

WARSZAWA, 21.03.2016



# **RAPORT ROCZNY GRUPY 11 BIT STUDIOS S.A.**

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY 11 BIT STUDIOS S.A. W 2015 R.



<b>1. INFORMACJE OGÓLNE.....</b>	<b>4</b>
1.1. Kluczowe czynniki mające wpływ na wyniki grupy kapitałowej 11 bit studios i istotne wydarzenia w roku 2015 oraz do dnia publikacji sprawozdania.....	4
1.2. Informacje ogólne o prowadzonej działalności gospodarczej w 2015 roku .....	5
1.3. Informacje ogólne o podstawowych produktach i usługach grupy w 2015 roku .....	8
1.4. Rynki zbytu, dostawy i odbiorcy grupy kapitałowej.....	8
1.5. Informacja o umowach znaczących dla działalności grupy(z wyłączeniem umów kredytowych i pożyczek) zawartych w 2015 roku oraz do daty publikacji sprawozdania .....	9
1.6. Opis rynku na którym działa grupa .....	9
<b>2. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A. ....</b>	<b>10</b>
2.1. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno/finansowych ujawnionych w sprawozdaniu finansowym .....	10
2.2. Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok.....	14
2.3. Opis wykorzystania przez Spółkę wpływów z emisji do dnia publikacji sprawozdania .....	14
<b>3. OPIS PERSPEKTYW I ROZWOJU GRUPY KAPITAŁOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.....</b>	<b>15</b>
3.1. Perspektywy rozwoju grupy .....	15
3.2. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju grupy .....	15
3.3. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych .....	15
<b>4. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW GRUPY KAPITAŁOWEJ 11BIT STUDIOS S.A.....</b>	<b>17</b>
4.1. Podstawowe informacje o Spółce: .....	17
4.2. Charakterystyka działalności grupy .....	17
4.3. Czas trwania jednostki.....	17
4.4. Okresy prezentowane .....	17
4.5. Władze Spółki 11 bit studios.....	17
4.6. Biegli rewidenci .....	18
4.7. Kapitał zakładowy .....	18
4.8. Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu .....	18
4.9. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści otrzymanych przez osoby wchodzące w skład organów zarządzających oraz organów nadzorujących Spółki .....	19
4.10. Pozostałe transakcje z podmiotami powiązanymi.....	20
4.11. Umowy zawarte pomiędzy Spółką a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska.....	20
4.12. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących .....	20
4.13. Umowy, w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy i obligatariuszy.....	20
4.14. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych .....	21
4.15. Informacje o nabyciu akcji własnych .....	21
4.16. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką .....	21
<b>5. INFORMACJE UZUPEŁNIAJĄCE .....</b>	<b>22</b>
5.1. Informacje o powiązaniach kapitałowych i organizacyjnych Spółki z innymi podmiotami .....	22
5.2. Spółki objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym .....	22
5.3. Transakcje z podmiotami powiązanymi .....	22
5.4. Opis głównych inwestycji krajowych i zagranicznych oraz opis struktury głównych lokat kapitałowych .....	22

5.5. Zarządzanie ryzykiem w działalności grupy .....	22
5.6. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji państwowej .....	28

# 1. INFORMACJE OGÓLNE

---

## 1.1. KLUCZOWE CZYNNIKI MAJĄCE WPLYW NA WYNIKI GRUPY KAPITAŁOWEJ 11 BIT STUDIOS I ISTOTNE WYDARZENIA W ROKU 2015 ORAZ DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

---

W styczniu 2015 roku gra „This War of Mine”, stworzona przez 11 bit studios (d. Spółka) uzyskała nominacje do szeregu prestiżowych nagród branżowych, na czele z nagrodą Independent Games Festival (najlepsze produkcje niezależne) oraz Game Developers Choice Awards (najlepsze produkcje w całej branży według samych twórców gier z całego świata). Finał oraz ceremonie rozdania nagród Independent Games Festival 2015 oraz Game Developers Choice miały miejsce w czasie Games Developers Conference w San Francisco w dniach 2-6 marca 2015 roku. Spółka za stworzenie „This War of Mine” otrzymała w San Francisco nagrodę IGF w kategorii Audience Award.

9 marca 2015 roku Spółka wydała „This War of Mine - War Child Charity DLC” (Downloadable Content), dodatek będący rozszerzeniem do gry „This War of Mine”. Spółka zdecydowała, że całkowite przychody z nowego produktu zostaną przeznaczone na cele charytatywne na rzecz War Child, organizacji skupiającej się na pomocy dzieciom w strefach wojny na całym świecie.

19 marca 2015 r. Spółka otrzymała nagrodę „Spółka roku z rynku NewConnect” i towarzyszącą jej statuetkę „Byka i niedźwiedzia” przyznawane przez Gazetę Giełdy „Parkiet”.

W kwietniu 2015 roku gra „This War of Mine” otrzymała nominacje do nagrody Digital Dragons 2014 w czterech kategoriach: Best Polish Game, Best Audio, Best Game Art oraz Best Game Design. Na gali rozdania nagród Digital Dragons w Krakowie (w dniach 21-22 maja) gra autorstwa 11 bit studios otrzymała główny laur, czyli tytuł Polskiej Gry Roku oraz nagrodę w kategorii Best Game Design.

W ramach pionu wydawniczego 11 bit launchpad w maju 2015 roku miała miejsce premiera gry „Spacecom” w wersji na urządzenia mobilne z systemem operacyjnym iOS. Premiera wersji gry na urządzenia mobilne z systemem operacyjnym Android i na komputery Mac miała miejsce w lipcu 2015 roku.

W czerwcu 2015 roku Zarząd Spółki zdecydował o wygaszeniu projektu „Jameson the Pilot”, który był realizowany w ramach 11 bit launchpad. W trakcie prac, które prowadzone były wspólnie z zewnętrznym partnerem, okazało się, że tytuł nie miałby szans spełnić naszych oczekiwań jakościowych co mogłoby mieć negatywne przełożenie na oczekiwaną sprzedaż gry.

26 czerwca 2015 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki jednogłośnie podjęło uchwałę o ubieganiu się o wprowadzenie akcji Spółki do obrotu na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Akcjonariusze zdecydowali też, że począwszy od 2015 roku, 11 bit studios sporządzać będzie jednostkowe i skonsolidowane sprawozdania finansowe zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości (MSR).

30 czerwca 2015 roku Zarząd Spółki podjął decyzję o rezygnacji z kontynuowania projektu „Opracowanie multiplatformowej platformy produkcji gier MMO free-2play” realizowanego w ramach programu „Innotech” w ścieżce programowej HI-TECH. Decyzja o zaniechaniu projektu podyktowana była faktem, że w jego trakcie na rynku pojawiło się konkurencyjne rozwiązanie, którego funkcjonalności pokrywały się z oczekiwanymi funkcjonalnościami platformy, nad którą pracowała Spółka.

15 lipca 2015 roku na rynek trafiła wersja gry „This War of Mine” w wersji na tablety.

27 sierpnia 2015 roku Spółka zapowiedziała wydanie gry „This War of Mine” w wersji na konsole PS4 i Xbox One. Premiera gry, noszącej tytuł „This War of Mine: The Little Ones”, miała miejsce 29 stycznia 2016 roku. Globalnym wydawcą gry jest Deep Silver (marka wydawnicza Koch Media GmbH).

10 września 2015 roku Spółka złożyła prospekt emisyjny do Komisji Nadzoru Finansowego w związku z ubieganiem się o zmianę rynku notowań na GPW z NewConnect. Dokument został zatwierdzony 3 grudnia 2015 r.

1 października 2015 roku nowym dyrektorem zarządzającym gamesrepublic.com. został Dariusz Nazim. Platforma, dzięki podpisywaniu umów z kolejnymi wydawcami (m.in.: Nomad Games, Meridian 4, Iceberg Interactive, Kalypso oraz Focus Home Interactive) szybko powiększała w 2015 roku bazę produktów. Wprowadzane ważne zmiany technologiczne platformy, w ocenie Zarządu Spółki, powinny przełożyć na poprawę jej wyników finansowych.

29 października 2015 roku 11 bit studios zostało laureatem prestiżowego konkursu Deloitte Technology Fast 50 in Central Europe. Przygotowywany rokrocznie ranking obejmuje najszybciej rozwijające się przedsiębiorstwa z obszaru nowoczesnych i innowacyjnych technologii działające na obszarze Europy Środkowej.

11 listopada 2015 roku na rynek trafiła wersja gry „This War of Mine” na smartfony.

25 listopada 2015 roku Spółka zapowiedziała wydanie planszowej wersji gry „This War of Mine”. Za stworzenie tej wersji „TWoM” odpowiadać będą: Jakub Wiśniewski i Michał Oracz, uznani na całym świecie autorzy gier planszowych oraz fabularnych, z którymi Spółka podpisała stosowną umowę.

18 grudnia 2015 roku akcje 11 bit studios zadebiutowały na GPW. Na otwarciu sesji kurs wynosił 68,1 zł, czyli był o 1,26% wyższy niż dzień wcześniej gdy akcje notowane były jeszcze na NewConnect. Wartość rynkowa Spółki wynosiła zatem nieco ponad 150 mln zł.

29 stycznia 2016 r. miała miejsce premiera gry „This War of Mine: The Little Ones”, czyli konsolowej wersji „This War of Mine”.

16 marca 2016 roku gra „This War of Mine” zdobyła nagrodę w kategorii Best Meaningful Play Award na International Mobile Gaming Awards.

W 2015 r. grupa kapitałowa 11 bit studios miała prawie 23,17 mln zł przychodów ze sprzedaży (46,7% więcej niż w 2014 r.). Wynik EBITDA sięgnął blisko 16,23 mln zł (zmiana o 19,8%) a zysk netto 11,57 mln zł (zmiana o 26%).

Na koniec grudnia 2015 r. zasoby pieniężne grupy wynosiły 22,97 mln zł, czyli były trzykrotnie większe niż rok wcześniej.

## 1.2. INFORMACJE OGÓLNE O PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ W 2015 ROKU

Podstawową działalnością Spółki, od momentu jej powstania w 2009 r., jest tworzenie gier komputerowych na różne platformy sprzętowe i ich sprzedaż, samodzielnie, bądź przy wsparciu zewnętrznych wydawców. W ramach dywersyfikacji biznesu od 2014 r. Spółka rozwija też pion wydawniczy 11 bit launchpad oraz platformę gamesrepublic.com zajmującą się sprzedażą gier komputerowych różnych producentów w wersji cyfrowej przez Internet. Platforma jest zarządzana przez spółkę zależną Games Republic.

### Produkcja gier

W 2015 roku 11 bit studios ugruntowało swoją pozycję jako liczący się deweloper gier komputerowych na świecie. Sukces komercyjny gry „This War of Mine”, której premiera miała miejsce 14 listopada 2014 r., został zauważony i doceniony przez branżę co skutkowało szeregiem nominacji i nagród w najbardziej prestiżowych konkursach. W styczniu 2015 roku gra „This War of Mine” uzyskała nominacje na Independent Games Festival (najlepsze produkcje niezależne), w kategoriach Seumas McNally Grand Prize (nagroda główna) oraz Excellence in Narrative, a także do nagród Game Developers Choice Awards (najlepsze produkcje w całej branży według samych twórców gier z całego świata), w kategoriach Innovation Award oraz Best Narrative. Finał oraz ceremonie rozdania nagród Independent Games Festival 2015 oraz Game Developers Choice miały miejsce w czasie Games Developers Conference w San Francisco w dniach 2-6 marca 2015 roku. Spółka za stworzenie „This War of Mine” otrzymała w San Francisco nagrodę w kategorii Audience Award. Gra została też wyróżniona na festiwalu South by Southwest Interactive (odbywa się w Teksasie w Stanach Zjednoczonych) gdzie zdobyła tytuł innowacji kulturalnej, czyli Matthew Crump Cultural Innovation Award. 21 kwietnia 2015 roku gra „This War of Mine” otrzymała również dwie nagrody w konkursie Deutscher Computerspielpreis podczas międzynarodowych targów branżowych w Berlinie (International Games Week Berlin) w kategoriach: Najlepsza Gra Międzynarodowa i Najlepsza Nowa Marka. 22 kwietnia 2015 roku gra „This War of Mine” zdobyła kolejne nagrody: Best Gameplay oraz People’s Choice podczas dorocznego festiwalu Games for Change w Nowym Jorku. W kwietniu 2015 roku „This War of Mine” otrzymał też nominacje do nagrody Digital Dragons 2014 w czterech kategoriach: Best Polish Game, Best Audio, Best Game Art oraz Best Game Design. Na gali rozdania nagród Digital Dragons w Krakowie (w dniach 21-22 maja) gra autorstwa 11 bit studios otrzymała główny laur, czyli tytuł Polskiej Gry Roku oraz nagrodę w kategorii Best Game Design. Na początku lipca „This War of Mine” zdobył również główną nagrodę na BIG Festival w Sao Paulo w Brazylii. Tytuł otrzymał też nagrodę publiczności.

Spółka prowadziła w 2015 r. prace nad dalszym rozwojem „This War of Mine”. Ich efektem były kolejne aktualizacje gry, coraz bardziej otwierające środowisko gry, które spotykały się z bardzo pozytywnym odbiorem użytkowników i skutecznie podtrzymywały zainteresowanie tytułem. Wydana w kwietniu aktualizacja „This War of Mine Update 1.3” zawierała m.in. edytor scenariuszy i postaci oraz nowe lokacje. Z kolei październikowy „This War of Mine Update 1.4” zawierał trzy nowe wersje językowe gry: koreański, japoński, turecki. W grudniu 2015 r. Spółka wypuściła aktualizację „This War of Mine 2.0” zawierającą szereg narzędzi moderskich pozwalających graczom zmieniać i rozbudowywać na własną rękę świat gry.

W tym miejscu warto też wspomnieć o akcji charytatywnej przeprowadzonej wspólnie z fundacją War Child, która pomaga dzieciom, ofiarom wojen na całym świecie. 9 marca 2015 roku Spółka wydała „This War of Mine - War Child Charity DLC” (Downloadable Content), dodatek będący rozszerzeniem do gry „This War of Mine”. Spółka zdecydowała, że całkowite przychody z nowego produktu zostaną przeznaczone na cele charytatywne na rzecz War Child. Dzięki hojności ofiarodawców (najwięcej pieniędzy wpłacili gracze ze Stanów Zjednoczonych) w całym 2015 roku zebrano kwotę 242 tys. PLN, która została przekazana fundacji.

W I półroczu 2015 r. Spółka kontynuowała też prace nad wersją „This War of Mine” dedykowaną na urządzenia przenośne (tablety). Produkt miał premierę 15 lipca 2015 r. Gra w wersji na sprzęt z systemem operacyjnym Android jest dostępna na całym świecie w dystrybucji cyfrowej za pośrednictwem cyfrowego sklepu Google Play, należącego do Google Corporation oraz na platformie gamesrepublic.com. Wersja na urządzenia z systemem operacyjnym iOS jest dystrybuowana za pośrednictwem cyfrowego sklepu App Store, należącego do firmy Apple Inc. Spółka zdecydowała, że 15% przychodów z okresu przedsprzedaży (tzn. okres przed 15 lipca 2015 roku) zostanie przeznaczona na cele

charytatywne. Dotyczyło to wersji gry na sprzęt z systemem operacyjnym Android dystrybuowanej przez gamesrepublic.com.

11 listopada Spółka wypuściła na rynek „This War of Mine” w wersji na smartfony. Gra w wersji na sprzęt z systemem operacyjnym Android jest dostępna na całym świecie w dystrybucji cyfrowej za pośrednictwem cyfrowego sklepu Google Play, należącego do Google Corporation oraz na platformie gamesrepublic.com. Wersja na urządzenia z systemem operacyjnym iOS jest dystrybuowana za pośrednictwem cyfrowego sklepu App Store, należącego do firmy Apple Inc.

27 sierpnia 2015 roku Spółka zapowiedziała wydanie gry „This War of Mine” w wersji na konsole Xbox One i PS4. Konsolowa edycja, nosząca tytuł „This War of Mine: The Little Ones” znacząco różni się od wersji na komputery PC. W grze pojawiły się m.in. dzieci co sprawiło, że rozgrywka stała się jeszcze pełniejszym obrazem wojny i zapewniła graczom daleko większe spektrum emocji. Premiera gry „This War of Mine: The Little Ones” miała miejsce 29 stycznia 2016 r. Globalnym wydawcą gry jest Deep Silver (marka wydawnicza Koch Media GmbH).

Wysoka rozpoznawalność na świecie marki „This War of Mine” spowodowała, że Spółka zdecydowała się na jej eksploatację również na innych polach niż gry komputerowe. W tym celu, w listopadzie 2015 r., podpisała umowę z Jakubem Wiśniewskim i Michałem Oraczem na stworzenie planszowej wersji gry „This War of Mine”. Michał Oracz i Jakub Wiśniewski to uznani twórcy gier planszowych oraz fabularnych, w tym znanej i docenionej na całym świecie „Neuroshimy Hex”.

Przez cały 2015 r. Spółka kontynuowała, rozpoczęte w 2014 r., prace nad stworzeniem nowej gry. „Industrial” (tytuł roboczy) ma być kolejnym kamieniem milowym w rozwoju 11 bit studios. Budżet produkcyjny „Industrial” jest istotnie wyższy niż w przypadku „This War of Mine”. Podobnie wyższe będą nakłady marketingowe towarzyszące premierze tytułu. W ocenie Zarządu Spółki potencjał sprzedażowy „Industrial” będzie większy niż gry This War of Mine”. Gra dedykowana będzie dojrzałym graczom. 11 bit studios planuje być wyłącznym wydawcą gry.

#### **Pion wydawniczy**

Rok 2015 był okresem wzmożonej promocji programu wydawniczego oraz budowania relacji zarówno z partnerami biznesowymi jak i deweloperami z całego świata. Pracownicy 11 bit studios w 2015 roku odwiedzili niemal wszystkie znaczące targi i wydarzenia ukierunkowane na gry wideo budując markę firmy oraz poszukując nowych relacji biznesowych.

Przez cały rok 2015 trwały prace nad rozwojem jednego z projektów zewnętrznych będących częścią programu wydawniczego 11 bit launchpad od 2014 roku. Dla projektu przygotowano również plan działań marketingowych oraz ich harmonogram. W 2015 roku podpisano umowę z drugim, zagranicznym deweloperem. Projekt ten jest aktualnie w trakcie realizacji.

Ponadto, w ramach pionu wydawniczego 11 bit launchpad, w maju 2015 roku miała miejsce premiera gry „Spacecom” w wersji na urządzenia mobilne z systemem operacyjnym iOS. Premiera wersji gry na urządzenia mobilne z systemem operacyjnym Android i na komputery Mac miała miejsce w lipcu 2015 roku.

#### **Pion dystrybucyjny**

2015 rok był to również bardzo aktywny jeśli chodzi o rozwój sprzedaży Games Republic. Z końcem września nastąpiła zmiana na stanowisku osoby zarządzającej serwisem. Nowym dyrektorem zarządzającym został Dariusz Nazim wcześniej związany m.in. z grupą CD Projekt oraz cdp.pl, gdzie odpowiadał za cyfrową sprzedaż a od stycznia 2015 roku za platformę e-commerce cdp.pl. Najistotniejszą zmianą zarówno dla samego serwisu, jak i dla jego użytkowników, było jednak wprowadzenie zupełnie nowej strony głównej. Dzięki wprowadzonym zmianom, użytkownicy w bardziej przejrzysty sposób mogą zorientować się jakie nowe tytuły pojawiły się w ofercie, jakie są aktualnie przeprowadzane promocje oraz jakie gry można zamawiać w przedsprzedaży. Nowe możliwości filtrowania katalogu pozwalają na łatwiejsze przeszukiwanie ponad 1200 tytułów w ofercie, po takich kategoriach jak gatunek gry, platforma czy rodzaj zabezpieczenia. Dzięki nowemu layoutowi wprowadzono również nowe formy promocji dla klientów serwisu, jak np. „Daily Deal” („Oferta dnia”).

2015 rok był to również bardzo aktywny okres pod względem sprzedaży i promocji. Działając na rynku globalnym, serwis przeprowadził szereg dużych promocji i wyprzedaży odzwierciedlających oczekiwania zakupowe globalnego klienta. Wśród największych akcji promocyjnych, tylko w ostatnich miesiącach 2015 r., należy wymienić m.in. Black Friday, Halloween, oraz blisko dwutygodniową Promocję adwentową przed świętami Bożego Narodzenia. Dużym zainteresowaniem cieszyła się akcja promocyjna zorganizowana w związku z lokalnym wydarzeniem - obniżka cen polskich gier „From Poland with love” zorganizowana 11 listopada, z okazji Święta Niepodległości. W ofercie znalazły się najpopularniejsze gry stworzone w Polsce, takie jak „This War Of Mine”, seria „The Witcher” czy „Call Of Juarez”. IV kwartał to również wzmożone zakupy wśród graczy z racji wielu najważniejszych premier. Tych największych również nie zabrakło w serwisie gamesrepublic.com, którego oferta poszerzyła się między innymi o takie gry jak: „Tom Clancy's Rainbow Six”, „Assassin's Creed Syndicate”, „Fallout 4”, „Football Manager 2016” czy „Call of Duty: Black Ops III”.



Serwis w dalszym ciągu rozwijał również współpracę z pojedynczymi twórcami treści w Internecie, jak i z sieciami afiliacyjnymi. Wśród tych pierwszych, w ramach akcji marketingowych, zorganizowano sesje gameplayów z vloggerami. Rozpoczęto również współpracę z dwiema dużymi, zagranicznymi sieciami - niemieckim Mothership i brytyjskim nevaly.

Pomimo swojego globalnego charakteru, serwis kontynuuje działania na lokalnym, polskim rynku. W ramach tej działalności Games Republic było obecne na największych polskich targach gier PGA w Poznaniu. Rozpoczęto również komunikację w mediach społecznościowych z polskimi klientami w języku polskim.

Poza tym zespół intensywnie pracuje nad kolejnymi zmianami w gamesrepublic.com, które będą wdrożone w najbliższych miesiącach.

## Pozostałe wydarzenia

26 czerwca 2015 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy 11 bit studios jednogłośnie podjęło uchwałę o ubieganiu się o wprowadzenie akcji Spółki do obrotu na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Akcjonariusze zdecydowali też, że począwszy od 2015 roku 11 bit studios sporządzać będzie jednostkowe i skonsolidowane sprawozdania finansowe zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości (MSR). Prace nad prospektem emisyjnym prowadzone były przy wsparciu doradców (DM BOŚ, Deloitte Polska i Kancelaria Prof. Marek Wierzbowski i Partnerzy). Dokument trafił do Komisji Nadzoru Finansowego 10 września 2015 r. Został zatwierdzony 3 grudnia 2015 r.

18 grudnia 2015 r. akcje 11 bit studios zadebiutowały na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Na otwarciu sesji kurs wynosił 68,1 zł, czyli był o 1,26% wyższy niż dzień wcześniej, gdy akcje notowane były jeszcze na rynku NewConnect. Do obrotu na GPW trafiło prawie 2,22 mln akcji serii A-E 11 bit studios. Przy okazji zmiany rynku notowań Spółka nie przeprowadziła podwyższenia kapitału.

11 bit studios zostało, w październiku 2015 r., laureatem prestiżowego konkursu Deloitte Technology Fast 50 in Central Europe. Przygotowywany rokrocznie ranking (obecna edycja była już 16-tą z rzędu) obejmuje najszybciej rozwijające się (kryterium wyboru jest tempo wzrostu przychodów w ciągu pięciu ostatnich lat) przedsiębiorstwa z obszaru nowoczesnych i innowacyjnych technologii działające na obszarze Europy Środkowej. Przychody 11 bit studios w analizowanym okresie wzrosły o 479 procent.

Spółka w 2015 r. kontynuowała prace nad rozwojem własnego silnika do gier (po angielsku „Game Engine”). Silnik to nazwa podstawowego elementu kodu programistycznego każdej gry wideo. Składa się z szeregu odrębnych modułów odpowiedzialnych m.in. za grafikę, fizykę oraz mechanizmy rozgrywki wieloosobowej. Inwestycja finansowana była ze środków własnych. Prowadzone prace nakierowane były m.in. na dalszą optymalizację silnika oraz usprawnienia istniejących już mechanizmów.

Spółka kontynuowała też inwestycje prowadzone w ramach Projektu 8.2, który miał na celu stworzenia platformy B2B pozwalającej na integrację systemów informatycznych Spółki i systemów informatycznych partnerów Spółki. Projekt był współfinansowany z dotacji unijnej w ramach Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka Działanie 8.2. Został zakończony w 2015 r. Spółka kontynuowała też prace w ramach projektu Media (rozwój technologii własnej, współfinansowany przez Education, Audiovisual and Culture Executive Agency). Projekt został zakończony w 2015 r.

30 czerwca 2015 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę o rezygnacji z kontynuowania projektu Projektu INNOTECH, który dotyczył opracowania multiplatformowej technologii produkcji gier MMO Free 2 Play. Inwestycja była współfinansowana ze środków Narodowego Centrum Badań i Rozwoju (NCBiR). Projekt miał charakter innowacji produktowej oraz procesowej. Decyzja o rezygnacji z projektu podyktowana była faktem, że w jego trakcie na rynku pojawiło się rozwiązanie, którego funkcjonalności pokrywają się z oczekiwanymi funkcjonalnościami platformy, nad którą pracowała Spółka.

W kolejnych latach Spółka nadal zamierza korzystać ze środków pomocowych w finansowaniu projektów badawczo-rozwojowych. Spółka jest członkiem Stowarzyszenia Polskie Gry, skupiającego krajowych producentów gier wideo. W skład stowarzyszenia wchodzi największe i najbardziej znane firmy w krajowej branży producentów gier. Stworzona przez to środowisko, we współpracy z PwC, propozycja programu sektorowego GameINN, uzyskała (w październiku 2015 r.) pozytywną rekomendację NCBiR do podjęcia prac nad jego ustanowieniem. Celem GameINN, jest wsparcie rozwoju sektora producentów gier wideo poprzez opracowanie i wdrożenie innowacyjnych produktów i technologii o wysokim potencjale komercyjnym i międzynarodowym zasięgu.

W 2015 r. Członkowie Zarządu Spółki zmniejszyli nieco zaangażowanie w akcjach Spółki. W transakcjach pakietowych, zawieranych na przełomie lutego i marca 2015 r., Grzegorz Miechowski, Prezes Spółki zbył łącznie 30 tys. akcji 11 bit studios po cenie 68 zł za sztukę. Bartosz Brzostek, Członek Zarządu, zbył 30 tys. akcji Spółki po cenie 68 zł za sztukę. Przemysław Marszał, Członek Zarządu, zbył 25 tys. akcji Spółki po 68 zł za sztukę a Michał Drozdowski, Członek Zarządu, zbył 20 tys. akcji po 68 zł za sztukę.

Na początku października Członkowie Zarządu Spółki poinformowali o zawiązaniu Porozumienia Akcjonariuszy (obowiązywało do 31 grudnia 2015 r.) oraz o wniesieniu części posiadanych akcji Spółki (na podstawie umów cywilnoprawnych) do kontrolowanej przez siebie Spółki Moonlex Holdings Limited. Grzegorz Miechowski, Prezes Zarządu, wniósł do Moonlex Holdings Limited 32 tys. akcji 11 bit studios, Bartosz Brzostek, Członek Zarządu wniósł 40 tys. akcji Spółki, Przemysław Marszał, Członek Zarządu, wniósł 27 tys. akcji Spółki a Michał Drozdowski, Członek Zarządu, 20 tys.

akcji Spółki. Również na początku października 2015 r. Spółka Moonlex Holdings Limited poinformowała o zbyciu, w transakcjach pakietowych, wszystkich posiadanych akcji 11 bit studios po cenie 61 zł za sztukę.

Po operacjach przeprowadzonych w 2015 roku Grzegorz Miechowski, Prezes Zarządu Spółki, posiada 169696 akcji Spółki stanowiących 7,65% akcji w kapitale zakładowym oraz dających 7,65% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki. Bartosz Brzostek, Członek Zarządu Spółki, posiada 218696 akcji Spółki stanowiących 9,86% akcji w kapitale zakładowym oraz dających 9,86% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki. Przemysław Marszał, Członek Zarządu Spółki, posiada 127130 akcji stanowiących 5,73% akcji w kapitale zakładowym oraz dających 5,73% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki. Michał Drozdowski, Członek Zarządu Spółki, posiada 100.630 akcji Spółki stanowiących 4,54% akcji w kapitale zakładowym oraz dających 4,54% głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.

W dniu 9 października 2015 roku Spółka otrzymała zawiadomienie że: Grzegorz Miechowski, Bartosz Brzostek, Przemysław Marszał i Michał Drozdowski, czyli Członkowie Zarządu Spółki, zobowiązali się do ograniczenia zbywania posiadanych akcji Spółki (umowa lock-up) przez okres sześciu miesięcy, licząc od dnia 5 października 2015 r.

### 1.3. INFORMACJE OGÓLNE O PODSTAWOWYCH PRODUKTACH I USŁUGACH GRUPY W 2015 ROKU

Podstawowym źródłem przychodów grupy kapitałowej w 2015 r. były przychody ze sprzedaży gry „This War of Mine”, której premiera, w wersji na komputery PC, miała miejsce w listopadzie 2014 r. Sprzedaż gry utrzymuje się na wysokim poziomie dzięki skutecznym akcjom promocyjnym oraz wydaniu gry na nowych platformach. 15 lipca 2015 roku miała miejsce premiera „This War of Mine” w wersji na urządzenia mobilne (tablety) z systemami operacyjnymi iOS i Android. 11 listopada 2015 roku na rynek trafiła wersja gry na smartfony z systemami operacyjnymi iOS i Android. Spółka cały czas rozwija grę udostępniając kolejne aktualizacje, które wprowadzają do rozgrywki nowe elementy i pozwalają na tworzenie nowych, unikalnych historii w świecie gry. Spółka zamierza kontynuować tego typu działania również w 2016 r. gdyż są one bardzo dobrze odbierane przez środowisko graczy co, w konsekwencji, ma pozytywne przełożenie na zainteresowanie grą „This War of Mine”.

Grupa uzyskiwała też w 2015 r. niewielkie przychody ze sprzedaży gier z serii „Anomaly”, gry „Spececom” wydanej w ramach pionu wydawniczego 11 bit launchpad a także sprzedaży tytułów zewnętrznych deweloperów przez platformę gamesrepublic.com.

W ramach prowadzonej działalności grupa wyróżnia dwa podstawowe segmenty operacyjne: produkcja gier oraz globalna cyfrowa dystrybucja gier. Pierwszy z nich wygenerował w 2015 r. 22 706 880 PLN przychodów (15 462 803 PLN w 2014 r.) a drugi 463 217 PLN (335 525 PLN w 2014 r.)

### 1.4. RYNKI ZBYTU, DOSTAWY I ODBIORCY GRUPY KAPITAŁOWEJ

Grupa kapitałowa działa w czterech głównych obszarach geograficznych - w Polsce będącej krajem jej siedziby, Unii Europejskiej, USA i pozostałych krajach (w tym m.in. Kanada, Japonia, Korea, Brazylia, Australia, itd.)

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

	Okres zakończony 31.12.2015		Okres zakończony 31.12.2014	
	w PLN	w %	w PLN	w %
Polska	295 194	1,27	632 095	4,00
Unia Europejska	3 538 755	15,27	593 786	3,76
USA	19 267 211	83,16	14 564 631	92,19
Pozostałe	68 937	0,30	7 816	0,05
<b>Razem</b>	<b>23 170 097</b>		<b>15 798 328</b>	

Sprzedaż produktów (gier komputerowych) Spółki realizowana jest na podstawie długookresowych umów z wydawcami i dystrybutorami z całego świata. Głównym odbiorcą Spółki była w 2015 r. firma Valve Corporation, z którą Spółka wygenerowała przychody przekraczające 10% przychodów ogółem. Liczącymi się partnerami handlowymi były również firmy: Google, Apple oraz Humble Bundle. Wszystkie wymienione powyżej podmioty nie są powiązane ze Spółką.

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

Sprzedaż produktów (gier komputerowych) zewnętrznych deweloperów w ramach platformy gamesrepublic.com realizowana jest na podstawie długookresowych umów z wydawcami i dystrybutorami z całego świata.



### **1.5. INFORMACJA O UMOWACH ZNA CZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI GRUPY (Z WYŁĄCZENIEM UMÓW KREDYTOWYCH I POŻYCZEK) ZAWARTYCH W 2015 ROKU ORAZ DO DATY PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA**

---

Umowa licencyjna z dnia 9 stycznia 2015 roku na produkcję, wydanie, promocję i dystrybucję gry na komputery klasy PC. Premiera gry planowana jest w 2016 r.

### **1.6. OPIS RYNKU NA KTÓRYM DZIAŁA GRUPA**

---

Grupa działa na światowym rynku gier wideo. Według danych zebranych przez holenderską firmę analityczną Newzoo, wartość światowego rynku gier w 2014 roku wyniosła 83,6 mld USD, co oznacza wzrost o 10,7% w porównaniu do 2013 roku. Wartość ta została wygenerowana przez nieco ponad 1,7 mld graczy na całym świecie. Według prognoz Newzoo, w kolejnych latach światowy rynek gier komputerowych utrzyma wysokie tempo rozwoju. W 2015 roku jego wartość miała sięgnąć 91,5 mld USD a w 2017 roku wyniesie 107 mld USD. Najnowsze dane Newzoo pokazują, że na skutek dynamicznego wzrostu Chiny w 2015 roku po raz pierwszy prześcignęły Stany Zjednoczone i zostały największym na świecie rynkiem gier. W 2015 r. chiński rynek gier komputerowych był wart 22,23 mld USD, co oznaczało ponad 23% wzrost wobec 2014 roku. Z kolei wartość rynku amerykańskiego w 2015 roku wyniosła 21,96 mld USD czyli niespełna 3% więcej niż w 2014. Głównym czynnikiem napędzającym rynek gier w Stanach Zjednoczonych są obecnie gry mobilne oraz wzrost liczby stacjonarnych konsol ósmej generacji. Trzecie miejsce na podium zajęła Japonia. Wartość japońskiego rynku gier sięgnęła w 2015 r. 12,33 mld USD.

Z kolei według raportu „Global entertainment and media outlook 2015-2019”, przygotowanego przez PwC, światowy rynek gier komputerowych miał w 2014 roku wartość 70,7 mld USD co oznaczało 9,5% wzrost w porównaniu z 2013 roku. Najważniejszymi segmentami rynku gier wideo cały czas pozostawały gry PC (25,6 mld USD) oraz konsolowe (26,4 mld USD). Prognozy na 2015 r. zakładały wzrost wartości rynku do blisko 75 mld USD. W 2016 r. rynek gier komputerowych będzie już wart ok. 80 mld USD.

Według PwC, polski rynek gier komputerowych osiągnął w 2014 roku wartość ok. 1,5 mld zł. Na tle innych rynków światowych wyróżniał się wyraźną przewagą gier PC nad grami konsolowymi. Sytuacja ta nie zmieni się co najmniej do 2019 roku. W kolejnych latach, jak przewiduje PwC, polski rynek gier komputerowych rozwijał się będzie średniorocznie (CAGR) w 6,2% tempie i w 2019 roku osiągnie wartość 1,9 mld zł. W tym okresie najszybciej rozwijającym się segmentem rynku będą gry mobilne i społecznościowe. Segment gier konsolowych będzie rósł w tempie 19,4% rocznie (CAGR) a gier PC w tempie 14,5% (CAGR). Według Newzoo, w 2014 r. Polska była już 18. największym rynkiem gier komputerowych na świecie. Jego wartość wyniosła prawie 408 mln USD. Bezpośrednio przed nami w zestawieniu znalazła się Holandia (prawie 464 mln USD). Nasz kraj wyprzedzała za to Malesja (392 mln USD).

## 2. OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A.

### 2.1. OMÓWIENIE PODSTAWOWYCH WIELKOŚCI EKONOMICZNO/FINANSOWYCH UJAWNIONYCH W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM

Skonsolidowany rachunek zysków i strat oraz pozostałych całkowitych dochodów za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2015 roku

	Nota	Okres zakończony 31.12.2015	Okres zakończony 31.12.2014
		PLN	PLN
<b>Działalność kontynuowana</b>			
Przychody ze sprzedaży	5	23 170 097	15 798 328
Pozostałe przychody operacyjne	6	278 490	57 225
<b>Razem przychody z działalności operacyjnej</b>		<b>23 448 587</b>	<b>15 855 553</b>
Amortyzacja	11.1	(2 468 906)	(2 351 737)
Zużycie surowców i materiałów		(52 910)	(11 482)
Usługi obce		(4 352 927)	(972 441)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze		(1 850 643)	(1 003 188)
Podatki i opłaty		(11 849)	(87)
Pozostałe koszty operacyjne		(948 968)	(316 829)
<b>Razem koszty działalności operacyjnej</b>		<b>(9 686 203)</b>	<b>(4 655 764)</b>
<b>Zysk na działalności operacyjnej</b>		<b>13 762 384</b>	<b>11 199 789</b>
Przychody finansowe	7	925 826	185 236
Koszty finansowe	8	(7 868)	(962)
<b>Zysk przed opodatkowaniem</b>		<b>14 680 342</b>	<b>11 384 063</b>
Podatek dochodowy	10.1	(3 114 763)	(2 199 502)
<b>Zysk netto z działalności kontynuowanej</b>	11	<b>11 565 579</b>	<b>9 184 561</b>
<b>Działalność zaniechana</b>			
<b>Zysk netto z działalności zaniechanej</b>			
<b>ZYSK NETTO</b>		<b>11 565 579</b>	<b>9 184 561</b>
Zysk netto przypadający:			
Akcjonariuszom jednostki dominującej		11 565 579	9 184 561
Udziałom niedającym kontroli			
<b>Zysk na akcję (w PLN na jedną akcję)</b>			
Z działalności kontynuowanej:			
Zwykły	12.1	5,22	4,14
Rozwodniony	12.2	5,17	4,06

	Nota	Okres zakończony 31.12.2015	Okres zakończony 31.12.2014
		PLN	PLN
<b>ZYSK NETTO</b>		<b>11 565 579</b>	<b>9 184 561</b>
<b>Pozostałe całkowite dochody</b>			
<b>Składniki, które mogą zostać przeniesione w późniejszych okresach do rachunku zysków i strat:</b>			
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych:			
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych powstałe w bieżącym roku		(2 545)	12 949
<b>Pozostałe całkowite dochody netto razem</b>		<b>(2 545)</b>	<b>12 949</b>

<b>SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>		<b>11 563 034</b>	<b>9 197 510</b>
Suma całkowitych dochodów przypadająca:			
Akcjonariuszom jednostki dominującej		11 563 034	9 197 510
Udziałom niedającym kontroli			

W 2015 r. wartość przychodów ze sprzedaży grupy wyniosła 23 170 097 PLN wobec 15 798 328 PLN rok wcześniej. Zmiana wyniosła zatem prawie 46,7%, mimo że w 2015 r. Spółka nie wypuściła na rynek żadnego nowego tytułu. Głównym źródłem przychodów grupy w 2015 r. była sprzedaż gry „This War of Mine” w wersji na komputery PC (premiera tej wersji miała miejsce 14 listopada 2014 r.) oraz na urządzenia mobilne (premiera wersji na tablety miała miejsce 15 lipca 2015 r. a wersji na smartfony 11 listopada 2015 r.)

Główną pozycją kosztową grupy w 2015 r. były usługi obce. Wyniosły 4 352 927 PLN wobec 972 441 PLN rok wcześniej. Koszty wynagrodzeń i świadczeń pracowniczych w 2015 r. wzrosły do 1 850 643 PLN wobec 1 003 188 PLN w 2014 r. Wzrost kosztów zanotowano też w pozycji pozostałe koszty operacyjne sięgnęły wyniosły 948 968 PLN wobec 316 829 PLN. Pozycja zawiera m.in. dotację na rzecz fundacji War Child (242 294 PLN). Grupa musiała też utworzyć odpisy aktualizujące na przeterminowane należności handlowe na kwotę 324 111 PLN. W 2014 r. analogiczne odpisy miały wartość 71 168 PLN. Łącznie koszty działalności operacyjnej grupy w 2015 r. wyniosły 9 686 203 PLN wobec 4 655 764 PLN w 2014 r. W konsekwencji zysk grupy z działalności operacyjnej w 2015 r. sięgnął 13 762 384 PLN wobec 11 199 789 PLN rok wcześniej. Rentowność grupy na tym poziomie wyniosła zatem 59,4%. W 2014 r. wskaźnik miał wartość 70,9%.

Grupa wykazała też pozytywne saldo na operacjach finansowych. Przychody finansowe grupy, głównie dzięki korzystnym zmianom walutowym, wzrosły do 925 826 PLN z 185 236 PLN w 2014 r. Koszty finansowe, zarówno w 2015 r. jak i w 2014 r., utrzymywały się na minimalnym poziomie. Dzięki temu zysk brutto grupy w 2015 r. powiększył się do 14 680 342 PLN z 11 384 063 PLN w 2014 r. W 2015 r. grupa zapłaciła 3 114 763 PLN podatku dochodowego wobec 2 199 502 PLN rok wcześniej. Dlatego zysk netto w 2015 r., przypisany akcjonariuszom jednostki dominującej, zamknął się kwotą 11 565 579 PLN wobec 9 184 561 PLN w 2014 r. Wzrost wyniósł zatem 26%. Rentowność netto grupy wyniosła w 2015 r. blisko 49,91% wobec 58,13% rok wcześniej.

Różnica na poziomie wyniku z działalności operacyjnej pomiędzy wynikiem Grupy kapitałowej 11 bit studios a wynikiem jednostkowym 11 bit studios, związana jest głównie z poniesieniem przez 11 bit studios kosztów działalności spółki zależnej Games Republic, które w kolejnych okresach będą refakturowane przez 11 bit studios na podmiot zależny. W związku z tym w sprawozdaniu jednostkowym 11 bit studios za 2015 r. wspomniane koszty wykazywane są w pozostałych aktywach krótkoterminowych a w sprawozdaniu skonsolidowanym obciążały koszty bieżącego okresu i zostały wykazane w usługach obcych.

#### Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej sporządzone na dzień 31 grudnia 2015 roku

	Nota	Stan na 31.12.2015	Stan na 31.12.2014
		PLN	PLN
<b>AKTYWA</b>			
<b>Aktywa trwałe</b>			
Rzeczowe aktywa trwałe	13	438 006	103 580
Pozostałe aktywa niematerialne	14	6 388 050	6 300 723
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	10.3	182 960	140 977
Pozostałe aktywa		59 079	51 660
<b>Aktywa trwałe razem</b>		<b>7 068 095</b>	<b>6 596 940</b>
<b>Aktywa obrotowe</b>			
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	16	2 716 956	7 223 043
Należności z tytułu podatku dochodowego			
Pozostałe aktywa krótkoterminowe		61 560	17 391
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	25	22 971 403	7 768 383
<b>Aktywa obrotowe razem</b>		<b>25 749 919</b>	<b>15 008 816</b>
<b>Aktywa razem</b>		<b>32 818 014</b>	<b>21 605 756</b>



	Nota	Stan na 31.12.2015	Stan na 31.12.2014
		PLN	PLN
<b>PASYWA</b>			
<b>KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA</b>			
<b>Kapitał własny</b>			
Kapitał podstawowy	17	221 720	221 720
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną		4 285 934	4 285 934
Kapitał zapasowy		12 650 308	3 414 645
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach		146 565	54 946
Różnice kursowe z przeliczenia jednostek zagranicznych		10 404	12 949
Zyski zatrzymane	18	11 361 336	9 031 422
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej		28 676 267	17 021 614
Kapitały przypadające udziałom niedającym kontroli		-	-
<b>Kapitał własny razem</b>		<b>28 676 267</b>	<b>17 021 614</b>
Przychody przyszłych okresów	22	570 336	1 105 628
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego			
<b>Zobowiązania długoterminowe razem</b>		<b>570 336</b>	<b>1 105 628</b>
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>			
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	19	1 632 699	1 238 313
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego		913 710	1 826 779
Przychody przyszłych okresów		1 025 002	413 422
<b>Zobowiązania krótkoterminowe razem</b>		<b>3 571 411</b>	<b>3 478 514</b>
<b>Zobowiązania razem</b>		<b>4 141 747</b>	<b>4 584 142</b>
<b>Pasywa razem</b>		<b>32 818 014</b>	<b>21 605 756</b>

Suma bilansowa grupy kapitałowej na 31.12.2015 r. wyniosła 32 818 014 PLN i była aż o 51,9% wyższa niż rok wcześniej gdy miała wartość 21 605 756 PLN.

Po stronie aktywów główną pozycją były środki pieniężne i ich ekwiwalenty, które wzrosły do 22 971 403 PLN z 7 768 383 PLN rok wcześniej. Stanowiły aż 70 % sumy bilansowej wobec 35,9% na koniec grudnia 2014 r. Skokowy wzrost środków pieniężnych i ich ekwiwalentów to efekt utrzymującej się na dobrym poziomie gry „This War of Mine”. Inną liczącą się pozycją aktywów obrotowych były należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności, które sięgały 2 716 956 PLN wobec 7 223 043 PLN przed rokiem. Łączna wartość aktywów obrotowych grupy na koniec 2015 r. wyniosła 25 749 919 PLN wobec 15 008 816 PLN rok wcześniej. Zmiana wyniosła zatem 71,6%. Aktywa trwałe grupy na 31.12.2015 r. wyniosły 7 068 095 PLN wobec 6 596 940 PLN. Powiększyły się o 7,1%. Główną pozycję aktywów trwałych stanowiły pozostałe aktywa niematerialne. Miały wartość 6 388 050 PLN. Rok wcześniej wyniosły 6 300 723 PLN. Na tę pozycję składały się głównie niezakończone prace rozwojowe, czyli nakłady na gry komputerowe i platformę sprzętową.

Po stronie pasywów najważniejszą pozycją był kapitał zapasowy, który na koniec grudnia 2015 r. miał wartość 12 650 308 PLN wobec 3 414 644 PLN rok wcześniej. Skokowa zmiana w tej pozycji to efekt zasilenia jej, w 2015 r., zyskami wypracowanymi przez Spółkę w 2014 r. Decyzja akcjonariuszy o przeznaczeniu całego zysku za 2014 r., na kapitał zapasowy zapadła na walnym zgromadzeniu 26 czerwca 2015 r. Niewiele mniejszą od kapitału zapasowego pozycją pasywów grupy były, na koniec 2015 r., zyski zatrzymane. Wynosiły 11 361 336 PLN wobec 9 031 422 PLN. Zwiększyły się zatem o prawie 25,8% co jest pochodną dobrych wyników finansowych wypracowywanych przez Spółkę. Zobowiązania grupy na 31.12.2015 r. wyniosły 4 141 747 PLN wobec 4 584 142 PLN rok wcześniej. Zmniejszyły się zatem o ponad 10%. To efekt spadku zobowiązań z tytułu podatku dochodowego do 913 710 PLN z 1 826 779 PLN rok wcześniej. Na zobowiązania długoterminowe w całości składały się przychody przyszłych okresów (dotacje rządowe). Zobowiązania krótkoterminowe grupy na koniec 2015 r. wyniosły 3 571 411 PLN czyli były nieznacznie większe do notowanych rok wcześniej (3 478 514 PLN). Główną pozycją zobowiązań krótkoterminowych były zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania, które powiększyły się do 1 632 699 z 1 238 313 PLN na koniec grudnia 2014 r.

**Sprawozdanie ze skonsolidowanych przepływów pieniężnych za okres od 1 stycznia 2015 roku do 31 grudnia 2015 roku**

	Okres zakończony 31.12.2015	Okres zakończony 31.12.2014
	PLN	PLN
<b>Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej</b>		
Zysk za rok obrotowy	11 565 579	9 184 561
<b>Korekty:</b>		
Amortyzacja	2 468 906	2 351 737
Inne korekty	89 075	-
	14 123 560	11 536 298
<b>Zmiany w kapitale obrotowym:</b>		
Zwiększenie / zmniejszenie salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	4 506 087	(6 306 413)
Zwiększenie / zmniejszenie pozostałych aktywów	(93 572)	-
Zmniejszenie salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	394 386	902 318
Zwiększenie / (zmniejszenie) przychodów przyszłych okresów	(251 808)	(168 042)
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>18 678 653</b>	<b>5 964 160</b>
Zapłacony podatek dochodowy	(913 069)	1 724 661
<b>Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>17 765 584</b>	<b>7 688 822</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej</b>		
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe	(2 890 659)	(4 972 959)
<b>Środki pieniężne netto (wydane) / wygenerowane w związku z działalnością inwestycyjną</b>	<b>(2 890 659)</b>	<b>(4 972 959)</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności finansowej</b>		
Inne wpływy finansowe	328 095	1 311 553
<b>Środki pieniężne netto wykorzystane w działalności finansowej</b>	<b>328 095</b>	<b>1 311 553</b>
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	15 203 021	4 027 416
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na początek okresu sprawozdawczego	7 768 383	3 740 967
<b>Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu sprawozdawczego</b>	<b>22 971 403</b>	<b>7 768 383</b>

Na dzień 31.12.2015 r. grupa posiadała 22 971 403 PLN środków pieniężnych i ich ekwiwalentów wobec 7 768 383 PLN rok wcześniej. To oznacza, że jej zasoby wzrosły aż trzykrotnie. Skokowa poprawa to efekt bardzo dobrych przepływów z działalności operacyjnej co z kolei było pochodną bardzo dobrej sprzedaży gry „This War of Mine”. Z działalności operacyjnej grupa wygenerowała w całym 2015 r. 18 678 653 PLN środków pieniężnych wobec 5 964 160 PLN rok wcześniej. Z kolei przepływy z działalności inwestycyjnej wyniosły minus 2 890 659 PLN wobec minus 4 972 959 PLN w 2014 r. W tej kwocie zawierały się wydatki na pozostałe aktywa niematerialne oraz rzeczowe aktywa trwałe. Przepływy z działalności finansowej w 2015 r. wyniosły 328 095 PLN. Na tę kwotę składały się dotacje rządowe. W 2014 r. przepływy z działalności finansowej miały wartość 1 311 553 PLN.

**Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2015**

Grupa nie posiadała żadnych wziętych kredytów i pożyczek w roku obrotowym 2015

**Informacja o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2015**

W roku obrotowym 2015 roku grupa nie udzielała żadnych pożyczek.

**Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2015 oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych**

W roku obrotowym 2015 roku grupa nie udzielała żadnych poręczeń i gwarancji. Nie posiadała też żadnych istotnych pozycji pozabilansowych.

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

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

Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności grupy w roku obrotowym 2015

W 2015 r. nie miały miejsce żadne wydarzenia nietypowe, które miałyby wpływ na wyniki z działalności grupy.

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

---

Grupa nie publikowała prognoz na rok 2015.

## **2.3. OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WPŁYWÓW Z EMISJI DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA**

---

W okresie od dnia 1 stycznia do 31 grudnia 2015 roku ani do dnia publikacji niniejszego sprawozdania Spółka 11 bit studios S.A. nie emitowała papierów wartościowych.



### 3. Opis perspektyw i rozwoju grupy kapitałowej 11 bit studios S.A.

---

#### 3.1. PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY

---

Spółka 11 bit studios jest producentem multiplatformowych gier komputerowych, które sprzedawane są na całym świecie, głównie przez wyspecjalizowane serwisy internetowe, na czele ze Steam. W 2015 r. sprzedaż zagraniczna stanowiła 98,7% przychodów Spółki ogółem. Rynek gier wideo jest, od kilku już lat, najszybciej rosnącą częścią rynku rozrywki. W 2015 r., według szacunków firmy badawczej Newzoo, wartość rynku gier komputerowych miała wynieść 91,5 mld USD a w 2017 roku wyniesie już 107 mld USD. 11 bit studios rozwija się znacznie szybciej i z każdym kolejnym tytułem systematycznie umacnia swoją pozycję nie tylko na polskim rynku growym ale również światowym. Sukces gry „This War of Mine”, wydanej jesienią 2014 r. sprawił, że marka 11 bit studios stała się rozpoznawalna w świecie, nie tylko w środowisku graczy komputerowych. Produkty Spółki kojarzą się z wysoką jakością i zbierają bardzo dobre recenzje.

11 bit studios w kolejnych latach zamierza nadal skupiać się na produkcji gier komputerowych na bazie własnego, autorskiego silnika, który jest systematycznie rozwijany. Doświadczony zespół menedżerski, wieloletnie know-how w produkcji i sprzedawaniu gier pozwalają liczyć, że kolejne tytuły również sprostają oczekiwaniom graczy i przyniosą sukces komercyjny. Projektem angażującym obecnie zdecydowaną większość zasobów Spółki, w tym ludzkich jest gra o roboczym tytule „Industrial”. Zakładamy, że budżet produkcyjny „Industrial” będzie nawet dwa razy większy od budżetu gry „This War of Mine”, który przekroczył 2 mln zł. Zdaniem Spółki potencjał sprzedażowy „Industrial” będzie większy niż „TWoM” m.in. dlatego, że będzie reprezentował bardziej popularny gatunek gier. Ponadto, wokół „Industrial”, inaczej niż w przypadku „TWoM” będzie mogła powstać cała seria gier.

Prace nad „Industrialem” trwają już od kilku kwartałów i są mocno zaawansowane. Gra ma już za sobą pierwszą serię wewnętrznych testów, które potwierdziły, że produkt spełnia wysokie oczekiwania jakościowe. W kolejnych miesiącach Spółka będzie informowała o postępach w pracach, w tym planowanej dacie premiery. Równolegle, jeszcze w tym roku, 11 bit studios zamierza rozpocząć prace koncepcyjne nad kolejnym tytułem, który trafi na rynek po „Industriale”.

Spółka od 2014 r. rozwija też pion wydawniczy 11 bit launchpad, który oprócz wydawania gier stworzonych przez Spółkę, zajmuje się wydawaniem gier innych deweloperów. Pierwszy zewnętrzny tytuł, czyli „Spacecom”, przyniósł zyski zarówno producentowi jak i wydawcy. Zespół zarządzający 11 bit launchpad cały czas szuka nowych tytułów i prowadzi szereg obiecujących rozmów z producentami gier. W najbliższych kwartałach planuje wydać kolejne nowe tytuły. W przyszłości liczba tytułów wydawanych w ramach 11 bit launchpad powinna wynosić 3-4 rocznie. Przychody z działalności wydawniczej mają stanowić zauważalną część przychodów Spółki.

11 bit studios intensywnie rozwija też, od 2014 r., platformę Games Republic, która zajmuje się sprzedażą, w postaci cyfrowej, gier komputerowych. Platforma jest zarządzana przez spółkę zależną Games Republic Limited, w której 11 bit studios ma 100% udziałów. Serwis, po zmianach kadrowych i technologicznych dokonanych w 2015 r., systematycznie zwiększa portfolio sprzedawanych gier oraz obroty co pozwala zakładać, że w perspektywie kilku kwartałów osiągnie próg rentowności.

#### 3.2. CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU GRUPY

---

Grupa kapitałowa 11 bit studios działa na rynkach międzynarodowych dlatego o jej strategii i wynikach finansowych decydują nie tylko czynniki lokalne ale również zjawiska gospodarcze i polityczne zachodzące w skali globalnej, w tym makroekonomiczne a także regulacje podatkowe czy otoczenie prawne. Szczegółowo istotne zewnętrzne oraz wewnętrzne czynniki mogące negatywnie wpłynąć na działalność Spółki zostały opisane w sekcji ryzyk.

Kluczowe znaczenie dla grupy mają też zmiany technologiczne i rynkowe zachodzące w branży gier komputerowych. Dotyczy to zarówno produkcji jak i dystrybucji oraz sprzedaży gier (np. rosnące znaczenie kanałów elektronicznych).

Wśród czynników wewnętrznych istotnych dla rozwoju grupy należy wskazać dywersyfikację działalności i źródeł przychodów. Grupa, oprócz produkcji gier, od 2014 r. zajmuje się również ich wydawaniem (pion 11 bit launchpad) i sprzedażą (serwis Games Republic). W obszarze produkcji Spółka 11 bit studios chce docelowo zbudować kilka linii produktowych (marek) co pozwoli zoptymalizować wykorzystanie posiadanych zasobów produkcyjnych i ustabilizować wyniki grupy.

#### 3.3. OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

---

Na dzień 31 grudnia 2015 r. grupa posiadała na rachunkach i w kasie 22,97 mln zł zasobów pieniężnych, czyli prawie 200% więcej niż rok wcześniej (7,77 mln zł). Należności z tytułu dostaw i usług miały wartość 2,72 mln zł wobec 7,22 mln zł. Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych) wynosiła na koniec 2015 r. 4,14 mln zł. Rok wcześniej wynosiła 4,58 mln zł.

Duże zasoby pieniężne oznaczają, że grupa jest w stanie, co najmniej w perspektywie kilku najbliższych kwartałów, samodzielnie finansować bieżącą działalność i planowane inwestycje rozwojowe (produkcja gier, rozwój 11 bit launchpad i gamesrepublic.com) 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. Grupa nie planuje sięgać po finansowanie zewnętrzne w 2016 roku.

## 4. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW GRUPY KAPITAŁOWEJ 11BIT STUDIOS S.A.

---

### 4.1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE:

---

Firma: 11 bit studios Spółka akcyjna

Nazwa skrócona: 11 bit studios S.A.

Siedziba Spółki: Warszawa, Polska

Adres siedziby: 03-216 Warszawa, ul. Modlińska 6

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 Krajowego Rejestru Sądowego

Numer KRS: 0000350888

NIP: 1182017282

Regon: 142118036

### 4.2. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI GRUPY

---

11 bit studios jest deweloperem multiplatformowych gier sprzedawanych na całym świecie. Spółka działa w modelu niezależnym, zajmując się każdym etapem tworzenia gier samodzielnie - od produkcji, przez marketing, po dystrybucję w sklepach cyfrowych. Oferuje tytuły na wiele platform sprzętowych, w tym na konsole gier wideo (stacjonarne oraz mobilne), komputery klasy PC i Mac, telefony komórkowe, produkty Apple (iPhone, iPad) i in. Sprzedaż produktów Spółki odbywa się głównie w dystrybucji elektronicznej, w tym przez własną platformę gamesrepublic.com prowadzoną przez spółkę zależną Games Republic Limited. Platforma Games Republic zajmuje się ponadto sprzedażą gier innych producentów. Spółka 11 bit studios, w ramach inicjatywy 11 bit launchpad, zajmuje się również wydawaniem gier zewnętrznych deweloperów.

Od 18 grudnia 2015 r. akcje 11 bit studios są notowane na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.

### 4.3. CZAS TRWANIA JEDNOSTKI

---

Spółka 11 bit studios została utworzona na czas nieoznaczony.

### 4.4. OKRESY PREZENTOWANE

---

Jednostkowe sprawozdanie finansowe zawiera dane za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2015 roku. Dane porównawcze prezentowane są według stanu na dzień 31 grudnia 2014 roku dla sprawozdania z sytuacji finansowej oraz za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2014 roku dla rachunku zysków i strat, sprawozdania z całkowitych dochodów, sprawozdania z przepływów pieniężnych oraz sprawozdania ze zmian w kapitale własnym.

### 4.5. WŁADZE SPÓŁKI 11 BIT STUDIOS

---

#### Zarząd

Przez cały okres sprawozdawczy w skład Zarządu Spółki wchodziło:

Grzegorz Miechowski - Prezes Zarządu,

Bartosz Brzostek - Członek Zarządu,

Przemysław Marszał - Członek Zarządu,

Michał Drozdowski - Członek Zarządu,



## Rada Nadzorcza

W okresie sprawozdawczym, od dnia 01 stycznia do dnia 31 grudnia 2015 r., w Radzie Nadzorczej Spółki zasiadali:

Piotr Sulima	- Przewodniczący Rady Nadzorczej (od 17.12.2015 r.),
Jacek Czykiel	- Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej (od 17.12.2015 r.), Członek Rady Nadzorczej (od 22.10.2015 r.),
Radosław Marter	- Członek Rady Nadzorczej,
Agnieszka Maria Kruz	- Członek Rady Nadzorczej,
Wojciech Ozimek	- Członek Rady Nadzorczej (od 26.02.2015 r.),
Martin John Balawajder	- Przewodniczący Rady Nadzorczej (do 30.09.2015 r.),
Szymon Kobalczyk	- Członek Rady Nadzorczej (do 26.02.2015 r.),

## 4.6. BIEGLI REWIDENCI

Deloitte Polska sp. z o.o. Sp.k.  
ul. Jana Pawła II 19  
00-854 Warszawa

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

## 4.7. KAPITAŁ ZAKŁADOWY

Na datę publikacji Sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosił 221.719,90 zł i dzieli się na 2.217.199 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym:

- 1.000.000 akcji serii A na okaziciela,
- 494.200 akcji serii B na okaziciela,
- 376.561 akcji serii C, na okaziciela
- 40.938 akcji serii D na okaziciela,
- 305.500 akcji serii E na okaziciela.

Akcje zostały w pełni pokryte.

## 4.8. AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PRZEKAZANIA NINIEJSZEGO RAPORTU

Podmiot:	Liczba akcji	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	% udział głosów na WZ
Bartosz Brzostek	218 696	9,86	218 696	9,86
Grzegorz Miechowski	169 696	7,65	169 696	7,65
Przemysław Marszał	127 130	5,73	127 130	5,73
Marcin Przasnyski	150 426	6,78	150 426	6,78
Michał Drozdowski	100 630	4,54	100 630	4,54
NN Investment Partners TFI	111 790	5,04	111 790	5,04

Pozostali Akcjonariusze	1 338 831	60,38	1 338 831	60,38
<b>Razem</b>	<b>2 217 199</b>	<b>100,00</b>	<b>2 217 199</b>	<b>100,00</b>

W dniu 9 października 2015 roku Spółka otrzymała zawiadomienie że: Grzegorz Miechowski, Bartosz Brzostek, Przemysław Marszał i Michał Drozdowski, czyli Członkowie Zarządu Spółki, zobowiązali się do ograniczenia zbywania posiadanych akcji Spółki (umowa lock-up) przez okres sześciu miesięcy kalendarzowych, licząc od dnia 5 października 2015 r.

#### 4.9. WARTOŚĆ WYNAGRODZEŃ, NAGRÓD LUB KORZYŚCI OTRZYMANYCH PRZEZ OSOBY WCHODZĄCE W SKŁAD ORGANÓW ZARZĄDZAJĄCYCH ORAZ ORGANÓW NADZORUJĄCYCH SPÓŁKI

##### Zarząd Spółki

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji zarządzających

	Okres zakończony 31.12.2015	Okres zakończony 31.12.2014
	PLN	PLN
Grzegorz Miechowski	383 572	179 410
Bartosz Brzostek	176 000	24 000
Michał Drozdowski	176 000	24 000
Przemysław Marszał	176 000	24 000
<b>Razem</b>	<b>911 572</b>	<b>251 410</b>

Wynagrodzenie z tytułu świadczenia usług na podstawie umów o dzieło

	Okres zakończony 31.12.2015	Okres zakończony 31.12.2014
	PLN	PLN
Grzegorz Miechowski	8 000	40 000
Bartosz Brzostek	195 000	180 000
Michał Drozdowski	195 055	180 000
Przemysław Marszał	195 000	180 000
<b>Razem</b>	<b>593 055</b>	<b>580 000</b>

Uchwałą Rady Nadzorczej nr 6/2016 z dnia 21 stycznia 2016 roku, Członkowie Zarządu Spółki otrzymali premię za wyniki finansowe osiągnięte w 2015 roku w łącznej wysokości 6% zysku netto wypracowanego przez Spółkę. Premia za 2015 rok zostanie wypłacona Członkom Zarządu Spółki w ciągu miesiąca po publikacji Raportu Roczno-go za 2015 rok.

Premia zostaje udzielona w następujący sposób:

Grzegorz Miechowski - 191 331 PLN;  
Bartosz Brzostek - 191 331 PLN;  
Przemysław Marszał - 191 331 PLN;  
Michał Drozdowski - 191 331 PLN.

Członkom Zarządu Spółki za 2015 rok nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków lub wynagrodzenie w formie opcji na akcje, natomiast Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą w programie motywacyjnym, który szczegółowo opisany został w Nocie 23 Skonsolidowanego Sprawozdania Finansowego, a którego koszty z tytułu wynagrodzeń za rok 2015 zostały wycenione na 91.619,00 PLN.

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

## Rada nadzorcza

Wynagrodzenie z tytułu pełnienia funkcji nadzorujących

	Okres zakończony 31.12.2015	Okres zakończony 31.12.2014
	PLN	PLN
Piotr Sulima	5 833,33	0
Jacek Czykiel	1 666,67	0
Radosław Marter	5 000	1 500
Agnieszka Maria Kruz	5 000	1 500
Wojciech Ozimek	4 211,31	1 500
Martin John Balawajder	11 250	3 000
Szymon Kobalczyk	0	1 500

Ponadto Martin Balawajder, Przewodniczący Radu Nadzorczej Spółki (do 30 września 2015 r.) otrzymał w 2015 r. 70 tys. zł z tytułu umowy o wykonanie usługi.

## 4.10. POZOSTAŁE TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Poza opisanymi wyżej transakcjami Spółka zawierała także transakcje z podmiotem powiązanym - spółką zależną Games Republic Limited z siedzibą w miejscowości Valletta (Malta) oraz kluczowym personelem Spółki (kluczowe kierownictwo). Transakcje z wyżej wymienionymi osobami zostały szczegółowo opisane w Nocie 23 Jednostkowego Sprawozdania Finansowego będącego częścią Raportu Rocznego za 2015 r.

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

Na dzień 31 grudnia 2015 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

## 4.12. AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień 31.12.2014 r. (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2015 r. (w szt.)	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)
Grzegorz Miechowski	Prezes Zarządu	231 696	169 696	169 696
Bartosz Brzostek	Członek Zarządu	288 696	218 696	218 696
Przemysław Marszał	Członek Zarządu	179 130	127 130	127 130
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	140 630	100 630	100 630

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

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



Spółka wprowadziła opisany w Skonsolidowanym Sprawozdaniu Finansowym (Nota 23) program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników. W wyniku realizacji programu może w przyszłości dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

#### **4.14. INFORMACJE O SYSTEMIE KONTROLI PROGRAMÓW AKCJI PRACOWNICZYCH**

---

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

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

#### **4.15. INFORMACJE O NABYCIU AKCJI WŁASNYCH**

---

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

#### **4.16. ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA SPÓŁKĄ**

---

W roku 2015 nie nastąpiły istotne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką.

## 5. INFORMACJE UZUPEŁNIAJĄCE

### 5.1. INFORMACJE O POWIĄZANIACH KAPITAŁOWYCH I ORGANIZACYJNYCH SPÓŁKI Z INNYMI PODMIOTAMI



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

### 5.2. SPÓŁKI OBJĘTE SKONSOLIDOWANYM SPRAWOZDANIEM FINANSOWYM

Skonsolidowane Sprawozdanie Finansowe Grupy kapitałowej 11 bit studios S.A. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2015 r. obejmuje, oprócz wyników 11 bit studios S.A. także wyniki spółki Games Republic. Wyniki Games Republic Limited, w którym to podmiocie Spółka kontroluje 100% głosów na zgromadzeniu wspólników, są konsolidowane metodą pełną.

### 5.3. TRANSAKcje Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

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

Na dzień 31 grudnia 2015 roku łączne należności Spółki od Games Republic Limited, z tytułu sprzedaży gier wideo produkowanych przez Spółkę miały wartość 6 975,38 PLN PLN. Spółka nie miała na dzień 31 grudnia 2015 roku żadnych zobowiązań wobec Games Republic Limited. W okresie od 1 stycznia 2015 roku do 31 grudnia 2015 roku przychody Spółki ze sprzedaży gier wideo na rzecz Games Republic Limited sięgnęły 89 825,41 PLN. Na potrzeby wyliczeń przyjęto, że średni kurs EUR/PLN w okresie od 1 stycznia 2015 roku do 31 grudnia 2015 roku wynosił 4,1848.

Do podmiotów powiązanych zaliczani są członkowie Zarządu, Rady Nadzorczej i kluczowy personel Spółki (kluczowe kierownictwo). Transakcje z wyżej wymienionymi osobami zostały szczegółowo opisane w Nocie 23 Jednostkowego Sprawozdania Finansowego będącego częścią Raportu Rocznego za 2015 r.

### 5.4. OPIS GŁÓWNYCH INWESTYCJI KRAJOWYCH I ZAGRANICZNYCH ORAZ OPIS STRUKTURY GŁÓWNYCH LOKAT KAPITAŁOWYCH

Największą pozycją aktywów grupy były środki pieniężne i ich ekwiwalenty. Miały wartość 22,97 mln PLN. Spółka inwestowała nadwyżki gotówkowe (złotówkowe) w lokaty bankowe o różnych terminie zapadalności. Współpracowała w tym obszarze z Raiffeisen Polbank. Łącznie aktywa obrotowe miały wartość 25,75 mln PLN. W pozycji aktywa trwałe (miały wartość 7,07 mln PLN) główną pozycję (blisko 6,39 mln PLN) stanowiły pozostałe aktywa niematerialne, na które składały się w pierwszej kolejności niezakończone prace rozwojowe (nakłady na gry komputerowe i platformę sprzętową). W 2015 r. Spółka finansowała bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych.

Na dzień 31.12.2015 r. Spółka była właścicielem, zarejestrowanej na Cyprze spółki Games Republic Ltd. Posiadała 100% udziałów w tym podmiocie.

### 5.5. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI GRUPY

Działalność grupy, 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 grupy oraz może skutkować utratą części lub całości zainwestowanego kapitału. Inne czynniki ryzyka i niepewności niż opisane poniżej, w tym także i te, których grupa nie jest obecnie świadoma lub które uważa za nieistotne, mogą także wywrzeć istotny negatywny wpływ na działalność grupy jej sytuację finansową i wyniki działalności oraz mogą skutkować utratą części lub całości zainwestowanego kapitału.

## **Czynniki ryzyka związane z działalnością operacyjną Spółki 11 bit studios**

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

### **Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier**

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

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

### **Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej**

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

### **Ryzyko związane z rozpoczęciem i prowadzeniem elektronicznej platformy globalnej dystrybucji gier wideo**

8 kwietnia 2014 roku Spółka powołała spółkę zależną Games Republic Limited, z siedzibą na Malcie, której podstawowym biznesem jest prowadzenie elektronicznej platformy globalnej dystrybucji gier wideo. Celem uruchomienia globalnej platformy dystrybucji przez Spółkę jest znaczące zwiększenie skali działalności Spółki w kolejnych latach oraz dywersyfikacja źródeł przychodów przy wykorzystaniu aktualnych trendów rynku gier wideo dotyczących między innymi rozwoju transmitowania i publikowania treści związanych z grami wideo oraz zwiększającej się podaży gier od małych i średnich producentów i wydawców.

Rynek dystrybucji cyfrowych gier zdominowany jest z jednej strony przez ogólnosiątkową platformę Steam (należącą do Valve Corporation), która według niektórych szacunków ma ponad 85% światowego rynku obrotu cyfrowymi grami, z drugiej przez platformy sprzedażowe, które oferują cyfrowe gry nieznanego pochodzenia, zwykle sprzedawane sobie nawzajem przez samych użytkowników tych platform (takie jak g2a.com). W związku z tym platforma Games Republic Limited musi cechować się unikatowymi korzyściami, niedostępnymi nigdzie indziej. To ryzyko platforma planuje zaadresować poprzez wprowadzenie unikatowego systemu spersonalizowanych zniżek na produkty oraz podniesienie tzw. „discoverability” (świadomości istnienia) produktów dostępnych w platformie przy jednoczesnym zachowaniu pewności źródła cyfrowych gier, oferowanych przez platformę. Obie funkcjonalności będą iterowane i testowane na użytkownikach przy zachowaniu analitycznego podejścia do badanych rezultatów.

Platforma gamesrepublic.com dysponuje katalogiem produktów, na sprzedaż których udzielone zostały licencje przez licencjodawców. Popyt na te produkty zależy od trendów rynkowych, w szczególności przecen, w jakich produkty te są dostępne. Wielkość popytu na te produkty w dużej mierze zależy od zmiennych gustów konsumentów oraz trudno przewidywalnych trendów na rynku gier komputerowych. Dodatkowo kluczowym czynnikiem dla decyzji konsumentów jest cena, co sprawia, że zależność obrotów platformy od oferowanych obniżek jest coraz silniejsza. W długofalowym ujęciu oznacza to dążenie ceny każdego oferowanego produktu do zera.

Platforma gamesrepublic.com obraca produktami, na które każdorazowo udzielone zostały licencje przez podmioty, które mogą licencje te wycofać z zachowaniem (zwykle krótkiego) okresu wypowiedzenia. W związku z tym istnieje ryzyko zubożenia portfolio platformy w wypadku decyzji licencjodawców o wycofaniu swoich produktów z platformy lub też opóźnieniu ich wprowadzania do platformy w chwili ich premiery, jak również w chwili oferowania istotnych zniżek w platformie Steam oraz innych platformach zniżkowych. Platforma Games Republic nie ma wpływu na politykę sprzedażową licencjodawców, która stanowi istotny i niezależny od platformy czynnik ryzyka jej działania.

### **Ryzyko związane z rozpoczęciem i prowadzeniem działalności wydawniczej przez grupę**

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

- Ryzyko braku atrakcyjnych tytułów do pozyskania przez wydawnictwo

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

- Ryzyko silnej konkurencji ze strony innych wydawców

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

- Ryzyko pominięcia znaczących trendów rynkowych

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

- Ryzyko związane ze wzrostem ceny oprogramowania wykorzystywanego do tworzenia gier

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

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

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

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

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

- Ryzyko ograniczenia skuteczności działań PR-owych

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

### **Ryzyko związane z kluczowymi współpracownikami Spółki**

Spółka jest wciąż podmiotem gospodarczym o stosunkowo niewielkich rozmiarach, w szczególności w zakresie struktury zatrudnienia na stanowiskach menadżerskich i specjalistycznych. Większość zadań, w szczególności z zakresu współpracy handlowej z kontrahentami wykonują poszczególne osoby. Najwyżej wykwalifikowaną kadrę menadżerską stanowią jego założyciele. Ewentualna utrata kluczowych współpracowników, którzy mają największą wiedzę i doświadczenie w zakresie zarządzania i działalności operacyjnej mogłaby w krótkim okresie spowodować pogorszenie

jakości i terminowości świadczonych usług. W przypadku utrzymania się takiego stanu w średnim i dłuższym okresie mogłoby to skutkować obniżeniem planowanych zysków Spółki. Działalność Spółki polega na tworzeniu gier komputerowych. Jakość usług i tworzonych produktów uzależniona jest od doświadczenia i umiejętności wykonujących je współpracowników. Utrata współpracowników łączy się z koniecznością rekrutacji, przeszkolenia i przygotowania przez Spółkę nowych osób do pracy.

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

#### **Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników**

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

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

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

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

#### **Ryzyko związane ze strukturą akcjonariatu Spółki**

Na Datę Sprawozdania Finansowego, akcjonariusze założyciele posiadają łącznie 27,78% akcji, uprawniających ich łącznie do 27,78% 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 znaczna część z tych akcjonariuszy jest jednocześnie członkami organów Spółki, mają oni faktyczną możliwość decydowania o uchwałach podejmowanych przez Walne Zgromadzenie we wszystkich istotnych dla Spółki sprawach.

#### **Ryzyko związane z umowami dystrybucyjnymi i umowami licencyjnymi**

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

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

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

#### **Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim Grupa prowadzi działalność**

##### **Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w krajach sprzedaży Spółki**

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

##### **Ryzyko zmiennego otoczenia prawnego**

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

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

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

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

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

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

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

#### **Ryzyko zmienności kursów walutowych**

Z tytułu prowadzonej działalności Spółka narażony jest na ryzyko zmienności kursów walutowych. Ponieważ sprzedaż produktów Spółki skierowana jest na rynki zagraniczne (Ameryka Północna, Europa Zachodnia, Europa Środkowo-Wschodnia, w tym Rosja), dominującymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych są: dolar amerykański (90% udział) i euro (10%). 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 grupa**

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. Czynniki te mają charakter egzogeniczny, na który Spółka nie ma wpływu.

#### **Ryzyko zdarzeń nieprzewidywalnych**

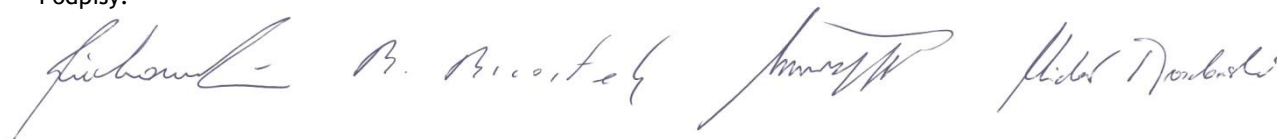
W związku z możliwością zajścia zdarzeń nieprzewidywalnych, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne, istnieje ryzyko pogorszenia się sytuacji gospodarczej na rynku światowym oraz polskim. Zdarzenie takie może mieć istotny wpływ na kondycję ekonomiczną grupy.

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

---

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

Podpisy:



Grzegorz Miechowski  
Prezes Zarządu

Bartosz Brzostek  
Członek Zarządu

Przemysław Marszał  
Członek Zarządu

Michał Drozdowski  
Członek Zarządu

Warszawa, 21 marca 2016