia 2020 roku Spółka posiadała 24 134 649 PLN środków pieniężnych i ich ekwiwalentów wobec 14 882 519 PLN rok wcześniej. To oznacza, że ich stan zwiększył się o 67,17 proc. w porównaniu z końcem 2019 roku. Warto też przypomnieć, że na koniec 2020 roku Spółka posiadała też ulokowane 69 932 222 PLN w instrumentach finansowych. Kolejne 2 066 604 PLN stanowiły pożyczki udzielone pracownikom na potrzeby wykupu akcji z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Na koniec 2019 roku wartość tego typu lokat (wówczas były to głównie lokaty bankowe z terminem wykupu powyżej 3 miesięcy) wynosiła 67 328 563 PLN (z odsetkami). To oznacza, że łączne zasoby pieniężne 11 bit studios S.A. na koniec 2020 roku sięgały 96 133 471 PLN czyli były o 16,9 proc. większe niż rok wcześniej gdy miały wartość 82 211 082 PLN. Dodając to tej kwoty należności handlowe (na koniec 2020 roku miały wartość 11 601 604 PLN w porównaniu do

17 750 932 PLN rok wcześniej) oznacza to, że łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na koniec grudnia 2020 roku sięgała już 107 735 075 PLN wobec 99 962 014 PLN i była rekordowa w historii Spółki.



4.6.4. Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2020

W 2020 roku 11 bit studios S.A. nie zawarło żadnych umów kredytowych czy pożyczkowych.

Jedynym kredytem posiadanym przez Spółkę jest 10-letni kredyt inwestycyjny w Powszechnej Kasie Oszczędności Banku Polskim S.A. (stosowna umowa została podpisana w grudniu 2018 roku) na kwotę 12 600 000,00 PLN. Kredyt został przeznaczony na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2 z przeznaczeniem na nowe biuro Spółki (siedzibę Spółki od marca 2020 roku). Termin spłaty kredytu upływa 11 grudnia 2028 roku. Jest oprocentowany według stawki WIBOR 1M powiększonej o stałą marżę banku w wysokości 0,9 p.p. Spółka, wykorzystując instrument IRS (Interest Rate Swap) zabezpieczyła wspomniany kredyt przed ryzykiem zmiany stóp procentowych. Oprocentowanie kredytu wynosi 3,4 proc.

4.6.5. Informacja o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2020

W dniu 15 czerwca 2020 roku Spółka zawarła, zgodnie z art. 245 § 1, 4 oraz 8 Kodeksu Spółek Handlowych oraz na podstawie uchwały nr 22/06/2020 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 9 czerwca 2020 roku, 23 umowy pożyczki z pracownikami z przeznaczeniem na bezpośrednie sfinansowanie objęcia akcji z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Ich łączna kwota wynosiła 4 112 163 PLN. Na koniec okresu sprawozdawczego wartość pożyczek pozostała do spłaty (wraz z odsetkami) wynosiła 2 132 268 PLN.

4.6.6. Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2020 oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

W roku obrotowym 2020 Spółka nie udzielała żadnych poręczeń i gwarancji. Istotne pozycje pozabilansowe związane z prowadzoną przez 11 bit studios S.A. działalnością wydawniczą zostały opisane w **Nocie 3.32**.

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

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

4.6.8. Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności Spółki w roku obrotowym 2020

W 2020 roku nie wystąpiły czynniki o nietypowym charakterze, które miały wpływ na wyniki Spółki w tym okresie.

4.7. Informacja o umowach znaczących dla działalności spółki (z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek) zawartych w 2020 roku oraz do daty publikacji sprawozdania

14 lutego 2020 roku Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z wiodącym graczem na rynku gier mobilnych, który przygotowuje wersję „Frostpunka” na urządzenia przenośne. 29 czerwca 2020 roku na dorocznej Konferencji Inwestorskiej, Spółka ujawniła, że partnerem odpowiedzialnym za stworzenie mobilnej wersji „Frostpunka” jest chiński NetEase, jeden z największych na świecie koncernów growych a mobilny „Frostpunk” będzie tytułem oferowanym w modelu F2P (free-2-play). O innych szczegółach umowy z NetEase Spółka będzie informowała w kolejnych okresach.

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

Spółka nie publikowała prognoz na 2020 rok.

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

W okresie sprawozdawczym Spółka emitowała nowe akcje serii G w związku z Programem Motywacyjnym dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników na lata 2017-2019 przyjętym uchwałą nr 18/05/2017 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z 10 maja 2017 roku. 9 czerwca 2020 roku Rada Nadzorcza Spółki na wniosek Zarządu Spółki, po zatwierdzeniu przez ZWZA w dniu 9 czerwca Sprawozdania Finansowego Spółki za 2019 roku, przyjęła uchwałę o przyznaniu Uczestnikom Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019 łącznie 130 000 warrantów serii B. Osoby, które objęły warrandy będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii G do dnia 30 czerwca 2023 roku. Cena emisyjna akcji serii G została ustalona na kwotę 103,38 PLN.

Na dzień publikacji Sprawozdania, Spółka wyemitowała łącznie 75 944 akcji serii G a wpływy z tego tytułu wyniosły 7 851 091 PLN (brutto). Środki zasiliły kapitały obrotowe Spółki i są przeznaczona na bieżące funkcjonowanie oraz inwestycje rozwojowe (produkcję nowych gier).

We wcześniejszym okresie sprawozdawczym Spółka nie emitowała nowych akcji.

4.10. Spółka na rynku kapitałowym

11 bit studios S.A. jest obecne na warszawskim parkiecie od 28 października 2010 roku, kiedy to akcje Spółki zadebiutowały na rynku NewConnect. W 2015 roku Akcjonariusze Spółki zdecydowali o zmianie rynku notowań na GPW. Debiut na głównym parkiecie miał miejsce 18 grudnia 2015 roku. Na starcie debiutanckiej sesji za papiery Spółki płacono po 68,1 PLN. Do obrotu na GPW trafiło wówczas 2 217 199 akcji serii A-E. Od 22 czerwca 2017 roku, po podwyższeniu kapitału o 70 000 akcji serii F (zostały wyemitowane na potrzeby Programu Motywacyjnego na lata 2014-2016) w obrocie giełdowym było 2 287 199 akcji serii A-F Spółki. W II półroczu 2020 roku Spółka trzykrotnie informowała komunikatami bieżącymi o podwyższeniu kapitału o kolejno: 68 281 akcji serii G (w lipcu), 3 415 akcji serii G (we wrześniu) i 1 650 akcji serii G (w listopadzie), które były emitowane na potrzeby Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. W związku z tym, na dzień sprawozdawczy kapitał zakładowy Spółki dzielił się na 2 360 545 papierów serii A-G. Walory serii G zostały wyemitowane na potrzeby obsługi Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Po okresie sprawozdawczym a przed dniem publikacji niniejszego Sprawozdania, 11 bit studios S.A. jeszcze dwukrotnie informowało o podwyższeniu kapitału o odpowiednio: 900 akcji serii G (w lutym 2021 roku) i 1 698 akcji serii G (w kwietniu), które również zostały wyemitowane na potrzeby obsługi wspomnianego powyżej Programu. To oznacza, że na dzień sprawozdawczy kapitał zakładowy 11 bit studios S.A. dzielił się na 2 363 143 akcji.

Wiodącymi akcjonariuszami Spółki pozostają jej założyciele, czyli Przemysław Marszał (Prezes Spółki) oraz Grzegorz Miechowski i Michał Drozdowski (Członkowie Zarządu Spółki). Wspólnie, na dzień publikacji Raportu Roczno za 2020 rok, kontrolowali 368 543 akcji Spółki stanowiących 15,95 proc. kapitału zakładowego i dających tyle samo głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy.

Akcje 11 bit studios S.A., decyzją Zarządu GPW, od 15 czerwca 2018 roku wchodzi w skład indeksu mWIG40. Mają, według stanu na dzień publikacji sprawozdania, 1,93-proc. udział we wspomnianym indeksie. Rok temu wskaźnik wynosił 1,69 proc.

Akcje 11 bit studios S.A. są również częścią, publikowanego od 18 marca 2019 roku, indeksu WIG.GAMES zrzeszającego największe spółki game notowane na GPW. Udział Spółki w indeksie WIG.GAMES na dzień publikacji sprawozdania wynosił 18,39 proc. Rok temu wskaźnik wynosił 23,07 proc.

Akcje Spółki wchodzi ponadto w skład, publikowanego od 3 września 2019 roku, indeksu WIG-ESG zrzeszającego spółki odpowiedzialne społecznie tj. takie, które przestrzegają zasad biznesu odpowiedzialnego społecznie, w szczególności w zakresie kwestii środowiskowych, społecznych, ekonomicznych i ładu korporacyjnego. Papiery 11 bit studios S.A. mają 0,56-proc. udział we wspomnianym indeksie. Rok temu wskaźnik wynosił 0,46 proc.

Od 4 września 2019 roku akcje 11 bit studios S.A. są także zaliczane do nowo uruchomionego indeksu CEEplus, w skład którego wchodzi 100 największych i najbardziej płynnych spółek notowanych na giełdach z regionu Europy Środkowej: z Chorwacji, Czech, Polski, Rumunii, Słowacji, Słowenii i Węgier. Akcje 11 bit studios S.A. mają, na dzień publikacji sprawozdania, 0,23-proc. udział w indeksie CCCplus. Rok temu wskaźnik wynosił 0,15 proc.

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

Przez cały 2020 rok akcje Spółki cieszyły się dużym zainteresowaniem inwestorów na GPW czego wyrazem był wzrost notowań. W tym okresie kurs Spółki zwyżkował o 18,5 proc. W tym czasie indeks szerokiego rynku WIG spadł o 1,14 proc. Indeks mWIG40, w skład którego wchodzi akcje 11 bit studios S.A., przez cały 2020 rok symbolicznie zyskał 1,75 proc.

Wykres: Notowania akcji 11 bit studios S.A. na GPW w 2020 roku (PLN)



Źródło: Parkiet.com

W 2020 roku kurs akcji 11 bit studios S.A. na GPW wahał się w przedziale od 280,0 PLN (na sesji 12 marca 2020 roku) do 604,0 PLN (na sesji 26 czerwca 2020 roku). Szczególnie dobry dla notowań Spółki był II kwartał 2020 roku, gdy wszystkie giełdy światowe, nie tylko GPW, bardzo dynamicznie odrabiałały marcowe tąpnięcia, które były pochodną wybuchu pandemii COVID-19. W kolejnych miesiącach 2020 roku kurs papierów 11 bit studios S.A. poruszał się w trendzie bocznym z lekką tendencją zniżkową, która była charakterystyczna dla większości spółek z branży growej notowanych na warszawskim parkiecie. W konsekwencji, na zamknięciu ostatniej sesji w 2020 roku za walory 11 bit studios S.A. płacono po 474 PLN. Na koniec 2020 roku wartość rynkowa 11 bit studios S.A. wynosiła blisko 1,12 mld PLN (64. miejsce na liście największych spółek krajowych notowanych na GPW) co oznacza, że w porównaniu z końcem 2019 roku powiększyła się o ponad 203 mln PLN.

Wzrostowi notowań 11 bit studios S.A. w 2020 roku towarzyszyła satysfakcjonująca płynności akcji. Łączna wartość obrotów papierami Spółki na GPW w okresie sprawozdawczym wyniosła 1357,29 mln PLN (305,64 mln EUR) co oznacza, że Spółka zajęła 32. miejsce w rankingu Spółek o największych obrotach na GPW w 2020 roku. Średni dzienny wolumen obrotu akcjami 11 bit studios S.A. sięgnął 11 881 sztuk a każdego dnia zawierano nimi 711 transakcji.

Duże zainteresowanie walorami 11 bit studios S.A. (w porównaniu z 2019 rokiem obroty powiększyły się przeszło dwukrotnie) przełożyło się na dobre pokrycie analityczne Spółki. Przez cały

2020 rok analitycy z domów i biur maklerskich wydali 14 raportów na temat 11 bit studios S.A., w porównaniu z 23 raportami rok wcześniej. W przypadku aż siedmiu raportów specjaliści w 2020 roku zalecali kupowanie akcji Spółki. W jednym przypadku analitycy rekomendowali akumulowanie papierów Spółki w portfelach. W sześciu przypadkach specjaliści wystawił akcjom 11 bit studios S.A. zalecenie „trzymaj”.

11 bit studios S.A. od 2019 roku uczestniczy w prowadzonym przez GPW Giełdowym Programie Wsparcia Pokrycia Analitycznego, który ma na celu zwiększenie pokrycia analitycznego spółek z indeksów mWIG40 i sWIG80. Brokerem, który odpowiada za przygotowywanie raportów o 11 bit studios S.A. w ramach wspomnianego Programu jest Erste Research Group. Inicjujący raport dla Spółki ukazał się w pierwszych dniach lipca 2019 roku. Erste Research Group wyceniło akcje 11 bit studios S.A. na 493,4 PLN i zalecało ich kupowanie. W ostatnim raporcie, z listopada 2020 roku, Erste Research Group zaleca akumulowanie papierów Spółki wyceniając je na 567,5 PLN.

Duże zainteresowanie inwestorów papierami 11 bit studios S.A. sprawiło, że Giełda Papierów Wartościowych S.A. zdecydowała się też wprowadzić do obrotu giełdowego kontrakty terminowe na akcje Spółki. Stosowana uchwała (nr. 152/2019) Zarządu GPW S.A. została podjęta 7 marca 2019 roku. Na dzień publikacji sprawozdania w obrocie giełdowym są trzy serie kontraktów terminowych na akcje 11 bit studios S.A.: seria F11BM21 (wygasającą 18 czerwca 2021 roku), seria F11BU21 (17 września 2021 roku) i seria F11BZ21 (17 grudnia 2021 roku).

W 2020 roku 11 bit studios S.A., z uwagi na pandemię COVID-19 i związane z nią obostrzenia w organizacji zgromadzeń i przemieszczaniu się, musiało nieco ograniczyć aktywność jeśli chodzi o bezpośrednie spotkania z uczestnikami rynku, w tym Inwestorami i Akcjonariuszami. Spółka zamierza jednak wrócić do tej praktyki niezwłocznie, gdy ograniczenia zostaną zniesione. 11 bit studios S.A. w 2020 roku znacząco zwiększyło za to aktywność jeśli chodzi o spotkania przy użyciu elektronicznych kanałów komunikacji (Microsoft Teams, Zoom, Google Meets, itp.). Oprócz bieżących, indywidualnych rozmów z zarządzającymi i analitykami z domów i biur maklerskich, polskich i zagranicznych, w 2020 roku Spółka brała udział w wybranych konferencjach inwestorskich, w tym poza granicami Polski, które organizowane były m.in. przez Erste Securities (wrzesień), Trigon DM (październik) i Wood&Co (grudzień).

11 bit studios S.A., zgodnie z wieloletnią praktyką, zorganizowało również w 2020 roku doroczną Konferencję Inwestorską, która po raz pierwszy miała wirtualny charakter. W spotkaniu wzięło udział ponad 100 gości, m.in. analityków i zarządzających oraz przedstawiciele mediów ekonomicznych a także drugie tyle inwestorów indywidualnych. Konferencja, jak wspomniano, transmitowana była przez Internet i tłumaczona symultanicznie na język angielski. Nagranie z Konferencji jest dostępne w Internecie, na kanale Spółki w serwisie Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=5mNBmx5rud8>

<https://www.youtube.com/watch?v=jxo3j9tydsA&t=1139s> (wersja w jęz. angielskim)

4.11. Perspektywy rozwoju Spółki

11 bit studios S.A. jest producentem multiplatformowych gier komputerowych, które sprzedawane są na całym świecie, głównie przez wyspecjalizowane serwisy internetowe, na czele ze Steam. W 2020 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła przeszło 97,6 proc. przychodów (97,9 proc. przychodów rok wcześniej, w 2018 roku wskaźnik wynosił 96,5 proc.) Spółki ogółem. Rynek gier komputerowych jest, od kilku już lat, najszybciej rosnącą częścią światowego rynku rozrywki. W 2020 roku wartość globalnego rynku gier wideo, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, wyniosła 174,9 mld USD czyli była aż o 19,6 proc. większa niż rok wcześniej. Skokowy rozwój (we wcześniejszych kilku latach średnioroczne tempo rozwoju branży nie przekraczało 10 proc.) był pochodną pandemii COVID-19, która zamknęła ludzkość w domach przez co spędzała ona więcej czasu przed komputerami czy smartfonami. Prognozy dla branży na kolejne lata są bardzo obiecujące co w głównej mierze będzie zasługą szybko rosnącego segmentu gier mobilnych. Według założeń Newzoo, średnioroczne tempo rozwoju sektora w latach 2018-2023 wyniesie ok. 9,4 proc. W konsekwencji, w 2023 roku gracze wydadzą na gry już 217,9 mld USD.

Celem 11 bit studios S.A. jest rozwój znacznie szybszy niż całego rynku gier komputerowych i systematyczne zwiększanie w nim udziału. Sukces gry „This War of Mine”, która zadebiutowała jesienią 2014 roku, ugruntował pozycję Spółki jako jednego ze wiodących graczy w segmencie gier Indie (niezależnych). Do końca 2020 roku przychody ze sprzedaży „TWOm” (od premiery tytułu) na wszystkie platformy sprzętowe przekroczyły już 110 mln PLN. Z kolei sukces „Frostpunka”, mimo że od rozpoczęcia sprzedaży minęło niespełna trzy lata (do końca 2020 roku przychody ze sprzedaży gry i dodatków do niej wyniosły blisko 130 mln PLN), potwierdził pozycję Spółki jako liczącego się gracza w światowej branży gier komputerowych. Wpisuje się to w strategię Spółki na kolejne lata, która zakłada produkcję coraz większych a zatem i coraz droższych w produkcji gier ale za to z większym potencjałem komercyjnym, czyli stopniowe wychodzenie z segmentu Indie.

Do „Frostpunka” (włącznie) wszystkie gry komputerowe 11 bit studios S.A. powstawały na bazie autorskiego silnika, który był systematycznie rozwijany. Spółka dopuszczała jednak scenariusz, że wybrane własne produkcje mogły bazować na silnikach produkowanych przez zewnętrzne podmioty jeśli byłoby to korzystne (jeśli chodzi o jakość gry) i opłacalne (od strony finansowe) dla Spółki. Taki przypadek ma miejsce przy grze o roboczej nazwie „Projekt 8”, która powstaje na bazie silnika Unreal Engine. 23 lutego 2021 roku, czyli już po okresie sprawozdawczym, Zarząd Spółki zdecydował o zaniechaniu prac nad dalszym rozwojem własnego silnika co oznacza, że kolejne produkcje 11 bit studios S.A., również będą bazowały na silnikach zewnętrznych.

Za produkcję gier oraz ich promocję i sprzedaż odpowiada doświadczony, stabilny zespół menedżerski dysponujący wieloletnim know-how zdobywanym w najważniejszych krajowych firmach gromych. Na bazie posiadanych zasobów ludzkich, które są systematycznie powiększane, Spółka od kilku kwartałów buduje zespół deweloperski, który odpowiada za produkcję kolejnej gry, która trafi na rynek po „Frostpunku”, czyli „Projektu 8”. Zespół odpowiedzialny za stworzenie tej pozycji liczy obecnie ok. 45 osób i jest systematycznie rozbudowywany. Pandemia COVID-19 miała ograniczony wpływ na harmonogram rekrutacji na potrzeby tego przedsięwzięcia. Według bazowych założeń zespół docelowo powinien być porównywalny wielkością do zespołu pracującego nad „Frostpunkiem” (60-70 osób) a budżet gry przekroczyć ok. 20 mln PLN. Spółka

oczekuje, że „Projekt 8” zostanie wydany jednocześnie w wersji na komputery PC i konsole PS4 i Xbox One co powinno zwiększyć jego potencjał komercyjny. W 2019 roku 11 bit studios S.A. rozpoczął też budowę kolejnego zespołu deweloperskiego na bazie pracowników, którzy do niedawna zajmowali się dalszym rozwojem gry „This War of Mine”, w tym dodatkami z serii „TWoM: Stories”. Ostatni z dodatków z tej serii, czyli „TWoM: Stories – Fading Embers” zadebiutował 6 sierpnia 2019 roku. Wspomniany zespół prowadzi prace prototypowe nad grą o roboczej nazwie „Projekt Dolly” (wcześniej „Projekt 9”). W okresie sprawozdawczym Spółka prowadziła też prace prototypowe nad kolejnym tytułem – „Projektem Eleanor” (wcześniej „Projekt 10”). Zespół „projektu Eleanor” zasilony osobami, które do jesieni 2020 roku zajmowały się produkcją płatnych dodatków do „Frostpunka”, na dzień sprawozdawczy liczył już ponad 50 osób.

Średnioterminowa, kilkuletnia strategia Spółki przewiduje, że w jej strukturze będą funkcjonowały trzy, porównywalne wielkością zespoły deweloperskie liczące po ok. 60-70 osób każdy. Dzięki temu, 11 bit studios S.A., przy zachowaniu ok. 3-4 - letniego cyklu produkcyjnego każdej gry, będzie mogło co roku wypuszczać na rynek jeden własny tytuł.

O wynikach 11 bit studios S.A. w 2021 roku i kilku kolejnych okresach decydować będzie w pierwszej kolejności dalsza sprzedaż gry „Frostpunk” oraz płatnych dodatków do tego tytułu wydawanych w ramach Season Pass. „Frostpunk” będzie też dalej rozwijany m.in. poprzez wydawanie na kolejne platformy sprzętowe. 14 lutego 2020 roku Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z wiodącym, światowym graczem na rynku gier mobilnych, który przygotowuje wersję „Frostpunka” na urządzenia przenośne. 29 czerwca 2020 roku na dorocznej Konferencji Inwestorskiej, Spółka ujawniła, że partnerem odpowiedzialnym za stworzenie mobilnej wersji „Frostpunka” jest chiński NetEase, jeden z największych na świecie koncernów growych a mobilny „Frostpunk” będzie tytułem oferowanym w modelu F2P (free-2-play). O innych szczegółach umowy z NetEase Spółka będzie informowała w kolejnych okresach.

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

Spółka liczy, że coraz większe znaczenie dla jej wyników finansowych w kolejnych latach powinien mieć pion wydawniczy 11 bit publishing aczkolwiek przychody ze sprzedaży gier własnych docelowo powinny odpowiadać za większość przychodów Spółki. Do tej pory 11 bit studios S.A. wydało pięć tytułów stworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie: „Spacecom”, który zadebiutował w 2014 roku, „Beat Cop”, który trafił do sprzedaży 30 marca 2017 roku, „Tower” (16 listopada 2017 roku), „Moonlighter” (29 maja 2018 roku) oraz „Children of Morta” (3 września 2019 roku, w wersji na komputery PC). O istotnym znaczeniu pionu 11 bit publishing może świadczyć fakt, że w 2020 roku przychody ze sprzedaży gier stworzonych przez zewnętrznych deweloperów odpowiadały za 29 proc. przychodów Spółki. W 2019 roku wskaźnik wynosił 40 proc. (dzięki bardzo udanej premierze gry „Children of Morta”). W 2021 roku i kolejnych

okresach na przychody pionu wydawniczego (w obszarze tytułów produkowanych przez zewnętrzne zespoły) składały się będą głównie przychody ze sprzedaży „Moonlightera” i „Children of Morta”. Oba tytuły będą nadal rozwijane poprzez dodatki i wydawane na kolejne platformy sprzętowe. Przykładem tego typu działań była premiera (w 2020 roku) gry „Moonlighter” na urządzenia mobilne z systemem operacyjnymi iOS. W przyszłości tytuł zadebiutuje też na urządzeniach pracujących na systemie Android.

Zespół zarządzający 11 bit publishing prowadzi bardzo aktywne działania akwizycyjne, których celem jest budowa portfela wydawniczego na kolejne lata. Sukcesy, w tym finansowe „Moonlightera” i „Children of Morta” sprawiły, że Spółka zdecydowała się znacznie agresywniej niż do tej pory zabiegać o nowe projekty oraz sięgać po tematy, które dotychczas były poza jej zasięgiem ze względu na budżet. Dotychczasowa, konserwatywna strategia 11 bit studios S.A. w obszarze wydawniczym zakładała, że pojedynczy projekt nie może pochłonąć więcej niż 2 mln PLN. Po zmianach poprzeczka została podniesiona do 5 mln PLN (do tej wartości należy podchodzić elastycznie) co znacznie poszerza możliwości pozyskanie wartościowych (od strony komercyjnej) projektów do portfela wydawniczego. Średnioterminowa (kilkuletnia) strategia 11 bit studios S.A. w obszarze wydawniczym zakłada co kwartał premierę gry stworzonej przez zewnętrznego dewelopera. Zwiększenie, do kilku rocznie, liczby premier w ramach pionu 11 bit publishing powinno mieć pozytywny, zarówno jeśli chodzi o wielkość jak i stabilizację, wpływ na wyniki Spółki. Na dzień publikacji sprawozdania 11 bit studios S.A. miało podpisane cztery umowy wydawnicze z zewnętrznymi zespołami deweloperskimi. Pierwsza z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Vitriol”, której producentem jest studio Fool’s Theory z Bielska-Białej. Druga z umów dotyczy wydania gry o roboczej (kodowej) nazwie „Botin”. Jej producentem jest hiszpańskie studio Digital Sun Games, które odpowiadało za produkcję gry „Moonlighter”. Trzeci projekt (o jego podpisaniu 11 bit studios S.A. poinformowało 29 czerwca 2020 roku) to „Ava” (nazwa robocza), za który odpowiada, również pochodzący z Hiszpanii, zespół Chibig.

4.12. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Spółki

11 bit studios S.A. działa na rynkach międzynarodowych. Dlatego, oprócz czynników lokalnych, o jej strategii i wynikach finansowych decydują zjawiska gospodarcze i polityczne zachodzące w skali globalnej, w tym makroekonomiczne a także regulacje podatkowe czy otoczenie prawne. Szczegółowo istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność Spółki zostały opisane w sekcji ryzyk (**Nota 5.16**).

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

pozytywnym z punktu widzenia 11 bit studios S.A., jest obniżanie prowizji pobieranej od producentów i wydawców z tytułu sprzedaży gier w tym kanale.

Wśród czynników wewnętrznych istotnych dla rozwoju 11 bit studios S.A. należy wskazać dywersyfikację działalności i źródeł przychodów. Spółka, oprócz produkcji gier, od 2014 roku zajmuje się również ich wydawaniem (pion 11 bit publishing). Działalność wydawnicza z roku na rok powinna mieć coraz większy wkład w wyniki finansowe Spółki. W obszarze produkcji Spółka przez 2020 rok kontynuowała rozwój trzech zespołów deweloperskich co, docelowo, pozwoli na posiadanie kilka linii produktowych (IP - marek). Pod koniec 2019 roku Efektem posiadania trzech zespołów deweloperskich i linii produktowych będzie optymalizacja i lepsze wykorzystanie posiadanych zasobów produkcyjnych oraz stabilizacja wyników Spółki.

4.13. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych

Na dzień 31 grudnia 2020 roku Spółka posiadała na rachunkach bankowych i w kasie 24 134 648 PLN środków pieniężnych (gotówki i jej ekwiwalentów). Rok wcześniej ich stan wynosił 14 882 519 PLN. 11 bit studios S.A. miało też na koniec 2020 roku ulokowane 69 932 222 PLN w instrumentach finansowych (o konserwatywnym profilu). Do tego trzeba dodać 2 066 604 PLN pożyczek udzielonych przez Spółkę pracownikom na wykup akcji z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. To oznacza, że łączne zasoby pieniężne Spółki na koniec 2020 roku wynosiły 96 133 471 PLN czyli były o 16,9 proc. większe niż rok wcześniej gdy miały wartość 82 211 082 PLN. Do tej kwoty należy też doliczyć 11 601 604 PLN należności, w znacznej mierze handlowych (17 750 932 PLN na koniec 2019 roku). Łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na 31 grudnia 2020 roku wynosiła zatem aż 107 735 075 wobec 99 962 014 PLN w roku poprzednim. Wzrost wyniósł zatem blisko 7,78 proc.

Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych) 11 bit studios S.A., według stanu na 31 grudnia 2020 roku wynosiła 21 691 098 PLN wobec 35 928 089 PLN rok wcześniej. Z tej kwoty 10 856 743 PLN stanowił kredyt (wraz z instrumentem IRS, który zabezpiecza Spółkę przed ryzykiem zmiany stóp procentowych) w PKO BP zaciągniętym pod koniec 2018 roku na zakup nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, w której od marca 2020 roku mieści się siedziba Spółki. Na koniec 2019 roku wspomniany kredyt (wraz z instrumentem IRS) miał wartość 11 733 449 PLN.

Posiadane duże zasoby pieniężne, wielokrotnie przewyższające wartość zobowiązań oznaczają, że 11 bit studios S.A. jest w stanie, co najmniej w perspektywie kilku najbliższych kwartałów, samodzielnie finansować bieżącą działalność jak i planowane inwestycje rozwojowe (produkcja gier i rozwój pionu 11 bit publishing) ze środków własnych i nie musi posilkować się środkami zewnętrznymi (w tym z rynku kapitałowego) lub od partnerów biznesowych (wydawców i dystrybutorów gier) aczkolwiek nie wyklucza takiej możliwości. Spółka nie planuje sięgać po finansowanie zewnętrzne w 2021 roku.

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

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

5.1. Podstawowe informacje o Spółce

| | |
|------------------------------------|---|
| Firma: | 11 bit studios Spółka akcyjna |
| Nazwa skrócona: | 11 bit studios S.A. |
| Siedziba Spółki: | Warszawa, Polska |
| Adres siedziby: | 03-737 Warszawa, ul. Brzeska 2 |
| Podstawowy przedmiot działalności: | zgodnie z PKD – działalność związana z oprogramowaniem 62.01.Z |
| Właściwy Sąd prowadzący rejestr: | Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy |
| Numer KRS: | 0000350888 |
| NIP: | 1182017282 |
| Regon: | 142118036 |

Czas trwania działalności Spółki jest nieograniczony.

Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

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

Spółka nie posiada podmiotów zależnych, stowarzyszonych oraz udziałów we wspólnych przedsięwzięciach.

5.2. Władze Spółki

5.2.1. Zarząd

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

W okresie sprawozdawczym nastąpiły zmiany w składzie Zarządu 11 bit studios S.A. Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 24 listopada 2020 roku przyjęła rezygnację Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki z zajmowanego stanowiska i powołała go na stanowisko Członka Zarządu Spółki. Równocześnie Rada Nadzorcza wskazała Przemysława Marszała, dotychczasowego Członka Zarządu na stanowisko Prezesa Zarządu Spółki. Wspólna kadencja Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku.

Doświadczenie i kompetencje Członków Zarządu



Przemysław Marszał, Prezes Zarządu

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

Grzegorz Miechowski, Członek Zarządu

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





Michał Drozdowski, Członek Zarządu

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

5.2.2. Rada Nadzorcza

- Radosław Marter – Przewodniczący Rady Nadzorczej (od 15 kwietnia 2021 roku, wcześniej Członek Rady Nadzorczej),
- Wojciech Ozimek – Przewodniczący Rady Nadzorczej (do 15 kwietnia 2021 roku),
- Jacek Czykiel – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Marcin Kuciapski – Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Wierzbicki – Członek Rady Nadzorczej,
- Artur Konefał – Członek Rady Nadzorczej,

W okresie sprawozdawczym nie miały miejsca zmiany w składzie Rady Nadzorczej. Kadencja Członków Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A.

Po okresie sprawozdawczym, 15 kwietnia 2021 roku Wojciech Ozimek, Przewodniczący Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. zrezygnował z członkostwa w Radzie Nadzorczej, w tym z pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej ze skutkiem natychmiastowym. W związku z tym, Rada Nadzorcza na posiedzeniu 15 kwietnia 2021 roku powołała w drodze kooptacji Artura Konefała na Członka Rady Nadzorczej Spółki w ramach trwającej wspólnej kadencji, kończącej się w dniu 23 maja 2022 roku. Równocześnie Rada Nadzorcza wybrała Radosława Martera, dotychczasowego Członka Rady Nadzorczej na Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.

Doświadczenie i kompetencje Członków Rady Nadzorczej

Radosław Marter – Przewodniczący Rady Nadzorczej od 15 kwietnia 2021 roku, wcześniej Członek Rady Nadzorczej

Od 21 lat związany z branżą farmaceutyczno-medyczną i technologiczną. W latach 2000 – 2007 zaangażowany w zarządzanie działem sprzedaży firmy Media Vision. W latach 2007 – 2017 współtwórca i Wiceprezes Zarządu spółki Active Pharma, którą zarządzał przez ponad 10 lat realizując projekty dla największych koncernów farmaceutycznych z zakresu multi channel marketingu, badań klinicznych, systemów i aplikacji medycznych, oraz strategii marketingowych. Autor publikacji i artykułów na temat transformacji cyfrowej za pomocą platform grywalizacyjnych

w organizacjach. Poza współpracą w obszarze farmaceutycznym i technologicznym zdobył doświadczenie w zakresie wspierania organizacji non-profit wdrażając strategię budowania ich wizerunku, zarządzania oraz realizacji kampanii społecznych. Obecnie Partner Zarządzający w grupie kapitałowej one2tribe oraz CEO w OnePharma. Jego pasją są nowe media i technologie oraz projekty wymagające wyzwań, co niejednokrotnie upublicznił podczas konferencji jako prelegent, w publikacjach czy w mediach społecznościowych.

Wojciech Ozimek, Przewodniczący Rady Nadzorczej (15 kwietnia 2021 roku, zrezygnował z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki)

Od przeszło 13 lat Prezes Zarządu one2tribe Sp. z o.o. Absolwent Wydziału Matematyki Informatyki i Mechaniki Uniwersytetu Warszawskiego (licencjat). Współtwórca ponad kilkunastu usług mobilnych i internetowych oraz kilku gier online działających w Polsce i na świecie, projektant gier dla biznesu, rozwiązań gamifikacyjnych i gier w edukacji. Opracowywał między innymi model biznesowy dla telewizji interaktywnej iTVP oraz doradzał w zakresie budowy społeczności i dystrybucji kontentu mobilnego (P4/Play, Heyah/PTC Era, Polkomtel S.A.). W latach 1998-2006 kierownik Grupy Kompetencyjnej e-business, a następnie Dyrektor Rozwoju Infovide (obecnie Infovide-Matrix). Brał udział w projektach dla największych klientów Spółki (Nordea Bank Polska, Telekomunikacja Polska S.A., PTC Era, Onet.pl, PTK Centertel, Kredyt Bank S.A.), opracowując koncepcje architektury projektów (m.in. Nordea Solo, który otrzymał nagrodę System Informatyczny Roku 2001) oraz strategię na styku biznesu i IT.

Jacek Czykiel – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej

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

Marcin Kuciapski - Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Akademii Morskiej w Gdyni (mgr. inż. Towaroznawstwa). Ukończył też, w ramach Programu Erasmus, Hochschule Bremenhaven (kierunek Biznes i Ekonomia). Posiada, od 2008 roku, licencję maklera papierów wartościowych. Zdobywca licznych nagród i wyróżnień. Wygrał m.in. ranking Maklerów Instytucjonalnych (Forbes, 2013). W latach 2008-2010 pracował w DM PKO BP, początkowo w Zespole Analiz Giełdowych a następnie w Zespole Sprzedaży Instytucjonalnej jako Makler Instytucjonalny. W 2010 roku przeszedł na takie samo stanowisko do Biura Maklerskiego BZ WBK a w 2012 roku awansował na Dyrektora Wykonawczego. Od 2017 roku w Santander Bank Polska jako menedżer Zespołu Maklerów Instytucjonalnych w Departamencie Sprzedaży Instytucjonalnej. Założyciel (w maju 2019 roku) Pure Alpha Investments, podmiotu zajmującego się inwestycjami na rynku publicznym i prywatnym.

Piotr Wierzbicki – Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Szkoły Głównej Handlowej (SGH) w Warszawie. Ukończył też szereg szkoleń z zakresu finansów, zarządzania, sprawozdawczości finansowej (IAS, US GAAP) i zarządzania

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

Artur Konefał – Członek Rady Nadzorczej (od 15 kwietnia 2021 roku)

Strateg i pasjonat kampanii marketingowych ze szczególnym uwzględnieniem, nowoczesnych narzędzi digitalowych z wykorzystaniem elementów gamifikacji. Z wykształcenia naukowiec – absolwent Śląskiego Uniwersytetu Medycznego ze specjalizacją biotechnologia farmaceutyczna. Swoje doświadczenia zawodowe rozwija w branży farmaceutycznej. Początkowo związany z międzynarodową firmą farmaceutyczną, a następnie rozwój kontynuował w agencjach marketingowych/software House dedykowanych obsłudze branży Pharma. Obecnie Founder/CEO agencji Neo-Vinci realizującej się w kompleksowej obsłudze sektora medycznego oraz branży Pharma w zakresie dostarczania skutecznych narzędzi Pharma marketingowych oraz technologii badawczych. Równolegle założyciel oraz Prezes Zarządu Instytutu Doskonalenia Klinicznego (Stowarzyszenie na Rzecz Poprawy Edukacji Medycznej), skupiającego się na efektywnym edukowaniu zawodów medycznych poprzez interdyscyplinarną platformę wymiany wiedzy.

5.3. Biegli rewidenci

PricewaterhouseCoopers Polska., Sp. z o.o. Audyt Sp.k.
ul. Polna 11
00-633 Warszawa

W raporcie bieżącym nr 2/2020 z dnia 6 lutego 2020 roku Spółka poinformowała, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, na posiedzeniu w dniu 5 lutego 2020 roku, działając na podstawie § 66 ust. 4 ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 roku oraz § 8 pkt. 4 Statutu Spółki oraz § 7 pkt. 3 Regulaminu Rady Nadzorczej Spółki, po uwzględnieniu rekomendacji Komitetu Audytu wybrała PricewaterhouseCoopers Polska, Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Audyt Sp. k., ul. Polna 11, 00-633 Warszawa, do badania sprawozdań finansowych oraz przeglądu śródrocznych sprawozdań finansowych Spółki za lata finansowe kończące się 31 grudnia 2020 i 2021 roku. PricewaterhouseCoopers Polska, Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Audyt Sp. k. jest wpisana na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych prowadzoną przez Krajową Izbę Biegłych Rewidentów pod numerem 144. Spółka nie korzystała dotychczas z usług PricewaterhouseCoopers Polska Sp. z o.o. Audyt Sp.k. w zakresie badania i przeglądu sprawozdań finansowych Spółki, a także z innych usług doradczych.

Strony ustaliły wartość wynagrodzenia na: 110 000 PLN (dla badania rocznego sprawozdania finansowego za 2020 rok) i 49 000 PLN (dla przeglądu śródrocznego sprawozdania finansowego Spółki za 2020 rok).

We wcześniejszych latach (2017-2019) podmiotem odpowiedzialnym za badanie sprawozdań finansowych oraz przegląd śródrocznych sprawozdań finansowych Spółki był Deloitte Audyt sp. z o.o. Sp.k. Wynagrodzenie wypłacone przez Spółkę dla Deloitte Audyt sp. z o.o. Sp.k. za badanie sprawozdania finansowego za 2019 rok wyniosło 45 000 PLN. W przypadku przeglądu śródrocznego sprawozdania finansowego za 2019 rok było to 28 000 PLN.

5.4. Kapitał zakładowy

Na datę publikacji Sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosił 236 314,3 PLN i dzieli się na 2 363 143 akcji o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, w tym:

- 1 000 000 akcji serii A na okaziciela,
- 494 200 akcji serii B na okaziciela,
- 376 561 akcji serii C , na okaziciela
- 40 938 akcji serii D na okaziciela,
- 305 500 akcji serii E na okaziciela,
- 70 000 akcji serii F na okaziciela,
- 75 944 serii G na okaziciela.

Akcje zostały w pełni pokryte.

5.5. Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu

| Podmiot | Liczba akcji | % udział w kapitale zakładowym | Liczba głosów | % udział głosów na walne zgromadzenie |
|-----------------------------|------------------|--------------------------------|------------------|---------------------------------------|
| Przemysław Marszał | 106 500 | 4,51 | 106 500 | 4,51 |
| Grzegorz Miechowski | 177 413 | 7,51 | 177 413 | 7,51 |
| Michał Drozdowski | 84 630 | 3,58 | 84 630 | 3,58 |
| Aviva Investors Poland TFI* | 142 698 | 6,04 | 142 698 | 6,04 |
| Pozostali Akcjonariusze | 1 851 902 | 78,36 | 1 851 902 | 78,36 |
| Razem | 2 363 143 | 100,00 | 2 363 143 | 100,00 |

* - liczba akcji zarejestrowanych na NWZA, które odbyło się 21 stycznia 2021 roku

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

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

W raporcie bieżącym nr 5/2020 z 21 lutego 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 20 lutego 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia

MAR, złożone przez Przemysława Marszał, Członka Zarządu Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Przemysław Marszał w dniu 20 lutego 2020 roku, w transakcji pakietowej na GPW, sprzedał 7 700 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 460 PLN za sztukę.

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

Ponadto, w raporcie bieżącym nr 7/2020 z 21 lutego 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 21 lutego 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie, zgodnie z art. 69 ust. 1 pkt 2) w związku z art. 87 ust. 1 pkt 2) ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (Dz.U. z 2009, poz. 623; dalej „Ustawa”), złożone przez Przemysława Marszał, Członka Zarządu Spółki, że w wyniku zbycia akcji 11 bit studios S.A. w dniu 20 lutego 2020 roku, w transakcji pakietowej na GPW w Warszawie, jego poziom zaangażowania w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki zmniejszył się poniżej 5 proc. głosów. Przed zbyciem akcji Przemysław Marszał posiadał 118 000 akcji Spółki, co stanowiło 5,16 proc. kapitału zakładowego Spółki i był uprawniony do 118 000 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki, co stanowiło 5,16 proc. ogólnej liczby głosów. Po zbyciu akcji w dniu 20 lutego 2020 roku Przemysław Marszał posiadał 110 300 akcji Spółki, co stanowi 4,82 proc. kapitału zakładowego Spółki i był uprawniony do 110 300 głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki, co stanowiło 4,82 proc. ogólnej liczby głosów.

W raporcie bieżącym nr 14/2020 z dnia 1 czerwca 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 29 maja 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie zgodnie z art. 69 ust. 1 pkt 1 w związku z art. 87 ust. 1 pkt 2 lit. a) Ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych złożone przez NN Investment Partners Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. (dalej „Towarzystwo”) o przekroczeniu (w dół) progu 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. Przyczyną zmiany udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy 11 bit studios S.A. było zbycie akcji Spółki w dniu 26 maja przez NN Fundusz Inwestycyjny Otwarty i Fundusz Własności Pracowniczej PKP Specjalistyczny Fundusz Inwestycyjny Otwarty – fundusze zarządzane przez Towarzystwo. Przed zmianą udziału wszystkie fundusze zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 120 334 akcje spółki 11 bit studios S.A., które stanowiły 5,26 proc. kapitału zakładowego Spółki i dawały 5,26 proc. ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki. Według stanu na dzień przekroczenia fundusze zarządzane przez Towarzystwo posiadały łącznie 110 804 akcje 11 bit studios S.A., które stanowiły 4,84 proc. kapitału zakładowego Spółki i dawały łącznie 4,84 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy.

W raporcie bieżącym nr 21/2020 z 30 czerwca 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 30 czerwca 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Marcina Kuciapskiego, Członka Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące nabycia akcji

11 bit studios S.A. Pan Marcin Kuciapski w dniu 30 czerwca 2020 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 150 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 488 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 24/2020 z 3 lipca 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 3 lipca 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki, dotyczące objęcia akcji 11 bit studios S.A. w ramach rozliczenia Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Grzegorz Miechowski w dniu 3 lipca 2020 roku objął 18 413 akcji Spółki po cenie 103,38 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 29/2020 z 24 września 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 24 września 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Przemysława Marszał, Członka Zarządu Spółki, dotyczące darowizny akcji 11 bit studios S.A. Przemysław Marszał w dniu 23 września 2020 roku darował 3800 akcji Spółki po cenie 470 PLN za sztukę.

Po okresie sprawozdawczym, w raporcie bieżącym nr 8/2021 z 4 marca 2021 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 4 marca 2021 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Marcina Kuciapskiego, Członka Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące nabycia akcji 11 bit studios S.A. Pan Marcin Kuciapski w dniu 4 marca 2021 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 150 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 519,87 PLN za sztukę.

W okresie sprawozdawczym Spółka trzykrotnie informowała o dopuszczeniu i wprowadzeniu do obrotu giełdowego akcji serii G, które zostały wyemitowane na potrzeby obsługi Programu Motywacyjnego na lata 2017–2019, na podstawie i zgodnie z warunkami określonymi w Uchwale Nr 05/06/2017 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 7 czerwca 2017 roku. W raporcie bieżącym nr 23/2020 z 3 lipca 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że zgodnie z informacją otrzymaną z Domu Maklerskiego BOŚ S.A., w dniu 3 lipca 2020 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 68 281 akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 7 058 889,78 PLN. W raporcie bieżącym nr 28/2020 z 14 września 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że zgodnie z informacją otrzymaną z Domu Maklerskiego BOŚ S.A., w dniu 10 września 2020 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 3 415 akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 353 042,70 PLN. Jednocześnie Spółka poinformowała, że od dnia 14 września 2020 roku kapitał zakładowy Spółki wynosi 235 889,5 PLN i dzieli się na 2 358 895 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda. Z kolei, w raporcie bieżącym nr 31/2020 z 12 listopada 2020 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało, że zgodnie z informacją otrzymaną z Domu Maklerskiego BOŚ S.A., w dniu 10 listopada roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 1 650 akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 170 577 PLN. Jednocześnie Spółka poinformowała, że od dnia 12 listopada 2020 roku kapitał zakładowy Spółki wynosi 236 054,5 PLN i dzieli się na 2 360 545 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda.

Po okresie sprawozdawczym a przed datą publikacji Raportu Rocznoego za 2020 rok Spółka dwukrotnie informowała o dopuszczeniu i wprowadzeniu do obrotu giełdowego akcji serii G, które zostały wyemitowane na potrzeby obsługi Programu Motywacyjnego na lata 2017–2019. W

raporcie bieżącym nr 7/2021 z 12 lutego 2021 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało, że zgodnie z informacją otrzymaną z Domu Maklerskiego BOŚ S.A., w dniu 11 lutego 2021 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 900 akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 93 042 PLN. Jednocześnie Spółka poinformowała, że od dnia 12 lutego 2021 roku kapitał zakładowy Spółki wynosi 236 144,5 PLN i dzieli się na 2 361 445 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda. Z kolei w raporcie bieżącym nr 11/2021 z 23 kwietnia 2021 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało, że zgodnie z informacją otrzymaną z Domu Maklerskiego BOŚ S.A., w dniu 23 kwietnia 2021 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 1 698 akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 175 539 PLN. Jednocześnie Spółka poinformowała, że od dnia 23 kwietnia 2021 roku kapitał zakładowy Spółki wynosi 236 314,3 PLN i dzieli się na 2 363 143 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda.

5.6. Akcje spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

| | Funkcja | Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.) | Liczba akcji na dzień 31.12.2020 (w szt.) | Liczba akcji na dzień 31.12.2019 (w szt.) |
|---------------------|-----------------|--|---|---|
| Przemysław Marszał | Prezes Zarządu | 106 500 | 106 500 | 118 000 |
| Grzegorz Miechowski | Członek Zarządu | 177 413 | 177 413 | 162 000 |
| Michał Drozdowski | Członek Zarządu | 84 630 | 84 630 | 89 630 |
| Marcin Kuciapski | Członek RN | 700 | 550 | 400 |

Zgodnie ze złożonymi oświadczeniami, Członkowie Rady Nadzorczej Spółki, poza Panem Marcinem Kuciapskim, nie posiadają akcji 11 bit studios S.A.

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

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

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

5.7.1. Zarząd

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji zarządczych

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Przemysław Marszał | 429 771 | 429 866 |
| Grzegorz Miechowski | 430 832 | 430 838 |
| Michał Drozdowski | 420 000 | 420 000 |
| Razem | 1 280 603 | 1 280 704 |

Zgodnie z Polityką wynagrodzeń, przyjętą przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 9 czerwca 2020 roku, Członkom Zarządu Spółki przysługuje premia roczna, której wysokość jest zależna od zysku netto wypracowanego przez Spółkę w danym okresie. W przypadku premii za 2019 rok jej wysokość regulowała uchwała Rady Nadzorczej nr 3/2018 z dnia 8 marca 2018 roku.

Premia roczna:

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Przemysław Marszał | 815 636 | 190 530 |
| Grzegorz Miechowski | 815 636 | 190 530 |
| Michał Drozdowski | 815 636 | 190 530 |
| Razem | 2 446 908 | 571 590 |

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

Umowy cywilnoprawne:

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Przemysław Marszał | 60 000 | 60 000 |
| Grzegorz Miechowski | 60 000 | 60 000 |
| Michał Drozdowski | 60 000 | 60 000 |
| Razem | 180 000 | 180 000 |

Członkom Zarządu Spółki za 2020 roku i 2019 roku nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków lub wynagrodzenie w formie opcji na akcje. Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą natomiast w Programie Motywacyjnym, który został szczegółowo opisany (wraz z wyceną) w **Nocie 3.30**. Roczno Sprawozdanie Finansowe 11 bit studios S.A. za 2020 rok.

9 czerwca 2020 roku Rada Nadzorcza Spółki na wniosek Zarządu Spółki, po zatwierdzeniu przez ZWZA w dniu 9 czerwca Sprawozdania Finansowego Spółki za 2019 roku, przyjęła uchwałę o przyznaniu Uczestnikom Programu Motywacyjnego 130 000 warrantów subskrypcyjnych serii B. Osoby, które objęły warranty będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii G do dnia 30 czerwca 2023 roku. Cena emisyjna akcji serii G w Programie Motywacyjnym została ustalona na kwotę 103,38 PLN.

W raporcie bieżącym nr 24/2020 z 3 lipca 2020 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 3 lipca 2020 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Grzegorza Miechowskiego, ówczesnego Prezesa Zarządu Spółki, dotyczące objęcia akcji 11 bit studios S.A w ramach rozliczenia Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Grzegorz Miechowski w dniu 3 lipca 2020 roku objął 18 413 akcji Spółki po cenie 103,38 PLN za sztukę.

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania, Przemysław Marszał (Prezes Zarządu, posiada 18 413 warrantów) i Michał Drozdowski (Członek Zarządu, posiada 18 414 warrantów) nie

skorzystali jeszcze z możliwości zamiany posiadanych warrantów na akcje serii G przysługujące im w ramach Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019.

5.7.2. Rada Nadzorcza

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji nadzorczych:

| | Okres zakończony 31.12.2020 | Okres zakończony 31.12.2019 |
|---|--------------------------------|--------------------------------|
| Wojciech Ozimek (Przewodniczący RN od 23 maja 2019 roku, Członek RN do 23 maja 2019 roku) | 54 000 | 40 510 |
| Jacek Czykiel | 36 000 | 34 875 |
| Radosław Marter | 19 800 | 19 800 |
| Marcin Kuciapski (Członek RN od 23 maja 2019) | 19 800 | 12 045 |
| Piotr Wierzbicki (Członek RN od 23 maja roku) | 19 800 | 12 045 |
| Piotr Sulima (Przewodniczący RN do 23 maja 2019 roku) | 0 | 21 450 |
| Agnieszka Maria Kruz (Członek RN do 23 maja 2019 roku) | 0 | 7 865 |
| Razem | 180 000 | 148 590 |

5.8. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi

Poza opisanymi wyżej transakcjami Spółka zawierała także transakcje z podmiotami powiązanymi z kluczowym personelem Spółki (kluczowe kierownictwo). Transakcje z wyżej wymienionymi osobami zostały szczegółowo opisane w **Nocie 3.31**.

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

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

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

Spółka prowadzi opisany w **Nocie 3.30**. Program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników na lata 2017-2019 jak również Program Motywacyjny dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników na lata 2021-2025. W wyniku realizacji obu programów może w przyszłości dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

5.II. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych

5.II.1. Plan pracowniczych opcji na akcje na lata 2017-2019

Spółka, na podstawie uchwały nr 18/05/2017 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z 10 maja 2017 roku, prowadzi Program Motywacyjny dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników. Czas trwania Programu Motywacyjnego obejmował lata 2017–2019. Osoby, które podpisały ze Spółką umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym, były uprawnione do objęcia łącznie 130 000 warrantów subskrypcyjnych serii B wymiennych na 130 000 akcji serii G pod warunkiem realizacji przez Spółkę celów określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego. Stosowna uchwała (nr 05/06/2017) o emisji do 130 000 akcji serii G o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, o łącznej wartości nominalnej 13 000 PLN, zapadła na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki 7 czerwca 2017 roku.

9 czerwca 2020 roku Rada Nadzorcza Spółki na wniosek Zarządu Spółki, po zatwierdzeniu przez ZWZA w dniu 9 czerwca Sprawozdania Finansowego Spółki za 2019 roku, przyjęła uchwałę o przyznaniu Uczestnikom Programu Motywacyjnego 130 000 warrantów subskrypcyjnych serii B. Osoby, które objęły warranty będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii G do dnia 30 czerwca 2023 roku. Cena emisyjna akcji serii G w Programie Motywacyjnym została ustalona na kwotę 103,38 PLN.

Na dzień publikacji Sprawozdania zostało należycie subskrybowanych i opłaconych łącznie 75 944 sztuk akcji serii G 11 bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 7 851 091 PLN. Kapitał zakładowy 11 bit studios S.A. dzielił się zatem na 2 363 143 akcji serii A-G.

5.II.2. Plan pracowniczych opcji na akcje na lata 2021-2025

Spółka, na podstawie uchwały nr 03/01/2021 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z 21 stycznia 2021 roku, prowadzi Program Motywacyjny dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników. Osoby, które podpisały ze Spółką umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym, będą uprawnione do objęcia warrantów subskrypcyjnych serii C wymiennych na akcje serii H po pod warunkiem realizacji przez Spółkę celów określonych w Regulaminie Programu Motywacyjnego.

Czas trwania Programu Motywacyjnego obejmuje lata 2021-2025. Osoby, które posiadają prawo do objęcia warrantów będą mogły je realizować poprzez objęcie akcji serii H do dnia 30 czerwca 2029 roku.

Zgodnie z uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki nr 05/01/2021 z dnia 21 stycznia 2021 roku Spółka może wyemitować na potrzeby Programu Motywacyjnego do 125 000 akcji serii H o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, o łącznej wartości nominalnej 12 500 PLN. Rada Nadzorcza Spółki na wniosek Zarządu Spółki, niezwłocznie po odbyciu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki zatwierdzającego Sprawozdanie Finansowe Spółki za rok obrotowy 2025, podejmie uchwałę o przyznaniu Uczestnikom Programu Motywacyjnego warrantów subskrypcyjnych serii C w liczbie określonej we wniosku Zarządu.

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

| | |
|---|-------------|
| Łączny przychód 11 bit studios S.A., 2021-2025 | 656 000 000 |
| Łączny zysk brutto 11 bit studios S.A., 2021-2025 | 328 000 000 |

Jeśli cele finansowe nie zostaną w pełni zrealizowane, pula akcji oferowanych w ramach Programu Motywacyjnego zostanie zredukowana o 4 proc. za każde 1 proc. realizacji poniżej wyznaczonego celu.

Jeśli cele finansowe zostaną przekroczone o każde kolejne 2 proc., cena emisyjna akcji serii H będzie redukowana o 1 proc. przy czym kwota dyskonta nie może być wyższa niż 10 proc. ceny emisyjnej.

Cena emisyjna akcji serii H w Programie Motywacyjnym na lata 2021-2025 została ustalona na kwotę 474,93 PLN.

5.12. Informacje o nabyciu akcji własnych

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

5.13. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką

W roku 2020 nie nastąpiły zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką. W tym okresie miały natomiast miejsce zmiany w składzie Zarządu Spółki. Zmianie uległ też zakres kompetencji przypadający na każdego z Członków Zarządu. Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 24 listopada 2020 roku przyjęła rezygnację Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki z zajmowanego stanowiska i powołała go na stanowisko Członka Zarządu Spółki. Równocześnie Rada Nadzorcza wskazała Przemysława Marszał, dotychczasowego Członka Zarządu na stanowisko Prezesa Zarządu Spółki. Skład Zarządu uzupełniał, tak jak poprzednio, Michał Drozdowski.

Po zmianach, Przemysław Marszał, Prezes Spółki, odpowiada za strategię i planowanie oraz nadzoruje pion T&C (team&Culture). Grzegorz Miechowski, Członek Zarządu, nadzoruje pion: finansowy, business development, marketing oraz administrację. Michał Drozdowski, również Członek Zarządu Spółki odpowiada za całość zagadnień związanych z produkcją gier, zarówno własnych jak i zewnętrznych (z wydawnictwa).

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

Wiodącą pozycją aktywów Spółki były aktywa finansowe krótkoterminowe (instrumenty finansowe o konserwatywnym profilu) oraz środki pieniężne i ich ekwiwalenty. Na dzień 31 grudnia 2020 roku miały wartość odpowiednio: 69 932 222 PLN (67 328 563 PLN rok wcześniej – wówczas były to lokaty o terminie zapadalności powyżej 3 miesięcy) i 24 134 648 PLN (14 882 519 PLN na koniec 2019 roku). Łącznie aktywa obrotowe Spółki na koniec 2020 roku miały wartość 115 941 625 wobec 103 387 021 PLN rok wcześniej.

Z kolei aktywa trwałe 11 bit studios S.A. na koniec 2020 wynosiły 70 397 597 PLN podczas gdy na koniec 2019 roku ich wartość sięgała 49 875 283 PLN. Wiodącą pozycją aktywów trwałych Spółki na koniec 2020 roku były rzeczowe aktywa trwałe (26 889 502 PLN) czyli nieruchomości na ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, którą Spółka nabyła w grudniu 2018 roku z przeznaczeniem na nowe biuro. Największą składową aktywów trwałych były jednak aktywa niematerialne, na które składały się w nakłady na niezakończone prace rozwojowe (nakłady na gry komputerowe czyli „Projekt 8” oraz projekty „Dolly” i „Eleanor” oraz produkcje z wydawnictwa 11 bit publishing), amortyzowane wydatki poniesione na gry, które już trafiły do sprzedaży („Frostpunka”, „Moonlightera” i „Children of Morta”) a także nakłady na rozwój silnika do gier Game Engine. Łącznie, aktywa niematerialne na koniec 2020 roku miały wartość 37 985 129 wobec 24 870 505 PLN przed rokiem.

Posiadane, wysokie nadwyżki gotówkowe pozwalały Spółce w 2020 roku finansować bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych bez konieczności posiłkowania się środkami zewnętrznymi.

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

Na dzień 31 grudnia 2020 roku 11 bit studios S.A. nie posiadało udziałów w innych podmiotach.

5.16. Zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki

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

5.16.1. Czynniki ryzyka związane z działalnością operacyjną Spółki

Ryzyko nieosiągnięcia przez Spółkę celów strategicznych

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

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Prace nad poszczególnymi produktami Spółki trwają, zależnie od wielkości projektu, od 12 do 48 miesięcy. Sukces rynkowy danego produktu, mierzony wielkością popytu i przychodami z jego sprzedaży, pozwala Spółce na pokrycie poniesionych wydatków przy procesie produkcji gry i przynosi ewentualne zyski. Wielkość zainteresowania danym produktem i w konsekwencji wysokość przychodów z jego sprzedaży zależy w dużej mierze od zmiennych gustów konsumentów, trudnych do przewidzenia tendencji na rynku gier oraz istniejących produktów konkurencyjnych. Istnieje więc wysokie ryzyko tzw. „nietrafionego” produktu, tj. produktu, którego zakupem potencjalni klienci nie będą zainteresowani, gdyż nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być niska jakość produktu lub błędne jego zaadresowanie do klientów. Z tego powodu Spółka nie jest w stanie w momencie premiery nowego produktu przewidzieć reakcji odbiorców i w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem zdefiniować oczekiwanej wysokości przychodów.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

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

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

Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej

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

Ryzyko związane z rozpoczęciem i prowadzeniem działalności wydawniczej przez Spółkę

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

- Ryzyko braku atrakcyjnych tytułów do pozyskania przez wydawnictwo
Podaż atrakcyjnych projektów zewnętrznych jest ograniczona. Może się zdarzyć sytuacja, w której przez dłuższy czas Spółka nie będzie mógł znaleźć produktu, który będzie spełniał wszystkie oczekiwania.
- Ryzyko silnej konkurencji ze strony innych wydawców
W bezpośrednim otoczeniu konkurencyjnym Spółki znajduje się co najmniej kilka firm poszukujących podobnych produktów, spełniających te same kryteria oceny. Przy ograniczonej podaży atrakcyjnych projektów tym trudniej jest wyróżnić się na tle konkurencji i zaoferować developerowi coś unikalnego.
- Ryzyko pominięcia znaczących trendów rynkowych
Rynek gier zmienia się dynamicznie. Pojawiają się nowe trendy technologiczne. VR (Virtual Reality) to jeden z przykładów. Zbyt późne zauważenie trendu oraz niedostosowanie się do niego może skutkować stratami związanymi ze sprzedażą niemodnych produktów.
- Ryzyko związane ze wzrostem ceny oprogramowania wykorzystywanego do tworzenia gier
Zmniejszenie dostępności (na skutek zmiany polityki cenowej lub z innych powodów) popularnych silników 3D wykorzystywanych do tworzenia niezależnych gier spowodować może skomplikowanie procesu wytwórczego oraz pośrednio wydłużenie czasu wymaganego na stworzenie gry, co skutkować będzie ograniczeniem ilości powstających produktów.
- Ryzyko związane z rosnącą popularnością portali crowd-sourcingowych oraz self-publishingiem
Na skutek rosnącej popularności portali crowd-sourcingowych spada zainteresowanie usługami wydawniczymi, których jedną z ważniejszych wartości było finansowanie lub współfinansowanie produkcji. Największe szanse na sukces w kampanii crowd sourcingowej mają projekty o dużym potencjale rynkowym a więc takie, które są interesujące również z perspektywy działalności wydawniczej. Powoduje to utratę wielu potencjalnie dochodowych projektów.
- Rosnąca ilość podmiotów świadczących usługi wydawnicze dla małych i średnich deweloperów
Wzrost ilości firm oferujących usługi wydawnicze polegające na dofinansowywaniu produkcji oraz wsparciu działań marketingowych skutkować może spadkiem cen/prowizji pobieranych za usługi wydawnicze oraz trudnościami w pozyskiwaniu nowych projektów.
- Ryzyko ograniczenia skuteczności działań PR-owych
Malejący zasięg mediów branżowych może znacząco ograniczyć skuteczność działań PR-owych oraz uniemożliwić wykorzystywanie dotychczasowego know-how. W takiej sytuacji, aby skutecznie informować potencjalnych odbiorców o ofercie Spółki może być zmuszony do podejmowania kosztownych działań promocyjnych.

Ryzyko związane z kluczowymi współpracownikami Spółki

Spółka jest wciąż podmiotem gospodarczym o stosunkowo niewielkich rozmiarach, w szczególności w zakresie struktury zatrudnienia na stanowiskach menadżerskich

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

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

Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników

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

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

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

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

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

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

Ryzyko związane z zawartymi przez Spółkę umowami licencyjnymi

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

Ryzyko związane z umowami zawieranymi z kontrahentami zagranicznymi

Zawierane przez Spółkę umowy z zagranicznymi kontrahentami przewidują także prawo obce jako prawo właściwe dla regulowania stosunków umownych pomiędzy stronami, bądź też nie zawierają wyboru prawa właściwego co wiąże się z koniecznością każdorazowego ustalenia prawa właściwego dla danej umowy. W niektórych przypadkach prawem właściwym okazuje się być prawo obce w zakresie którego wiedza Spółki jest ograniczona. Ponadto Spółka zawarła także umowy, w których uzgodniony został zapis na sąd zagraniczny, bądź też w których brak jest wiążącego zapisu na sąd. Rodzi to ryzyko, że w przypadku sporów z danym kontrahentem Spółka zmuszona będzie do prowadzenia sporu przed sądem obcym. Ze względu na 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 dzień publikacji niniejszego Raportu Roczno za 2020 rok, akcjonariusze założyciele posiadają łącznie 368 543 akcji Spółki, które stanowią 15,95 proc. kapitału i uprawniają łącznie do 15,95 proc. ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu. W przypadku działania ww. akcjonariuszy w porozumieniu, będą oni mieli istotny wpływ na działalność Spółki. Ponadto uwzględniając okoliczność, że wspomniani akcjonariusze są jednocześnie członkami organów Spółki, mają oni znaczącą możliwość decydowania o uchwałach podejmowanych przez Walne Zgromadzenie we wszystkich istotnych dla Spółki sprawach.

Ryzyko związane z umowami dystrybucyjnymi i umowami licencyjnymi

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

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

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

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

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

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

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w krajach sprzedaży Spółki

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

Ryzyko zmiennego otoczenia prawnego

Przepisy prawa w Polsce ulegają dość częstym zmianom. Zmianom ulegają także interpretacje prawa oraz praktyka jego stosowania. Przepisy mogą ulegać zmianom na korzyść przedsiębiorców, lecz mogą także powodować negatywne skutki. Zmieniające się przepisy prawa lub różne jego

interpretacje, zwłaszcza w odniesieniu do prawa podatkowego, prawa działalności gospodarczej, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych czy prawa z zakresu papierów wartościowych mogą wywołać negatywne konsekwencje dla Spółki. Szczególnie częste i niebezpieczne są zmiany interpretacyjne przepisów podatkowych. Brak jest jednolitości w praktyce organów skarbowych i orzecznictwie sądowym w sferze opodatkowania. Przyjęcie przez organy podatkowe interpretacji prawa podatkowego innej niż przyjęte przez Spółkę może implikować pogorszenie jego sytuacji finansowej, a w efekcie ujemnie wpłynąć na osiągnięte wyniki i perspektywy jej rozwoju.

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

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

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

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

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

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

przepisów przez organy władzy publicznej, sądownictwa (w tym wspólnotowego) komplikuje funkcjonowanie w polskim systemie prawnym niezharmonizowanym z systemem unijnym.

Ryzyko zmienności kursów walutowych

Z tytułu prowadzonej działalności Spółka narażony jest na ryzyko zmienności kursów walutowych. Ponieważ sprzedaż produktów Spółki skierowana jest na rynki zagraniczne (Ameryka Północna, Europa Zachodnia, Europa Środkowo-Wschodnia, w tym Rosja, Chiny oraz Japonia), dominującymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych są: dolar amerykański (80-proc. udział) i euro (10 proc.). W konsekwencji, wartość przychodów Spółki jest ujemnie skorelowana z wartością polskiej waluty. Wraz z umacnianiem się polskiego złotego obniżeniu może ulec poziom generowanych przychodów ze sprzedaży gier komputerowych w przeliczeniu na PLN.

Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

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

Ryzyko związane z rozwojem branży, w której działa Spółka

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

Ryzyko zdarzeń nieprzewidywalnych

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

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

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

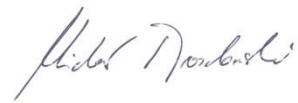
Podpisy:

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Przemysław Marszał".

Przemysław Marszał
Prezes Zarządu

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Grzegorz Miechowski".

Grzegorz Miechowski
Członek Zarządu

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Michał Drozdowski".

Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 28 kwietnia 2021 roku



**OŚWIADCZENIE
O STOSOWANIU ZASAD
ŁADU KORPORACYJNEGO W
11 BIT STUDIOS S.A.
W 2020 ROKU**

6. INFORMACJE OGÓLNE

W trakcie 2020 roku, 11 bit studios S.A. podlegało zasadom ładu korporacyjnego zawartym w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2016”, które zostały przyjęte uchwałą Rady Giełdy Nr 26/1413/2015 z dnia 13 października 2015 roku i które weszły w życie z dniem 1 stycznia 2016 roku.

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

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

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

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

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

I. Polityka informacyjna i komunikacja z inwestorami

Zasady szczegółowe

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

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

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

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 zamieszczanie na stronie zapisu obrad walnego zgromadzenia w formie wideo.

VI. Wynagrodzenia

Rekomendacje

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.

6.2. Akcjonariusze posiadający znaczne pakiety akcji

Zgodnie z oświadczeniami otrzymanymi przez Spółkę w trybie obowiązujących przepisów prawa, poniższa tabela prezentuje akcjonariuszy posiadających, co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy na dzień 31.12.2020 roku:

| Podmiot | Liczba akcji | % udział w kapitale zakładowym | Liczba głosów | % udział głosów na walne zgromadzenie |
|-----------------------------|------------------|--------------------------------|------------------|---------------------------------------|
| Przemysław Marszał | 106 500 | 4,51 | 106 500 | 4,51 |
| Grzegorz Miechowski | 177 413 | 7,52 | 177 413 | 7,52 |
| Michał Drozdowski | 84 630 | 3,59 | 84 630 | 3,59 |
| Aviva Investors Poland TFI* | 181 609 | 7,70 | 181 609 | 7,70 |
| Pozostali Akcjonariusze | 1 810 393 | 76,69 | 1 810 393 | 76,69 |
| Razem | 2 360 545 | 100,00 | 2 360 545 | 100,00 |

* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 9 czerwca 2020 roku

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

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

6.4. Wskazanie wszelkich ograniczeń odnośnie do wykonania prawa głosu

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

liczby głosów, ograniczenia czasowe dotyczące wykonywania prawa głosu lub zapisy, zgodnie z którymi, przy współpracy Spółki, prawa kapitałowe związane z papierami wartościowymi są oddzielone od posiadania papierów wartościowych.

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

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

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

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

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

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

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

6.7. Opis zasad zmian statutu Spółki

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

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

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

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

6.8. Sposób działania walnego zgromadzenia i jego uprawnień

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

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

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

6.9.1. Zarząd

Zarząd

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

W okresie sprawozdawczym nastąpiły zmiany w składzie Zarządu 11 bit studios S.A. Rada Nadzorcza Spółki na posiedzeniu 24 listopada 2020 roku przyjęła rezygnację Grzegorza Miechowskiego, Prezesa Zarządu Spółki z zajmowanego stanowiska i powołała go na stanowisko Członka Zarządu Spółki. Równocześnie Rada Nadzorcza wskazała Przemysława Marszał, dotychczasowego Członka Zarządu na stanowisko Prezesa Zarządu Spółki. Wspólna kadencja Członków Zarządu 11 bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez walne zgromadzenie sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2021 roku.

Zakres odpowiedzialności poszczególnych członków Zarządu Spółki jest następujący:

Przemysław Marszał, Prezes Zarządu (CEO)

- strategia, planowanie,
- nadzór nad pionem T&C (Team&Culture).

Grzegorz Miechowski, Członek Zarządu (COO)

- finanse, księgowość,
- business development,
- marketing,
- IT & DevOps,
- administracja.

Michał Drozdowski, Członek Zarządu (CPO)

- dyrektor artystyczny i kreatywny,
- nadzór nad zespołami deweloperskimi.

Szczegółowe informacje na temat Członków Zarządu Spółki wraz z opisem doświadczeń i kompetencji można znaleźć w **Nocie 5.2.1**.

6.9.2. Rada nadzorcza

Rada Nadzorcza

- Wojciech Ozimek - Przewodniczący Rady Nadzorczej (15 kwietnia 2021 roku zrezygnował z zasiadania w Radzie Nadzorczej Spółki)
- Jacek Czykiel - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej (*niezależny Członek Rady Nadzorczej**)
- Radosław Marter – Członek Rady Nadzorczej, Przewodniczący Rady Nadzorczej (od 15 kwietnia 2021 roku) (*niezależny Członek Rady Nadzorczej**)
- Marcin Kuciapski – Członek Rady Nadzorczej (*niezależny Członek Rady Nadzorczej**)
- Piotr Wierzbicki – Członek Rady Nadzorczej (*niezależny Członek Rady Nadzorczej**)
- Artur Konefał – Członek Rady Nadzorczej (od 15 kwietnia 2021 roku), (*niezależny Członek Rady Nadzorczej**)

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

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w składzie Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. Kadencja Członków Rady Nadzorczej Spółki upływa z dniem 23 maja 2022 roku.

Szczegółowe informacje na temat Członków Rady Nadzorczej wraz z opisem doświadczeń i kompetencji można znaleźć w **Nocie 5.2.2**.

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

W ramach Rady Nadzorczej Spółki (od 3 września 2019 roku) funkcjonuje Komitet Audytu w składzie:

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

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

Komitet Audytu we wskazanym składzie spełnia kryteria niezależności oraz pozostałe wymogi określone w art. 129 ust. 1,3,5 i 6 ustawy o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, tj.:

- przynajmniej jeden członek komitetu audytu posiada wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych;
- przynajmniej jeden członek komitetu audytu posiada wiedzę i umiejętności z zakresu branży;
- większość członków komitetu audytu, w tym jego przewodniczący jest niezależna od spółki

Spółka informuje, że zgodnie z zasadą szczegółową II.Z.8 zbioru "Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW 2016", Przewodniczący Komitetu Audytu spełnia kryteria niezależności zawarte w Załączniku II do Zalecenia Komisji Europejskiej 2005/162/WE z dnia 15 lutego 2005 roku dotyczącego roli dyrektorów niewykonawczych lub będących członkami rady nadzorczej spółek giełdowych i komisji rady (nadzorczej).

W 2020 roku Komitet Audytu odbył trzy posiedzenia.

- 18.06.2020 (telekonferencja) – spotkanie z zespołem PwC (nowym audytorem Spółki). W trakcie spotkania omówiono zakres i harmonogram prac na 2020 rok a także główne obszary wymagające analizy
- 26.08.2020 – spotkanie z zespołem PwC. W trakcie spotkania podsumowano przegląd Raportu półrocznego Spółki za I półrocze 2020 roku, w tym istotnych korekt związanych z bilansem otwarcia 2020 roku
- 21.12.2020 – spotkanie z zespołem PwC. Omówiono planowany zakres i harmonogram prac nad Raportem Rocznym Spółki za 2020 rok. Zapoznano się z informacją PwC o planowanej strategii badania Raportu Rocznego Spółki za 2020 rok.

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

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

Spółka posiada systemy kontroli wewnętrznej w zakresie prowadzenia rachunkowości i sporządzania sprawozdań oraz raportów finansowych. Nadzór merytoryczny nad procesem przygotowania sprawozdań finansowych i raportów okresowych Spółki sprawuje bezpośrednio Zarząd. W 2020 roku księgi 11 bit studios S.A. prowadzone były przez wewnętrzne służby księgowo-

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

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

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

11 bit studios S.A. w 2020 roku aktywnie włączyło się we wspieranie służby zdrowia w walce z pandemią COVID-19. Spółka sfinansowała zakup termometrów i maseczek, które trafiły następnie do: Narodowego Instytutu Zdrowia Publicznego, Centralnego Szpitala Klinicznego MSWiA, Uniwersyteckiego Centrum Klinicznego Warszawskiego Uniwersytetu Medycznego oraz Wojskowego Instytutu Medycznego. Spółka kupiła też laptopy, które przekazała szkołom z województwa lubuskiego, żeby umożliwić naukę zdalną dzieciom z biednych rodzin.

Spółka w 2020 roku, podobnie jak rok wcześniej, wspierała fundację War Child, która pomaga dziecięcym ofiarom wojen. Darowizna na ten cel w okresie sprawozdawczym sięgnęła 144 453 PLN (230 316 PLN w 2019 roku). Na rzecz fundacji Spółka przekazuje część przychodów ze sprzedaży dodatku (DLC) do gry „This War of Mine” („War Child Charity DLC”).

Kolejną fundacją, z którą 11 bit studios S.A. rozpoczęło współpracę w 2020 roku była fundacja The Humane Society International zajmująca się ochroną zwierząt. 11 bit studios S.A., wspólnie z Dead Mage (developer gry „Children of Morta”) zdecydowało, że wszystkie przychody ze sprzedaży dodatku „Children of Morta: Paws and Claws” (wprowadził do rozgrywki postacie zwierząt) zasilą konto wspomnianej organizacji. Łączna kwota darowizny na ten cel wyniosła w 2020 roku 258 936 PLN.

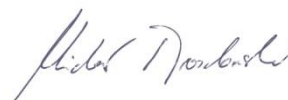
Podpisy:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Przemysław Marszał'.

Przemysław Marszał
Prezes Zarządu

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Grzegorz Miechowski'.

Grzegorz Miechowski
Członek Zarządu

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Michał Drozdowski'.

Michał Drozdowski
Członek Zarządu

Warszawa, 28 kwietnia 2021 roku

OŚWIADCZENIA I OCENA
RADY
NADZORCZEJ



7.1. Dotyczące wyboru firmy audytorskiej

Rada Nadzorcza 11 bit studios S.A. oświadcza, że w dniu 5 lipca 2020 roku dokonała wyboru podmiotu do badania sprawozdań finansowych oraz przeglądu śródrocznych sprawozdań finansowych Spółki za lata finansowe kończące się 31 grudnia 2020 i 2021 roku. Podmiotem wybranym do pełnienia tej funkcji został PricewaterhouseCoopers Polska., Sp. z o.o. Audyt Sp.k.

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

7.2. Dotyczące funkcjonowania Komitetu Audytu

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

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

Radosław Marter, Przewodniczący Rady Nadzorczej,

Jacek Czykiel, Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,

Artur Konefał, Członek Rady Nadzorczej,

Marcin Kuciapski, Członek Rady Nadzorczej,

Piotr Wierzbicki, Członek Rady Nadzorczej,

Na oryginale właściwe podpisy

Warszawa, 28 kwietnia 2021 roku

7.3. Ocena Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. dotycząca Sprawozdania finansowego i Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. w 2020 roku w zakresie ich zgodności z księgami, dokumentami oraz ze stanem faktycznym

Rada Nadzorcza 11 bit studios S.A, działając na podstawie art. 382 § 3 Kodeksu spółek handlowych w związku z § 70 ust. 1 pkt 14) i § 71 ust. 1 pkt 12) Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim, po zapoznaniu się z danymi i informacjami wchodzącymi w zakres Sprawozdania Finansowego 11 bit studios S.A. za rok zakończony 31 grudnia 2020 roku oraz Sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. za rok zakończony 31 grudnia 2020 roku oświadcza, że wedle jej najlepszej wiedzy, Sprawozdanie Finansowe oraz Sprawozdanie Zarządu zostały sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości, odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Spółki, jak też są zgodne z księgami, dokumentami oraz stanem faktycznym.

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

Radosław Marter, Przewodniczący Rady Nadzorczej,

Jacek Czykiel, Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,

Artur Konefał, Członek Rady Nadzorczej,

Marcin Kuciapski, Członek Rady Nadzorczej,

Piotr Wierzbicki, Członek Rady Nadzorczej,

Na oryginale właściwe podpisy
Warszawa, 28 kwietnia 2021 roku