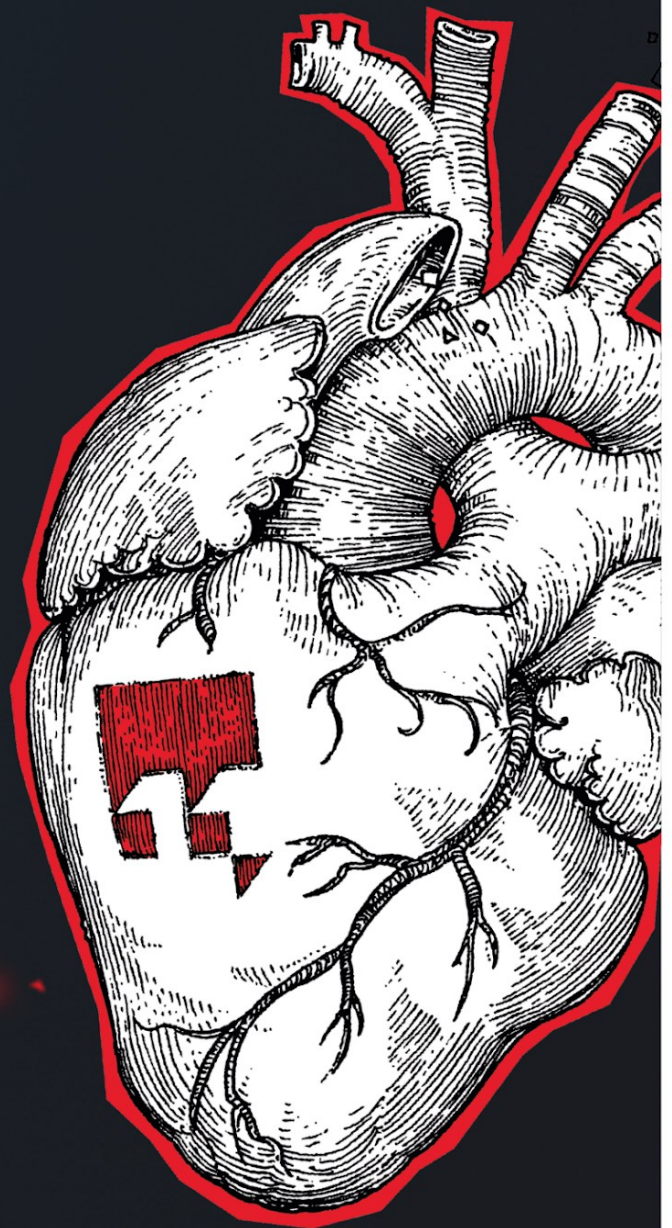


Warszawa, 18/04/2024

# RAPORT ROCZNY

11 BIT STUDIOS S.A.

# 20 23



MAKE  
YOUR  
MARK **11bit**  
STUDIOS

# PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 18 kwietnia 2024 roku

## SZANOWNI AKCJONARIUSZE I INWESTORZY

Serdecznie zapraszamy Państwa do lektury Raportu rocznego 11 bit studios S.A. za rok 2023.

Był to dla nas ważny rok zarówno w obszarze sprzedaży jak i produkcji gier. Rozpoczęliśmy wydawanie tytułów, nad którymi pracowaliśmy przez kilka ostatnich lat. Kumulacja długo odwlekanych premier gier z segmentu AAA, obserwowana w ostatnich kwartałach sprawiła, że konkurencja o portfele i uwagę graczy była w tym okresie bardzo ostra. Miało to wpływ na premiery naszych produkcji z wydawnictwa, czyli „The Invincible”, który zadebiutował 6 listopada 2023 roku i „The Thaumaturge”, który trafił do sprzedaży już w tym roku. Konkurencją dla nowych tytułów były też produkcje obecne na rynku od dawna. „Frostpunk” i „This War of Mine”, mimo że od ich premier minęło już odpowiednio: sześć i ponad dziewięć lat są dobrym przykładem, jak cenną rzeczą jest mocne IP, które pozwala monetyzować gry przez szereg lat po ich premierach. 2023 rok był również okresem wyzwania jeśli chodzi o koszty działalności Spółki. Wysoka inflacja przełożyła się na wzrost kosztów produkcji gier nie tylko w obszarze wynagrodzeń.

W konsekwencji, w 2023 roku 11 bit studios S.A. miało 52,27 mln PLN przychodów ze sprzedaży i prawie 7,6 mln PLN zysku operacyjnego. Zysk netto wyniósł symboliczne 0,52 mln PLN. Istotny wpływ na taki wynik miało niegotówkowe przeszacowanie wartości posiadanego pakietu (5,99 proc. kapitału) spółki Starward Industries S.A. Z drugiej strony, dokonaliśmy korekty, również niegotówkowej jeśli chodzi o rozpoznawanie kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025. Potwierdzeniem solidnej kondycji finansowej 11 bit studios S.A. są posiadane przez Spółkę aktywa finansowe (gotówka i lokaty bankowe). Na koniec grudnia 2023 roku ich wartość przekraczała 54,3 mln PLN, mimo że w ciągu całego zeszłego roku łączna wartość nakładów na produkcję gier przekroczyła 58,2 mln PLN. Wymieniona kwota była rekordowa

w historii Spółki ale równocześnie całkowicie zgodna, jeśli chodzi o cash-flow, z założeniami na ten okres.

2024 rok będzie rokiem przełomowym dla 11 bit studios. W tym roku, poza „The Thaumaturge”, który zadebiutował w lutym, wydamy jeszcze cztery gry, w tym dwie własne. Serię premier, już 2 maja otworzy „INDIKA”, czyli tytuł z wydawnictwa. 25 lipca zadebiutuje „Frostpunk 2” a kilka tygodni później „The Alters”. Listę tegorocznych premier zamknie „Creatures of Ava”, również pozycja wydawnicza.

Szczególne apetyty wiążemy oczywiście z premierami własnych produkcji. Przygotowujemy się do nich nadzwyczaj starannie. Trwają kampanie promocyjne obu gier. Ich efekty, mierzone choćby poprzez oglądalności trailerów reklamowych czy duże wishlisty (listy życzeń) na platformie Steam, są dalece satysfakcjonujące, jak na ten etap budowania zainteresowanie fanów. W przypadku „Frostpunka 2” wishlista liczy już ponad 2 mln pozycji i stale rośnie. Z zadowoleniem przyglądamy się również statystykom przedsprzedaży „Frostpunka 2” po pierwszych kilku tygodniach od jej uruchomienia, czy liczbie graczy, którzy zdecydowali się kupić wersję Deluxe, co pozwala im od poniedziałku 15 kwietnia, przez cały tydzień, testować udostępniony im fragment „Frostpunka 2”.

Korzystając z okazji chcemy też już teraz zaprosić wszystkich zainteresowanych do udziału w naszej dorocznej Konferencji Inwestorskiej. Inaczej niż we wcześniejszych latach, planujemy zorganizować ją po wakacjach, gdy będziemy już po premierach „Frostpunka 2” i „The Alters”. O szczegółach będziemy informować.

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

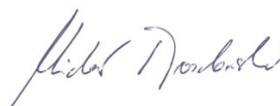
Podpisy:



Przemysław Marszał  
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski  
Członek Zarządu



Michał Drozdowski  
Członek Zarządu



Paweł Feldman  
Członek Zarządu



Marek Ziemak  
Członek Zarządu

## WYBRANE DANE FINANSOWE

	PLN		EUR	
	od 01.01.2023 do 31.12.2023	od 01.01.2022 do 31.12.2022	od 01.01.2023 do 31.12.2023	od 01.01.2022 do 31.12.2022
Przychody ze sprzedaży	52 272 732	74 205 927	11 543 312	15 827 896
Amortyzacja	(4 171 763)	(5 891 465)	(921 244)	(1 256 631)
Zysk z działalności operacyjnej	7 592 337	19 982 658	1 676 605	4 262 240
EBITDA	11 764 100	25 874 123	2 597 849	5 518 871
Zysk (strata) brutto	(294 591)	27 226 341	(65 054)	5 807 295
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>525 609</b>	<b>22 889 816</b>	<b>116 070</b>	<b>4 882 327</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	21 898 850	32 931 559	4 835 891	7 024 200
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(16 206 858)	(28 841 463)	(3 578 937)	(6 151 796)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	2 328 105	(252 635)	514 112	(53 886)
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>8 020 097</b>	<b>3 837 461</b>	<b>1 771 066</b>	<b>818 519</b>

	PLN		EUR	
	31.12.2023	31.12.2022	31.12.2023	31.12.2022
<b>Aktywa razem</b>	<b>258 328 148</b>	<b>244 197 441</b>	<b>59 413 098</b>	<b>52 068 795</b>
Aktywa trwałe	191 392 967	142 547 147	44 018 622	30 394 496
Aktywa obrotowe	66 935 181	101 650 294	15 394 476	21 674 299
<b>Kapitał własny</b>	<b>227 065 033</b>	<b>224 543 680</b>	<b>52 222 869</b>	<b>47 878 138</b>
Zobowiązania długoterminowe	6 558 820	9 457 456	1 508 468	2 016 558
Zobowiązania krótkoterminowe	24 704 296	10 196 305	5 681 761	2 174 099

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

- Pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych przeliczono według kursów stanowiących średnią arytmetyczną średnich kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla euro obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie sprawozdawczym. Kursy te wyniosły odpowiednio od 1 stycznia do 31 grudnia 2023 roku 4,5284 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 31 grudnia 2022 roku 4,6883 EUR/PLN.
- Pozycje aktywów i pasywów sprawozdania z sytuacji finansowej przeliczono według kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla euro obowiązujących na ostatni dzień okresu sprawozdawczego. Kursy te wyniosły odpowiednio na dzień 31 grudnia 2023 roku 4,3480 EUR/PLN oraz na dzień 31 grudnia 2022 roku 4,6899 EUR/PLN



# SPIS TREŚCI

PISMO ZARZĄDU .....	2
WYBRANE DANE FINANSOWE.....	4
SPIS TREŚCI.....	5
SPRAWOZDANIE FINANSOWE .....	6
SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW .....	7
SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ .....	8
SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM .....	9
SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH.....	10
INFORMACJE OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	11
NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO .....	30
SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU .....	68
INFORMACJE OGÓLNE.....	69
CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW TI BIT STUDIOS S.A. ....	92
OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO.....	124



**SPRAWOZDANIE FINANSOWE**

# **11 BIT STUDIOS S. A.**

**ZA 2023 ROK**

SPORZĄDZONE ZGODNIE Z MIĘDZYNARODOWYMI STANDARDAMI

SPRAWOZDAWCZOŚCI FINANSOWEJ ZATWIERDZONYMI PRZEZ UNIĘ EUROPEJSKĄ

## SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

	Nota	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)	od 01.01.2022 do 31.12.2022 (badane)
Przychody ze sprzedaży	1.1.	52 272 732	74 205 927
Pozostałe przychody operacyjne	1.3.	110 875	52 950
<b>Razem przychody z działalności operacyjnej</b>		<b>52 383 607</b>	<b>74 258 877</b>
Amortyzacja	1.2.	(4 171 763)	(5 891 465)
Zużycie surowców i materiałów		(802 508)	(644 158)
Usługi obce	1.2.	(27 183 842)	(28 610 006)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	1.2.	(9 069 370)	(13 208 760)
Podatki i opłaty		(1 011 025)	(625 306)
Pozostałe koszty operacyjne	1.3.	(2 552 762)	(5 296 524)
<b>Razem koszty działalności operacyjnej</b>		<b>(44 791 270)</b>	<b>(54 276 219)</b>
<b>Zysk na działalności operacyjnej</b>		<b>7 592 337</b>	<b>19 982 658</b>
Przychody finansowe	1.4	3 125 072	8 053 261
Koszty finansowe	1.4	(10 840 730)	(522 472)
Udział w zysku/(stracie) jednostki stowarzyszonej		(171 270)	(287 106)
<b>Zysk przed opodatkowaniem</b>		<b>(294 591)</b>	<b>27 226 341</b>
Podatek dochodowy	1.5	820 200	(4 336 525)
<b>ZYSK NETTO</b>		<b>525 609</b>	<b>22 889 816</b>
<b>Zysk netto na akcję:</b>			
Zwykły	2.2.	0,22	9,66
Rozwodniony	2.2.	0,22	9,53
<b>ZYSK NETTO</b>		<b>525 609</b>	<b>22 889 816</b>
<b>Pozostałe całkowite dochody</b>		<b>-</b>	<b>-</b>
<b>SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>		<b>525 609</b>	<b>22 889 816</b>

## SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

	Nota	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
<b>AKTYWA</b>			
<b>Aktywa trwałe</b>		<b>191 392 967</b>	<b>142 547 147</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	2.3.	24 202 561	24 894 722
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	2.4.	4 168 798	4 225 080
Aktywa niematerialne	2.5.	155 367 739	99 977 460
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	2.1.	2 039 472	517 619
Inwestycje w jednostki stowarzyszone	2.6.	3 626 510	3 975 734
Pozostałe aktywa	2.8.	84 685	166 170
Inwestycje długoterminowe	2.7.	1 652 536	8 151 523
Instrumenty finansowe (IRS)		250 666	638 839
<b>Aktywa obrotowe</b>		<b>66 935 181</b>	<b>101 650 294</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	2.9.	10 741 528	9 471 751
Należności z tytułu podatku dochodowego	2.10.	804 451	2 980 694
Towary		1 510	0
Pozostałe aktywa	2.8.	939 838	1 787 640
Instrumenty finansowe (IRS)		61 388	125 673
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2.12.	37 555 974	30 585 991
Aktywa finansowe	2.11.	16 830 492	56 698 545
<b>AKTYWA RAZEM</b>		<b>258 328 148</b>	<b>244 197 441</b>

	Nota	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
<b>PASYWA</b>			
<b>Kapitał własny</b>	2.13.	<b>227 065 033</b>	<b>224 543 680</b>
Kapitał podstawowy		241 720	238 014
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną		18 232 710	14 422 772
Kapitał zapasowy		172 043 090	149 153 274
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach		36 229 989	38 047 889
Zyski zatrzymane		317 524	22 681 731
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>		<b>6 558 820</b>	<b>9 457 456</b>
Kredyty	2.16.	5 145 000	6 405 000
Rezerwy pracownicze i pozostałe	2.17.	29 148	22 245
Zobowiązania z tytułu leasingu	2.18.	748 962	750 876
Przychody przyszłych okresów	2.19.	635 710	635 711
Zobowiązania z tytułu nabycia udziałów w jednostce stowarzyszonej	2.6.	-	1 643 624
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>		<b>24 704 295</b>	<b>10 196 305</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	2.20.	2 918 000	2 893 912
Zobowiązania z tytułu tantiem		3 227 816	4 056 672
Kredyty	2.16.	1 260 000	1 260 000
Rezerwy pracownicze i pozostałe	2.17.	2 462 361	841 767
Zobowiązania z tytułu leasingu	2.18.	15 253	15 254
Zobowiązania z tytułu nabycia udziałów w jednostce stowarzyszonej	2.6.	1 465 671	-
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	2.22.	13 355 194	1 128 700
<b>Zobowiązania razem</b>		<b>31 263 115</b>	<b>19 653 761</b>
<b>PASYWA RAZEM</b>		<b>258 328 148</b>	<b>244 197 441</b>

## SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki emisyjnej ponad wartość nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Razem
<b>Stan na 1 stycznia 2023 roku (badane)</b>	<b>238 014</b>	<b>14 422 772</b>	<b>149 153 274</b>	<b>38 047 889</b>	<b>22 681 731</b>	<b>224 543 680</b>
Zysk netto za rok obrotowy	-	-	-	-	525 609	525 609
<b>Suma całkowitych dochodów</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>525 609</b>	<b>525 609</b>
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	-	-	22 889 816	-	(22 889 816)	-
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji serii G*	3 706	3 809 938	-	-	-	3 813 644
Ujęcie Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	-	-	-	(1 817 900)	-	(1 817 900)
<b>Stan na 31 grudnia 2023 roku (badane)</b>	<b>241 720</b>	<b>18 232 710</b>	<b>172 043 090</b>	<b>36 229 989</b>	<b>317 524</b>	<b>227 065 033</b>

\*-Wartość była pomniejszona o koszty emisji akcji serii G w wysokości 17 102 PLN

	Kapitał podstawowy	Kapitał z nadwyżki emisyjnej ponad wartość nominalną	Kapitał zapasowy	Kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Razem
<b>Stan na 1 stycznia 2022 roku (badane)</b>	<b>236 692</b>	<b>13 063 204</b>	<b>120 467 692</b>	<b>35 092 206</b>	<b>28 477 497</b>	<b>197 337 291</b>
Zysk netto za rok obrotowy	-	-	-	-	22 889 816	22 889 816
<b>Suma całkowitych dochodów</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>22 889 816</b>	<b>22 889 816</b>
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	-	-	28 685 582	-	(28 685 582)	-
Ujęcie płatności dokonywanych na bazie akcji serii G*	1 322	1 359 568	-	-	-	1 360 890
Ujęcie kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	-	-	-	2 955 683	-	2 955 683
<b>Stan na 31 grudnia 2022 roku (badane)</b>	<b>238 014</b>	<b>14 422 772</b>	<b>149 153 274</b>	<b>38 047 889</b>	<b>22 681 731</b>	<b>224 543 680</b>

\*-Wartość była pomniejszona o koszty emisji akcji serii G w wysokości 6 104 PLN



## SPRAWOZDANIE Z PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH

	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)	od 01.01.2022 do 31.12.2022 (badane)
<b>Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej</b>		
<b>Zysk za rok obrotowy</b>	<b>525 609</b>	<b>22 889 816</b>
<b>Korekty:</b>		
Amortyzacja	4 171 763	5 891 465
Efekt podatku dochodowego ujęty w wyniku	(820 200)	4 336 525
Aktualizacja wartości aktywów niematerialnych	0	(67 091)
Wpływ Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	(1 817 900)	2 955 683
(Zyski)/straty z tytułu zmiany wartości godziwej aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy	6 951 661	(1 618 722)
Udział w (zysku)/stracie spółki stowarzyszonej	171 270	0
Przychody odsetkowe netto	(2 536 922)	(2 071 458)
Ujemne różnice kursowe od środków pieniężnych	1 050 114	0
Inne korekty	(29 004)	(1 123 167)
<b>Zmiany w kapitale obrotowym:</b>		
Zmiana salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	(1 269 777)	7 013 396
Zmiana salda należności z tytułu podatku u źródła	775 708	0
Zmiana salda zapasów	(1 510)	0
Zmiana salda pozostałych aktywów	929 287	(1 102 388)
Zmiana salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	(806 684)	(404 648)
Zmiana salda zobowiązań z tytułu umów z klientami	12 226 494	(2 808 477)
Zmiana salda rezerw	1 627 497	202 589
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>21 147 406</b>	<b>34 093 523</b>
[Zapłacony]/zwrócony podatek dochodowy	751 444	(1 161 964)
<b>Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>21 898 850</b>	<b>32 931 559</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej</b>		
Pożyczki dla pracowników	682 399	(1 115 139)
Wpływy z tytułu odsetek od lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	1 676 454	0
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	43 000 000	11 000 000
Nabycie aktywów finansowych	(7 751 897)	(142 992 418)
Wpływy z tytułu odsetek od obligacji	1 617 256	0
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	(52 000 000)	(18 000 000)
Wpływy z tytułu wykupu aktywów finansowych	55 382 744	177 888 911
Wpływy z tytułu nabycia udziałów w spółce stowarzyszonej	-	(2 619 216)
Wpływy z tytułu nabycia długoterminowych aktywów finansowych (udziały w Starward Industries S.A.)	(215)	(7 324 071)
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNiP	(58 813 599)	(45 679 530)
<b>Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(16 206 858)</b>	<b>(28 841 463)</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności finansowej</b>		
Wpływy z tytułu emisji akcji własnych	3 830 746	1 366 994
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu	(1 260 000)	(1 155 000)
Splata odsetek od kredytu	(242 641)	(464 629)
<b>Środki pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>2 328 105</b>	<b>(252 635)</b>
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	8 020 097	3 837 461
Wpływ zmian kursowych na stan środków pieniężnych	(1 050 114)	0
Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego	30 585 991	26 748 530
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO</b>	<b>37 555 974</b>	<b>30 585 991</b>



# INFORMACJE OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

INFORMACJE OGÓLNE.....	12
PODSTAWA SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.....	12
WALUTA FUNKCJONALNA I WALUTA PREZENTACJI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.....	13
ZGODNOŚĆ Z MIĘDZYNARODOWYMI STANDARDAMI RACHUNKOWOŚCI FINANSOWEJ .....	13
STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI.....	15
ISTOTNE WARTOŚCI OPARTE NA PROFESJONALNYM OSĄDZIE I SZACUNKACH.....	27
SPRAWOZDAWCZOŚĆ SEGMENTOWA.....	29

## 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.

---

<b>Firma:</b>	11 bit studios Spółka Akcyjna
<b>Nazwa skrócona:</b>	11 bit studios S.A.
<b>Siedziba Spółki:</b>	Warszawa, Polska
<b>Adres siedziby:</b>	03-737 Warszawa, ul. Brzeska 2
<b>Podstawowy przedmiot działalności:</b>	zgodnie z PKD – działalność związana z oprogramowaniem 62.01.Z
<b>Właściwy Sąd prowadzący rejestr:</b>	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy
<b>Numer KRS:</b>	0000350888
<b>NIP:</b>	1182017282
<b>Regon:</b>	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 oraz udziałów we wspólnych przedsięwzięciach, natomiast posiada podmiot stowarzyszony.

## PODSTAWA SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej przyjętymi do stosowania w Unii Europejskiej.

Sprawozdanie finansowe jest zgodne z Rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz.U. 2018. poz 757) i obejmuje roczny okres sprawozdawczy od 1 stycznia do 31 grudnia 2023 roku i okres porównawczy od 1 stycznia do 31 grudnia 2022 roku.

Niniejsze sprawozdanie finansowe przedstawia rzetelnie sytuację finansową i majątkową Spółki na dzień 31 grudnia 2023 roku, wynik jej działalności oraz przepływy pieniężne za rok zakończony dnia 31 grudnia 2023 roku.

Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez Spółkę w dającej się przewidzieć przyszłości.

Na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania finansowego nie stwierdza się istnienia okoliczności wskazujących na zagrożenie kontynuacji działalności przez Spółkę.

## WALUTA FUNKCJONALNA I WALUTA PREZENTACJI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejsze sprawozdanie finansowe zostało zaprezentowane w polskich złotych (PLN). Zarząd Spółki uznał, że polski złoty jest walutą funkcjonalną i prezentacyjną Spółki. Wybór waluty funkcjonalnej na 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.

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 wyniku 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.

## ZGODNOŚĆ Z MIĘDZYNARODOWYMI STANDARDAMI RACHUNKOWOŚCI FINANSOWEJ

### Zmiany do istniejących standardów zastosowanych po raz pierwszy w sprawozdaniu finansowym Spółki

W niniejszym sprawozdaniu finansowym zastosowano po raz pierwszy następujące nowe standardy oraz zmiany do obowiązujących standardów, które weszły w życie od 1 stycznia 2023 roku:

- **Zmiany do 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.

MSSF 17 Umowy ubezpieczeniowe zastąpił obowiązujący dotychczas MSSF 4, który zezwalał na różnorodną praktykę w zakresie rozliczania umów ubezpieczeniowych. Nowy standard zasadniczo zmienia rachunkowość wszystkich podmiotów, które zajmują się umowami ubezpieczeniowymi i umowami inwestycyjnymi; niemniej jednak zakres standardu nie jest ograniczony jedynie do firm ubezpieczeniowych, a umowy zawierane przez podmioty inne niż firmy ubezpieczeniowe mogą także zawierać element spełniający definicję umowy ubezpieczeniowej (jak zdefiniowano w MSSF 17).

- **Zmiana do MSSF 17 „Umowy ubezpieczeniowe”**

Zmiana dotyczy wymogów przejściowych w związku z zastosowaniem po raz pierwszy MSSF 17 „Umowy

ubezpieczeniowe” oraz MSSF 9 „Instrumenty finansowe”. Celem zmiany jest zapewnienie użyteczności informacji finansowych dla inwestorów w okresie pierwszego zastosowania nowego standardu wprowadzając określone uproszczenia w odniesieniu do prezentacji danych porównawczych.

Zmiana dotyczy wyłącznie zastosowania nowego standardu MSSF 17 i nie ma wpływu na żadne inne wymogi zawarte w MSSF 17.

- **Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych” oraz wytyczne Rady MSSF w zakresie ujawnień dotyczących polityk rachunkowości w praktyce**

Zmiana do MSR 1 wprowadza wymóg ujawniania istotnych informacji dotyczących zasad rachunkowości, które zostały zdefiniowane w standardzie. Zmiana wyjaśnia, że informacje na temat polityk rachunkowości są istotne, jeżeli w przypadku ich braku, użytkownicy sprawozdania finansowego nie byłoby w stanie zrozumieć innych istotnych informacji zawartych w sprawozdaniu finansowym. Ponadto, dokonano również zmian wytycznych Rady w zakresie stosowania koncepcji istotności w praktyce, aby zapewnić wytyczne dotyczące stosowania pojęcia istotności do ujawnień dotyczących zasad rachunkowości.



- **Zmiany do MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiana wartości szacunkowych i korygowanie błędów”**

W lutym 2021 roku Rada opublikowała zmianę do MSR 8 „Zasady (polityka) rachunkowości, zmiany wartości szacunkowych i korygowanie błędów” w zakresie definicji wartości szacunkowych. Zmiana do MSR 8 wyjaśnia, w jaki sposób jednostki powinny odróżniać zmiany zasad rachunkowości od zmian wartości szacunkowych.

- **Zmiany do MSR 12 „Podatek dochodowy”**

Opublikowane w 2021 roku zmiany do standardu precyzują, w jaki sposób rozliczać podatek odroczonej od transakcji takich jak leasing i zobowiązania z tytułu wycofania z eksploatacji. Przed zmianą do standardu istniały niejasności co do tego, czy ujęcie równych kwot aktywa i zobowiązania dla celów księgowych (np. początkowe ujęcie leasingu) pozostające bez wpływu na bieżące rozliczenia podatkowe powoduje konieczność ujęcia sald podatku odroczonego czy też zastosowanie ma tzw. zwolnienie z początkowego ujęcia (ang. initial recognition exemption), które mówi, że nie ujmuje się sald podatku odroczonego, jeśli ujęcie składnika aktywów lub zobowiązań nie ma wpływu na wynik księgowy lub podatkowy na moment tego ujęcia. Zmieniony MSR 12 reguluje tę kwestię wymagając ujęcia podatku odroczonego w powyższej sytuacji

poprzez wprowadzenie dodatkowego zapisu, że zwolnienie z początkowego ujęcia nie ma zastosowania, jeżeli jednostka jednocześnie rozpoznaje składnik aktywów i równoznaczny składnik zobowiązań i każdy z nich tworzy różnice przejściowe.

- **Zmiany do MSR 12 „Podatek dochodowy”**

W maju 2023 roku Rada opublikowała kolejne zmiany do MSR 12 „Podatek dochodowy” w odpowiedzi na globalne regulacje w zakresie minimalnego podatku dochodowego Filar II (ang. "Pillar Two") wydanych przez Organizację Współpracy Gospodarczej i Rozwoju (OECD) w związku z międzynarodową reformą podatkową. Zmiana do MSR 12 przewiduje czasowe zwolnienie z wymogu ujmowania podatku odroczonego wynikającego z uchwalonego prawa podatkowego, które implementuje modelowe zasady Filaru II. Spółki mogą zastosować wytyczne zmienionego standardu MSR 12 od razu, natomiast dla okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2023 roku lub później wymagane jest zamieszczenie określonych ujawnień. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

Zastosowanie powyższych standardów i zmian do standardów nie miało wpływu na niniejsze Sprawozdanie finansowe.

### 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 16 „Leasing”**

We wrześniu 2022 roku Rada zmieniła standard MSSF 16 „Leasing” uzupełniając wymogi dotyczące późniejszej wyceny obowiązań leasingowego w przypadku transakcji sprzedaży i leasingu zwrotnego, w sytuacji, gdy spełnione są kryteria MSSF 15 i gdy transakcję należy ująć jako sprzedaż.

Zmiana wymaga od sprzedawcy-leasingobiorcy późniejszej wyceny zobowiązań leasingowych wynikających z leasingu zwrotnego w taki sposób, aby nie ujmować zysku lub straty związanej z zachowanym prawem do użytkowania. Nowy wymóg ma szczególne znaczenie w przypadku, gdy leasing zwrotny obejmuje zmienne opłaty leasingowe, które nie zależą od indeksu lub stawki, gdyż opłaty te są wyłączone z „płatności leasingowych” w myśl MSSF 16. Zmieniony standard zawiera nowy przykład, który ilustruje zastosowanie nowego wymogu w tym zakresie. Zmiana obowiązuje począwszy od 1 stycznia 2024 roku.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiana ta nie została jeszcze zatwierdzona przez Unię Europejską.

- **Zmiany do MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych”**

W 2020 roku Rada opublikowała zmiany do MSR 1, które wyjaśniają kwestię prezentacji zobowiązań jako długo- i krótkoterminowe. W październiku 2022 roku Rada wydała kolejne poprawki do standardu MSR 1, które adresują kwestię klasyfikacji zobowiązań jako długo- i krótkoterminowe, w odniesieniu do których jednostka zobowiązana jest spełniać określone wymogi umowne tzw. kowenanty. Zmieniony standard MSR 1 stanowi, że zobowiązania są klasyfikowane jako krótko- lub długoterminowe w zależności od praw istniejących na koniec okresu sprawozdawczego. Na klasyfikację nie mają wpływu ani oczekiwania jednostki ani zdarzenia po dniu sprawozdawczym (na przykład rezygnacja z kowenantu lub jego naruszenie).

Opublikowane zmiany obowiązują dla sprawozdań finansowych za okresy rozpoczynające się z dniem 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie.



Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały jeszcze zatwierdzone przez Unię Europejską.

- **Zmiana do MSR 7 „Sprawozdanie z przepływów pieniężnych” i MSSF 7 „Instrumenty finansowe: ujawnienie informacji” – ujawnianie informacji na temat umów finansowych z dostawcami („supplier finance arrangement”)**

W maju 2023 roku Rada opublikowała zmiany do MSR 7 „Sprawozdanie z przepływów pieniężnych” oraz MSSF 7 „Instrumenty finansowe: ujawnienie informacji”. Zmiany do standardów wprowadzają wymogi w zakresie ujawnień w odniesieniu do umów finansowania zobowiązań wobec dostawców (tzw. faktoring odwrotny). Zmiany te wymagają ujawnienia specyficznych informacji dotyczących umów tego rodzaju, aby umożliwić użytkownikom sprawozdań finansowych ocenę wpływu tych umów na zobowiązania i przepływy pieniężne oraz ekspozycję jednostki na ryzyko płynności. Niniejsze zmiany mają na celu zwiększenie przejrzystości ujawnianych informacji na temat umów dotyczących finansowania zobowiązań, lecz nie wpływają na zasady ujmowania i wyceny. Nowe obowiązki informacyjne będą obowiązywać dla rocznych okresów sprawozdawczych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub później.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały jeszcze zatwierdzone przez Unię Europejską.

- **Zmiany do MSR 21 „Skutki zmian kursów wymiany walut”**

W sierpniu 2023 roku Rada opublikowała zmiany do MSR 21 „Skutki zmian kursów wymiany walut obcych”. Wprowadzone zmiany mają ułatwić jednostkom ustalenie, czy dana waluta jest wymierna na inną walutę oraz oszacowanie natychmiastowego kursu wymiany, w przypadku braku wymiarności danej waluty. Ponadto, zmiany do standardu wprowadzają dodatkowe ujawnienia w przypadku braku wymiarności walut na temat sposobu ustalenia alternatywnego kursu wymiany.

Opublikowane zmiany obowiązują dla sprawozdań finansowych za okresy rozpoczynające się z dniem 1 stycznia 2025 roku lub po tej dacie.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały jeszcze zatwierdzone 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 sprawozdaniu z całkowitych dochodów oraz sprawozdaniu z innych całkowitych dochodów.

Decyzją Unii Europejskiej MSSF 14 nie zostanie zatwierdzony.

- **Zmiany do MSSF 10 i MSR 28 dotyczące 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 księgowe 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 tylko w zakresie części stanowiącej udział innych inwestorów.

Zmiany zostały opublikowane 11 września 2014 roku. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania finansowego, zatwierdzenie tej zmiany jest odroczone przez Unię Europejską.

## STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI

### 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.

## Przychody ze sprzedaży

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

1. Identyfikacja umów z klientami,
2. Identyfikacja 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.

Przychody z umów z klientami ujmowane są w momencie spełnienia przez Spółkę zobowiązania do wykonania świadczenia, poprzez przekazanie przyrzonego 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 przyrzeczonych 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 umożliwiających 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 MSSF 15 w sytuacji, gdy okres między momentem otrzymania zaliczki a momentem rzeczywistej dostawy nie przekroczy roku, i w dalszym ciągu nie będzie rozpoznawać elementu finansowania.

### Pozostałe przychody operacyjne

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

- otrzymane odszkodowania, kary i grzywny, nagrody,

### Koszty operacyjne

Spółka sporządza sprawozdanie z całkowitych dochodów w układzie porównawczym.

### Pozostałe koszty operacyjne

Na pozostałe koszty operacyjne składają się koszty niezwiązane bezpośrednio z działalnością operacyjną jednostki i są to w szczególności:

- odpisy aktualizujące należności handlowe,
- odpisy przedawnionych, umorzonych, nieściągalnych zobowiązań

### 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,

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

W celu udostępniania gier dla finalnych odbiorców Spółka współpracuje z dystrybutorami gier. Spółka rozpoznaje przychody w wysokości marży uzyskiwanej na transakcjach, czyli po pomniejszeniu o kwoty zatrzymane przez platformy. Szczegóły opisano jako istotny osąd w rozdziale I.

- otrzymane darowizny,
- dotacje z tyt. dofinansowania delegacji,
- rozliczenia dotacji wg wartości amortyzacji środków trwałych,
- refaktury,
- oczekiwana strata kredytowa,
- pozostałe.

- odpisy aktualizujące wartość niefinansowych aktywów trwałych,
- darowizny przekazane,
- koszty zaniechanych projektów,
- podatek u źródła nie do odzyskania,
- pozostałe.

- 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,
- pozostałe.

## Koszty finansowe

Na koszty finansowe składają się głównie:

- odsetki od należności budżetowych,
- koszty odsetek od kredytu,
- strata na wycenie lub zbyciu inwestycji w aktywa finansowe,
- odsetki od leasingu,
- oczekiwana strata kredytowa,
- ujemne różnice kursowe,
- różnice kursowe z działalności finansowej (per saldo),
- pozostałe.

## Dotacje

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

Dotacje 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 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.

## Podatek

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

### Podatek bieżący

Bieżące obciążenie podatkowe jest obliczane na podstawie wyniku podatkowego (podstawy opodatkowania) danego okresu sprawozdawczego. Zysk (strata) podatkowa różni się od księgowego zysku (straty) netto w związku z wyłączeniem przychodów przejściowo niepodlegających opodatkowaniu i kosztów przejściowo

niestanowiących kosztów uzyskania przychodów oraz pozycji kosztów i przychodów, które nigdy nie będą podlegały opodatkowaniu. Obciążenia podatkowe są wyliczane w oparciu o stawki podatkowe obowiązujące w danym roku obrotowym.

### Podatek odroczony

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

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.

Wartość składników aktywów z tytułu podatku odroczonego podlega analizie na każdy dzień

## 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) pomnożone przez wskaźnik

nexus, są opodatkowane preferencyjną stawką CIT (5 proc.). Stosowanie ulgi IP Box ma wpływ również na wycenę podatku odroczonego na dzień bilansowy, ponieważ spółka rozpoznaje podatek odroczony po różnych stawkach - 5% lub 19% w zależności jakiego dochodu dotyczy różnica przejściowa i jaką stawką podatkową różnica zostanie opodatkowana w przyszłości.

## 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.

- Maszyny i urządzenia (od 1 do 5 lat),
- Środki transportu (5 lat),
- Inwestycja w obce środki trwałe (10 lat),
- Budynki i lokale (40 lat).

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).

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.

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:

## 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 utworzonych we własnym zakresie, koszty te są ujmowane w wynik okresu, w którym zostały poniesione.

Aktywa niematerialne utworzone 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.

Okres ekonomicznej użyteczności zakończonych przez Spółkę prac rozwojowych dotyczących gier komputerowych, w tym również dodatków do gier („DLC”), wynosi od 6 do 60 miesięcy. Przy ustalaniu długości okresu amortyzacji dokonywanej metodą liniową Spółka każdorazowo bierze pod uwagę szereg czynników, w tym: budżet produkcyjny, długość rozgrywki, rodzaj tytułu (nowy tytuł/dodatek do gry), platforma sprzętowa, historyczne dane sprzedażowe i prognozy sprzedażowe. Kluczowe znaczenie dla określenia długości okresu amortyzacji ma wielkość gry (budżet produkcyjny i długość rozgrywki).

Ustalony okresy amortyzacji poszczególnych gier komputerowych, w tym DLC są weryfikowane raz w roku, na koniec okresu sprawozdawczego, zgodnie z wymogami MSR 38. Spółka przeprowadza wówczas analizę prognozowanych przychodów ze sprzedaży (na podstawie prognozy pięcioletniego budżetu firmy przygotowywanego w listopadzie i grudniu każdego roku), dla każdej z gier, w tym DLC i odnosi prognozę do zakładanego pozostałego okresu jej amortyzacji. Jeśli okres prognozowanych przychodów jest krótszy niż zakładany pozostały okres amortyzacji, Spółka dokonuje korekty okresu amortyzacji.

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

Nabyte aktywa niematerialne amortyzowane są jednorazowo do kwoty 10 000 PLN, natomiast powyżej tej kwoty amortyzacja wynosi 24 miesiące stawką 50 proc.

## 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 różnica

między wpływem ze sprzedaży a wartością bilansową tego składnika) ujmuje się w wynik okresu, w którym nastąpiło usunięcie.

### 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.

### Inwestycje w jednostki stowarzyszone

Jednostka stowarzyszona to jednostka, na którą Spółka wywiera znaczący wpływ, ale nie sprawuje nad nią kontroli, co wiąże się zazwyczaj z udziałem w wysokości od 20 proc. do 50 proc. praw głosu. Inwestycję w jednostce stowarzyszonej wycenia się metodą praw własności i w początkowym ujęciu wykazuje się według ceny nabycia. W przypadku rozłożenia ceny nabycia na transze, Spółka dokonuje szacunkowej wyceny przyszłych rat i dyskontuje je do dnia bilansowego, ujmując je drugostronnie jako zobowiązanie z tytułu nabycia udziałów w jednostkach stowarzyszonych. Zmiana wartości zobowiązania związana z wyceną rat odnoszona jest na wartość inwestycji prezentowaną w sprawozdaniu z sytuacji finansowej Spółki.

Udział Spółki w zyskach lub stratach jednostki stowarzyszonej po dacie nabycia ujmuje się w sprawozdaniu z całkowitych dochodów.

### Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności

Należności z tytułu dostaw i usług wyceniane są w księgach w wartości odpowiadającej cenom

Zarząd II 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.

Skumulowane zmiany po dacie nabycia korygują wartość bilansową inwestycji. Jeżeli udział Spółki w stratach jednostki stowarzyszonej jest równy lub wyższy niż jej udział w tej jednostce stowarzyszonej, wówczas Spółka zaprzestaje ujmowania swojego udziału w dalszych stratach. Jeżeli jednostka stowarzyszona zacznie następnie wykazywać zyski, to Spółka powraca do ujmowania swojego udziału w tych zyskach dopiero wówczas, gdy jej udział w tych zyskach zrówna się z wartością nieujętych strat.

Otrzymane wypłaty z zysku wypracowanego przez jednostkę stowarzyszoną obniżają wartość bilansową inwestycji.

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

### 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. Spółka

### Kapitał własny

Kapitał zakładowy obejmuje kapitał Spółki TI 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.

### 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,

### 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

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.

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.

klasyfikuje środki pieniężne jako aktywa finansowe wyceniane w zamortyzowanym koszcie z uwzględnieniem odpisów z tytułu utraty wartości ustalonych zgodnie z modelem oczekiwanych strat kredytowych.

Niepodzielony wynik finansowy obejmuje:

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

Ponadto, na kapitał własny Spółki składają się: kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną akcji oraz kapitał rezerwy z tytułu płatności w akcjach.

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.

rozliczane w instrumentach kapitałowych znajdują się w rozdziale II.2.

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.

### Kredyty

W momencie początkowego ujęcia, wszystkie kredyty bankowe są ujmowane według wartości godziwej otrzymanych środków pieniężnych, pomniejszonej o koszty związane z uzyskaniem kredytu.

Po początkowym ujęciu oprocentowane kredyty są następnie wyceniane według zamortyzowanego

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.

kosztu, przy zastosowaniu metody efektywnej stopy procentowej.

Przy ustalaniu zamortyzowanego kosztu uwzględnia się koszty związane z uzyskaniem kredytu oraz dyskonta lub premie uzyskane przy rozliczeniu zobowiązania.

### Zobowiązania z tytułu leasingu

Zgodnie z MSSF 16 dotyczącym zasad ujmowania wyceny, prezentacji i ujawniania leasingu. Spółka prezentuje aktywa i zobowiązania wynikające z opisanych w MSSF 16 umów.

W momencie pierwszego ujęcia spółka ujmuje zobowiązania z tytułu leasingu w wartości bieżącej opłat leasingowych pozostających do zapłaty w dacie rozpoczęcia stosowania MSSF 16, zdyskontowanych z zastosowaniem krańcowych stóp procentowych spółki oraz ujmuje aktywa (prawa wieczystego użytkowania gruntów) w kwocie równej zobowiązań z tytułu leasingu.

Składnik aktywów z tytułu prawa do wieczystego użytkowania gruntów wyceniany jest przy zastosowaniu modelu kosztu tj. według kosztu pomniejszonego o łączne odpisy amortyzacyjne (umorzenie) i łączne odpisy aktualizujące.

Po dacie zobowiązania Spółka wycenia składnik zobowiązania z tytułu leasingu poprzez:

- zwiększenie wartości bilansowej w celu odzwierciedlenia odsetek od zobowiązania z tytułu leasingu,
- zmniejszenie wartości bilansowej w celu uwzględnienia zapłaconych opłat leasingowych,
- zaktualizowanie wyceny wartości bilansowej w celu uwzględnienia wszelkiej ponownej oceny lub zmiany leasingu, lub w celu uwzględnienia zaktualizowanych zasadniczo stałych opłat leasingowych.

### Rezerwy

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.

### Zobowiązania warunkowe

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.

## 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 niezdyskontowanych spodziewanych świadczeń jakie mają być wypłacone w zamian za tę pracę.

## 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.

## 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.

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.

Spółka stosuje trzystopniowy model utraty wartości dla aktywów finansowych:

- 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.

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.

### 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 wynik finansowy w momencie początkowego ujęcia oraz gdy:

- w efekcie takiej wyceny eliminuje to niedopasowanie księgowo,
- 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.

## Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych sporządzany jest metodą pośrednią.

## ISTOTNE WARTOŚCI OPARTE NA PROFESJONALNYM OSĄDZIE I SZACUNKACH

Wykorzystując 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.

### Profesjonalny osąd w rachunkowości

Poniżej przedstawiono podstawowe osądy, inne niż te związane z szacunkami, 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:

- 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;
- 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:

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

Posiadany przez Spółkę kredyt (opisany w rozdziale II.2.16.), 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 i 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.

### 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. Ocenivszy wyniki szczegółowej analizy Zarząd Spółki jest przekonany, że wartość bilansowa składnika aktywów zostanie w pełni odzyskana. Więcej informacji – **Nota 2.5.**

### Okresy amortyzacji wartości niematerialnych

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

doświadczeniami Spółki wynikającymi ze sprzedaży wytworzonych do tej pory tytułów.

W przypadku amortyzacji wartości niematerialnych związanych z tworzeniem i wydawaniem gier Spółka przyjęła, że będzie to okres 6-60 miesięcy. Jest to podyktowane praktyką światową w branży gier komputerowych (cyklem życia gry) oraz

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. Spółka odstąpiła od używania własnego silnika do produkcji gier w 2021 roku.

### Przychody ze sprzedaży

W przypadku umów udostępnienia licencji Spółka ocenia, czy przychód może zostać rozpoznany jednorazowo, czy powinien być rozłożony w czasie. W tym celu Spółka rozważa (na poziomie całej umowy lub poszczególnych zobowiązań wynikających z umowy, jeśli możliwe jest ich wydzielenie): - czy klient uzyskuje prawo do

korzystania z własności intelektualnej Spółki w formie, w jakiej ta własność intelektualna istnieje w momencie udzielenia licencji klientowi, - czy w przypadku wypowiedzenia umowy będzie istniał obowiązek zwrotu otrzymanych przez Spółkę płatności bądź zniesienie obowiązku dokonywania przez klienta dalszych płatności w przypadku opłat

rozłożonych w czasie. Dla umów przewidujących zwrot płatności lub niepełną płatność Spółka stosuje podział przychodu i odroczenie rozpoznania

części przychodów ze względu na ich niepewność wynikającą z możliwości wypowiedzenia umowy.

### Wycena inwestycji w jednostki stowarzyszone/zobowiązania z tytułu inwestycji w jednostki stowarzyszone

Na dzień bilansowy wartość inwestycji jest powiększana lub pomniejszana w celu ujęcia udziałów Spółki w zyskach lub stratach jednostki, w której dokonano inwestycji, odnotowanych przez nią po dacie nabycia. Udział Spółki w zysku lub stracie jednostki ujmuje się w zysku lub stracie Spółki w pozycji „Udział w zysku/ (stracie) jednostki stowarzyszonej”. Otrzymane wypłaty z zysku

jednostki, w której dokonano inwestycji, obniżają wartość bilansową inwestycji.

Wysokość przyszłego zobowiązania (nominalna) z tytułu nabycia udziałów w jednostce stowarzyszonej została zdyskontowana kosztem kapitału Spółki.

## 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 TI bit studios S. A.

Spółka zidentyfikowała jeden segment operacyjny: produkcja i wydawanie gier.





## II.

# NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

<b>NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW.....</b>	<b>32</b>
1.1. PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY .....	33
1.2. KOSZTY DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ .....	33
1.3. POZOSTAŁE PRZYCHODY I KOSZTY OPERACYJNE .....	35
1.4. PRZYCHODY I KOSZTY FINANSOWE .....	36



1.5.	PODATEK DOCHODOWY DOTYCZĄCY DZIAŁALNOŚCI KONTYNUOWANEJ .....	37
<b>NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ .....</b>		<b>39</b>
2.1.	SALDO PODATKU ODROZCZONEGO .....	40
2.2.	ZYSK NA AKCJĘ .....	41
2.3.	RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE .....	43
2.4.	PRAWO WIECZYSTEGO UŻYTKOWANIA GRUNTÓW .....	44
2.5.	AKTYWA NIEMATERIALNE .....	44
2.6.	INWESTYCJA W JEDNOSTKI STOWARZYSZONE .....	46
2.7.	INWESTYCJE DŁUGOTERMINOWE .....	47
2.8.	POZOSTAŁE AKTYWA .....	47
2.9.	NALEŻNOŚCI Z TYTUŁU DOSTAW I USŁUG ORAZ POZOSTAŁE NALEŻNOŚCI .....	48
2.10.	NALEŻNOŚCI Z TYTUŁU PODATKU DOCHODOWEGO .....	49
2.11.	AKTYWA FINANSOWE KRÓTKOTERMINOWE .....	49
2.12.	ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY .....	50
2.13.	KAPITAŁ PODSTAWOWY .....	50
2.14.	INFORMACJE O WYPŁACONEJ DYWIDENDZIE .....	51
2.15.	REKOMENDACJA PODZIAŁU ZYSKU ZA 2023 ROK .....	51
2.16.	KREDYT .....	51
2.17.	REZERWY .....	52
2.18.	ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU LEASINGU .....	53
2.19.	PRZYCHODY PRZYSZŁYCH OKRESÓW .....	53
2.20.	ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU DOSTAW I USŁUG ORAZ POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA .....	53
2.21.	UMOWNE TERMINY WYMAGALNOŚCI ZOBOWIĄZAŃ .....	54
2.22.	ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU UMÓW Z KLIENTAMI .....	54
<b>NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH ORAZ POZOSTAŁE RYZYKA FINANSOWE .....</b>		<b>55</b>
3.1.	INSTRUMENTY FINANSOWE .....	56
3.2.	CELE I ZASADY ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM .....	57
3.3.	RACHUNKOWOŚĆ ZABEZPIECZEŃ .....	60
3.4.	ZARZĄDZANIE KAPITAŁEM .....	60
3.5.	PŁATNOŚCI REALIZOWANE NA BAZIE AKCJI .....	60
<b>POZOSTAŁE NOTY OBJAŚNIAJĄCE .....</b>		<b>62</b>
4.1.	TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI .....	63
4.2.	ZOBOWIĄZANIA POZABILANSOWE DO PONIESIENIA WYDATKÓW .....	65
4.3.	ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE I AKTYWA WARUNKOWE .....	65
4.4.	WYNAGRODZENIE BIEGŁEGO REWIDENTA .....	66
4.5.	OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI LUB CYKLICZNOŚCI W ODNIESIENIU DO DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI .....	66
4.6.	INFORMACJA O CZYNNIKACH I ZDARZENIACH W SZCZEGÓLNOŚCI O NIETYPOWYM CHARAKTERZE MAJĄCYM WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE .....	66
4.7.	ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM .....	66



# 1.

## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

### 1.1. Przychody ze sprzedaży

	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)	od 01.01.2022 do 31.12.2022 (badane)
Przychody ze sprzedaży	52 272 732	74 205 927
<b>Przychody ze sprzedaży razem</b>	<b>52 272 732</b>	<b>74 205 927</b>

W okresie sprawozdawczym przychody ze sprzedaży Spółki wyniosły 52 272 732 PLN, czyli były o 29,56 proc. niższe niż w 2022 roku, kiedy zamknęły się kwotą 74 208 927 PLN. Głównym źródłem przychodów Spółki w 2023 roku, podobnie

jak we wcześniejszych okresach, były przychody ze sprzedaży gier własnych oraz gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów i wydawanych przez Spółkę w ramach usługi wydawniczej.

#### Przychody w podziale na kategorie – regiony geograficzne

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

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

	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)	od 01.01.2022 do 31.12.2022 (badane)
Polska	2 662 125	1 820 736
Unia Europejska	934 931	1 871 971
Wielka Brytania	3 981 854	2 999 890
USA	37 945 309	57 432 005
Japonia	5 284 716	8 744 173
Chiny	320 048	372 003
Pozostałe	1 143 749	965 149
<b>Razem</b>	<b>52 272 732</b>	<b>74 205 927</b>

#### Przychody w podziale na kategorie – kanały dystrybucji

W ogólnej sumie przychodów ze sprzedaży kwota 51 827 701 PLN (w 2022: 73 780 746 PLN) stanowi przychody z tytułu sprzedaży gier i produktów bezpośrednio z nimi powiązanych (m.in. ścieżki dźwiękowe). W 2023 roku 10 największych partnerów sprzedażowych Spółki odpowiadało

łącznie za 92,27 proc. przychodów z gier – są to m.in.: Valve (Steam), Sony, Nintendo, Microsoft i Glass Cannon. Przychody uzyskane za pośrednictwem żadnego z nich nie przekraczają 50 proc.

### 1.2. Koszty działalności operacyjnej

	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)	od 01.01.2022 do 31.12.2022 (badane)
Amortyzacja	4 171 763	5 891 465
Zużycie surowców i materiałów	802 509	644 158
Usługi obce	27 183 842	28 610 006
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	9 069 370	13 208 760
Podatki i opłaty	1 011 025	625 306
<b>Koszty działalności operacyjnej razem</b>	<b>42 238 508</b>	<b>48 979 695</b>

## Amortyzacja

	od 01.01.2023 do 31.12.2023 <i>(badane)</i>	od 01.01.2022 do 31.12.2022 <i>(badane)</i>
<b>Koszty amortyzacji poniesione w ciągu roku:</b>		
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych	2 872 558	2 715 864
Amortyzacja aktywów niematerialnych	2 858 174	5 035 631
<b>Razem</b>	<b>5 730 732</b>	<b>7 751 495</b>
Alokacja na koszty projektów	(1 615 249)	(1 916 313)
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	56 282	56 283
<b>Razem</b>	<b>4 171 763</b>	<b>5 891 465</b>

Spadek kosztów amortyzacji w 2023 roku o 29,2 proc., do 4 171 763 PLN, w porównaniu z poprzednim rokiem wynikał przede wszystkim z niższej, o 43,2 proc., amortyzacji aktywów niematerialnych, czyli wydatków poniesionych na stworzenie gier własnych i z wydawnictwa co wynikało z zakończenia amortyzacji niektórych produktów. Wzrost, o 5,77 proc. rok do roku,

do 2 872 558 PLN, zanotowała z kolei amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych co było pochodną rosnących wydatków na sprzęt IT dla nowo zatrudnianych pracowników. Znacząca część tych wydatków (1 615 249 PLN w 2023 roku wobec 1 916 313 PLN rok wcześniej) została alokowana na koszty projektów.

## Usługi obce

Spadek w 2023 roku o 4,98 proc., do 36 490 27 183 842 PLN kosztów usług obcych, w porównaniu z rokiem wcześniejszym, był konsekwencją niższych przychodów ze sprzedaży gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów, czyli „Moonlightera” i „Children of Morta”. Od przychodów ze sprzedaży tych produktów, spółka wypłaca ich twórcom stosowne tantiemy. W przypadku debiutującego w listopadzie 2023 roku „The Invincible”, Spółka zaczęła płacić tantiemy dopiero w 2024 roku. W 2023 roku łączna kwota należnych tantiem wyniosła 9 466 052 PLN wobec 17 011 015 PLN w 2022 roku. Równocześnie, Spółka w okresie

sprawozdawczym znacząco zwiększyła wydatki na zewnętrzne usługi marketingowe (co wiązało się ze zbliżającymi się premierami gier własnych i z wydawnictwa), m.in. produkcję trailerów do gier, a także nakłady na szkolenia i konferencje oraz na usługi doradcze.

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 2023 roku wyniosły 36 490 434 PLN wobec 31 182 946 PLN rok wcześniej.

## Wynagrodzenie i świadczenia pracownicze

Znaczący, blisko 31,34-proc. (do 9 069 370 PLN z 13 208 760 PLN rok wcześniej) spadek kosztów wynagrodzeń wynikał m.in. z daleko niższych, niż w okresie porównawczym, kosztów premii rocznych dla pracowników i współpracowników, których bazą jest zysk netto Spółki. Dodatkowo, pozycji wynagrodzeń w 2023 roku nie obciążały (inaczej niż w 2022 roku) niegotówkowe rezerwy tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2021-2025. Na dzień bilansowy Spółka przeszacowała (obniżyła) koszty Programu (na bazie realizacji jego założeń) i z tego tytułu zaksięgowała w okresie sprawozdawczym

przychód, który obniżył koszty wynagrodzeń w 2023 roku, o 1 817 900 PLN. W 2022 roku rezerwy (koszty) z tego tytułu zwiększyły pozycję wynagrodzeń o 2 955 683 PLN.

Łączne wydatki Spółki na aktywa niematerialne i prawne (produkcję gier), które nie zostały ujęte w pozycji wynagrodzenia, ale zostały skapitalizowane w aktywach w trakcie 2023 roku wyniosły 19 520 025 PLN wobec 11 967 407 PLN w 2022 roku. Zmiana wynikała m.in. z powiększenia zespołów deweloperskich i podwyżek wynagrodzeń.

### 1.3. Pozostałe przychody i koszty operacyjne

#### Pozostałe przychody operacyjne

	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)	od 01.01.2022 do 31.12.2022 (badane)
Otrzymane odszkodowania	32 463	9 930
Odwrocenie odpisów na oczekiwaną stratę kredytową	33 571	29 689
Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	-	12 026
Pozostałe	44 842	1 305
<b>Pozostałe przychody operacyjne razem</b>	<b>110 875</b>	<b>52 950</b>

#### Pozostałe koszty operacyjne

	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)	od 01.01.2022 do 31.12.2022 (badane)
Likwidacja niefinansowych aktywów trwałych	18 804	-
Koszty niezrealizowanych świadczeń NKUP	207 426	-
Darowizny przekazane	303 195	4 219 269
Podatek nie do odzyskania	10 545	62 896
Pozostałe, w tym:	2 012 793	1 014 357
- podróże służbowe	904 969	286 394
- koszty reklamy	871 413	624 515
- koszty ubezpieczeń	122 196	88 470
- znak towarowy	108 854	14 754
- inne	5 360	224
<b>Pozostałe koszty operacyjne razem</b>	<b>2 552 762</b>	<b>5 296 522</b>

W 2023 roku główną częścią pozostałych kosztów operacyjnych były wydatki reklamowe oraz koszty delegacji i wyjazdów służbowych (pozycja Pozostałe), które wyniosły 2 012 793 PLN wobec 1 014 359 PLN rok wcześniej. Ich wzrost wynikał z większej aktywności marketingowej Spółki w związku ze zbliżającymi się premierami gier własnych i z wydawnictwa. Istotną pozycją, ale daleko mniejszą niż w 2022 roku, pozostałych

kosztów operacyjnych w okresie sprawozdawczym były darowizny. Wyniosły 303 195 PLN. W 2022 roku Spółka przeznaczyła na ten cel aż 4 219 269 PLN. Na tę kwotę składała się głównie darowizna przekazana na rzecz Ukraińskiego Czerwonego Krzyża. Pieniądze na ten cel pochodziły ze sprzedaży gry „This War of Mine” w okresie 24 lutego – 2 marca 2022 roku.

## 1.4. Przychody i koszty finansowe

### Przychody finansowe

	od 01.01.2023 do 31.12.2023 <i>(badane)</i>	od 01.01.2022 do 31.12.2022 <i>(badane)</i>
Odsetki od udzielonych pożyczek	48 108	12 205
Odsetki od lokat bankowych	1 810 948	443 026
IRS kredytu	298 838	207 420
Przychody z tytułu odsetek od obligacji	927 676	2 183 293
Wycena TFI	-	557 656
Wycena instrumentów finansowych	-	827 452
Wycena IRS	-	463 945
Odpisy ECL instrumentów finansowych	13 252	-
Różnice kursowe	-	3 358 263
Pozostałe	26 250	-
<b>Przychody finansowe razem</b>	<b>3 125 072</b>	<b>8 053 261</b>

Niekorzystne dla Spółki zmiany na globalnych rynkach walutowych w 2023 roku, tj. wzmocnienie złotego wobec dolara amerykańskiego i euro, czyli walut, w których Spółka wypracowuje większość przychodów sprawiły, że w okresie sprawozdawczym Spółka nie wykazała, inaczej niż rok wcześniej, przychodów finansowych tytułu różnic kursowych. W 2022 roku przychody z tego tytułu wyniosły aż 3 358 264 PLN. Utrzymujące się na

wysokim poziomie stopy procentowe sprawiły jednak, że 11 bit studios S. A. zanotowało w 2023 roku 1 810 948 PLN przychodów odsetkowych z lokat bankowych. Istotną, ale aż o 57,51 proc. niższą niż w 2022 roku pozycją były też przychody z tytułu odsetek od obligacji (927 676 PLN wobec 2 183 293 PLN rok wcześniej) co wynikało ze zmiany struktury aktywów finansowych Spółki.

### Koszty finansowe

	od 01.01.2023 do 31.12.2023 <i>(badane)</i>	od 01.01.2022 do 31.12.2022 <i>(badane)</i>
Odsetki od zobowiązań budżetowych	52 481	846
Koszty odsetek od kredytów	541 479	462 606
IRS kredytu	-	2 023
Wycena instrumentów finansowych (Starward Industries S.A)	6 499 203	-
Odsetki od leasingu	27 559	23 540
Wycena IRS	452 459	33 457
Różnice kursowe	3 267 550	-
<b>Koszty finansowe razem</b>	<b>10 840 730</b>	<b>522 472</b>

W 2023 roku wiodącą pozycją kosztów finansowych (6 499 203 PLN) była wycena (przeszacowanie wartości) posiadanych przez Spółkę akcji Starward Industries S.A. co było pochodną spadku notowań tych akcji na rynku NewConnect. Istotną pozycją

(3 267 550 PLN) kosztów finansowych były też różnice kursowe wynikające z przeszacowania wartości posiadanych przez 11 bit studios S.A. aktywów finansowych denominowanych w walutach obcych.



## 1.5. Podatek dochodowy

### Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)	od 01.01.2022 do 31.12.2022 (badane)
<b>Bieżący podatek dochodowy:</b>		
Dotyczący roku bieżącego	701 653	3 896 656
<b>Odroczony podatek dochodowy:</b>		
Dotyczący roku bieżącego	(1 521 853)	439 869
<b>Efekt podatkowy ujęty w roku bieżącym</b>	<b>(820 200)</b>	<b>4 336 525</b>

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:

	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)	od 01.01.2022 do 31.12.2022 (badane)
Zysk przed opodatkowaniem	(294 591)	27 226 341
Koszt podatku dochodowego wg stawki 19%	(55 972)	5 173 005
Efekt podatkowy przychodów niebędących przychodami wg przepisów podatkowych	(351 221)	-
Efekt podatkowy kosztów niestanowiących kosztów uzyskania przychodów (NKUP) wg przepisów podatkowych	346 944	1 433 995
Wpływ rozliczenia ulgi podatkowej IP Box wg stawki podatkowej 5%	(1 104 247)	(2 670 119)
Wpływ rozliczeń z 2021 roku	-	372 781
Pozostałe zmiany	344 296	26 863
<b>Razem</b>	<b>(820 200)</b>	<b>4 336 525</b>

Stawka podatkowa zastosowana w powyższym uzgodnieniu na lata 2023 i 2022 wynosi 19 proc. i stanowi ona podatek dochodowy od osób prawnych zgodnie z przepisami podatkowymi w Polsce. Efektywna stawka podatkowa wynosiła odpowiednio: 278 proc. (w 2023 roku) i 15,93 proc. (w 2022 roku).

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 2023 roku ulga IP Box wyniosła 1 104 247 PLN, w 2022 roku było to 2 670 119 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 istniały jakiegokolwiek okoliczności powodujące konieczność utworzenia rezerw na przyszłe zobowiązania wobec urzędu skarbowego.

**Bieżące należności i zobowiązania podatkowe**

	<b>31.12.2023</b> <i>(badane)</i>	<b>31.12.2022</b> <i>(badane)</i>
Należny zwrot podatku z tytułu VAT	1 866 281	1 893 585
Należny zwrot podatku z tytułu CIT	804 451	2 980 694
<b>Bieżące należności i zobowiązania podatkowe</b>	<b>2 670 732</b>	<b>4 874 279</b>

Na należności podatkowe składała się, m.in. ulgi podatkowa IP Box opisana w **Nocie 1.5.** powyżej (1 104 247 PLN), podatek pozostały do odliczenia po

otrzymaniu deklaracji od kontrahentów oraz nieodliczony podatek u źródła.



## 2.

### NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ

## 2.1. Saldo podatku odroczonego

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

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	2 147 489	969 335
Zobowiązania z tytułu podatku odroczonego	(108 017)	(451 716)
<b>Razem</b>	<b>2 039 472</b>	<b>517 619</b>

Całość aktywów z tytułu podatku odroczonego jest klasyfikowana w części długoterminowej zgodnie z MSR 1.

### Aktywa/rezerwy na podatek dochodowy w okresie sprawozdawczym

	01.01.2023	Ujęte w wyniku	31.12.2023
<b>Aktywa</b>			
Rezerwy	110 807	193 546	304 353
Zobowiązania z tytułu tantiem	770 768	(157 483)	613 285
Zobowiązania	25 284	22 420	47 704
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	60 907	1 107 655	1 168 562
Amortyzacja	1 569	12 016	13 585
<b>Rezerwy</b>			
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	(433 493)	374 203	(59 290)
Wycena inwestycji finansowych	(18 223)	(30 504)	(48 727)
<b>Razem</b>	<b>517 619</b>	<b>1 521 853</b>	<b>2 039 472</b>

### Aktywa/rezerwy na podatek dochodowy w okresie porównawczym

	01.01.2022	Ujęte w wyniku	31.12.2022
<b>Aktywa</b>			
Rezerwy	59 849	50 958	110 807
Zobowiązania z tytułu tantiem	953 494	(182 726)	770 768
Zobowiązania	10 580	14 704	25 284
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	-	60 907	60 907
Amortyzacja	-	1 569	1 569
<b>Rezerwy</b>			
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	(43 842)	(389 651)	(433 493)
Wycena inwestycji finansowych	(22 593)	4 370	(18 223)
<b>Razem</b>	<b>957 488</b>	<b>(439 869)</b>	<b>517 619</b>

## 2.2. Zysk na akcję

### Podstawowy zysk na akcję

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
<b>Podstawowy zysk na akcję:</b>		
Z działalności kontynuowanej	0,22	9,66
<b>Podstawowy zysk na akcję ogółem</b>	<b>0,22</b>	<b>9,66</b>
<b>Zysk rozwodniony na akcję:</b>		
Z działalności kontynuowanej	0,22	9,53
<b>Zysk rozwodniony na akcję ogółem</b>	<b>0,22</b>	<b>9,53</b>

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

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	525 609	22 889 816
Zysk wykorzystany do obliczenia podstawowego zysku przypadającego na akcję ogółem	525 609	22 889 816
<b>Zysk wykorzystany do wyliczenia podstawowego zysku na akcję</b>	<b>525 609</b>	<b>22 889 816</b>

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku na akcję (w szt.)	2 400 323	2 370 153

### Rozwodniony zysk na akcję

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	525 609	22 889 816
Zysk wykorzystany do obliczenia rozwodnionego zysku przypadającego na akcję ogółem	525 609	22 889 816
<b>Zysk wykorzystany do wyliczenia rozwodnionego zysku na akcję</b>	<b>525 609</b>	<b>22 889 816</b>

Średnia ważona liczba akcji użyta do wyliczenia zysku rozwodnionego na akcję uzgadnia się do

średniej użytej do obliczenia zwykłego wskaźnika w następujący sposób:

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję	2 396 407	2 370 153
<b>Akcje jakie zakłada się, że zostaną wyemitowane:</b>		
Opcje pracownicze	-	37 055
<b>Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku rozwodnionego na akcję</b>	<b>2 408 935</b>	<b>2 407 208</b>

Do kalkulacji rozwodnionego zysku na akcję nie brano pod uwagę akcji serii H, które mogą być wyemitowane na potrzeby Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 z uwagi

#### **NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWODANIA**

na niespełnienie, na dzień bilansowy, celów finansowych zapisanych we wspomnianym Programie.



## 2.3. Rzeczowe aktywa trwałe

	Budynki i lokale	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
<b>Wartość brutto na 01.01.2023</b>	<b>24 394 906</b>	<b>130 950</b>	<b>4 333 078</b>	<b>688 042</b>	<b>3 508 540</b>	<b>33 055 516</b>
Zwiększenia	105 036	1 398 406	546 019	-	108 646	2 158 107
Zmniejszenia	-	-	(32 131)	-	-	(32 131)
Reklasyfikacja	-	(1 472 890)	1 158 155	314 735	-	(0)
<b>Wartość brutto na 31.12.2023</b>	<b>24 499 942</b>	<b>56 466</b>	<b>6 005 121</b>	<b>1 002 778</b>	<b>3 617 187</b>	<b>35 181 493</b>
<b>Umorzenie na dzień 01.01.2023</b>	<b>2 076 426</b>	-	<b>3 642 937</b>	<b>388 613</b>	<b>2 052 818</b>	<b>8 160 794</b>
Koszty amortyzacji	764 506	-	1 328 271	120 739	659 042	2 872 558
Zmniejszenia	-	-	(54 421)	-	-	(54 421)
<b>Umorzenie na dzień 31.12.2023</b>	<b>2 840 932</b>	-	<b>4 916 788</b>	<b>509 352</b>	<b>2 711 860</b>	<b>10 978 931</b>
<b>Wartość netto na 01.01.2023</b>	<b>22 318 480</b>	<b>130 950</b>	<b>690 140</b>	<b>299 429</b>	<b>1 455 722</b>	<b>24 894 722</b>
<b>Wartość netto na dzień 31.12.2023</b>	<b>21 659 010</b>	<b>56 466</b>	<b>1 088 333</b>	<b>493 425</b>	<b>905 327</b>	<b>24 202 561</b>

	Budynki i lokale	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
<b>Wartość brutto na 01.01.2022</b>	<b>24 305 970</b>	<b>374 316</b>	<b>2 894 560</b>	<b>372 854</b>	<b>3 459 479</b>	<b>31 407 179</b>
Zwiększenia	88 933	849 475	684 439	-	41 260	1 664 107
Zmniejszenia	-	-	(15 770)	-	-	(15 770)
Reklasyfikacja	-	(1 092 839)	769 848	315 189	7 802	-
<b>Wartość brutto na 31.12.2022</b>	<b>24 394 903</b>	<b>130 952</b>	<b>4 333 077</b>	<b>688 043</b>	<b>3 508 541</b>	<b>33 055 516</b>
<b>Umorzenie na dzień 01.01.2022</b>	<b>1 314 700</b>	-	<b>2 379 879</b>	<b>372 854</b>	<b>1 393 267</b>	<b>5 460 700</b>
Koszty amortyzacji	761 725	-	1 278 829	15 759	659 551	2 715 864
Zmniejszenia	-	-	(15 770)	-	-	(15 770)
<b>Umorzenie na dzień 31.12.2022</b>	<b>2 076 425</b>	-	<b>3 642 938</b>	<b>388 613</b>	<b>2 052 818</b>	<b>8 160 794</b>
<b>Wartość netto na 01.01.2022</b>	<b>22 991 270</b>	<b>374 316</b>	<b>514 681</b>	-	<b>2 066 212</b>	<b>25 946 479</b>
<b>Wartość netto na dzień 31.12.2022</b>	<b>22 318 478</b>	<b>130 952</b>	<b>690 139</b>	<b>299 430</b>	<b>1 455 723</b>	<b>24 894 722</b>

## RAPORT ROCZNY 11 BIT STUDIOS ZA 2022 ROK

(wszystkie kwoty podane są w złotych o ile nie podano inaczej)

Załączone informacje stanowią integralną część niniejszego sprawozdania finansowego

#### 2.4. Prawo wieczystego użytkowania gruntów

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). Wartość prawa w kwocie 4 168 798 PLN (na 31.12.2023 roku) podlega amortyzacji przez okres trwania umowy użytkowania wieczystego, czyli do 27 października 2099 roku.

	2023	2022
<b>Prawo wieczystego użytkowania gruntów na bilans otwarcia</b>	<b>4 225 080</b>	<b>4 281 361</b>
Zwiększenia	-	-
Zmniejszenia	-	-
Amortyzacja	(56 282)	(56 281)
<b>Prawo wieczystego użytkowania gruntów na bilans zamknięcia</b>	<b>4 168 798</b>	<b>4 225 080</b>

#### 2.5. Aktywa niematerialne

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

##### Zakończone prace rozwojowe:

Na zakończoną produkcję gier komputerowych według stanu na dzień 31 grudnia 2023 roku składały się gry, które miały swoją premierę we wcześniejszych okresach i okresie sprawozdawczym, w tym: „South of The Circle” i „The Invincible”.

##### Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 31 grudnia 2023 roku obejmowały głównie nakłady na gry komputerowe, w tym „Frostpunk 2”, „The Alters” oraz „Projekt 8” a także tytuły zewnętrzne z wydawnictwa. Nakłady na największy z projektów wyniosły 30 proc. łącznych nakładów na niezakończone prace rozwojowe.

##### 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 daty sprawozdania, a następnie dyskontuje je średnim ważonym kosztem kapitału (WACC). Zastosowana stopa

dyskonta to 10,95 proc. w przypadku niniejszego Sprawozdania.

Średni ważony koszt kapitału Spółki, został ustalony za pomocą kapitałowego modelu wyceny, wg wzoru:  $WACC = \text{koszt długu} \times \text{waga długu} + \text{koszt kapitału własnego} \times \text{waga kapitału własnego}$ . Koszt długu oszacowano w oparciu o zaciągnięte zobowiązania finansowe, tj. kredyt inwestycyjny na kwotę 12 600 000 PLN zawarty z PKO BP S.A..

Przychody zostały oszacowane na podstawie szczegółowej analizy różnych obszarów rynku gier w oparciu o wieloletnie doświadczenie Spółki oraz wyniki sprzedażowe gier z bieżącego portfela TI bit studios S.A..

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, że nie istnieje ryzyko utraty wartości przez posiadane aktywa niematerialne w postaci wartości niezakończonych prac rozwojowych. W szczególności hipotetyczne obniżenie prognozowanych wpływów ze sprzedaży gier o 20 proc. nie wskazywałoby na konieczności dokonania odpisu z tytułu utraty wartości.

Podczas standardowego przeglądu zaawansowania prac na poszczególnych projektach zidentyfikowano kilka kwestii co do stanu prac nad „Projektem 8” (o łącznych nakładach w kwocie 41 mln PLN) wynikających m.in. z przedłużającej się, w stosunku do pierwotnego harmonogramu, produkcji tej gry. W wyniku przeprowadzonej analizy projektu spółka wprowadziła odpowiednie

działania naprawcze. Na dzień bilansowy Spółka nie zidentyfikowała przesłanek do rewizji prognoz przyjętych do wyliczenia wartości użytkowej

projektu ani potrzeby dokonania odpisów aktualizujących wartość skapitalizowanych nakładów.

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
<b>Wartość brutto na dzień 01.01.2023</b>	<b>6 813 631</b>	<b>40 207 994</b>	<b>1 378 211</b>	<b>96 206 815</b>	<b>144 606 651</b>
Zwiększenia	-	-	10 000	58 242 793	58 252 793
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	-	4 824 221	-	(4 824 221)	-
Zmniejszenia	-	-	-	(4 342)	(4 342)
Spisanie zaniechanych prac	-	-	-	-	-
<b>Wartość brutto na dzień 31.12.2023</b>	<b>6 813 631</b>	<b>45 032 214</b>	<b>1 388 211</b>	<b>149 621 045</b>	<b>202 855 101</b>
<b>Umorzenie na dzień 01.01.2023</b>	<b>5 789 342</b>	<b>37 946 933</b>	<b>892 916</b>	-	<b>44 629 191</b>
Koszty amortyzacji	1 024 289	1 642 807	191 078	-	2 858 174
Zmniejszenia	-	-	-	-	-
<b>Umorzenie na dzień 31.12.2023</b>	<b>6 813 631</b>	<b>39 589 739</b>	<b>1 083 994</b>	-	<b>47 487 364</b>
<b>Wartość netto na dzień 01.01.2023</b>	<b>1 024 289</b>	<b>2 261 061</b>	<b>485 294</b>	<b>96 206 815</b>	<b>99 977 460</b>
<b>Wartość netto na dzień 31.12.2023</b>	<b>0</b>	<b>5 442 475</b>	<b>304 216</b>	<b>149 621 045</b>	<b>155 367 739</b>

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Razem
<b>Wartość brutto na dzień 01.01.2022</b>	<b>6 813 631</b>	<b>38 056 770</b>	<b>934 772</b>	<b>52 926 025</b>	<b>98 731 198</b>
Zwiększenia	-	-	77 530	45 797 924	45 875 454
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	-	2 151 224	365 909	(2 517 133)	-
Zmniejszenia	-	-	-	-	-
Spisanie zaniechanych prac	-	-	-	-	-
<b>Wartość brutto na dzień 31.12.2022</b>	<b>6 813 631</b>	<b>40 207 994</b>	<b>1 378 211</b>	<b>96 206 816</b>	<b>144 606 652</b>
<b>Umorzenie na dzień 01.01.2022</b>	<b>4 424 169</b>	<b>34 556 533</b>	<b>612 859</b>	-	<b>39 593 561</b>
Koszty amortyzacji	1 365 173	3 390 399	280 059	-	5 035 631
Zmniejszenia	-	-	-	-	-
<b>Umorzenie na dzień 31.12.2022</b>	<b>5 789 342</b>	<b>37 946 932</b>	<b>892 918</b>	-	<b>44 629 192</b>
<b>Wartość netto na dzień 01.01.2022</b>	<b>2 389 462</b>	<b>3 500 237</b>	<b>321 913</b>	<b>52 926 025</b>	<b>59 137 637</b>
<b>Wartość netto na dzień 31.12.2022</b>	<b>1 024 289</b>	<b>2 261 062</b>	<b>485 293</b>	<b>96 206 816</b>	<b>99 977 460</b>

Koszty prac badawczych oraz rozwojowych, które nie spełniły kryterium kapitalizacji przy

początkowym ujęciu nie wystąpiły w okresie badanym oraz okresach porównawczych.

## 2.6. Inwestycja w jednostki stowarzyszone

Informacje o jednostce stowarzyszonej, w której dokonano inwestycji	
Nazwa jednostki	Fool's Theory Sp. z o.o.
Główne miejsce prowadzenia działalności	Bielsko-Biała
Kraj rejestracji jednostki	Polska
Wielkość posiadanego udziału własnościowego	40%
Wielkość udziału w prawach głosu	40%
Metoda ujmowania inwestycji	metoda praw własności

W dniu 28 lutego 2022 roku Spółka zawarła umowę zakupu 40 udziałów spółki Fool's Theory Sp. z o.o. o wartości nominalnej 50 PLN każdy, stanowiących łącznie 40 proc. w kapitale zakładowym tego podmiotu. Daje to 11 bit studios S.A. znaczący wpływ na spółkę Fool's Theory Sp. z o.o.

Płatność 11 bit studios S.A. za nabywane udziały została rozłożona na dwie transze. Pierwsza transza, o wartości 2 619 216 PLN, została uregulowana w dniu 9 marca 2022 roku. Zgodnie z aneksem z 29 września 2023 roku kwotę drugiej transzy ustalono na 1 571 529 PLN. Miała być uregulowana w terminie siedmiu miesięcy od premiery „The Thaumaturge”.

Po dniu bilansowym, 9 lutego 2024 roku, Spółka podpisała aneks nr.2, na podstawie którego druga transza płatności zostanie uregulowana w terminie sześciu miesięcy po przekroczeniu przez 11 bit studios S.A. prognozy 45 mln PLN przychodów netto ze sprzedaży gry „The Thaumaturge”, której producentem jest Fool's Theory Sp. z o.o. 11 bit studios S.A. jest wydawcą tego tytułu. Jego

premiera miała miejsce 20 lutego 2024 roku. Wysokość drugiej transzy, zgodnie z aneksem nr.2, zależała będzie od wysokości przychodów netto osiągniętych przez Spółkę ze sprzedaży „Thaumaturge” w ciągu sześciu miesięcy od premiery gry oraz odsetka pozytywnych ocen w systemie Steam Reviews uzyskanych przez „Thaumaturge” w tym okresie. Zgodnie z aneksem nr.2, wysokość drugiej transzy będzie mieściła się w przedziale 1 571 529 PLN do 3 666 901 PLN.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku wartość drugiej transzy oszacowano na kwotę 1 465 671 PLN (kwota po dyskontowaniu do dnia 31 grudnia 2023 roku) czyli jest o 177 953 PLN niższa niż szacowana na dzień 31 grudnia 2022 roku. Szacunku, na dzień bilansowy, dokonano na podstawie planowanej daty premiery gry „Thaumaturge”, prognozowanych przychodów ze sprzedaży tej gry oraz oczekiwanych ocen w Steam Reviews, a otrzymaną wartość następnie zdyskontowano kosztem kapitału Spółki na dzień 31 grudnia 2023 roku. Korekta szacunku wynikała m.in. ze wzrostu stopy dyskontowej.

### Wycena inwestycji w Fool's Theory Sp. z o.o. na dzień 31.12.2023 roku

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Koszt nabycia udziałów - pierwsza transza	2 619 216	2 619 216
Koszt nabycia udziałów - druga transza	1 465 670	1 643 624
Udział w zysku (stracie) jednostki stowarzyszonej	(458 376)	(287 106)
<b>Inwestycja w jednostce stowarzyszonej Fool's Theory Sp. z o.o.</b>	<b>3 626 510</b>	<b>3 975 734</b>

Ponadto, w dniu 28 lutego 2022 roku Spółka zawarła z Jakubem Rokoszem i Krzysztofem Mąką umowę wspólników spółki Fool's Theory Sp. z o.o. dotyczącą szczegółowych zasad prowadzenia spraw spółki Fool's Theory oraz wzajemnych praw i obowiązków jako wspólników tego podmiotu. Wspólnicy zobowiązali się do opracowania programu motywacyjnego dla kluczowych pracowników i współpracowników Fool's Theory Sp. z o.o. Program, zgodnie z aneksem podpisanym 25 marca 2024 roku, zostanie opracowany do 30 czerwca 2024 roku i będzie obejmował lata 2024-2027.

W przypadku realizacji przez Fool's Theory Sp. z o.o. celów programu motywacyjnego, 11 bit studios S.A. wypłaci na rzecz Jakuba Rokosza i Krzysztofa Mąki premię w łącznej wysokości 1 000 000 PLN. W ocenie Spółki powyższa warunkowa zapłata stanowi wynagrodzenie za usługi i będzie ujmowana w wynagrodzeniach i kosztach pracowniczych liniowo przez okres ich pracy zgodnie z MSR 19. Koszt tego wynagrodzenia będzie rozpoznawany liniowo do końca 2027 roku. Na dzień bilansowy Spółka nie rozpoczęła jeszcze rozpoznawania kosztów z tego tytułu.

5 czerwca 2023 roku 11 bit studios S.A. podpisało Umowę poręczenia z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A., na podstawie której Spółka poręczyła umowę jednorocznego kredytu wielocelowego w kwocie 3 500 000 PLN zawartą przez PKO BP S.A. z Fool's Theory Sp. z o.o.

w dniu 5 czerwca 2023 roku. Poręczenie, którego wartość wynosi do 5 250 000 PLN, obowiązuje do dnia spłaty kredytu przez Fool's Theory Sp. z o.o. Poręczenie zostało udzielone na warunkach rynkowych i nie powoduje powstania kontroli nad tą spółką przez 11 bit studios S.A.

### Wybrane dane finansowe Fool's Theory Sp. z o.o. na dzień 31.12.2023 roku

	31.12.2023
Aktywa trwałe	23 488 093
Aktywa obrotowe, w tym	890 671
Środki pieniężne	71 054
Kapitał własny	(1 125 968)
Zobowiązania krótkoterminowe	3 575 722
Zobowiązania długoterminowe	915 288
Rozliczenia międzyokresowe	21 013 722
Wynik netto	(428 175)

### 2.7. Inwestycje długoterminowe

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Akcje spółki Starward Industries S.A.	1 652 536	8 151 523
<b>Inwestycje długoterminowe razem</b>	<b>1 652 536</b>	<b>8 151 523</b>

29 lipca 2022 roku Spółka podpisała umowę objęcia 75 000 akcji nowej serii J Starward Industries S.A. po cenie 79 PLN za sztukę za kwotę 5 925 000 PLN oraz nabyła od Marka Markuszewskiego, ówczesnego prezesa zarządu Starward Industries S.A., 25 000 akcji tego podmiotu po cenie 10 PLN za sztukę za kwotę 250 000 PLN. W dniach 16 listopada - 31 grudnia 2022 roku Spółka nabyła, w transakcjach giełdowych, 16 784 akcji Starward Industries S.A.. W sumie, na dzień 31 grudnia 2022 roku posiadała 116 784 akcji Starward Industries S.A.,

wycenionych do wartości rynkowej (69,8 PLN za sztukę).

2 stycznia 2023 roku 11 bit studios S.A. nabyło, w transakcji giełdowej, 3 akcje Starward Industries S.A. W konsekwencji, na dzień 31 grudnia 2023 roku Spółka była właścicielem 116 787 akcji Starward Industries S.A. stanowiących 5,99 proc. kapitału zakładowego tego podmiotu, które to akcje na dzień sprawozdawczy zostały wycenione do wartości rynkowej (14,15 PLN za sztukę).

### 2.8. Pozostałe aktywa

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Ubezpieczenia	100 879	81 111
Domeny, licencje, prenumerata	759 026	811 719
Koszty następnego okresu	92 844	974 553
Znak towarowy	59 520	71 773
Pozostałe	12 254	14 654
<b>Pozostałe aktywa razem</b>	<b>1 024 524</b>	<b>1 953 810</b>
w tym:		
- krótkoterminowe	939 838	1 787 640
- długoterminowe	84 685	166 170

Na pozostałe aktywa krótkoterminowe składają się czynne rozliczenia międzyokresowe, w tym: uiszczony 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 oraz opłaty giełdowe.

## 2.9. Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Należności z tytułu dostaw i usług	8 850 840	7 503 110
Należności z tytułu podatków, dotacji, cel i ubezpieczeń społecznych	1 866 281	1 893 585
Pozostałe	24 406	75 056
<b>Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności razem</b>	<b>10 741 528</b>	<b>9 471 751</b>

### Należności z tytułu dostaw i usług

Spółka utworzyła odpisy aktualizujące na podstawie historycznych stóp strat kredytowych uzyskanych dzięki analizie spłat należności. Poniższa tabela przedstawia historyczne stopy strat kredytowych dla

poszczególnych przedziałów przeterminowania należności w podziale na dwie grupy: należności pochodzące ze sprzedaży gier oraz należności pochodzące z pozostałej sprzedaży.

#### Wskaźnik oczekiwanych strat kredytowych

	Dla należności pochodzących ze sprzedaży gier (proc.)	Dla należności pochodzących z pozostałej sprzedaży (proc.)
Brak przeterminowania	0,04	0,12
do 30 dni	0,19	1,06
31-60 dni	4,75	3,72
61-90 dni	7,47	4,50
91-120 dni	7,93	4,72
121-359 dni	46,44	54,06

Spółka tworzy również odpisy na należności przeterminowane powyżej 360 dni, jednak w badanym okresie takie nie wystąpiły

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 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 2023 roku obejmują należności od największych odbiorców Spółki, od których należności przekroczyły 5 proc. ogólnej wartości należności z tytułu dostaw i usług.

### Wykazane salda należności obejmują należności od:

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Spółka A	3 961 574	3 764 433
Spółka B	1 022 174	433 313
Spółka C	763 241	989 918
Spółka D	548 942	0



### Analiza wiekowa należności z tytułu dostaw i usług:

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Bieżące	8 123 979	6 607 694
1-30 dni	725 775	409 450
31-60 dni	4 025	193 778
61-90 dni	887	152 122
91-120 dni	461	179 506
121-360 dni	2 277	695
Powyżej 360 dni	-	-
<b>Razem</b>	<b>8 857 404</b>	<b>7 543 245</b>

### Zmiany stanu odpisów aktualizujących na należności z tytułu dostaw i usług, które utraciły wartość:

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
<b>Stan na początek okresu sprawozdawczego</b>	<b>40 135</b>	<b>69 824</b>
Utworzenie odpisów aktualizujących	18 527	99 140
Rozwiązanie odpisów aktualizujących	(52 098)	(128 829)
Wykorzystanie odpisów aktualizujących	-	-
<b>Stan na koniec okresu sprawozdawczego</b>	<b>6 564</b>	<b>40 135</b>

### Wiekowanie odpisu na oczekiwane straty kredytowe:

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Bieżące	3 747	9 827
1-30 dni	1 521	4 457
31-60 dni	154	9 193
61-90 dni	51	7 415
91-120 dni	24	8 907
121-360 dni	1 067	336
powyżej 360 dni	-	-
<b>Razem</b>	<b>6 564</b>	<b>40 135</b>

Na koniec 2023 roku nie istniały przesłanki do tworzenia indywidualnych odpisów na przeterminowane należności.

### 2.10. Należności z tytułu podatku dochodowego

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Należności z tytułu podatku dochodowego	804 451	2 980 694
<b>Należności z tytułu podatku dochodowego razem</b>	<b>804 451</b>	<b>2 980 694</b>

### 2.11. Aktywa finansowe krótkoterminowe

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Instrumenty finansowe	-	48 320 428
Pożyczki dla pracowników	612 047	1 309 430
Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3-mscy	16 218 444	7 068 687
<b>Aktywa finansowe krótkoterminowe razem</b>	<b>16 830 492</b>	<b>56 698 545</b>

Pożyczki dla pracowników wycenione wg zamortyzowanego kosztu. Oprocentowanie pożyczek wynosi WIBOR12M plus 0,5 pkt. proc. w skali rocznej. Pożyczki udzielane są na okres

do 12 miesięcy. Pożyczki dla pracowników prezentowane są jako aktywa krótkoterminowe ze względu na okres pozostały do spłaty.

## 2.12. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty

	31.12.2023 <i>(niebadane)</i>	31.12.2022 <i>(badane)</i>
Środki pieniężne na rachunkach i w kasie	25 764 898	13 995 204
Lokaty krótkoterminowe (na okres do 3 miesięcy)	11 805 000	16 602 700
Odpisy aktualizujące wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(13 924)	(11 913)
<b>Razem</b>	<b>37 555 974</b>	<b>30 585 991</b>

Na dzień 31 grudnia 2023 roku 64,87 proc. środków pieniężnych i ich ekwiwalentów Spółki było

ulożone w Powszechnej Kasie Oszczędności Banku Polskim S.A.

Według stanu na 31 grudnia 2023 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie prezentowała się następująco:

- 2 610 497 PLN,
- 5 444 959 USD (równowartość 21 425 915 PLN),
- 1 714 407 EUR (równowartość 394 298 PLN),
- 155 CNY (równowartość 280 PLN).

Według stanu na 31 grudnia 2022 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie oraz lokat bankowych prezentowała się następująco:

- 2 268 995 PLN,
- 2 208 132 USD (równowartość 9 719 754 PLN),
- 425 247 EUR (równowartość 1 994 364 PLN),
- 280 CNY (równowartość 178 PLN).

Spółka, wyceniając na dzień 31 grudnia 2023 roku posiadane środki pieniężne, w tym

w walutach obcych, poddała je stosownej wycenie (ECL) ale wpływ ten nie okazał się istotny.

## 2.13. Kapitał podstawowy

Kapitał podstawowy Spółki na dzień 31 grudnia 2023 roku składał się z 2 417 199 akcji zwykłych mających pełne pokrycie w kapitale w wysokości 241 719,9 PLN.

### Akcje zwykłe mające pełne pokrycie w kapitale

	Liczba akcji	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ze sprzedaży akcji
<b>Stan na 31 grudnia 2022 roku</b>	<b>2 380 144</b>	<b>238 014</b>	<b>14 422 772</b>
Zwiększenia	37 055	3 706	3 809 938
<b>Stan na 31 grudnia 2023 roku</b>	<b>2 417 199</b>	<b>241 720</b>	<b>18 232 710</b>

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

Zmiany kapitału podstawowego w 2023 roku, były konsekwencją emisji 37 055 akcji serii G.

## 2.14. Informacje o wypłaconej dywidendzie

W ciągu roku 2023 i 2022 Spółka nie wypłaciła dywidendy.

Uchwałą Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy 11 bit studios S.A. (uchwała nr. 05/05/2023) z dnia 31 maja 2023 roku zysk netto za 2022 rok w wysokości 22 889 816 PLN został w całości przeznaczony na kapitał zapasowy.

Zgodnie z art. Art. 396 §1 Kodeksu Spółek Handlowych, któremu podlega Spółka na pokrycie

straty należy utworzyć kapitał zapasowy, do którego przelewa się co najmniej 8 proc. zysku za dany rok obrotowy, dopóki kapitał ten nie osiągnie co najmniej jednej trzeciej kapitału akcyjnego. Ta część kapitału zapasowego (zysków zatrzymanych) nie jest dostępna do dystrybucji na rzecz Akcjonariuszy i na dzień 31 grudnia 2023 roku wynosi 80 573 PLN (2022: 76 240 PLN).

## 2.15. Rekomendacja podziału zysku za 2023 rok

Do dnia publikacji Sprawozdania Finansowego za 2023 roku Zarząd 11 bit studios S.A.

nie podjął uchwały w sprawie rekomendacji podziału zysku za 2023 rok.

## 2.16. Kredyt

	2023	2022
<b>Stan na bilans otwarcia</b>	<b>7 665 000</b>	<b>8 820 000</b>
Zwiększenia kapitału	-	-
Splata kapitału	(1 260 000)	(1 155 000)
Naliczenie odsetek	541 479	462 606
Splata odsetek	(541 479)	(462 606)
<b>Stan na bilans zamknięcia</b>	<b>6 405 000</b>	<b>7 665 000</b>
w tym:		
- krótkoterminowe	1 260 000	1 260 000
- długoterminowe	5 145 000	6 405 000

19 grudnia 2018 roku Spółka poinformowała o zawarciu z PKO BP S.A. umowy kredytu inwestycyjnego na kwotę 12 600 000 PLN na sfinansowanie części zapłaty ceny zakupu nieruchomości zabudowanej położonej w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2. Termin spłaty kredytu mija 11 grudnia 2028 roku. Kredyt regulowany jest w comiesięcznych ratach. Spółka na dzień 31.12.2023 roku nie miała żadnych opóźnień i zaległości w jego spłacie. 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 (na cały okres jego trwania) 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 PLN ustanowiona na prawie użytkowania wieczystego nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew na rzecz PKO BP S.A. wierzytelności pieniężnej z umowy ubezpieczenia nieruchomości.

Dnia 26 czerwca 2023 Spółka podpisała umowę limitu kredytowego wielocelowego z PKO BP S.A. na kwotę 20 000 000 PLN. Limit udzielony jest na okres do 25 czerwca 2025 roku. Kredyt może być wykorzystany w walucie PLN lub EUR na finansowanie bieżącej działalności Spółki. Na dzień sprawozdawczy Spółka nie korzystała ze wspomnianego kredytu.

**Zobowiązania finansowe (kredytowe) 11 bit studios S.A.**

Pożyczkodawca	Wartość kredytu	Waluta	Saldo na dzień 31.12.2023	Saldo na dzień 31.12.2022	Stopa procentowa	Data spłaty
PKO BP S.A.	12 600 000	PLN	6 405 000	7 665 000	WIBOR 1M+0,9 proc.	11.12.2028
<b>Razem</b>	<b>12 600 000</b>		<b>6 405 000</b>	<b>7 665 000</b>		

**2.17. Rezerwy pracownicze i pozostałe**

	Rezerwa emerytalna i rentowa	Rezerwy na urlopy	Rezerwy na premie dla Członków Zarządu i pracowników	Rezerwy na wynagrodzenia i premie B2B	Razem
<b>Stan na dzień 01.01.2023</b>	<b>23 061</b>	<b>590 205</b>	<b>83 315</b>	<b>167 430</b>	<b>864 011</b>
<b>Zwiększenia:</b>					
Utworzenie	16 407	834 379	766 449	791 317	2 408 552
<b>Zmniejszenie:</b>					
Wykorzystanie	-	(521 056)	(83 315)	(167 430)	(771 801)
Rozwiązanie	(9 254)	-	-	-	(9 254)
<b>Stan na dzień 31.12.2023</b>	<b>30 214</b>	<b>903 528</b>	<b>766 449</b>	<b>791 317</b>	<b>2 491 508</b>
w tym:					
- krótkoterminowe	1 066	903 528	766 449	791 317	2 462 360
- długoterminowe	29 148	-	-	-	29 148

	Rezerwa emerytalna i rentowa	Rezerwy na urlopy	Rezerwy na premie dla Członków Zarządu i pracowników	Rezerwy na wynagrodzenia i premie B2B	Razem
<b>Stan na dzień 01.01.2022</b>	<b>10 891</b>	<b>398 378</b>	<b>57 524</b>	<b>194 629</b>	<b>661 422</b>
<b>Zwiększenia:</b>					
Utworzenie	13 923	540 600	83 315	167 430	805 268
<b>Zmniejszenie:</b>					
Wykorzystanie	-	(348 773)	(57 524)	(86 446)	(492 743)
Rozwiązanie	(1 753)	-	-	(108 182)	(109 935)
<b>Stan na dzień 31.12.2022</b>	<b>23 061</b>	<b>590 205</b>	<b>83 315</b>	<b>167 431</b>	<b>864 012</b>
w tym:					
- krótkoterminowe	816	590 205	83 315	167 431	841 767
- długoterminowe	22 245	-	-	-	22 245

**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 TFI – ob. Allianz TFI). Z tego tytułu Spółka każdego miesiąca przekazuje na konto PPK każdego z pracowników składkę (wpłatę podstawową) w wysokości 1,5 proc. jego wynagrodzenia brutto.

## 2.18. Zobowiązania z tytułu leasingu

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
<b>Zobowiązania z tytułu leasingu na bilans otwarcia</b>	<b>766 130</b>	<b>769 979</b>
Zwiększenia	-	-
Zmniejszenia	-	-
Opłaty z tyt. PWUG	(1 915)	(3 849)
<b>Zobowiązania z tytułu leasingu na bilans zamknięcia</b>	<b>764 215</b>	<b>766 130</b>
w tym:		
- krótkoterminowy	15 253	15 254
- długoterminowy	748 962	750 876

## 2.19. Przychody przyszłych okresów

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Dotacje rządowe	635 710	635 711
<b>Razem</b>	<b>635 710</b>	<b>635 711</b>
w tym:		
- krótkoterminowe	-	-
- długoterminowe	635 710	635 711

Kwota powstała w wyniku świadczenia uzyskanego w postaci dotacji rządowej (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2017 roku na realizację programu Creative Media - rozwój programów

innowacyjnych "Projekt 8". Przychód nie był jeszcze rozliczony. Zostanie kalkulowany z kosztami amortyzacji, które będą poniesione w kolejnych latach.

## 2.20. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 113 891	549 958
Zobowiązania z tytułu rezerwy na zwroty sprzedaży	98 804	64 461
Kaucje gwarancyjne – Brzeska 2	11 600	9 650
Z tytułu podatków, cel, ubezpieczeń i innych świadczeń	1 238 923	1 988 841
Rozliczenia międzyokresowe bierne (rezerwa na audyt i pozostałe faktury)	407 031	221 014
Rozrachunki z pracownikami	5 956	18 195
Pozostałe	41 795	41 793
<b>Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania razem</b>	<b>2 918 000</b>	<b>2 893 912</b>

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.

Największą pozycją zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań na koniec

2023 roku były zobowiązania z tytułu podatków. Wynosiły 1 238 923 PLN i były o 37,7 proc. niższe niż rok wcześniej. Wyraźny, bo 102,5-proc. wzrost zanotowały z kolei zobowiązania z tytułu dostaw i usług. Na dzień sprawozdawczy wynosiły 1 113 891 PLN wobec 549 958 PLN rok wcześniej.

### Analiza wiekowa zobowiązań z tytułu dostaw i usług:

	31.12.2023 (badane)	31.12.2022 (badane)
Bieżące	922 151	375 242
1-30 dni	187 714	127 227
31-60 dni	280	47 489
61-90 dni	345	-
91-120 dni	3 401	-
121-360 dni	-	-
powyżej 360 dni	-	-
<b>Razem</b>	<b>1 113 891</b>	<b>549 958</b>

Spółka posiada zasady zarządzania ryzykiem finansowym zapewniające regulowanie zobowiązań w wyznaczonym terminie.

### 2.21. Umowne terminy wymagalności zobowiązań

#### Harmonogram wymagalności zobowiązań na 31.12.2023

	Do 1 miesiąca	Powyżej miesiąca do 3 miesięcy	Powyżej 3 miesięcy do 1 roku	Powyżej 1 roku do 5 lat	Powyżej 5 lat	Wartość nominalna (niezdyskontowana)
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 059 825	54 066	-	-	-	<b>1 113 891</b>
Zobowiązania z tytułu leasingu	2 456	4 912	22 104	117 888	2 087 609	<b>2 234 969</b>
Zobowiązania z tytułu tantiem	-	1 939 426	1 288 390	-	-	<b>3 227 816</b>
Kredyt	105 000	210 000	945 000	5 040 000	105 000	<b>6 405 000</b>
Zobowiązania z tytułu nabycia udziałów w jednostce stowarzyszonej	-	-	-	1 465 671	-	<b>1 465 671</b>

#### Harmonogram wymagalności zobowiązań na 31.12.2022

	Do 1 miesiąca	Powyżej miesiąca do 3 miesięcy	Powyżej 3 miesięcy do 1 roku	Powyżej 1 roku do 5 lat	Powyżej 5 lat	Wartość nominalna (niezdyskontowana)
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	189 501	305 186	55 271	-	-	<b>549 958</b>
Zobowiązania z tytułu leasingu	2 456	4 912	22 104	147 360	2 087 609	<b>2 264 441</b>
Zobowiązania z tytułu tantiem	-	-	4 056 672	-	-	<b>4 056 672</b>
Kredyt	105 000	210 000	945 000	5 040 000	1 365 000	<b>7 665 000</b>
Zobowiązania z tytułu nabycia udziałów w jednostce stowarzyszonej	-	-	-	1 643 624	-	<b>1 643 624</b>

### 2.22. Zobowiązania z tytułu umów z klientami

Na kwotę zobowiązań z tytułu umów z klientami na dzień 31 grudnia 2023 roku składały się zaliczki otrzymane przez Spółkę od partnerów biznesowych, w tym Microsoft Corporation, na poczet przyszłej sprzedaży produktów (gier) Spółki. Na dzień

31 grudnia 2023 roku Spółka wykazywała zobowiązania z tytułu umów z klientami w kwocie 13 355 194 PLN (1 128 700 PLN rok wcześniej). Zobowiązania te zrealizują się w ciągu 24 miesięcy od dnia bilansowego.





# 3.

## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH ORAZ POZOSTAŁE RYZYKA FINANSOWE

### 3.1. Instrumenty finansowe

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 2023 roku jak i 31 grudnia 2022 roku. W przypadku instrumentów wycenianych wg wartości godziwej bazą do wyceny była ich wartość rynkowa na dzień sprawozdawczy.

#### Aktywa i zobowiązania finansowe

Klasy instrumentów finansowych 31.12.2023	Wycena wg zamortyzowanego kosztu	Wycena wg wartości godziwej przez wynik finansowy	Wycena wg wartości godziwej przez inne całkowite dochody	Razem
<b>Aktywa finansowe</b>				
Środki pieniężne	37 555 974	-	-	<b>37 555 974</b>
Inwestycje długoterminowe		1 652 536	-	<b>1 652 536</b>
Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3-mcy	16 218 444	-	-	<b>16 218 444</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	8 875 246	-	-	<b>8 875 246</b>
Pożyczki dla pracowników	612 047	-	-	<b>612 047</b>
IRS		312 053	-	<b>312 053</b>
<b>Razem</b>	<b>63 261 711</b>	<b>1 964 589</b>	-	<b>65 226 300</b>
<b>Zobowiązania finansowe</b>				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	1 679 077	-	-	<b>1 679 077</b>
Zobowiązania z tytułu tantiem	3 227 816	-	-	<b>3 227 816</b>
Zobowiązania z tytułu nabycia udziałów w jednostce stowarzyszonej		1 465 671	-	<b>1 465 671</b>
Kredyt	6 405 000	-	-	<b>6 405 000</b>
<b>Razem</b>	<b>11 311 893</b>	<b>1 465 671</b>	-	<b>12 777 564</b>

Klasy instrumentów finansowych 31.12.2022	Wycena wg zamortyzowanego kosztu	Wycena wg wartości godziwej przez wynik finansowy	Wycena wg wartości godziwej przez inne całkowite dochody	Razem
<b>Aktywa finansowe</b>				
Obligacje PKO Leasing i PKO Banku Hipotecznego	48 320 428	-	-	<b>48 320 428</b>
Środki pieniężne	30 585 991	-	-	<b>30 585 991</b>
Inwestycje długoterminowe	-	8 151 523	-	<b>8 151 523</b>
Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3-mcy	7 068 687	-	-	<b>7 068 687</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	7 578 166	-	-	<b>7 578 166</b>
Pożyczki dla pracowników	1 309 430	-	-	<b>1 309 430</b>
IRS	-	764 512	-	<b>764 512</b>
<b>Razem</b>	<b>94 862 702</b>	<b>8 916 035</b>	-	<b>103 778 737</b>
<b>Zobowiązania finansowe</b>				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	905 071	-	-	<b>905 071</b>
Zobowiązania z tytułu tantiem	4 056 672	-	-	<b>4 056 672</b>
Zobowiązania z tytułu nabycia udziałów w jednostce stowarzyszonej	-	1 643 624	-	<b>1 643 624</b>
Kredyt	7 665 000	-	-	<b>7 665 000</b>
<b>Razem</b>	<b>12 626 743</b>	<b>1 643 624</b>	-	<b>14 270 367</b>

### Wartość godziwa aktywów i zobowiązań finansowych Spółki, które nie są wyceniane w wartości godziwej

Zdaniem Zarządu Spółki, wartości bilansowe należności i zobowiązań handlowych oraz środków

pieniężnych ujętych w sprawozdaniu finansowym są przybliżeniem ich wartości godziwej.

#### 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 na podstawie informacji o wartości bieżącej

uzyskiwanej od PKO BP S.A., który pełni rolę agenta kalkulacyjnego dla instrumentów finansowych emitowanych przez podmioty z grupy PKO BP S.A. Na 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). Wartość godziwa pożyczek dla pracowników ustalana jest na podstawie przyszłych przepływów zdyskontowanych bieżącą stopą procentową od pożyczek.

#### Aktywa finansowe wyceniane wg 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 pożyczek dla pracowników ustalana jest na podstawie przyszłych przepływów zdyskontowanych bieżącą stopą procentową od pożyczek.

	31.12.2023	31.12.2022	Hierarchia wartości godziwej
Akcje Starward Industries S.A.	1 652 536	8 151 523	Poziom 1
Wycena IRS	312 053	764 512	Poziom 3

### 3.2. Cele i zasady zarządzania ryzykiem finansowym

Główne rodzaje ryzyka, na które narażona jest Spółka w ramach prowadzonej działalności obejmują:

- Ryzyko kredytowe
- Ryzyko płynności
- Ryzyko rynkowe

#### Ryzyko kredytowe

Głównymi aktywami finansowymi narażonymi na ryzyko kredytowe posiadanymi przez Spółkę są: należności handlowe, obligacje i środki pieniężne. Kwoty prezentowane w bilansie są wartościami netto, po pomniejszeniu o odpisy aktualizujące, w wysokości oczekiwanych strat kredytowych oszacowane przez Spółkę 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, Netflix, Microsoft, Nintendo, Apple i Google, których dobra kondycja finansowa nie pozostawia wątpliwości. Terminy płatności od platform za sprzedane gry nie przekraczają 60 dni. Spółka nigdy, historycznie, nie miała

problemów ze ściąganiem należności od partnerów biznesowych.

Koncentracja ryzyka kredytowego odnośnie należności handlowych została przedstawiona w II.2. Spółka regularnie monitoruje płatności otrzymywane od partnerów biznesowych i nie stwierdziła problemów z ich regulowaniem.

Spółka współpracuje z instytucjami finansowymi o wysokim standingu finansowym. Na dzień

### Ryzyko 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

31 grudnia 2023 roku Spółka utrzymywała środki pieniężne w czterech instytucjach, z czego 596 147 PLN w PayPal, 396 666 PLN w mBanku, w Banku UBS Switzerland 396 543 PLN a pozostałą część w grupie PKO BP S.A. (24 371 476 PLN). Spółka zainwestowała również 11 805 000 PLN w lokaty do 3 miesięcy w Banku UBS Switzerland 11 805 000 PLN oraz 16 000 000 PLN w lokaty powyżej 3 miesięcy w Banku PKO BP S.A..

0,9 p.p. Spółka, wykorzystując instrument IRS (Interest Rate Swap) zabezpieczyła wspomniany kredyt (na cały okres jego trwania) przed ryzykiem zmiany stóp procentowych. Oprocentowanie kredytu jest stałe i wynosi 3,4 proc.

Spółka ma też podpisaną umowę limitu kredytowego wielocelowego z PKO BP S.A. na kwotę 20 000 000 PLN. Limit udzielony jest na okres do 25 czerwca 2025 roku. Kredyt może być wykorzystany w walucie PLN lub EUR na finansowanie bieżącej działalności Spółki. Na dzień sprawozdawczy Spółka nie korzystała ze wspomnianego kredytu

11 bit studios S.A. lokuje posiadane nadwyżki finansowe w instrumenty finansowe o konserwatywnym profilu. Pełna lista posiadanych przez Spółkę na 31 grudnia 2023 roku instrumentów finansowych jest opisane w Nocie II.2.

Spółka na dzień bilansowy nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń..

### Ryzyko rynkowe

#### Ryzyko zmiany kursów walutowych

Ryzyko walutowe występuje, gdy wartość godziwa instrumentu finansowego lub przyszłe przepływy środków pieniężnych z nimi związane będą ulegać wahaniom ze względu na zmiany kursów wymiany walut. Ze względu na charakter prowadzonej działalności przez Spółkę, jest ona narażona na ryzyko związane z gwałtownymi zmianami kursów walutowych, w tym w szczególności umocnienia złotego względem walut obcych.

Większość przychodów spółka osiąga głównie w walutach obcych (EUR i USD), natomiast w mniejszym stopniu w PLN, w związku z tym umocnienie kursu złotego w stosunku do innych walut jest zjawiskiem niepożądanym, ponieważ powoduje osiągnięcie mniejszych przychodów ze sprzedaży.

Spółka nie stosuje (i nie stosowała) żadnych instrumentów zabezpieczających ryzyko walutowe.

#### Analiza ekspozycji na ryzyko rynkowe notowań instrumentów kapitałowych

W związku z zakupem akcji spółki notowanej na rynku kapitałowym Spółka 11 bit studios S.A. jest narażona na ryzyko rynkowe notowań instrumentów kapitałowych.

Analiza wpływu zmiany kursu giełdowego posiadanych akcji Starward Industries S.A. na wynik finansowy:

**Na dzień 31.12.2023**

Ilość posiadanych akcji na dzień 31.12.2023 (szt.)	116 787
Kurs na dzień 31.12.2023 (kurs giełdowy zamknięcia z ostatniej sesji tj. 29.12.2023)	14,15
Wartość aktywa na dzień 31.12.2023	1 652 536

	Spadek kursu o 10%	Wzrost kursu o 10%
Kurs	12,73	15,56
Wartość aktywa	1 487 282	1 817 790
Różnica (wpływ na wynik)	(165 254)	165 254

**Analiza ekspozycji na ryzyko walutowe**

W związku ze znaczącą sprzedażą w walucie USD i EUR bardzo duży wpływ na wynik finansowy wywiera kształtowanie się kursu złotego względem tej waluty.

Ekspozycja netto w walutach obcych na jaką narażona była Spółka:

Na dzień 31.12.2023	USD	EUR	JPY
Środki pieniężne	21 425 915	1 714 407	-
Należności handlowe	6 145 685	2 285 542	182 966
Zobowiązania handlowe	75 585	120 487	-
<b>Ekspozycja netto w PLN</b>	<b>27 571 600</b>	<b>3 999 949</b>	<b>182 966</b>

Na dzień 31.12.2022	USD	EUR	JPY
Środki pieniężne	9 719 754	1 994 364	-
Należności handlowe	5 607 089	1 557 400	149 517
Zobowiązania handlowe	31 471	31 577	-
<b>Ekspozycja netto w PLN</b>	<b>15 358 314</b>	<b>3 583 341</b>	<b>149 517</b>

Stopień wrażliwości Spółki na 10-proc. wzrost kursu wymiany złotego w stosunku do wyżej zaprezentowanych danych. Wartość dodatnia

wskazuje wzrost zysku przed opodatkowaniem wskutek wzrostu kursu wymiany (osłabienie się złotego).

Na dzień 31.12.2023	USD	EUR	JPY
Wynik netto	2 227 177	314 236	14 820

Na dzień 31.12.2022	USD	EUR	JPY
Wynik netto	1 535 831	358 334	14 951

**Ryzyko zmian stóp procentowych**

Ryzyko stopy procentowej powstaje, gdy wartość godziwa instrumentu finansowego lub przyszłe przepływy środków pieniężnych z nimi związane będą ulegać wahaniom ze względu na zmiany rynkowych stóp procentowych.

Spółka w niewielkim stopniu lokuje nadwyżki środków w oprocentowane aktywa (oprocentowane lokaty) stąd nie jest istotnie narażona na ryzyko związane ze zmianami stóp procentowych. Spółka

lokuje środki pieniężne w inwestycje oparte o stałą stopę procentową.

Główne ryzyko zmiany stóp procentowych związane jest z instrumentami dłużnymi, jednakże w 2023 i 2022 roku Spółka nie korzystała zewnętrznych instrumentów dłużnych o zmiennym oprocentowaniu (kredyty) w związku z tym nie była narażona na zmiany przepływów pieniężnych w wyniku zmiany stóp procentowych.

### 3.3. Rachunkowość zabezpieczeń

W 2023 roku jak i w 2022 roku spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń.

### 3.4. Zarządzanie kapitałem

Głównym celem zarządzania kapitałem Spółki jest utrzymanie dobrego ratingu kredytowego i bezpiecznych wskaźników kapitałowych, które wspierałyby działalność operacyjną Spółki i zwiększałyby wartość dla jej akcjonariuszy.

Spółka zarządza strukturą kapitałową i w wyniku zmian warunków ekonomicznych wprowadza do niej zmiany. W celu otrzymania lub skorygowania struktury kapitałowej, Spółka może kreować politykę dywidendy dla akcjonariuszy, zwrócić

kapitał akcjonariuszom lub wyemitować nowe akcje.

Spółka monitoruje stan kapitałów stosując wskaźnik dźwigni, który jest liczony jako stosunek zadłużenia netto do sumy kapitałów powiększonych o zadłużenie netto. Do zadłużenia netto spółka wlicza oprocentowane kredyty, zobowiązania z tytułu leasingu, pomniejszone o środki pieniężne i ekwiwalenty środków pieniężnych.

	31.12.2023	31.12.2022
Kredyty (-)	(6 405 000)	(7 665 000)
Zobowiązania leasingowe (-)	(764 215)	(766 130)
<b>Zadłużenie brutto</b>	<b>(7 169 215)</b>	<b>(8 431 130)</b>
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	37 555 974	30 585 991
<b>Zadłużenie netto</b>	<b>30 386 758</b>	<b>22 154 861</b>
Kapitał własny	227 065 033	224 543 680
Kapitał i zadłużenie netto	257 451 792	246 698 541
<b>Wskaźnik dźwigni (%)</b>	<b>11,81</b>	<b>8,98</b>

### 3.5. Płatności realizowane na bazie akcji

#### 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 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.

### Rozpoznanie Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025

Wartość godziwa warrantów przyznawanych w ramach Programu Motywacyjnego oszacowana została przy wykorzystaniu modelu wyceny warrantów Damodarana, biorącego pod uwagę m. in.: kurs akcji Spółki na dzień podpisania umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym (dzień przyznania) oraz zmienność kursu akcji Spółki w stosunku rocznym. Wartość ta odnoszona jest w rachunek zysków i strat proporcjonalnie przez pięć lat (rozliczenie I transzy) oraz dwa lata i trzy miesiące (rozliczenie II transzy) a drugostronnie ujmowana jest w kapitale rezerwowym. Warunki

realizacji programu motywacyjnego opierają się na realizacji celów ogólnofirmowych, dlatego w związku z brakiem spełnienia warunku bezpośredniego przypisania do aktywa, koszty te nie spełniają wymogu kapitalizacji i są ujmowane w wyniku Spółki. Podstawowe parametry modelu służącego kalkulacji wartości godziwej potencjalnej premii z tytułu realizacji Programu Motywacyjnego oraz koszty do uwzględnienia w sprawozdaniu całkowitych dochodów za dany okres, zostały przedstawione poniżej:

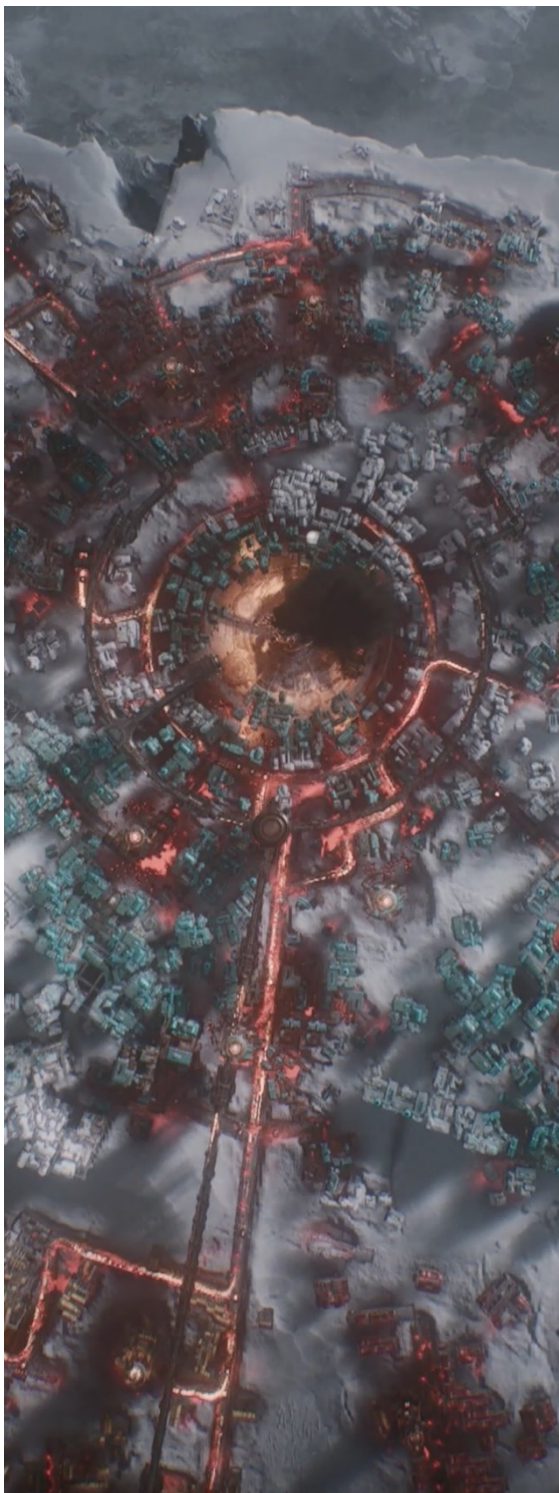
Liczba warrantów (w szt.)	<b>125 000</b>
Dzień rozpoczęcia Programu	<b>01.01.2021</b>
Dzień nabycia praw (vesting date)	<b>31.12.2025</b>

	I transza	II transza	Razem
Dzień przyznania	10.03.2021	22.09.2023	-
Kurs akcji II bit studios S.A. w dniu przyznania (PLN)	517	697	-
Zmienność kursu akcji II bit studios S.A. w stosunku 6-miesięcznym (w proc)	34,43	29,40	-
Stopa wolna od ryzyka (w proc.)	0,86	5,25	-
Liczba warrantów w Programie przyznanych na dzień 31.12.2023 (w szt.)	74 850	33 421	108 271
Wycena warrantów (PLN)	199,84	331,81	-
<b>Wycena Programu na dzień 31.12.2023 (PLN)</b>	<b>7 030 390</b>	<b>5 212 000</b>	<b>12 242 390</b>
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników w 2021 roku (PLN)	-	-	3 347 377
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników w 2022 roku (PLN)	-	-	2 955 683
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników w 2023 roku (PLN)	-	-	(1 817 900)
Łączny koszt Programu na 31 grudnia 2025 roku pozostały do rozliczenia (PLN)	-	-	7 757 230
<b>Razem</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>12 242 390</b>

Na dzień sprawozdawczy Spółka ustaliła spodziewany poziom realizacji Programu Motywacyjnego na bazie zatwierdzonych budżetów. Zatwierdzając budżety oraz cash flow Spółka przyjęła ostrożne prognozy przychodów. To spowodowało sytuację, w której Program Motywacyjny na lata 2021-2025, na podstawie tych budżetów, może nie zostać zrealizowany w całości. Stosownie, Spółka rozpoznała zatem jego koszty w Sprawozdaniu z całkowitych dochodów rozwiązując na dzień bilansowy część zawiązanych wcześniej rezerw. Niemniej Zarząd podejmuje działania, żeby Program został zrealizowany w

całości. Przy takim scenariuszu, wycena Programu dla I transzy wynosiłaby 14 958 277 PLN a dla II transzy 11 089 362 PLN.

Koszty Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 są rozpoznawane w trakcie całego okresu jego trwania. Cele finansowe zawarte w Programie mają charakter ogólnofirmowy i nie dotyczą pojedynczych osób (uczestników Programu). Wszystkie koszty Programu są rozpoznawane na bieżąco przez sprawozdanie całkowitych dochodów a nie są częściowo aktywowane w sprawozdaniu z sytuacji finansowej.



# 4.

## POZOSTAŁE NOTY OBJAŚNIAJĄCE

#### 4.1. Transakcje z podmiotami powiązanymi

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

- Przemysław Marszał, Prezes Zarządu,
- Grzegorz Miechowski, Członek Zarządu,
- Michał Drozdowski, Członek Zarządu,
- Paweł Feldman, Członek Zarządu,
- Marek Ziemak, Członek Zarządu,
- Radosław Marter, Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jacek Czykiel, Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,

- Marcin Kuciapski, Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Wierzbicki, Członek Rady Nadzorczej,
- Milena Olszewska-Miszuris, Członek Rady Nadzorczej.

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

- Paweł Miechowski, PR Expert, brat Grzegorza Miechowskiego, Członka Zarządu Spółki

Jako podmiot powiązany klasyfikowana jest Spółka Fool's Theory Sp. z o. o.

#### Transakcje handlowe

Poza usługami świadczonymi przez Członków Zarządu Spółki opisanymi w rozdziale II.4. Spółka

zawarła następujące transakcje z pozostałymi podmiotami powiązanymi w 2022 roku i w 2021 roku:

	31.12.2023	31.12.2022
Arkona - Paweł Miechowski*	247 644	257 326
Marek Ziemak*	71 700	57 483
Paweł Feldman*	73 912	107 624
Fool's Theory Sp. z o. o.	2 325 891	8 394 346
<b>Razem</b>	<b>2 719 147</b>	<b>8 816 779</b>

\* Podmiot świadczy usługi B2B na rzecz Spółki i otrzymuje od Spółki wynagrodzenie z tego tytułu.

#### Pożyczki udzielone podmiotom powiązanym

Dnia 6 kwietnia 2022 roku Spółka udzieliła pożyczki Pawłowi Feldmanowi w kwocie 1269 000 PLN. Termin zwrotu pożyczki to 5 kwietnia 2023 roku. Dnia 6 kwietnia 2023 roku został podpisany aneks przedłużający termin spłaty pożyczki do 14 kwietnia 2023 roku. Pożyczka została spłacona w całości.

Dnia 5 kwietnia 2023 roku Spółka zawarła, zgodnie z art. 245 § 1, 4 oraz 8 Kodeksu Spółek Handlowych oraz na podstawie uchwały nr 21/06/2020 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 9 czerwca 2020 roku, umowę pożyczki z Przemysławem Marszałem, Prezesem Zarządu Spółki, z przeznaczeniem na bezpośrednie sfinansowanie objęcia akcji z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Jej kwota wynosiła 800 000 PLN. Na koniec okresu sprawozdawczego wartość pożyczki pozostała do spłaty (wraz z odsetkami) wynosiła 590 467 PLN.

Pożyczka, wraz z odsetkami, została spłacona w całości 26 lutego 2024 roku.

Dnia 18 kwietnia 2023 roku Spółka udzieliła Fool's Theory sp. z o.o. (podmiot stowarzyszony) jednomiesięcznej pożyczki w kwocie 300 000 PLN. Oprocentowanie pożyczki zostało wyznaczone na poziomie 8,16 proc. (w stosunku rocznym). W dniu 17 maja 2023 roku strony podpisały aneks do opisaney powyżej umowy pożyczki wydłużający okres jej spłaty do dnia 10 czerwca 2023 roku. Ponadto, w dniu 11 maja 2023 roku 11 bit studios S.A. udzieliło Fool's Theory Sp. z o.o. kolejnej, jednomiesięcznej pożyczki w kwocie 400 000 PLN. Jej oprocentowanie również zostało ustalone na poziomie 8,16 proc. (w stosunku rocznym). Obie pożyczki, wraz z należnymi Spółce odsetkami, zostały spłacone 7 czerwca 2023 roku.

Dnia 5 czerwca 2023 roku 11 bit studios S.A. podpisało Umowę poręczenia z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A., na podstawie której Spółka poręczyła umowę jednorocznego kredytu wielocelowego w kwocie 3 500 000 PLN zawartą przez PKO BP S.A. z Fool's Theory Sp. z o.o. w dniu 5 czerwca 2023 roku. Poręczenie, którego

wartość wynosi do 5 250 000 PLN, obowiązuje do dnia spłaty kredytu przez Fool's Theory Sp. z o.o. Poręczenie zostało udzielone na warunkach rynkowych. W ocenie Spółki, na dzień sprawozdawczy, nie zaszyły przesłanki do zawiązania rezerw z tytułu wykorzystania tej gwarancji.

### Pożyczki od podmiotów powiązanych

Spółka nie otrzymała pożyczek od podmiotów powiązanych w 2023 roku i w 2022 roku.

### Wynagrodzenie osób wchodzących w skład organów zarządzających, kluczowego personelu oraz organów nadzorujących

Kluczowy personel kierowniczy Spółki stanowi jej Zarząd i Rada Nadzorcza. Wynagrodzenia Członków Zarządu Spółki oraz Członków Rady

Nadzorczej w 2023 roku i okresie porównawczym z tytułu pełnienia funkcji zarządzających i nadzorujących.

#### Wynagrodzenie Zarządu w 2023 roku – łącznie:

	Przemysław Marszał	Grzegorz Miechowski	Michał Drozdowski	Paweł Feldman	Marek Ziemak
Z tytułu pełnienia funkcji zarządczych	623 000	623 000	623 000	623 000	623 000
Premia roczna (wyplacona w 2023 roku)	29 784	29 784	29 784	29 784	29 784
Umowy cywilnoprawne	70 800	70 800	70 800	73 912	70 800
Świadczenia niepieniężne	7 076	8 104	-	19 372	19 674
<b>Razem</b>	<b>730 700</b>	<b>731 728</b>	<b>723 624</b>	<b>746 108</b>	<b>743 298</b>

#### Wynagrodzenie Zarządu w 2022 roku – łącznie:

	Przemysław Marszał	Grzegorz Miechowski	Michał Drozdowski	Paweł Feldman	Marek Ziemak
Z tytułu pełnienia funkcji zarządczych	528 000	528 000	528 000	204 000	204 000
Premia roczna (wyplacona w 2022 roku)	594 953	594 953	594 953	148 738	148 738
Umowy cywilnoprawne	60 000	60 000	60 000	95 739	46 605
Świadczenia niepieniężne	9 893	10 292	-	267	276
<b>Razem</b>	<b>1 192 846</b>	<b>1 193 245</b>	<b>1 182 953</b>	<b>448 744</b>	<b>399 619</b>

Dodatkowo Członkowie Zarządu Spółki pobierali wynagrodzenie z tytułu świadczenia usług na podstawie umów cywilno-prawnych.

Członkom Zarządu Spółki za okres 2023 roku i 2022 roku nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysków lub wynagrodzenie w formie opcji na akcje. Członkowie Zarządu Spółki uczestniczą w Programie Motywacyjnym na lata 2021-2025, które zostały szczegółowo opisane (wraz z wyceną) w **Nocie II.3.5.** niniejszego Sprawozdania.

Na dzień 31.12.2023 roku Przemysław Marszał (Prezes Zarządu), Grzegorz Miechowski (Członek Zarządu) i Michał Drozdowski (Członek Zarządu) na podstawie

podpisanych umów uczestnictwa w Programie Motywacyjnym na lata 2021-2025, będą mieć prawo do objęcia po 6 500 warrantów serii C zamiennych na akcje serii H każdy. W przypadku Pawła Feldmana i Marka Ziemaka (Członków Zarządu) będzie to po 5 500 warrantów serii C zamiennych na akcje serii H każdy. Łączna liczba warrantów, które będą mogły objąć osoby uczestniczące w Programie Motywacyjnym na lata 2021-2025, z którymi Spółka podpisała stosowne umowy uczestnictwa, według stanu na 31 grudnia 2022 roku, to 108 271 sztuk.

Świadczenie niepieniężne przysługujące Członkom Zarządu w 2023 roku i 2022 roku to m.in.: prawo do korzystania z samochodu służbowego (bez limitu

kilometrów), programu prywatnej opieki medycznej i składek pracowniczego programu kapitałowego.

#### Świadczenia krótkoterminowe – Rada Nadzorcza:

	01.01.2023 -31.12.2023	01.01.2022 -31.12.2022
Radosław Marter (Przewodniczący RN)	85 500	88 762
Jacek Czykiel (Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej)	78 801	78 192
Marcin Kuciapski (Członek RN)	54 797	57 354
Piotr Wierzbicki (Członek RN)	56 797	57 354
Milena Olszewska-Miszuris (Członek RN od 21 czerwca 2022 roku)	56 797	32 696
Artur Konefał (Członek RN do 23 maja 2022)	-	24 374
<b>Razem</b>	<b>332 691</b>	<b>338 732</b>

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.

#### Pozostałe transakcje z podmiotami powiązаныmi

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

#### Informacje o transakcjach z podmiotami powiązаныmi

W okresie od 1 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku, jak i w okresie porównawczy, nie

wystąpiły transakcje zawarte na warunkach innych niż rynkowe.

#### 4.2. Zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków

Na dzień bilansowy Spółka posiadała zobowiązania pozabilansowe do poniesienia wydatków (w całości dotyczyły wartości niematerialnych) na kwoty: 2 979 147 EUR, 1 262 248 PLN i 44 062 USD.

Wymienione zobowiązania wynikają z umów wydawniczych, które Spółka zawarła z zewnętrznymi studiami deweloperskimi.

#### 4.3. Zobowiązania warunkowe i aktywa warunkowe

##### 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 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.

Zabezpieczenie Umowy limitu kredytu wielocelowego, którą to umowę Spółka podpisała z PKO BP S.A. w czerwcu 2023 roku na finansowanie bieżącej działalności Spółki. Zabezpieczeniem jest:

weksel in blanco z wystawienia Spółki wraz z deklaracją wekslową, gwarancja spłaty Umowy limitu udzielona przez Bank Gospodarstw Krajowego w kwocie 16 000 000 PLN, hipoteka umowna do kwoty 30 000 000 PLN (zastąpi hipotekę umowną do kredytu inwestycyjnego z grudnia 2018 roku) ustanowiona na prawie użytkowania wieczystego nieruchomości oraz prawie własności posadowionego na niej budynku oraz przelew na rzecz PKO BP S.A. wierzytelności pieniężnej z umowy ubezpieczenia nieruchomości.

Umowę poręczenia z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A., na podstawie której Spółka poręczyła umowę jednorocznego kredytu wielocelowego w kwocie 3 500 000 PLN zawartą przez PKO BP S.A. z Fool's Theory Sp. z o.o.

w dniu 5 czerwca 2023 roku. Poręczenie, którego wartość wynosi do 5 250 000 PLN, obowiązuje do dnia spłaty kredytu przez Fool's Theory Sp. z o.o. Poręczenie zostało udzielone na warunkach rynkowych. W ocenie Spółki, na dzień sprawozdawczy, nie zaszły przesłanki do zawiązania rezerw z tytułu wykorzystania tej gwarancji.

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.

#### Aktywa warunkowe

Na dzień 31 grudnia 2022 roku oraz we wcześniejszym okresie porównawczym Spółka nie posiadała aktywów warunkowych.

#### 4.4. Wynagrodzenie biegłego rewidenta

W raporcie bieżącym nr 16/2022 z dnia 12 maja 2022 roku Spółka poinformowała, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, działając na podstawie § 66 ust. 4 ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 roku, § 8 pkt. 4 Statutu Spółki oraz § 7 pkt. 3 Regulaminu Rady Nadzorczej Spółki, po uwzględnieniu rekomendacji Komitetu Audytu wybrała PricewaterhouseCoopers Polska Sp. z o.o. 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 2022 i 2023 roku. PricewaterhouseCoopers Polska Sp. z o.o. Audyt Sp.k. jest wpisana na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych prowadzoną przez Krajową Izbę Biegłych

Rewidentów pod numerem 144. Spółka korzystała z usług PricewaterhouseCoopers Polska Sp. z o.o. Audyt Sp.k. w zakresie badania i przeglądu sprawozdań finansowych Spółki za lata finansowe kończące się 31 grudnia 2020 i 2021 roku.

Strony ustaliły wartość wynagrodzenia na: 185 000 PLN dla badania rocznego Sprawozdania Finansowego za 2023 rok, 63 000 PLN dla przeglądu śródrocznego Sprawozdania Finansowego Spółki za 2023 rok oraz 15 000 PLN dla badania Sprawozdania o wynagrodzeniach za 2023 rok. W przypadku badania rocznego Sprawozdania Finansowego za 2022 roku, przeglądu śródrocznego Sprawozdania Finansowego za 2022 rok oraz badania Sprawozdania o wynagrodzeniach za 2022 rok stawki wynosiły odpowiednio: 175 000 PLN, 60 000 PLN i 15 000 PLN.

#### 4.5. Objasnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności w odniesieniu do działalności spółki

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

#### 4.6. Informacja o czynnikach i zdarzeniach w szczególności o nietypowym charakterze mającym wpływ na osiągnięte wyniki finansowe

W okresie sprawozdawczym, nie wystąpiły nietypowe wahania sezonowe ani cykliczne.

#### 4.7. Zdarzenia po dniu bilansowym

Do dnia zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania przez Zarząd Spółki, 18 kwietnia 2024 roku,

nie wystąpiły zdarzenia, które miałyby istotny wpływ na niniejsze Sprawozdanie finansowe.



Niniejsze Sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do udostępnienia przez Zarząd Spółki dnia 18 kwietnia 2024 roku.

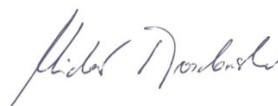
Podpisy:



Przemysław Marszał  
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski  
Członek Zarządu



Michał Drozdowski  
Członek Zarządu



Paweł Feldman  
Członek Zarządu



Marek Ziemak  
Członek Zarządu

Warszawa, 18 kwietnia 2024 roku



SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU

# 11 BIT STUDIOS S.A.

ZA 2023 ROK



# INFORMACJE OGÓLNE

KLUCZOWE OSIĄGNIĘCIA SPÓŁKI W 2023.....	70
INFORMACJE OGÓLNE O SPÓŁCE ORAZ O JEJ PRODUKTACH I USŁUGACH .....	72
PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA STRATEGII SPÓŁKI .....	73
RYNKI ZBYTU, DOSTAWCY I ODBIORCY SPÓŁKI .....	73
OPIS RYNKU, NA KTÓRYM DZIAŁA SPÓŁKA.....	74
OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A. W 2023 ROKU .....	77
INFORMACJA O UMOWACH ZNACZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI (Z WYŁĄCZENIEM UMÓW KREDYTOWYCH I POŻYCZEK) ZAWARTYCH W 2022 ROKU ORAZ DO DATY PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA .....	86
OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W RAPORCIE ROCZNYM, WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK .....	86
OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WYNIKÓW Z EMISJI DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA .....	86
SPÓŁKA NA RYNKU KAPITAŁOWYM .....	86
PERSPEKTYWA ROZWOJU SPÓŁKI .....	88
CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU SPÓŁKI ..	90
OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH.....	90

## KLUCZOWE OSIĄGNIĘCIA SPÓŁKI W 2023 ROKU

Głównymi czynnikami mającymi wpływ na przychody 11 bit studios S.A. w 2023 roku były dobra sprzedaż gier: „Frostpunk” (w tym wersji pudełkowej, która zadebiutowała w I kwartale bieżącego roku) 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

### Produkcja gier

W 2023 roku 11 bit studios S.A., w obszarze developmentu, kontynuowało, rozpoczęte kilka lat wcześniej, prace nad produkcjami trzech gier własnych, czyli „Frostpunka 2”, „The Alters” oraz „Projekt 8” (nazwa kodowa). Zespoły odpowiadające za ich stworzenie, na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania, liczyły odpowiednio: przeszło 80 osób oraz po ok. 50 osób. Są w miarę potrzeb rozbudowywane. Rosnące zasoby produkcyjne przekładały się na wzrost wydatków na produkcję gier. W okresie sprawozdawczym roku nakłady na ten cel sięgnęły już 58 105 093 PLN wobec 45 735 020 PLN w okresie porównawczym. Spółka szacuje, że łączne wydatki na produkcję trzech omawianych pozycji mogą przekroczyć 150 mln PLN (kwota nie uwzględnia kosztów marketingowych). Produkcja wszystkich tytułów wewnętrznych w okresie sprawozdawczym odbywała się zgodnie z zaplanowanym na ten okres harmonogramem. Gry, w tym również „Projekt 8” w 2023 roku, ze względu na mocno zaawansowany stopień produkcji, przechodziły kolejne rundy testów zewnętrznych, które będą kontynuowane w dalszych okresach. 6 marca 2024 roku Spółka poinformowała, że premiera „Frostpunka 2” w wersji na komputery PC planowana jest na 25 lipca 2024 roku. Celem 11 bit studios S.A. jest, żeby również „The Alters” zadebiutowało (w wersji na komputery PC oraz konsole PS5 i Xbox X/S) w III kwartale bieżącego roku. Premiera „Projektu 8” planowana jest do końca 2025 roku.

W związku ze zbliżającymi się premierami „Frostpunka 2” i „The Alters” Spółka w okresie sprawozdawczym zintensyfikowała działania marketingowe, żeby zwiększyć zainteresowanie fanów obiema produkcjami. Działania te przynoszą wymierne efekty czego dowodem mogą być wysokie miejsca obu gier na tzw. wishlistach (listach życzeń) prowadzonych przez serwisy Steam, GOG i Epic Games Store. Kampanie marketingowe „Frostpunka 2” i „The Alters” nabrały zdecydowanego przyspieszenia w II półroczu 2023 roku począwszy od sierpniowych targów

z kultowym „This War of Mine”. Monetyzacja wspierana była akcjami promocyjno-wyprzedażowymi (np. Publisher i Summer Sale na Steam i na innych platformach sprzedażowych). Istotne znaczenie dla przychodów 11 bit studios S.A., począwszy od IV kwartału 2023 roku, miała też sprzedaż gry „The Invincible” (tytuł z wydawnictwa).

Gamescom w Kolonii, na których obie gry po raz pierwszy pokazywane były mediom branżowym i zebrały od nich bardzo pozytywne opinie. Elementami kampanii promocyjnej były m.in. premiery kolejnych trailerów filmowych „Frostpunka 2” („Frostpunk 2 – The City Must Not Fall” – w czerwcu 2023 roku, „Frostpunk 2 – Teaser Trailer” – w listopadzie 2024 roku czy „Frostpunk 2 – Official Gameplay Trailer” – w styczniu 2024 roku). Podobnie w przypadku „The Alters” Spółka wypuściła „The Alters – Gameplay Trailer” – w październiku 2023 roku i „The Alters – Gameplay Reveal Trailer” – w marcu 2024 roku. Wszystkie materiały cieszą się bardzo dużą oglądalnością, m.in. w serwisie Youtube.

Z dniem 6 marca 2024 roku 11 bit studios S.A. rozpoczęło przedsprzedaż „Frostpunka 2” na platformach Steam i Microsoft Store w wersji Basic (podstawowej) w cenie 44,99 EUR/USD oraz Deluxe (zawiera m.in. dostęp do trzech płatnych dodatków, które ukażą się już po premierze wersji podstawowej gry) w cenie 74,99 EUR/USD.

W okresie sprawozdawczym trwały też, zainicjowane kilka lat wcześniej, prace nad stworzeniem „Frostpunka” w wersji na urządzenia mobilne. Prowadzi je chiński NetEase, jeden z największych światowych koncernów gromych z bardzo mocną pozycją w sektorze gier mobilnych. „Frostpunk” w tej wersji będzie oferowany w modelu F2P (free-2-play) i zawierał będzie mikropłatności wzbogacające rozgrywkę. Globalnym wydawcą mobilnego „Frostpunka” będzie koreański Come2Us. Intencją wydawcy jest premiera gry do końca 2024 roku.

W 2023 roku kontynuowane też były prace nad serią książek, osadzonych w uniwersum „Frostpunka”, których autorami będą zewnętrzni autorzy. Opiekę artystyczną nad projektem sprawuje Jacek Dukaj, znany autor powieści S-F. Pierwsza pozycja z tej serii, nowela pod tytułem „Warm Fresh” zostanie



udostępniona fanom, którzy zdecydują się na zakup wersji Deluxe „Frostpunka 2”.

W sklepach, począwszy od I kwartału 2023 roku jest już dostępna planszową wersją „Frostpunka,

### Pion wydawniczy

W 2023 roku w obszarze wydawniczym działalność 11 bit studios S.A. skupiała się, oprócz monetyzacji tytułów, które miały premiery we wcześniejszych kwartałach, czyli „Moonlightera”, „Children of Morta” i w mniejszym stopniu „South of The Circle”, który zadebiutował w III kwartale 2022 roku, na produkcji i wydawaniu kolejnych gier tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie. Ważną częścią aktywności było też pozyskiwanie nowych tytułów do portfela wydawniczego.

Wydarzeniem, które miało zauważalny wpływ na wyniki pionu wydawniczego w okresie sprawozdawczym była premiera, w dniu 6 listopada 2023 roku, gry „The Invincible”, stworzonej przez Starward Industries S.A. 11 bit studios S.A. posiada 5,99 proc. akcji podmiotu, który jest notowany na NewConnect. „The Invincible” powstało na bazie książki Stanisława Lema pod tym samym tytułem. Sprzedaż „The Invincible” w okresie okołopremierowym wypadła poniżej oczekiwań. Pozytywne recenzje zbierane przez ten tytuł, w tym zwłaszcza od graczy i bardzo duża lista życzeń (wishlista) na Steam w ocenie Spółki pozwalają zakładać, że „The Invincible” będzie skutecznie monetyzowała się w długim horyzoncie. W I kwartale 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że osiągnęło zwrot pieniędzy zainwestowanych w „The Invincible” (tzw. recoup).

Również w I kwartale 2024 roku miała miejsce premiera kolejnej gry z wydawnictwa, czyli „The Thaumaturge”. Jej producentem jest Fool's

### Pozostałe wydarzenia

W dniu 9 lutego 2023 roku nadzwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki zdecydowało o zmianach w Statucie Spółki dostosowując dokument do zmian w Kodeksie Sądów Handlowych. Akcjonariusze zdecydowali też o zmianie wynagrodzeń Członków Rady Nadzorczej.

4 kwietnia 2023 roku 11 bit studios S.A. poinformowało o zbyciu niewielkich pakietów akcji Spółki przez Członków Zarządu. Transakcje zostały szczegółowo opisane na **str. 102** niniejszego Sprawozdania.

za stworzeniem której stała firma Glass Cannon Unplugged. Gra cieszy się dużym zainteresowaniem czego wyrazem był wysoki udział krajowej sprzedaży w przychodach Spółki w całym 2023 roku.

Theory Sp. z o.o. 11 bit studios S.A. ma 40 proc. udziałów w pochodzącym z Bielsko-Białej podmiocie. Tytuł, który trafił do sprzedaży 4 marca 2024 roku, jest dostępny w wersji na komputery PC.

W okresie sprawozdawczym Spółka poinformowała (18 października 2023 roku), że będzie wydawcą gry „INDIKA”, której producentem jest zarejestrowana w Kazachstanie spółka Odd Meter. „INDIKA”, która jest grą przygodową z akcją rozgrywaną się w XIX-wiecznej Rosji, zostanie wydana w wersji na PC i konsole i zadebiutuje 2 maja 2024 roku.

Również w bieżącym roku do sprzedaży trafi gra „Creatures of Ava” (wcześniejsza nazwa kodowa brzmiała „Ava”), której szczegóły zostały zaprezentowane po raz pierwszy 6 marca 2024 roku. Producentem gry są hiszpańskie studia Inverge i Chibig. „Creatures of Ava” to przygodowa gra akcji, w której gracze oswiają stworzenia w celu ratowania planety Ava przed pochłaniającą wszelkie życie infekcją. „Creatures of Ava” w dniu premiery będzie dostępna na konsolach Xbox Series X|S i komputerach PC.

Portfel wydawniczy 11 bit studios S.A., oprócz wymienionych powyżej tytułów, uzupełnia jeszcze „Botin” (nazwa kodowa), którego producentem jest Digital Sun, hiszpańskie studio, które stało za stworzeniem „Moonlightera”. Szczegóły tej produkcji, w tym data premiery, zostaną ujawnione w późniejszym terminie.

12 kwietnia 2023 roku 11 bit studios S.A. poinformowało o podwyższeniu kapitału zakładowego i emisji 37 055 akcji serii G w związku z realizacją Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Szczegółowe informacje na ten temat, w tym dotyczące zmian w akcjonariacie Spółki, które związane były z objęciem części wspomnianych akcji przez dwóch Członków Zarządu Spółki, można znaleźć na **str. 102** niniejszego Sprawozdania.

14 czerwca 2023 roku 11 bit studios S.A., zgodnie z wieloletnią praktyką, zorganizowało doroczną Konferencję Inwestorską, na której zaprezentowało plany rozwojowe na kolejne kwartały i lata, w tym

plan wydawniczy. Event miał zarówno stacjonarny, jak i wirtualny charakter. Był transmitowany przez Internet i tłumaczony symultanicznie na język polski. Nagranie z Konferencji jest dostępne w Internecie na kanale Spółki w serwisie Youtube.

31 maja czerwca 2023 roku zwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki zdecydowało o przeznaczeniu całości zysku netto wypracowanego przez Spółkę w 2022 roku w wysokości 22 889 816 PLN na kapitał zapasowy.

28 czerwca 2023 roku Spółka poinformowała o podpisaniu umowy z Microsoft Corporation, której przedmiotem jest udostępnienie, w kolejnych okresach, wybranych gier z portfolio Spółki w programie Game Pass prowadzonym przez Microsoft Corporation.

Po okresie sprawozdawczym, 7 lutego 2024 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało, że Rada Nadzorcza Spółki, po uwzględnieniu rekomendacji Komitetu Audytu, wybrała Grant Thornton Polska Prosta

spółka akcyjna z siedzibą w Poznaniu do badania sprawozdań finansowych oraz przeglądu śródrocznych sprawozdań finansowych Spółki za lata finansowe kończące się 31 grudnia 2024 i 2025 roku.

20 lutego 2024 roku 11 bit studios S.A. otrzymało zawiadomienia o zbyciu akcji Spółki przez trzech Członków Zarządu. Przemysław Marszał, Prezes Zarządu sprzedał 860 akcji 11 bit studios S.A., Paweł Feldman, Członek Zarządu sprzedał 1100 akcji 11 bit studios S.A. a Michał Drozdowski, Członek Zarządu Spółki sprzedał 1200 akcji. Cena akcji we wszystkich transakcjach wynosiła po 600 zł za sztukę. Dodatkowo Przemysław Marszał, Prezes Zarządu Spółki, poinformował, że w związku ze sprzedażą pakietu akcji, jego stan posiadania akcji 11 bit studios S.A. zmniejszył się do 120 003 akcji Spółki stanowiących 4,96 proc. kapitału i dających tyle samo głosów na walnym zgromadzeniu.

## 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” (zadebiutowała 30 marca 2017 roku) oraz „Tower 57” (16 listopada 2017 roku). 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 kolejnych latach wskaźnik wynosił odpowiednio: 29 proc. (2020 rok), 26 proc. (2021 rok, 38 proc. (2022 rok) i 42 proc w 2023 roku gdy portfolio wydawnicze poszerzyło się o nowy tytuł, czyli „The Invincible”, którego deweloperem był Starward Industries S.A.



## 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 której 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. W średnim terminie 11 bit studios S.A. chce każdego roku wydawać 3-4 pozycje co będzie miało pozytywny wpływ na stabilizację wyników Spółki.

## RYNKI ZBYTU, DOSTAWCY I ODBIORCY SPÓŁKI

Spółka działa w siedmiu głównych obszarach geograficznych – w Polsce będącej krajem jej siedziby, Unii Europejskiej, Wielkiej Brytanii, USA,

Japonii, Chinach i pozostałych krajach (m.in.: Kanadzie, Korei, Brazylii, Australii, itd.).

### Przychody Spółki od klientów zewnętrznych w rozbiciu na obszary operacyjne:

	31.12.2023		31.12.2022	
	PLN	udział w proc.	PLN	udział w proc.
Polska	2 622 125	5,091	1 820 735	2,45
Unia Europejska	934 931	1,79	1 871 971	2,52
Wielka Brytania	3 981 854	7,62	2 999 890	4,04
USA	37 945 309	72,59	57 432 005	77,40
Japonia	5 284 716	10,11	8 744 173	11,78
Chiny	320 048	0,61	372 003	0,50
Pozostałe	1 143 749	2,19	965 149	1,31
<b>Razem</b>	<b>52 272 732</b>	<b>100</b>	<b>74 205 927</b>	<b>100</b>

Sprzedaż produktów (gier komputerowych) Spółki realizowana jest na podstawie długookresowych umów z wydawcami i dystrybutorami z całego świata. Głównym odbiorcą Spółki była w 2023 roku firma Valve Corporation (Steam), z którą Spółka wygenerowała przychody przekraczające 10 proc. przychodów ogółem. Liczącymi się partnerami handlowymi były również firmy: Nintendo Co Ltd., Sony, Epic Games, Microsoft Corporation, Amazon,

Google Stadia, Apple i Sony – 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

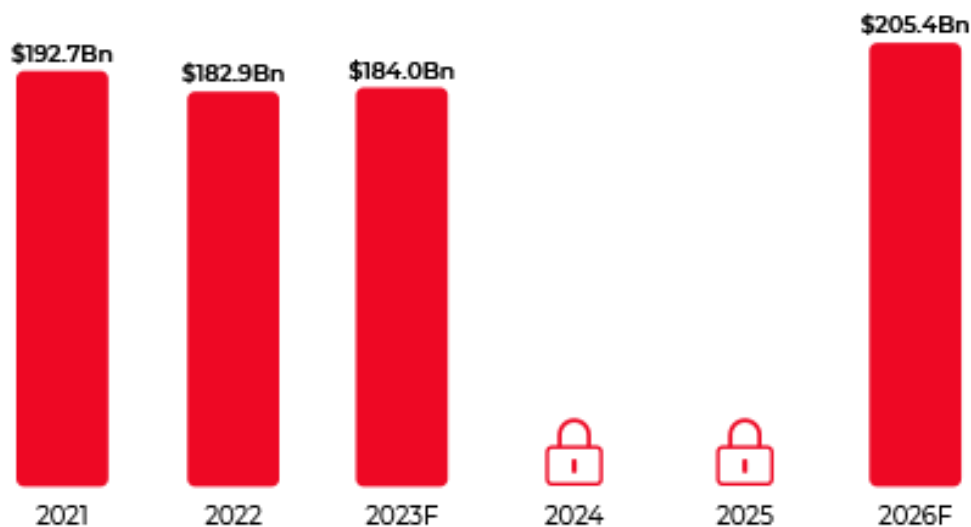
## OPIS RYNKU, NA KTÓRYM DZIAŁA SPÓŁKA

11 bit studios S.A. jest częścią globalnego rynku gier komputerowych. Gry komputerowe są od wielu lat najszybciej rosnącą gałęzią rozrywki, a wartość rynku growego przekracza wartość rynku filmowego i muzycznego. W 2023 roku wartość światowego rynku gier komputerowych, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, sięgnęła 184,0 mld USD czyli była o 0,6 proc. większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 182,9 mld USD. To oznacza, że sektor powrócił do trendu wzrostowego przerwanoego jednoroczną korektą w 2022 roku, gdy rynek growy skurczył się o 5,1 proc. rok do roku z uwagi na bardzo

wysoką bazę z 2021 roku gdy sprzedaż gier, szczególnie mobilnych, wyraźnie wzrosła z uwagi na lockdown związany z pandemią COVID-19. Warto przypomnieć, że pierwotne prognozy Newzoo dla branży growej na 2023 rok były nieco bardziej optymistyczne. Ekspertzi zakładali, że w poprzednim roku fani wydadzą na gry komputerowe 187,7 mld USD, czyli 2,6 proc. więcej niż wcześniej. Ostateczne wyniki okazały się słabsze, co tłumaczone jest m.in. było spowolnieniem gospodarczym na świecie i wysoką inflacją, która ograniczyła możliwości zakupowe konsumentów w obszarze rozrywki, w tym gier komputerowych.

### 2023 Global games market

Per segment



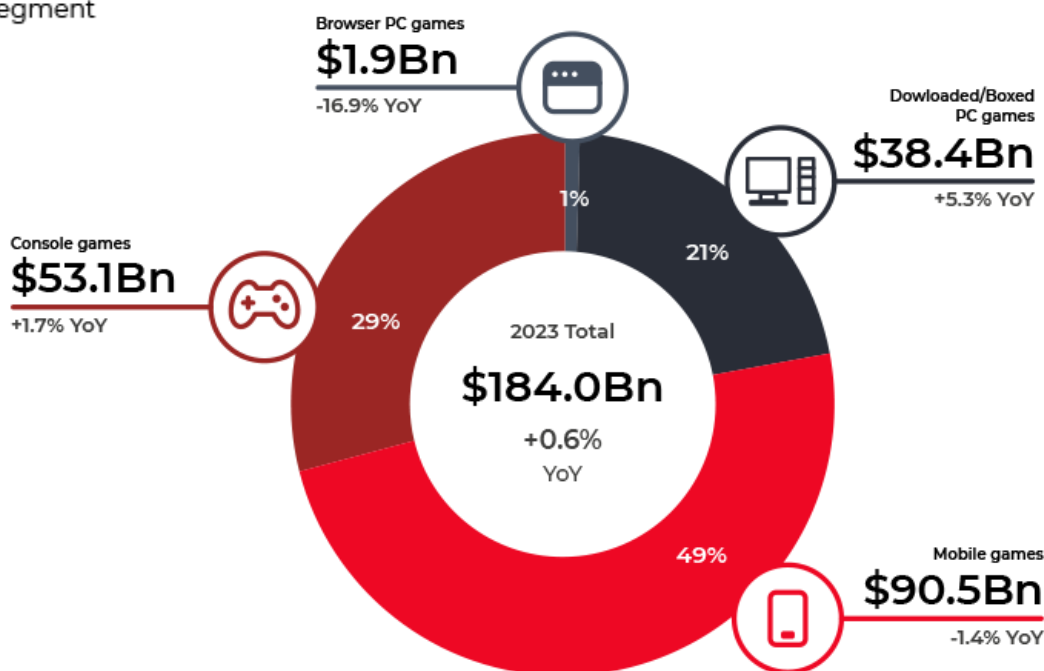
Źródło: Global Games Market Report, January 2024, Newzoo

Prognozy specjalistów na kolejne lata, przygotowane przez Newzoo wskazują, że branża growa definitywnie wróci na długoterminową ścieżkę wzrostu a słaby 2022 rok należy traktować jako „wypadek przy pracy”. Zdaniem ekspertów, w 2026 roku fani wydadzą na gry komputerowe już 205,4 mld USD czyli 11,6 proc. więcej niż w 2023 roku. Dynamiki wzrostu (roczne) wrócą zatem do poziomów obserwowanych ostatnio przed pandemią COVID-19, czyli stabilnych, kilkuprocentowych zmian każdego roku. Wzrost wynikał będzie m.in. z szybkiego przyrostu liczby

graczy. Według Newzoo, w 2023 roku, w gry komputerowe grało blisko 3,3 mld ludzi na całym świecie. Dla porównania, w 2020 roku liczba graczy wynosiła 2,88 mld a w 2021 roku nieco ponad 3,06 mld. W 2026 roku z tego rodzaju rozrywki korzystać już będzie 3,675 mld ludzi co oznaczało będzie, że w latach 2021-2026 średniorocznie (CAGR) ich liczba powiększała się będzie o 3,7 proc. W 2026 roku najwięcej graczy, blisko 2,8 mld wybierają będzie gry mobilne. Fanów gier PC-towych będzie 867 mln a konsolowych 625 mln.

## 2023 Global games market

Per segment



Źródło: Global Games Market Report, January 2024, Newzoo

Najszybciej rozwijającym się segmentem gier komputerowych w 2023 roku, według szacunków holenderskich specjalistów, były gry PC-towe. Może to stanowić pewne zaskoczenie dla uczestników rynku, którzy we wcześniejszych latach obserwowali, jak gracze coraz częściej wybierali gry na konsole lub urządzenia mobilne versus gry PC-towe, które traciły udziały rynkowe. W 2023 roku, według Newzoo, wartość rynku gier PC-towych powiększyła się o 5,3 proc. rok do roku i sięgnęła 38,4 mld USD. Stanowiło to 21 proc. wartości całego rynku growego. Analitycy Newzoo tłumaczą wysoką dynamikę sprzedaży gier PC-towych wysypem nowych premier z segmentu AAA („blockbusterów”), np. „Diablo IV” czy „Hogwart Legacy”. „pandemicznych” latach szereg wysokobudżetowych premier było odkładanych i przesuwanych w czasie. Opóźnienia, według Newzoo, spowodowane były m.in. pracą zdalną bądź hybrydową, na które to modele w okresie pandemii COVID-19 przeszli najwięksi deweloperzy gier. Spora część od dawna oczekiwanych premier wydarzyła się w 2023 roku, szczególnie w jego ostatnich miesiącach.

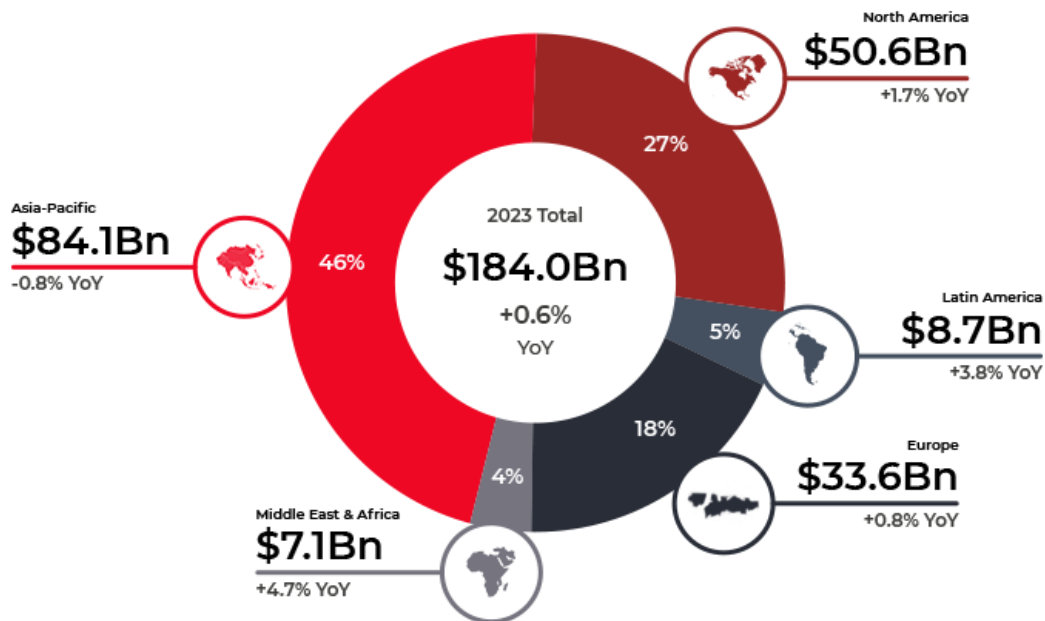
Znacznie wolniej, bo w 1,7-proc. tempie rozwijała się w 2023 roku, zdaniem Newzoo, sprzedaż tytułów dedykowanych na konsole (Sony, Microsoft i Nintendo). Według specjalistów, w poprzednim roku fani wydali na produkcje na te platformy 53,1 mld USD, co dawało im 29-proc. udział w rynku growym.

W dalszym ciągu słabo prezentował się segment gier mobilnych, który w latach „pandemicznych” napędził rozwój całego rynku growego. Według Newzoo, w 2023 roku rynek gier mobilnych zmalał o 1,4 proc. rok do roku a jego wartość wyniosła 90,5 mld USD. Nadal stanowiło to aż 49 proc. wartości całego rynku. W 2022 roku wskaźnik ten wynosił jednak 51 proc. Kurczenie się segmentu mobilnego tłumaczone jest mniejszą ilością wolnego czasu, który w pandemii chętnie przeznaczano na proste gry mobilne. Po COVID-19 konsumenci wolą go przeznaczyć na rozrywki na świeżym powietrzu. Duże znaczenie dla rozwoju całego segmentu gier mobilnych mają również zmiany regulacyjne wprowadzane przez Apple i Google, które nie ułatwiają prowadzenia biznesu producentom gier mobilnych (ograniczenia w dostępności gier na platformach sprzedażowych, ich monetyzacji czy promowaniu). W tej sytuacji najważniejszym czynnikiem, dla którego segment gier mobilnych dominuje na rynku growym jest rosnąca liczba posiadaczy urządzeń mobilnych na świecie. Ich liczba rośnie jednak głównie dzięki rynkom rozwijającym się, na których to rynkach konsumenci są mniej skłonni płacić na gry z uwagi na mniejszą siłę nabywczą niż konsumenci z dojrzałych rynków zachodnich.

Tradycyjnie najsłabiej (spadek rok do roku o 16,9 proc., do 1,9 mld USD) radził sobie w 2023 roku segment tzw. gier przeglądarkowych co wynika z migracji fanów tego typu produkcji do segmentu gier mobilnych.

## 2023 Global games market

Per region



Źródło: Global Games Market Report, January 2024, Newzoo

W ujęciu geograficznym najważniejszym rynkiem growym na świecie w 2023 roku, według Newzoo, był po raz kolejny region Azji i Pacyfiku na czele z Chinami, które już kilka lat temu wyprzedziły w rankingu Stany Zjednoczone. Jego wartość zmalała jednak o 0,8 proc., w porównaniu z 2022 rokiem choć pierwotne założenia mówiły o 1,2-proc. wzroście. Spadek należy tłumaczyć malejącym znaczeniem segmentu gier mobilnych, które stanowią ulubioną rozrywkę Azjatów. W 2023 roku konsumenci z tego regionu globu wydali na komputerową rozrywkę 84,1 mld USD, co stanowiło aż 46 proc. globalnego rynku growego ogółem.

Daleko lepiej radziły sobie w zeszłym roku pozostałe rynki (w ujęciu geograficznym), przede wszystkim Daleki Wschód i Afryka (Newzoo szacuje jego wzrost o 4,7 proc. do 7,1 mld USD) oraz Ameryka Łacińska

(zmiana o 3,8 proc., do 8,7 mld USD). Będzie to przekładało się odpowiednio na 4-proc. i 5-proc. udział w globalnym rynku growym. Pozytywne dynamiki tłumaczone są niską penetracją tych rynków sprzętem komputerowym i smartfonami oraz szybko rosnącą liczbą użytkowników tego typu urządzeń. Na tory wzrostu, po słabym 2022 roku, wróciły też dojrzałe rynki Ameryki Północnej oraz europejski co było pochodną szybkiego rozwoju segmentu gier konsolowych (dominuje za oceanem) i PC-towych (dużo premier gier AAA). Pierwszy z nich, zdaniem autorów prognoz, wzrósł o 1,7 proc., do 50,6 mld USD. Wartość bliższego nam rynku europejskiego sięgnęła 33,6 mld USD, czyli była o 0,8 proc. większa niż w 2022 roku. Rynek amerykański miał zatem już 27-proc. udział w globalnym rynku growym. Dla Europy udział ten wyniósł 18 proc.

## OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A. W 2023 ROKU

### Sprawozdanie z całkowitych dochodów

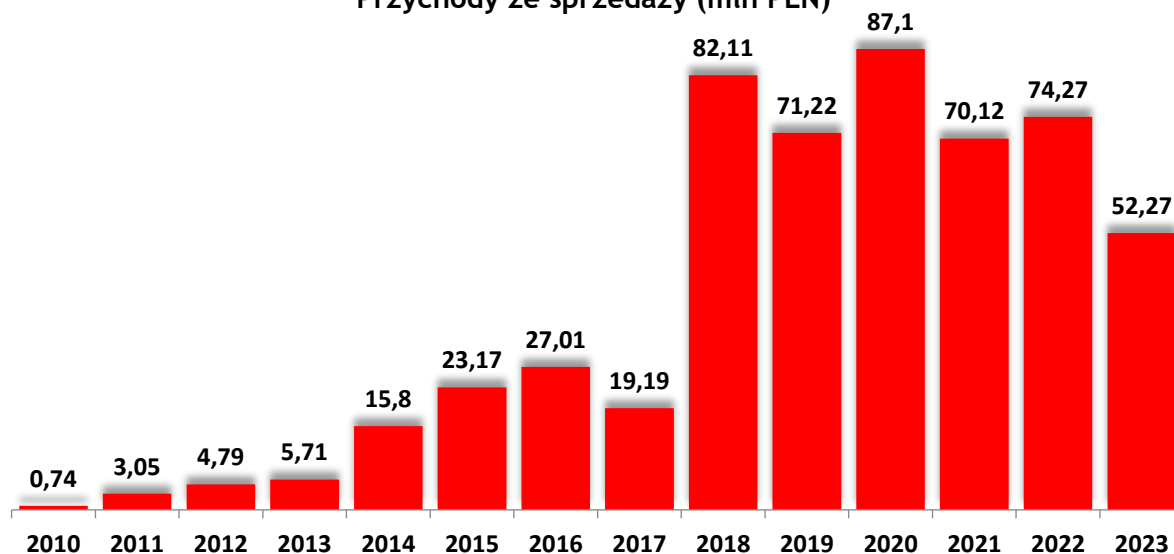
	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)	od 01.01.2022 do 31.12.2022 (badane)	Zmiana r/r (w proc.)
Przychody ze sprzedaży	52 272 732	74 205 927	(29,56)
Pozostałe przychody operacyjne	110 875	52 950	109,40
<b>Razem przychody z działalności operacyjnej</b>	<b>52 383 607</b>	<b>74 258 877</b>	<b>(29,46)</b>
Amortyzacja	(4 171 763)	(5 891 465)	(29,19)
Zużycie surowców i materiałów	(802 508)	(644 158)	24,58
Usługi obce	(27 183 842)	(28 610 006)	(4,98)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(9 069 370)	(13 208 760)	(31,34)
Podatki i opłaty	(1 011 025)	(625 306)	61,68
Pozostałe koszty operacyjne	(2 552 762)	(5 296 524)	(51,80)
<b>Razem koszty działalności operacyjnej</b>	<b>(44 791 270)</b>	<b>(54 276 219)</b>	<b>(17,48)</b>
<b>Zysk na działalności operacyjnej</b>	<b>7 592 337</b>	<b>19 982 658</b>	<b>(62,01)</b>
Przychody finansowe	3 125 070	8 053 261	(61,19)
Koszty finansowe	(10 840 730)	(522 472)	1 974,89
Udział w zysku/(stracie) jednostki stowarzyszonej	(171 270)	(287 106)	(40,35)
<b>Zysk przed opodatkowaniem</b>	<b>(294 591)</b>	<b>27 226 341</b>	-
Podatek dochodowy	820 200	(4 336 525)	-
<b>ZYSK NETTO</b>	<b>525 609</b>	<b>22 889 816</b>	<b>(97,70)</b>
<b>Zysk netto na akcję:</b>			
Zwykły	0,22	9,66	(97,72)
Rozwodniony	0,22	9,53	(97,69)
<b>ZYSK NETTO</b>	<b>525 609</b>	<b>22 889 816</b>	<b>(97,70)</b>
<b>Pozostałe całkowite dochody</b>	-	-	-
<b>SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>	<b>525 609</b>	<b>22 889 816</b>	<b>(97,70)</b>

W okresie sprawozdawczym 11 bit studios S.A. miało 52 372 732 PLN przychodów ze sprzedaży wobec 74 205 927 PLN rok wcześniej co oznacza spadek o 29,56 proc. Z tej kwoty aż 42 proc. (najwyższy poziom w historii Spółki) stanowiły przychody ze sprzedaży gier tworzonych przez deweloperów zewnętrznych, dla których to produktów Spółka świadczyła usługi wydawnicze. W porównaniu z okresem porównawczym wskaźnik wzrósł o 4 pkt. proc. na co wpływ miała m.in. premiera gry „The Invincible” w IV kwartale 2023 roku.

Spadek przychodów 11 bit studios S.A. w 2023 roku, wobec 2022 roku, wynikał przede wszystkim z wysokiej bazy porównawczej sprzed roku oraz z systematycznego starzenia się portfolio produktowego Spółki co przekłada się negatywnie na wolumeny sprzedaży gier własnych i z wydawnictwa jak i średnie ceny detaliczne jakie płacą za nie nabywcy. 11 bit studios S.A. w okresie sprawozdawczym, przy braku premier nowych gier

(poza premierą planszowej wersji „Frostpunka” 23 lutego 2023 roku oraz gry „The Invincible” 6 listopada 2023 roku), skupiało się na skutecznej monetyzacji obecnego portolio produktowego. Spółka przykładła dużą wagę do właściwej ekspozycji gier na najważniejszych platformach sprzedażowych. Działania tego typu, bazujące na budowanych od szeregu lat relacjach z najważniejszymi partnerami biznesowymi Spółki, z uwagi na mocno dojrzałe portfolio, mają strategiczne znaczenie dla wielkości osiągniętej sprzedaży, która w 2023 roku, w obszarze tzw. back catalogue, okazała się wyższa od budżetowanej wewnętrznie na ten okres. Bieżąca sprzedaż gier podtrzymywana była przez bardzo satysfakcjonujące kampanie promocyjno-rabatowe na najważniejszych, globalnych platformach sprzedażowych. Na szczególne wyróżnienia w tym obszarze zasługują: Winter i Summer Sale na Steam oraz czerwcowy Publisher Sale na tej samej platformie.

### Przychody ze sprzedaży (mln PLN)



Koszty operacyjne Spółki w 2023 roku sięgnęły 44 791 270 PLN czyli były o 17,48 proc. niższe rok wcześniej gdy sięgnęły 54 276 217 PLN. Należy zwrócić uwagę, że w okresie porównawczym koszty operacyjne obciążone były darowizną na rzecz Ukraińskiego Czerwonego Krzyża, która wyniosła 3 676 405 PLN. Największą pozycją kosztów operacyjnych 11 bit studios S.A. w okresie sprawozdawczym, podobnie zresztą jak i w okresie porównawczym, były usługi obce (27 183 842 PLN wobec 28 610 006 PLN rok wcześniej). Powyższa pozycja zawiera m.in. tantiemy należne producentom „Moonlightera” i „Children of Morta” z tytułu sprzedaży gry. W przypadku debiutującego w listopadzie 2023 roku „The Invincible”, Spółka zaczęła płacić tantiemy dopiero w 2024 roku. Wynagrodzenia naliczone twórcom tych gier były w okresie sprawozdawczym blisko połowę mniejsze niż rok wcześniej. W 2023 roku łączna kwota należnych tantiem wyniosła 9 466 052 PLN wobec 17 011 015 PLN w 2022 roku. Szybko rosnącymi składową usług obcych były też koszty marketingowe. Wzrost był pochodną rosnących wydatków ponoszonych z przygotowaniem do zbliżających się premier gier własnych i z wydawnictwa (np. koszty produkcji trailerów filmowych, tłumaczeń, testów czy udziału w targach branżowych).

Liczącą się pozycją kosztów operacyjnych Spółki w 2023 roku stanowiły również wynagrodzenia. Ich budżet wyniósł 9 069 370 PLN czyli był o 31,34 proc. niższy niż w 2022 roku (13 208 760 PLN), mimo systematycznego zwiększania liczby pracowników oraz rosnących wynagrodzeń. Spadek kosztów wynagrodzeń wynika z daleko niższych kosztów

premiów rocznych wypłaconych w IV kwartale 2023 roku, których bazą jest zysk netto Spółki. Dodatkowo, pozycji wynagrodzeń w 2023 roku nie obciążały (inaczej niż we wcześniejszych okresach) niegotówkowe rezerwy tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2021-2025. Wskutek odwrócenia części rezerw utworzonych z tego tytułu we wcześniejszych okresach, Spółka w 2023 roku wycofała część kosztów na kwotę na kwotę 1 817 900 PLN. W 2022 roku rezerwy (koszty) z tego tytułu zwiększyły pozycję wynagrodzeń o 2 955 683 PLN.

Zauważalną pozycją kosztów operacyjnych Spółki w okresie sprawozdawczym, wynoszącą 4 171 763 PLN, ale równocześnie o 29,19 proc. niższą niż rok wcześniej, była też amortyzacja. Jej spadek wynikał z zakończenia amortyzacji nakładów poniesionych na gry własne i z wydawnictwa, których premiery miały miejsce kilka lat, bądź kilka kwartałów temu.

Malejące rok do roku przychody ze sprzedaży, którym towarzyszył wolniejszy spadek kosztów operacyjnych (rok do roku zmalały o 17,48 proc.) sprawiły, że 11 bit studios S.A. w 2023 roku wykazało 7 592 337 PLN zysku operacyjnego w porównaniu z 19 982 659 PLN zysku operacyjnego w roku poprzednim. Rentowność operacyjna 11 bit studios S.A. w 2023 roku spadła zatem do 14,52 proc. z 26,93 proc. rok wcześniej. Wynik EBITDA w okresie sprawozdawczym zmalał do 11 764 100 PLN wobec 25 874 124 PLN w 2022 roku. Rentowność na tym poziomie

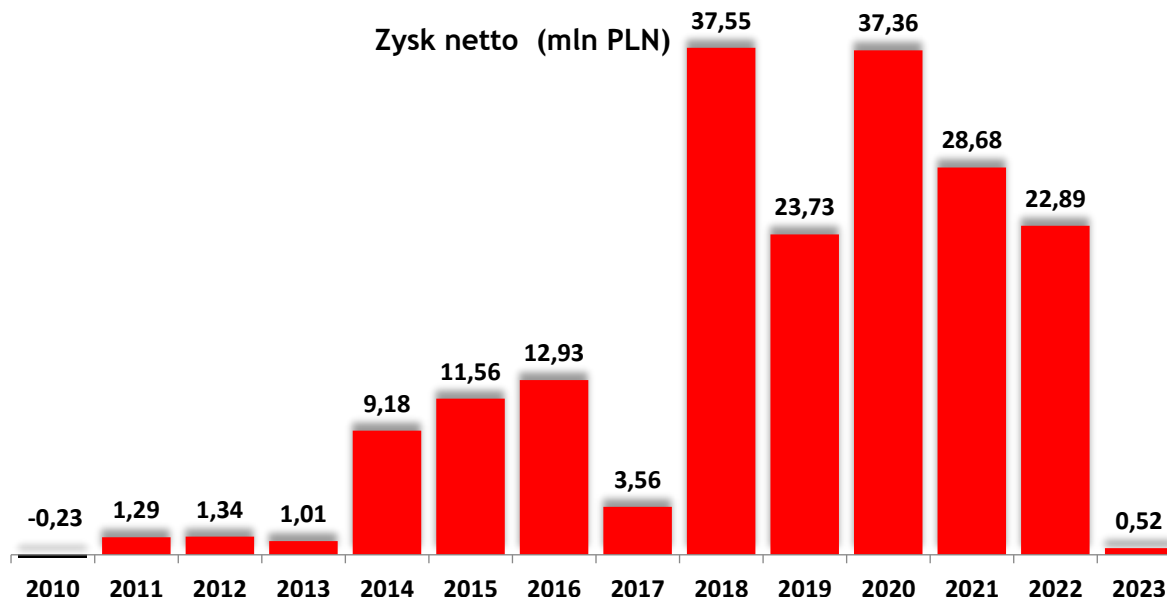


zmniejszyła się zatem do 22,50 proc. z 34,89 rok wcześniej.

Negatywny wpływ na wyniki Spółki w 2023 roku, inaczej niż we wcześniejszych okresach, miały operacje finansowe. Ich saldo wyniosło minus 7 886 929 PLN wobec 7 243 683 PLN (na plusie) w 2022 roku. Przychody finansowe Spółki w okresie sprawozdawczym, na które składały się głównie odsetki od lokat bankowych (1 810 948 PLN) i przychody z tytułu odsetek od obligacji (927 676 PLN) wyniosły łącznie 3 125 071 PLN. Równocześnie jednak 11 bit studios S.A. w 2023 roku poniosło aż 10 840 730 PLN kosztów finansowych, czyli blisko 20-krotnie więcej niż w 2022 roku. W okresie sprawozdawczym wiodącą pozycją kosztów finansowych (6 499 203 PLN) była wycena (przeszacowanie wartości) posiadanych przez Spółkę akcji Starward Industries S.A. co było pochodną spadku notowań tych akcji na rynku NewConnect. Istotną pozycją (3 267 550 PLN) kosztów finansowych były też ujemne różnice kursowe wynikające z przeszacowania wartości (wskutek umocnienia PLN) posiadanych przez 11 bit studios S.A. aktywów finansowych denominowanych w walutach obcych. W 2022 roku, gdy PLN osłabiał się wobec USD i EUR, 11 bit studios S.A. księgowało, z tytułu istotne przychody

finansowe. Pozycja koszty finansowe w 2023 roku obejmowała też, podobnie jak we wcześniejszych latach, koszty obsługi kredytu inwestycyjnego, który Spółka zaciągnęła pod koniec 2018 roku w PKO BP S.A. na zakup biurowca przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie (siedziby Spółki). W skali całego okresu sprawozdawczego wydatki na ten cel sięgnęły 541 479 PLN w porównaniu z 443 026 PLN w 2022 roku.

Ujemne saldo operacji finansowych sprawiło, że w 2023 roku 11 bit studios S.A. zanotowało 294 591 PLN straty brutto podczas gdy rok wcześniej wynosił zysk na tym poziomie wynosił 27 226 341 PLN. Na poziomie netto Spółka wykazała jednak 525 609 PLN zarobku czyli 97,70 proc. mniej niż w okresie porównawczym gdy czysty zysk sięgnął 22 889 816 PLN). Rentowność na tym poziomie wyniosła zatem 1,00 proc. wobec 30,84 proc. przed rokiem. Wyższy zysk netto niż brutto w okresie sprawozdawczym wynikał z faktu, że Spółka wykazała w zeznaniu nadpłatę z tytułu podatku dochodowego wynikającą z zastosowania ulgi IP Box oraz rozpoznania straty z pozostałej działalności, czyli m.in. przeszacowania wartości posiadanych akcji Starward Industries S.A. (wartość kosztów przekroczyła wysokość uzyskanych przez Spółkę przychodów z tego tytułu).



**Sprawozdanie z sytuacji finansowej**

Suma bilansowa Spółki na 31 grudnia 2023 roku wynosiła 259 266 535 PLN czyli była o 6,17 proc.

większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 244 197 441 PLN.

	31.12.2023 (badane)	Udział (proc)	31.12.2022 (badane)	Udział (proc)
<b>AKTYWA</b>				
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>191 392 967</b>	<b>74,09</b>	<b>142 547 147</b>	<b>58,37</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	24 202 561	9,37	24 894 722	10,19
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	4 168 798	1,61	4 225 080	1,73
Aktywa niematerialne	155 367 739	60,14	99 977 460	40,94
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	2 039 472	0,79	517 619	0,21
Inwestycje w jednostki stowarzyszone	3 626 510	1,40	3 975 734	1,63
Pozostałe aktywa	84 685	0,03	166 170	0,07
Inwestycje długoterminowe	1 652 536	0,64	8 151 523	3,34
Instrumenty finansowe (IRS)	250 666	0,10	638 839	0,26
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>66 935 181</b>	<b>25,91</b>	<b>101 650 294</b>	<b>41,63</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	10 741 528	4,14	9 471 751	3,88
Należności z tytułu podatku dochodowego	804 451	0,31	2 980 694	1,22
Towary	1 510	0,01	0	0,00
Pozostałe aktywa	939 838	0,36	1 787 640	0,73
Instrumenty finansowe (IRS)	61 388	0,02	125 673	0,05
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	37 555 974	14,54	30 585 991	12,53
Aktywa finansowe	16 830 492	6,52	56 698 545	23,22
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>258 328 148</b>	<b>100</b>	<b>244 197 441</b>	<b>100</b>

	31.12.2023 (badane)	Udział (proc)	31.12.2022 (badane)	Udział (proc)
<b>PASYWA</b>				
<b>Kapitał własny</b>	<b>227 065 033</b>	<b>87,90</b>	<b>224 543 680</b>	<b>91,95</b>
Kapitał podstawowy	241 720	0,09	238 014	0,10
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	18 232 710	7,06	14 422 772	5,91
Kapitał zapasowy	172 043 090	66,60	149 153 274	61,08
Kapitał rezerwowo z tytułu płatności w akcjach	36 229 989	14,02	38 047 889	15,58
Zyski zatrzymane	317 524	0,12	22 681 731	9,29
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>6 558 820</b>	<b>2,54</b>	<b>9 457 456</b>	<b>3,87</b>
Kredyty	5 145 000	1,99	6 405 000	2,62
Rezerwy pracownicze i pozostałe	29 148	0,01	22 245	0,01
Zobowiązania z tytułu leasingu	748 962	0,29	750 876	0,31
Przychody przyszłych okresów	635 710	0,25	635 711	0,26
Zobowiązania z tytułu nabycia udziałów w jednostce stowarzyszonej	-	-	1 643 624	0,67
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>24 704 295</b>	<b>9,56</b>	<b>10 196 305</b>	<b>4,18</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	2 918 000	1,13	2 893 912	1,19
Zobowiązania z tytułu tantiem	3 227 816	1,25	4 056 672	1,66
Kredyty	1 260 000	0,49	1 260 000	0,52
Rezerwy pracownicze i pozostałe	2 462 361	0,95	841 767	0,34
Zobowiązania z tytułu leasingu	15 253	0,01	15 254	0,01
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	13 355 194	5,17	1 128 700	0,46
Zobowiązania z tytułu nabycia udziałów w jednostce stowarzyszonej	1 465 671	0,57	-	-
<b>Zobowiązania razem</b>	<b>31 263 115</b>	<b>12,10</b>	<b>19 653 762</b>	<b>8,05</b>
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>258 328 148</b>	<b>100</b>	<b>244 197 441</b>	<b>100</b>

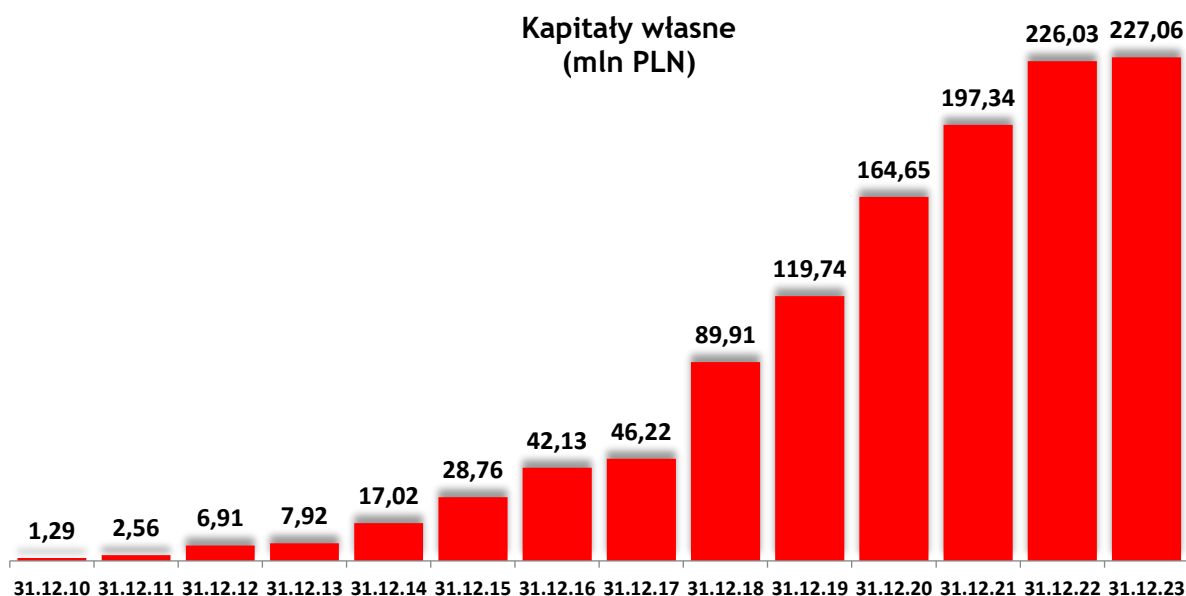
W aktywach Spółki na koniec 2023 roku dominującą część (74,09 proc.) stanowiły, drugi rok z rzędu, aktywa trwałe. Miały wartość 191 392 967 wobec 142 547 147 PLN na koniec 2022 roku. Oznacza to wzrost rok do roku aż o 34,27 proc. Na koniec 2022 roku aktywa trwałe miały 58,37-proc. udział w aktywach 11 bit studios S.A. ogółem. Ich główną składową na koniec okresu sprawozdawczego, podobnie jak i na koniec okresu porównawczego, stanowiły aktywa niematerialne. Miały wartość 155 367 739 PLN w zestawieniu z 99 977 460 PLN przed rokiem. Powiększyły się zatem aż o 55,40 proc. (w 2022 roku wskaźnik ich wzrostu był jeszcze wyższy i sięgał 69,06 proc.) a ich udział w sumie bilansowej Spółki wzrósł do 60,14 proc. wobec 40,94 proc. na koniec 2022 roku. Na pozycję aktywa niematerialne składały się m.in. zamortyzowane prawie w całości nakłady na gry własne i z wydawnictwa, które trafiły do sprzedaży w poprzednich latach. Wiodącą pozycją były jednak nakłady na niezakończone prace rozwojowe, czyli wydatki na gry „Frostpunk 2”, „The Alters” a także „Projekt 8” oraz na nowe gry z wydawnictwa. Wyraźnie mniejszą od aktywów niematerialnych pozycją aktywów trwałych 11 bit studios S.A. na koniec 2023 roku były rzeczowe aktywa trwałe, które miały wartość 24 202 567 PLN. Rok wcześniej było to 24 894 722 PLN. Największą pozycją rzeczowych aktywów trwałych Spółki była nieruchomości 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 2023 roku wynosiła 21 659 010 PLN czyli była nieco niższa niż przed rokiem gdy sięgała 22 318 480 PLN. Liczącymi się pozycjami aktywów trwałych, które pojawiły się w aktywach Spółki począwszy od 2022 roku, były aktywa finansowe długoterminowe, czyli udziały posiadane przez 11 bit studios S.A. w Fool's Theory Sp. z o.o. (wyceniane na 3 626 510 PLN na koniec 2023 roku wobec 3 975 734 PLN rok wcześniej) i Starward Industries S.A (1 652 536 PLN wobec 8 151 523 PLN).

Aktywa obrotowe 11 bit studios S.A. na koniec grudnia 2023 roku miały wartość 66 935 181 PLN, czyli były o 34,15 proc. mniejsze niż na koniec okresu porównawczego gdy sięgały 101 650 294 PLN. Ich wiodącą pozycją, podobnie zresztą jak i w 2022 roku, były środki pieniężne i ich ekwiwalenty, których wartość na koniec 2023 roku sięgała 37 555 974 PLN czyli była o 22,79 proc. większa niż na koniec 2022 roku gdy było to 30 585 991 PLN

Znaczący, bo aż 70,32-proc. spadek rok do roku, do 16 830 492 PLN na dzień bilansowy

z 56 698 545 PLN rok wcześniej, zanotowały z kolei aktywa finansowe krótkoterminowe, czyli lokaty bankowe, na których 11 bit studios S.A., wykorzystując wysokie stopy procentowe, przechowuje część nadwyżek gotówkowych. Stanowiły 6,52 proc. sumy bilansowej. Rok wcześniej wskaźnik sięgał 23,22 proc. Istotną pozycją aktywów obrotowych Spółki (4,16 proc. aktywów ogółem) stanowiły też należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności, które na koniec grudnia 2023 roku miały wartość 10 741 528 PLN. Rok wcześniej ich stan był nieco niższy i wynosił 9 471 751 PLN (3,88 proc. aktywów ogółem). Daleko mniejszą pozycją aktywów obrotowych 11 bit studios S.A. na koniec 2023 roku były należności z tytułu podatku dochodowego, które wynosiły 804 457 PLN wobec 2 980 694 PLN na 31 grudnia 2022 roku. Zmiana w tym obszarze wyniosła zatem minus 73,01 proc.

Po stronie pasywów Spółki najważniejszą pozycją bilansu był kapitał zapasowy, który na koniec grudnia 2023 roku miał już wartość 172 043 090 PLN co stanowiło 66,60 proc. sumy bilansowej. Rok wcześniej było to odpowiednio: 149 153 274 PLN i 61,08 proc. sumy bilansowej. Wzrost w tej pozycji wynikał z zasilenia kapitału zapasowego zyskiem netto wypracowanym przez Spółkę w 2022 roku. Decyzja akcjonariuszy o przeznaczeniu całego zysku za 2022 rok (wyniósł 22 889 816 PLN), na kapitał zapasowy zapadła na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy, które odbyło się 31 maja 2023 roku. Niewielką, daleko mniejszą niż w okresie porównawczym pozycją pasywów Spółki były też, na koniec 2023 roku, zyski zatrzymane. Wynosiły 317 524 PLN co stanowiło tylko 0,12 proc. pasywów ogółem. Na koniec 2022 roku zyski zatrzymane miały wartość 22 681 731 PLN (9,29 proc. pasywów ogółem). Spadek w tej pozycji wynikał z niższego zysku netto, który wypracowała Spółka w 2023 roku w porównaniu z 2022 rokiem. Liczącą się, aczkolwiek również malejącą w porównaniu z końcem 2022 roku, pozycją w pasywach 11 bit studios S.A. na koniec 2023 roku był kapitał rezerwowany z tytułu płatności w akcjach tworzony w związku z działającym do 2023 roku w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2017-2019. Miał wartość 36 229 989 PLN co stanowiło 14,02 proc. sumy bilansowej. Rok wcześniej pozycja miała wartość 38 047 889 PLN (15,58 proc. sumy bilansowej). Z kolei rosnącą, do 18 232 710 PLN z 14 422 772 PLN na koniec 2022 roku składową pasywów był kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną. Pozycja na koniec 2023 roku stanowiła 7,06 proc. sumy bilansowej wobec 5,91 proc. rok wcześniej.



Łączne zobowiązania Spółki na 31 grudnia 2023 roku wynosiły 31 263 115 PLN w stosunku do 19 653 761 PLN rok wcześniej. W skali całego roku powiększyły się zatem o 59,07 proc. a ich udział w sumie bilansowej wzrósł do 12,10 proc. z 8,05 proc. na koniec okresu porównawczego.

Zobowiązania długoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec grudnia 2023 roku miały wartość 6 558 820 PLN wobec 9 457 456 PLN rok wcześniej. Zmalały zatem, rok do roku, o 30,65 proc. a ich udział w sumie bilansowej spadł do 2,54 proc. z 3,87 proc. na koniec grudnia 2022 roku. Ich główną składową (5 145 000 PLN) był systematycznie spłacany kredyt inwestycyjny zaciągnięty przez Spółkę pod koniec 2018 roku w PKO BP na kwotę 12 600 000 PLN z przeznaczeniem na zakup nieruchomości (nowego biura) przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie.

Zobowiązania krótkoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec 2023 roku sięgały 24 704 295 PLN wobec 10 196 307 PLN na koniec okresu porównawczego. Powiększyły się zatem o 142,29 proc. a ich udział w sumie bilansowej wzrósł do 9,56 proc. z 4,18 proc. na koniec grudnia 2022 roku. Wyższy poziom zobowiązań krótkoterminowych to przede wszystkim konsekwencja rosnących zobowiązań wobec klientów, które na koniec 2023 roku wynosiły już 13 355 194 PLN, czyli były przeszło 10-krotnie

większe niż na koniec okresu porównawczego, gdy sięgały 1128 700 PLN. Na tę pozycję składały się płatności od partnerów biznesowych Spółki z tytułu przyszłej sprzedaży jej gier, w tym zaliczka otrzymana od Microsoft Corporation za udostępnienie wybranych produkcji własnych Spółki i z wydawnictwa w usłudze Game Pass Microsoftu. Do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania 11 bit studios S.A. ujawniło, że w modelu Game Pass będą dostępne, od dnia premiery, m.in.: „Frostpunk 2”, „The Alters” i „Creatures of Ava” (ostatni to tytuł z wydawnictwa). Wszystkie wymienione gry trafią do sprzedaży w 2024 roku. Istotną pozycją zobowiązań krótkoterminowych 11 bit studios S.A. na koniec 2023 roku (3 227 816 PLN) były zobowiązania z tytułu tantiem wypłacanych zewnętrznym deweloperom z tytułu świadczonych dla nich usług wydawniczych. Rok do roku zmniejszyły się o 20,43 proc. Mniej znaczącą pozycją zobowiązań krótkoterminowych na ostatni dzień grudnia okresu sprawozdawczego, podobnie jak rok wcześniej, pozostawały również zobowiązania z tytułu dostaw i usług, które wynosiły 2 918 000 PLN, czyli były o 0,83 proc. większe niż rok wcześniej, gdy zamykały się kwotą 2 893 913 PLN. Na tę pozycję bilansową składały się płatności związane z bieżącą działalnością Spółki

## Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)	od 01.01.2022 do 31.12.2022 (badane)
<b>Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej</b>		
<b>Zysk za rok obrotowy</b>	<b>525 609</b>	<b>22 889 816</b>
<b>Korekty:</b>		
Amortyzacja	4 171 763	5 891 465
Efekt podatku dochodowego ujęty w wyniku	(820 200)	4 336 525
Aktualizacja wartości aktywów niematerialnych	0	(67 091)
Wpływ Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 (Zyski)/straty z tytułu zmiany wartości godziwej aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy	(1 817 900)	2 955 683
Udział w (zysku)/stracie spółki stowarzyszonej	171 270	0
Przychody odsetkowe netto	(2 536 922)	(2 071 458)
Ujemne różnice kursowe od środków pieniężnych	1 050 114	0
Inne korekty	(29 004)	(1 123 167)
<b>Zmiany w kapitale obrotowym:</b>		
Zmiana salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	(1 269 777)	7 013 396
Zmiana salda należności z tytułu podatku u źródła	775 709	0
Zmiana salda zapasów	(1 511)	0
Zmiana salda pozostałych aktywów	929 287	(1 102 388)
Zmiana salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	(806 684)	(404 648)
Zmiana salda zobowiązań z tytułu umów z klientami	12 226 494	(2 808 477)
Zmiana salda rezerw	1 627 497	202 589
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>21 147 406</b>	<b>34 093 523</b>
(Zapłacony)/zwrócony podatek dochodowy	751 444	(1 161 964)
<b>Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>21 898 850</b>	<b>32 931 559</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej</b>		
Pożyczki dla pracowników	682 399	(1 115 139)
Wpływy z tytułu odsetek od lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	1 676 454	0
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	43 000 000	11 000 000
Nabycie aktywów finansowych	(7 751 897)	(142 992 418)
Wpływy z tytułu odsetek od obligacji	1 617 256	0
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	(52 000 000)	(18 000 000)
Wpływy z tytułu wykupu aktywów finansowych	55 382 744	177 888 911
Wpływy z tytułu nabycia udziałów w spółce stowarzyszonej	-	(2 619 216)
Wpływy z tytułu nabycia długoterminowych aktywów finansowych (udziały w Starward Industries S.A.)	(215)	(7 324 071)
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i WNIPI	(58 813 599)	(45 679 530)
<b>Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(16 206 858)</b>	<b>(28 841 463)</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności finansowej</b>		
Wpływy z tytułu emisji akcji własnych	3 830 746	1 366 994
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu	(1 260 000)	(1 155 000)
Spłata odsetek od kredytu	(242 641)	(464 629)
<b>Środki pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>2 328 105</b>	<b>(252 635)</b>
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	8 020 097	3 837 461
Wpływ zmian kursowych na stan środków pieniężnych	(1 050 114)	0
Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego	30 585 991	26 748 530
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO</b>	<b>37 555 974</b>	<b>30 585 991</b>

W całym 2023 roku Spółka wygenerowała 21 147 406 PLN środków pieniężnych z działalności operacyjnej, czyli 37,97 proc. mniej niż w 2022 roku, mimo braku istotnych dla wyników finansowych premier nowych gier. Wysoki poziom generowanej z działalności operacyjnej gotówki (wielokrotnie wyższy niż zysk netto wypracowany przez Spółkę w tym okresie) 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). Zauważalną częścią przychodów była też sprzedaż gry „This War of Mine” oraz, począwszy od IV kwartału 2023 roku, sprzedaż gry „The Invincible” (również tytuł z wydawnictwa).

Pozytywny wpływ na poziom środków wygenerowanych z działalności operacyjnej w okresie sprawozdawczym miało też rosnące saldo zobowiązań z tytułu umów z klientami, które w całym 2023 roku wyniosło aż 12 226 494 PLN. Na tę kwotę składały się m.in. zaliczka otrzymana od Microsoft Corporation z tytułu przyszłej sprzedaży wybranych gier własnych Spółki i z wydawnictwa w usłudze Game Pass Microsoftu. Do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania 11 bit studios S.A. ujawniło, że w modelu Game Pass będą dostępne, od dnia premiery, m.in.: „Frostpunk 2”, „The Alters” i „Creatures of Ava” (ostatni to tytuł z wydawnictwa). Wszystkie wymienione gry trafią do sprzedaży w 2024 roku.

W konsekwencji, uwzględniając nadpłacony podatek dochodowy (751 444 PLN) środki pieniężne netto z działalności operacyjnej Spółki w 2023 roku sięgnęły 21 898 850 PLN w porównaniu do 32 931 559 PLN wcześniej. Wartość zmniejszyła się zatem o 33,50 proc.

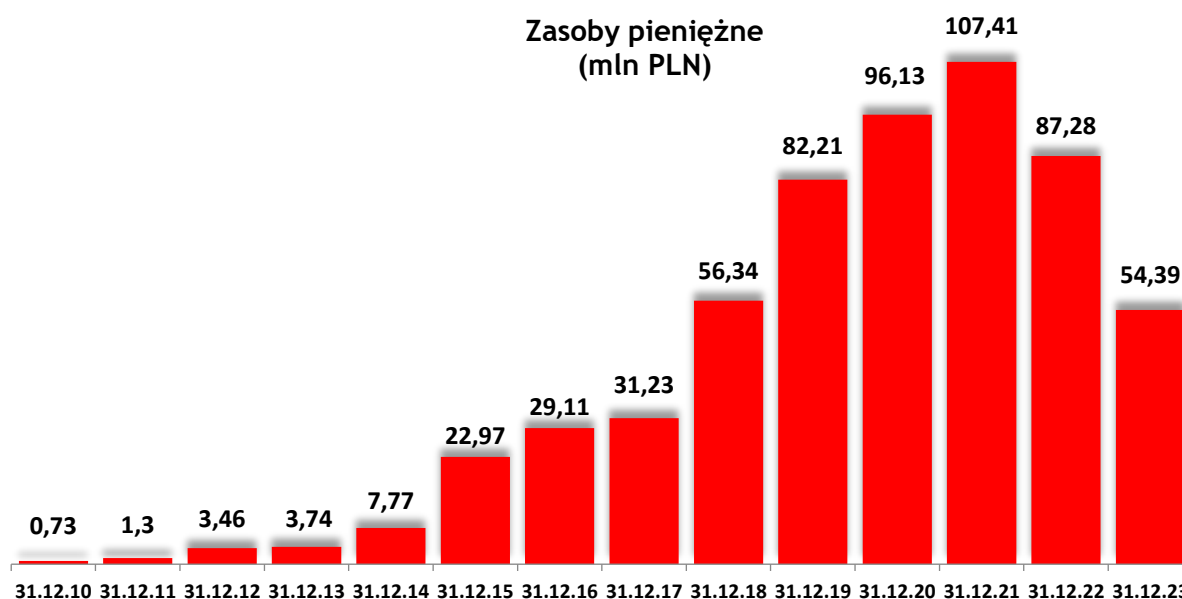
Równocześnie Spółka wydała w 2023 roku na inwestycje 16 206 858 PLN wobec 28 841 461 PLN w 2022 roku. Liczącą się częścią inwestycji były inwestycje finansowe (lokaty bankowe we wcześniejszych latach Spółka nabywała też instrumenty finansowe o konserwatywnym profilu), za pomocą których 11 bit studios S.A. zarządzało posiadanymi środkami pieniężnymi.

Głównymi i kolejny rok z rzędu rosnącymi wydatkami (58 813 599 PLN w 2023 roku wobec 45 679 530 PLN rok wcześniej) były jednak płatności za rzeczowe aktywa trwałe oraz wartości niematerialne. Składały się nań wysokie nakłady inwestycyjne na nowe gry własne, czyli „Frostpunka 2”, „The Alters” oraz „Projekt 8” a także pozycje z wydawnictwa.

W przepływach pieniężnych z działalności finansowej w 2023 roku, podobnie jak i w kilku wcześniejszych latach, znalazły się płatności z tytułu obsługi 10-letniego kredytu inwestycyjnego zaciągniętego pod koniec 2018 roku w PKO BP S.A. na zakup wspomnianej już nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie. W 2023 roku 11 bit studios S.A. wydało na spłatę kredytu 1 260 000 PLN. Kolejne 242 641 PLN (464 629 PLN rok wcześniej) pochłonęły odsetki od kredytu. Zauważalną pozycją (3 830 746 PLN) były wpływy z tytułu emisji akcji wyemitowanych na potrzeby Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. W okresie sprawozdawczym 11 bit studios S.A. wypuściło 37 055 papierów serii G po cenie emisyjnej 103,38 PLN za sztukę (nominał akcji wynosi 0,1 PLN).

Na dzień 31 grudnia 2023 roku Spółka posiadała 37 555 974 PLN środków pieniężnych i ich ekwiwalentów wobec 30 585 991 PLN rok wcześniej. To oznacza, że ich stan zwiększył się o 22,79 proc. w porównaniu z końcem 2022 roku. Warto też przypomnieć, że na koniec 2023 roku Spółka posiadała też ulokowane 16 830 492 PLN na lokatach bankowych (rok wcześniej było to 56 698 545 PLN). W sumie, łączne zasoby pieniężne Spółki na koniec 2023 roku wynosiły 54 386 466 PLN PLN czyli były o 37,69 proc. mniejsze niż rok wcześniej gdy miały wartość 87 284 536 PLN (był to drugi rok z rzędu spadku zasobów pieniężnych Spółki). Dodając do tej kwoty należności handlowe (na koniec 2023 roku miały wartość 10 741 528 PLN porównaniu do 9 471 751 PLN rok wcześniej) oznacza to, że łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na koniec grudnia 2023 roku, pomijając należności z tytułu podatku dochodowego, sięgała 65 127 994 PLN (spadek z 96 756 287 PLN na koniec 2022 roku).





#### Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2023

W 2023 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. Kompletne informacje na temat tego zobowiązania można znaleźć w **Nocie 2.16**.

#### Informacje o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2023

W 2023 roku Spółka zawarła, zgodnie z art. 245 § 1, 4 oraz 8 Kodeksu Spółek Handlowych oraz na podstawie uchwały nr 21/06/2020 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 9 czerwca 2020 roku, umowę pożyczki z Przemysławem Marszałem, Prezesem Zarządu Spółki, z przeznaczeniem na bezpośrednie sfinansowanie objęcia akcji z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Jej kwota wynosiła 800 000 PLN. Na koniec okresu sprawozdawczego wartość pożyczki pozostała

do spłaty (wraz z odsetkami) wynosiła 590 467 PLN. Pożyczka, wraz z odsetkami, została spłacona w całości 26 lutego 2024 roku.

Ponadto, w okresie sprawozdawczym Spółka zawarła siedem pożyczek z pracownikami i współpracownikami z przeznaczeniem na sfinansowanie potrzeb własnych na łączną kwotę 51 000 PLN. Na dzień 31 grudnia 2023 roku łączna wartość pozostała do spłaty (wraz z odsetkami) wynosiła 21 542 PLN.

#### Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2023 oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

5 czerwca 2023 roku 11 bit studios S.A. podpisało Umowę poręczenia z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A., na podstawie której Spółka poręczyła umowę jednorocznego kredytu wielocelowego w kwocie 3 500 000 PLN zawartą przez PKO BP S.A. z Fool's Theory Sp. z o.o. w dniu 5 czerwca 2023 roku. Poręczenie, którego wartość wynosi do 5 250 000 PLN, obowiązuje

do dnia spłaty kredytu przez Fool's Theory Sp. z o.o. Poręczenie zostało udzielone na warunkach rynkowych.

Istotne pozycje pozabilansowe związane z prowadzoną przez 11 bit studios S.A. działalnością wydawniczą zostały opisane w **Nocie 4.2**.

## 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.

### Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik Spółki w 2023 roku

W 2023 roku nie miały miejsce żadne wydarzenia nietypowe, które miałyby wpływ na wyniki z działalności Spółki.

## INFORMACJA O UMOWACH ZNACZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI (Z WYŁĄCZENIEM UMÓW KREDYTOWYCH I POŻYCZEK) ZAWARTYCH W 2023 ROKU ORAZ DO DATY PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

28 czerwca 2023 roku Spółka poinformowała (komunikatem bieżącym nr 20/2023) o podpisaniu umowy z Microsoft Corporation z siedzibą w Waszyngtonie (Stany Zjednoczone), której przedmiotem jest udostępnienie wybranych gier z portfolio Spółki (dalej "Gry") w programie Game

Pass prowadzonym przez Microsoft Corporation. Zgodnie z umową, prawa do Gier pozostaną przy Spółce. Do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania Spółka poinformowała, że w programie Game Pass zostaną m.in. udostępnione gry: „Frostpunk 2”, „The Alters” oraz „Creatures of Ava”.

## OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W RAPORCIE ROCZNYM, WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK

Spółka nie publikowała prognoz finansowych na 2023 rok.

## OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WYNIKÓW 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 warranty

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.

Do dnia publikacji Sprawozdania Spółka wyemitowała łącznie, począwszy od lipca 2020 roku, 130 000 akcji serii G a wpływy z tego tytułu wyniosły 13 439 400 PLN (brutto). W okresie sprawozdawczym było to odpowiednio: 38 055 akcji serii G a wpływy to 3 934 126 PLN (brutto). Środki zasiły kapitały obrotowe Spółki i zostały przeznaczone na bieżące funkcjonowanie oraz inwestycje rozwojowe (produkcję nowych gier).

## 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. Począwszy od połowy 2020 roku

Spółka kilkakrotnie (ostatni raz w kwietniu 2023 roku) informowała komunikatami bieżącymi o podwyższeniu kapitału o akcje serii G, które były emitowane na potrzeby Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. W związku z tym na dzień bilansowy kapitał zakładowy Spółki dzielił się na 2 417 199 papierów serii A-G.

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 Rocznego za 2023 rok, kontrolowali 387 260 akcji Spółki stanowiących 16,02 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 wchodziły w skład indeksu mWIG40. Mają, według stanu na dzień publikacji Sprawozdania, 1,89-proc. udział we wspomnianym indeksie. Rok temu wskaźnik wynosił 2,27 proc.

Akcje 11 bit studios S.A. są również częścią, publikowanego od 18 marca 2019 roku, indeksu WIG.GAMES5 zrzeszającego największe spółki grze notowane na GPW. Udział Spółki w indeksie WIG.GAMES5 na dzień publikacji Sprawozdania wynosił 27,30 proc. Rok temu wskaźnik wynosił 20,73 proc. Papiery wchodziły też w skład, publikowanego od 30 grudnia 2016, indeksu WIG-gry, do którego zaliczane są wszystkie spółki grze notowane na warszawskim parkiecie. Na dzień sprawozdawczy udział 11 bit studios S.A. w WIG-gry wynosił 9,37 proc.

Akcje Spółki wchodziły 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 0,41-proc. udział we wspomnianym indeksie. Rok temu wskaźnik wynosił 0,47 proc.

Ponadto akcje 11 bit studios S.A. wchodziły w skład indeksów: WIG, WIG140, WIG-Poland, WIGtech, mWIG40TR oraz WIGtechTR.

Przez pierwsze półrocze 2023 roku akcje Spółki cieszyły się dużym zainteresowaniem inwestorów na GPW i zyskiwały na wartości. Druga połowa roku była jednak daleko słabsza dla całej branży grze, również w ujęciu globalnym przez co papiery 11 bit studios S.A. znalazły się w gronie firm, które zakończyły zeszły rok na minusie. W 2023 roku kurs Spółki zmniejszył się o ponad 8,3 proc. podczas gdy indeks WIG.Games5 grupujący największe spółki grze warszawskiego parkietu stracił w tym okresie 6,82 proc. Z kolei indeks WIG-gry (obejmujący wszystkie spółki z GPW) stracił na wartości 8,08 proc. Dla porządku warto dodać, że indeks szerokiego rynku WIG w 2023 roku wzrósł aż o 35,64 proc. a indeks mWIG40, w skład którego wchodziły akcje 11 bit studios S.A., przez cały 2023 rok zwiększył się o 39,26 proc.

#### Wykres: Notowania akcji 11 bit studios S.A. na GPW w 2022 roku (PLN)



ŹRÓDŁO: PARKIET.COM

W 2023 roku kurs akcji 11 bit studios S.A. na GPW wahał się w przedziale od 740 PLN (na sesji 6 lipca 2023 roku, po kursie zamknięcia) do 541 PLN (na sesji 29 grudnia 2023 roku). Szczególnie dobrze notowania Spółki zachowywały się wiosną gdy na fali ogólnej poprawy nastrojów giełdowych warszawska giełda, w ślad za parkietami światowymi, mocno zyskiwała na wartości. W przypadku Spółki dodatkowym paliwem do wzrostu stały się informacje przekazane rynkowi na czerwcowej Konferencji Inwestorskiej (harmonogram premier gier na kolejny rok). II półrocze przyniosło jednak pogorszenie sentymentu do akcji 11 bit studios S.A. a czarę gorczy przelała rozczarowująca, listopadowa premiera gry „The Invincible” (deweloperem był Starward Industries S.A.), która skłoniła wybranych analityków do ścięcia prognoz nie tylko dla pionu wydawniczego 11 bit studios S.A., ale i dla całej Spółki. Przewaga podaży w ostatnich tygodniach roku sprawiła, że na zamknięciu ostatniej sesji w 2023 roku wartość rynkowa 11 bit studios S.A. wynosiła prawie 1,31 mld PLN (62. miejsce na liście największych spółek krajowych notowanych na GPW). Dla porównania, rok wcześniej kapitalizacja Spółki sięgała 1,405 mld PLN co oznaczało 52. Miejsce w analogicznym rankingu.

Spadkowi notowań 11 bit studios S.A. w 2023 roku towarzyszyła satysfakcjonująca płynność akcji. Łączna wartość obrotów papierami Spółki na GPW w okresie sprawozdawczym wyniosła 542,97 mln PLN (w 2022 roku było to 537,16 mln PLN) co oznacza, że Spółka zajęła 44. miejsce (46. rok wcześniej) w rankingu Spółek o największych obrotach na GPW w 2023 roku. Średni dzienny wolumen obrotu akcjami 11 bit studios S.A. sięgnął 3 405 sztuk a każdego dnia zawierano nimi średnio 305 transakcji.

Spore zainteresowanie walorami 11 bit studios S.A. ze strony Inwestorów przełożyło się na dobre pokrycie analityczne Spółki. Przez cały 2023 rok analitycy z domów i biur maklerskich wydali 16 raportów na temat 11 bit studios S.A.,

## PERSPEKTYWA 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 2023 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła 94,91 proc. przychodów (97,55 proc. rok wcześniej) Spółki ogółem.

Długoterminowym celem 11 bit studios S.A. jest rozwój znacznie szybszy niż całego rynku gier komputerowych (opis i prognozy dla globalnego rynku gier komputerowych zawierają **str. 73-75** niniejszego Sprawozdania), który od szeregu już lat jest najszybciej rosnącą gałęzią rozrywki. Sukcesy

w porównaniu z 15 raportami rok wcześniej. W przypadku aż dziewięciu raportów specjaliści w 2023 roku zalecali kupowanie akcji Spółki. W czterech przypadkach specjaliści wystawili akcjom 11 bit studios S.A. zalecenie „trzymaj”. Walory otrzymały też trzy rekomendacje „sprzedaj”, których podstawą były obawy o przyszłość pionu wydawniczego po rozczarowującej premierze gry „The Invincible”.

W 2023 roku 11 bit studios S.A. zwiększało aktywność jeśli chodzi o bezpośrednie spotkania z uczestnikami rynku, w tym Inwestorami i Akcjonariuszami. 11 bit studios S.A. w 2023 roku utrzymywało też wysoką 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 2023 roku Spółka brała udział w wybranych konferencjach inwestorskich, w tym poza granicami Polski, które organizowane były m.in. przez Ipopemę Securities i DM BOŚ (styczeń), Erste Group (czerwiec) oraz Wood&Co (grudzień).

11 bit studios S.A., zgodnie z wieloletnią praktyką, zorganizowało również w 2023 roku doroczną Konferencję Inwestorską, która po raz kolejny miała zarówno stacjonarny, jak i wirtualny charakter. W spotkaniu wzięło udział ponad 100 gości, m.in. analityków i zarządzających oraz przedstawicieli mediów ekonomicznych (w tym kilkudziesięciu bezpośrednio) a także drugie tyle inwestorów indywidualnych. Konferencja, jak wspomniano, transmitowana była przez Internet i tłumaczona symultanicznie na język polski. Nagranie z Konferencji jest dostępne w Internecie na kanale Spółki w serwisie Youtube:

- [https://www.youtube.com/watch?v=FzkBP74\\_pJE](https://www.youtube.com/watch?v=FzkBP74_pJE)

gier „This War of Mine” oraz „Frostpunk” ugruntowały pozycję Spółki jako jednego ze wiodących graczy w segmencie gier Indie (niezależnych). Do końca 2023 roku przychody ze sprzedaży „TWoM” (od premiery tytułu) i płatnych dodatków do tej gry, na wszystkie platformy sprzętowe wyniosły już prawie 140 mln PLN. W przypadku produktów bazujących na IP „Frostpunk” było to blisko 220 mln PLN (w ciągu ponad pięciu lat od premiery gry w wersji na komputery PC). Wpisuje się to w strategię Spółki, 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.

W najbliższej perspektywie, do końca I półrocza 2024 roku, o wynikach finansowych 11 bit studios S.A. decydować będzie przede wszystkim dalsza sprzedaż gry „Frostpunk” oraz płatnych dodatków do tego tytułu wydanych w ramach Season Pass. Tytuł, który w wersji na komputery PC zadebiutował w kwietniu 2018 roku, wciąż cieszy się dużym zainteresowaniem fanów co, dzięki prowadzonym działaniom marketingowo-promocyjnym, przekłada się na solidne przychody ze sprzedaży. Marka (IP) „Frostpunk” jest też rozwijana na kolejnych polach.

W sklepach jest już dostępna, od I kwartału 2023 roku, planszową wersją „Frostpunka”, za stworzeniem której stoi firma Glass Cannon Unplugged. W perspektywie najbliższych kwartałów fani będą też mogli zagrać w „mobilną” wersję „Frostpunka”, nad którą pracuje chiński NetEase. W przygotowaniu jest też antologia powieści i opowiadań dziejących się w uniwersum „Frostpunka”. Nadzór nad projektem sprawuje Jacek Dukaj, jeden z najpopularniejszych w Polsce i dobrze znany na całym świecie, pisarzy S-F.

Uzupełnieniem przychodów z „Frostpunka” w najbliższych miesiącach będzie też sprzedaż innych produkcji z tzw. back catalogue, czyli m.in. gry „This War of Mine”. Wymieniony tytuł, mimo że od jego premiery minęło już ponad dziewięć lat, ze względu na unikalną tematykę (wojna widziana oczami cywila), mimo bardzo ograniczonych działań marketingowych ze strony 11 bit studios S.A., nadal cieszy się sporym wzięciem wśród fanów gier komputerowych.

Podobnie jak we wcześniejszych kwartałach i latach, istotnym źródłem przychodów i zysków Spółki w kolejnych okresach będzie sprzedaż tytułów z wydawnictwa, na czele z „Moonlighterem” i „Children of Morta”. Należy jednak liczyć się z tym, że podobnie jak w przypadku gier własnych, przychody z tego źródła, mimo podejmowanych przez Spółkę działań będą wolno wyczerpywały się z uwagi na naturalne starzenie się produkcji. Daleko większe znaczenie dla wyników pionu wydawniczego w perspektywie 2024 roku będzie miała monetyzacja tytułów, które trafiły na rynek w ostatnich miesiącach, czyli „The Invincible”, który zadebiutował w listopadzie 2024 roku oraz „The Thaumaturge” (luty 2024 roku).

W dłuższej perspektywie o wynikach finansowych 11 bit studios S.A. będą decydowały premiery kolejnych tytułów własnych przede wszystkim „Frostpunka 2” oraz „The Alters”, które trafią do sprzedaży w 2024 roku oraz „Projekt 8” (nazwa

kodowa), którego debiut planowany jest na 2025 roku. Łączny budżet produkcyjny trzech gier własnych przekracza 150 mln PLN. Dla porównania, budżet produkcyjny „Frostpunka” (wersji PC) nie przekraczał 10 mln PLN. Zespoły stojące za każdym z tytułów liczą odpowiednio, przeszło 80 osób, oraz po ok. 50 osób i są w miarę potrzeb powiększane. Jest to zgodne ze średnioterminową, kilkuletnią strategią Spółki zakłada, że w jej strukturze będą funkcjonowały trzy, porównywalne wielkością zespoły deweloperskie liczące po ok. 60-80 osób każdy. Dzięki temu, 11 bit studios S.A., przy zachowaniu ok. 4-5 - letniego cyklu produkcyjnego każdej gry, będzie mogło co kilka kwartałów wypuszczać na rynek jeden własny tytuł.

11 bit studios S.A. bardzo starannie przygotowuje się do nadchodzących premier gier własnych intensyfikując nakłady na marketing i promocję. Zarówno „Frostpunk 2”, którego premiery jest zapowiedziana na 25 lipca tego roku (w wersji na komputery PC) jak i „The Alters” (premiery odbędzie się w III kwartale 2024 roku w wersji na komputery PC oraz konsole Xbox Series X/S oraz PS5) cieszą się dużym zainteresowaniem fanów, czego wyrazem jest ich wysoka pozycja na tzw. wishliście (liście życzeń) Steam. „Frostpunk 2” od szeregu miesięcy mieści się w pierwszej piątce tego zestawienia.

Znaczący wkład do wyników Spółka w kolejnych kwartałach i latach będzie też miał pion wydawniczy. Spółka ostatnie kwartały poświęciła na istotne wzmocnienie i rozbudowę potencjału zespołu wydawniczego (o jego znaczeniu świadczy awans w 2022 roku Marka Ziemaka, szefa pionu, na stanowisko Członka Zarządu Spółki) oraz stale prowadzi intensywne działania zmierzające do pozyskania kolejnych produkcji do portfela wydawniczego. Portfel wydawniczy 11 bit studios S.A. składa się obecnie z trzech pozycji. Pierwsza z umów dotyczący wydania gry „INDIKA”, której producentem jest zarejestrowane w Kazachstanie studio Odd Meter. Premiery „INDIKI” jest zaplanowana na 2 maja 2024 roku. Producentami kolejnej gry - „Creatures of Ava” (wcześniejsza nazwa kodowa brzmiała „Ava”) są pochodzące z Hiszpanii studia Inverge i Chibig. Gra ukaże się na rynku jeszcze w tym roku. Trzeci z tytułów o kodowej nazwie „Botin” jest tworzony przez, również pochodzące z Hiszpanii, studio Digital Sun Games, które odpowiadało za produkcję gry „Moonlighter”.

Łączny budżet inwestycji (po stronie 11 bit studios S.A.) w wymienione tytuły to ponad 20 mln PLN. Dla porównania, w „Moonlighter” i „Children of Morta” Spółka zainwestowała po nieco ponad 2 mln PLN (w każdą



z gier). Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania, łączna wartość zobowiązań Spółki z tytułu umów wydawniczych to kwoty: 2 979 147 EUR, 1 262 248 PLN i 44 062 USD.

Intencją 11 bit studios S.A. jest dalsza rozbudowa portfela wydawniczego, żeby móc zrealizować średnioterminową (kilkuletnią) strategię zakładającą 3-4 premiery zewnętrzne każdego roku. Stąd, w najbliższych kwartałach Spółka chce podpisać co najmniej kilka nowych umów wydawniczych, w których łączne zaangażowanie kapitałowe Spółki może sięgnąć kilkudziesięciu milionów PLN.

Elementem, który może mieć istotny wpływ na wyniki w przyszłości są rozważane przez Spółkę przejęcia, które miałyby na celu rozbudowę i wzmocnienie kompetencji oraz pozycji rynkowej 11 bit studios S.A. W 2022 roku Spółka sfinalizowała dwie tego typu transakcje. Nabyła 40-proc. pakiet udziałów w Fool'S Theory Sp.z.o.o. oraz 5,99-proc. pakiet akcji Starward Industries S.A.

Na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Spółka prowadzi luźne rozmowy na temat związków kapitałowych z wybranymi podmiotami. Preferowanym źródłem finansowania ewentualnych transakcji będą środki własne. Spółka nie wyklucza jednak również innych modeli finansowania akwizycji.

## 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 (**str. 103-108** niniejszego Sprawozdania)

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 wydawniczy). Działalność wydawnicza z roku na rok powinna mieć coraz większy wkład w wyniki finansowe Spółki. W obszarze produkcji Spółka przez 2023 rok kontynuowała rozwój trzech zespołów deweloperskich co, docelowo, pozwoli na posiadanie kilka linii produktowych (IP - marek). Efektem posiadania trzech zespołów deweloperskich i linii produktowych będzie optymalizacja i lepsze wykorzystanie posiadanych zasobów produkcyjnych oraz stabilizacja wyników Spółki.

## OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 31 grudnia 2023 roku Spółka posiadała na rachunkach bankowych i w kasie 37 555 974 PLN środków pieniężnych (gotówki i jej ekwiwalentów). Rok wcześniej ich stan wynosił 30 585 991 PLN. 11 bit studios S.A. miało też na koniec 2023 roku ulokowane w instrumentach finansowych bezpiecznym profilu - na lokatach bankowych 16 830 492 PLN (56 698 545 PLN rok wcześniej).

To oznacza, że łączne zasoby pieniężne Spółki na koniec 2023 roku wyniosły 54 386 466 PLN, czyli były o 37,69 proc. mniejsze niż rok wcześniej gdy miały wartość 87 284 536 PLN. Do tej kwoty można też doliczyć 10 741 528 PLN należności, w znacznej mierze handlowych (9 471 751 PLN na koniec 2022 roku) oraz 1 646 295 PLN (2 980 694 PLN rok wcześniej) należności z tytułu podatku



## INFORMACJE OGÓLNE

dochodowego. Łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na 31 grudnia 2023 wynosiła zatem 66 774 289 PLN w porównaniu do 99 736 981 PLN w porównaniu w roku poprzednim.

Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych) 11 bit studios S.A., według stanu na 31 grudnia 2023 roku wynosiła 31 263 119 PLN wobec 19 653 762 PLN rok wcześniej. Z tej kwoty aż 13 355 194 PLN stanowiły zobowiązania z tytułu umów z klientami – zaliczki otrzymane od partnerów biznesowych z tytułu przyszłej sprzedaży gier Spółki. Istotną część zobowiązań (na 31 grudnia 2023 roku było to 6 405 000 PLN) stanowił, systematycznie spłacany kredyt w PKO BP S.A. zaciągnięty

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 2022 roku wspomniany kredyt miał wartość 7 665 000 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 wydawnictwa) ze środków własnych i nie musi posiłkować się środkami zewnętrznymi (w tym z rynku kapitałowego) lub od partnerów biznesowych (wydawców i dystrybutorów gier) aczkolwiek nie wyklucza takiej możliwości.



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

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE .....	93
WŁADZE SPÓŁKI .....	94
BIEGLI REWIDENCI .....	98
KAPITAŁ ZAKŁADOWY .....	101
AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PRZEKAZANIA NINIEJSZEGO RAPORTU .....	103
AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH .....	103
WARTOŚĆ WYNAGRODZEŃ, NAGRÓD LUB KORZYŚCI OTRZYMANYCH PRZEZ OSOBY WCHODZĄCE W SKŁAD ORGANÓW ZARZĄDZAJĄCYCH ORAZ ORGANÓW NADZORUJĄCYCH SPÓŁKI .....	103
POZOSTAŁE TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI .....	103
UMOWY ZAWARTE POMIĘDZY SPÓŁKĄ A OSOBAMI ZARZĄDZAJĄCYMI PRZEWIDUJĄCE REKOMPENSATĘ W PRZYPADKU REZYGNACJI LUB ZWOLNIENIA Z ZAJMOWANEGO STANOWISKA .....	103

UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY I OBLIGATARIUSZY .....	104
INFORMACJE O SYSTEMIE KONTROLI PROGRAMÓW AKCJI PRACOWNICZYCH.....	104
INFORMACJE O NABYCIU AKCJI WŁASNYCH.....	104
ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA SPÓŁKĄ .....	104
OPIS GŁÓWNYCH INWESTYCJI KRAJOWYCH I ZAGRANICZNYCH ORAZ OPIS STRUKTURY GŁÓWNYCH LOKAT KAPITAŁOWYCH .....	104
INFORMACJE O POWIĄZANIACH KAPITAŁOWYCH I ORGANIZACYJNYCH SPÓŁKI Z INNYMI PODMIOTAMI.....	105
ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI .....	105
SPÓŁKA JAKO PRACODAWCA I ZATRUDNIAJĄCY .....	110
ŚRODOWISKO .....	118
OPIS ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PAŃSTWOWEJ .....	123

## PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

---

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

---

Czas trwania działalności Spółki jest nieograniczony. Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy.

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

- produkcja multiplatformowych gier komputerowych,

- sprzedaż multiplatformowych gier komputerowych.

Spółka nie posiada podmiotów zależnych. Posiada podmiot stowarzyszony Fool's Theory Sp. z o.o.

## WŁADZE SPÓŁKI

### Zarząd

- Przemysław Marszał – Prezes Zarządu,
- Grzegorz Miechowski – Członek Zarządu,
- Michał Drozdowski – Członek Zarządu,
- Paweł Feldman – Członek Zarządu,
- Marek Ziemak – Członek Zarządu.

W okresie sprawozdawczym nie miały miejsce zmiany w składzie Zarządu TI bit studios S.A.

Wspólna kadencja Członków Zarządu Spółki upływa z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne

Zgromadzenie Spółki Sprawozdania Finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2025 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 growej 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”. W ramach Zarządu Spółki odpowiada za strategię i planowanie oraz nadzoruje pion T&C (Team&Culture).

### 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”. W ramach Zarządu Spółki nadzoruje pion: finansowy, IT oraz administrację.



### 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”. W ramach Zarządu Spółki odpowiada za całość zagadnień związanych z kreacją gier.



**Paweł Feldman**, Członek Zarządu

Absolwent Wydziału Zarządzania Uniwersytetu Warszawskiego. Posiada wieloletnie doświadczenie w branży gier, zarówno z perspektywy wydawcy, jak i dewelopera. Pracował nad wieloma uznanymi przez krytyków tytułami, takimi jak Wiedźmin, This War of Mine i Frostpunk. Skupia się głównie na strategii, biznesie, sprzedaży i działaniach marketingowych. Od 2012 roku związany z II bit studios, gdzie m.in. nadzorował działania sprzedażowe oraz działalność wydawniczą. W ramach Zarządu Spółki odpowiada za tematy związane z rozwojem nowych biznesów Spółki, w tym IP oraz za działy PR i Marketingu.

**Marek Ziemak**, Członek Zarządu

Absolwent wydziału Cybernetyki Wojskowej Akademii Technicznej kierunku Informatyka: Informatyczne systemy zarządzania oraz podyplomowych studiów Master of Business Administration dla kadr IT na Akademii Leona Koźmińskiego. Zawodowo z branżą gier związany od 2006 roku kiedy to dołączył do zespołu CD Projekt RED w charakterze testera, później pełniąc rolę projektanta rozgrywki oraz producenta. Szeregi CD Projekt RED opuścił w 2014 roku kiedy to rozpoczął pracę w rodzącym się dziale wydawniczym II bit studios. Od 2019 roku Producent Wykonawczy projektów wydawniczych, a od 2020 roku Dyrektor działu External Development. W ramach Zarządu Spółki odpowiada za całość zagadnień związanych z produkcją gier, zarówno własnych jak i zewnętrznych.

**Rada nadzorcza**

- Radosław Marter – Przewodniczący RN,
- Jacek Czykiel – Wiceprzewodniczący RN,
- Marcin Kuciapski – Członek RN,
- Piotr Wierzbicki – Członek RN,
- Milena Olszewska-Miszuris – Członek RN.

W 2023 roku miały nie miejsce zmiany w składzie Rady Nadzorczej II bit studios S.A.

Wspólna kadencja Członków Rady Nadzorczej II bit studios S.A. upływa z dniem zatwierdzenia przez

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Sprawozdania Finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2025 roku.



## Doświadczenie i kompetencje Członków Rady Nadzorczej

### **Radosław Marter** – Przewodniczący Rady Nadzorczej

Od przeszło 20 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 wyzwania, co niejednokrotnie upublicznił podczas konferencji jako prelegent, w publikacjach czy w mediach społecznościowych.

### **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 roku. W 1997 roku ukończył Podyplomowe Studium Finansów i Rachunkowości Przedsiębiorstw przy UW. W 1998 roku 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 kierował jako Dyrektor Zarządzający, Country Manager, firmą Atos Polska. Od czerwca 2023 roku Prezes Zarządu Capgemini Polska Sp. z o.o.

### **Milena Olszewska-Miszuris** – Członek Rady Nadzorczej

Absolwentka dwóch kierunków Szkoły Głównej Handlowej (SGH) w Warszawie: Metod ilościowych i Systemów Informacyjnych oraz Finansów i Bankowości ze specjalizacją bankowość Inwestycyjna. Posiada trzy międzynarodowe tytuły z zakresu finansów: CFA (Chartered Financial Analyst), ACCA (Association of Chartered Certified Accountants) oraz FSA Credential (Fundamentals of Sustainability Accounting). W latach 2004-2015 pracowała w międzynarodowych biurach maklerskich jako analityczka akcji, specjalizując się w sektorach TMT, detalicznym i energetycznym. Obecnie kieruje butikową spółką doradczą, wspierającą przedsiębiorstwa w zakresie budowania wartości, storytellingu, raportowania finansowego i zrównoważonego rozwoju oraz relacji inwestorskich. Jest członkinią Komitetu ds. Ładu Korporacyjnego przy GPW w Warszawie S.A., członkinią Governance, Risk and Performance Global Forum przy ACCA, ekspertką ds. zrównoważonego ładu korporacyjnego przy UN Global Compact Network Poland oraz Co-Chair kampanii społecznej 30% Club Poland. Zasiadała jako niezależna członkini, w radach nadzorczych Ten Square Games, R22 i STS Holding.

## BIEGLI REWIDENCI

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

W raporcie bieżącym nr 16/2022 z dnia 12 maja 2022 roku Spółka poinformowała, że zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi podmiot uprawniony, tj. Rada Nadzorcza Spółki, na posiedzeniu w dniu 11 lutego 2022 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 2022 i 2023 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 korzystała wcześniej z usług PricewaterhouseCoopers Polska Sp. z o.o. Audyt Sp.k. w zakresie badania i przeglądu sprawozdań finansowych Spółki za lata 2020 i 2021.

Strony ustaliły wartość wynagrodzenia na: po 175 000 PLN dla badania rocznego Sprawozdania Finansowego za 2022 i 2023 rok, po 60 000 PLN dla przeglądu śródrocznego Sprawozdania Finansowego Spółki za 2022 i 2023 rok oraz po 15 000 PLN dla badania Sprawozdania o wynagrodzeniach za 2022 i 2023 rok.

### Polityka wyboru firmy audytorskiej do badania ustawowego sprawozdań finansowych II bit studios S.A.

Polityka wyboru firmy audytorskiej do badania ustawowego sprawozdań finansowych II bit studios S.A. określa ogólne zasady wyboru firmy audytorskiej, spełniającej warunki niezależności i najwyższej jakości usług, przy uwzględnieniu kryteriów wyboru ustalonych przez Radę Nadzorczą przy wsparciu Komitetu Audytu.

Zgodnie z regulacjami obowiązującymi Spółkę, w tym Statutem Spółki, wyboru podmiotu uprawnionego do badania dokonuje Rada Nadzorcza po zasięgnięciu rekomendacji Komitetu Audytu. Rada Nadzorcza podczas dokonywania finalnego wyboru, a Komitet Audytu na etapie przygotowywania rekomendacji, kierują się przynajmniej następującymi wytycznymi dotyczącymi podmiotu uprawnionego do badania:

- bezstronnością i niezależnością podmiotu;
- ceną zaproponowaną przez podmiot uprawniony do badania;
- doświadczeniem w badaniu sprawozdań jednostek zainteresowania publicznego, w tym jednostek o podobnym do Spółki profilu działalności;
- możliwością zapewnienia świadczenia wymaganego zakresu usług;

- kwalifikacjami zawodowymi i doświadczeniem osób bezpośrednio zaangażowanych w prowadzone badanie;
- znajomością branży, w której funkcjonuje Spółka;
- zapewnieniem przeprowadzenia badania zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rewizji Finansowej i Usług Atestacyjnych;
- reputacją podmiotu uprawnionego do badania;
- możliwością przeprowadzenia badania w terminach określonych przez Spółkę.

Spółka ocenia oferty złożone przez firmy audytorskie zgodnie z kryteriami wyboru określonymi w dokumentacji przetargowej i jej procedurze oraz przygotowuje sprawozdanie zawierające wnioski z procedury wyboru, zatwierdzone przez Komitet Audytu. Zakazane jest wprowadzanie jakichkolwiek klauzul umownych, które nakazywałyby Radzie Nadzorczej wybór podmiotu uprawnionego do badania spośród określonej kategorii lub wykazu podmiotów uprawnionych do badania.

Pierwsza umowa o badanie sprawozdania finansowego jest zawierana z daną firmą audytorską na okres nie krótszy niż dwa lata z możliwością przedłużenia na kolejne co najmniej dwuletnie

okresy. Badanie ustawowych sprawozdań finansowych przez tę samą firmę audytorską nie będzie mogło trwać dłużej, niż przez 10 kolejnych lat. Po 10-letniej nieprzerwanej współpracy ze Spółką, ta sama firma nie będzie mogła świadczyć usług polegających na badaniu sprawozdań finansowych Spółki przez okres kolejnych 5 lat. Kluczowy biegły rewident nie może przeprowadzać badania ustawowego przez okres dłuższy niż 5 lat. Kluczowy biegły rewident może ponownie przeprowadzać badanie ustawowe po upływie co najmniej 3 lat od zakończenia ostatniego badania ustawowego. Czas trwania współpracy liczy się od pierwszego roku obrotowego objętego umową badania, w którym to roku podmiot uprawniony do badania został powołany po raz pierwszy do przeprowadzenia następujących nieprzerwanie po sobie badań ustawowych 11 bit studios S.A. Wynagrodzenie firmy audytorskiej za przeprowadzenie badania nie może być uzależnione od żadnych warunków, w tym od wyniku badania oraz kształtowane lub uzależnione od świadczenia na rzecz Spółki lub podmiotów z nią powiązanych dodatkowych usług niebędących badaniem przez firmę audytorską lub jakkolwiek podmiot powiązany z firmą audytorską.

Proces wyboru podmiotu uprawnionego do badania ustawowego inicjowany jest przez Komitet Audytu działający w ramach Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A., który zleca zorganizowanie procesu w 11 bit studios S.A. Komitet Audytu dokonuje oceny pracy firmy audytorskiej m.in. na podstawie analizy dokumentów i informacji przekazanych przez firmę audytorską na podstawie art. 6 ust. 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) NR 537/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 r. w sprawie szczegółowych wymogów dotyczących ustawowych badań sprawozdań finansowych jednostek interesu publicznego, uchylające decyzję Komisji 2005/909/WE oraz informacji na temat wniosków i ustaleń z kontroli przeprowadzonych przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego, o ile zostały one udostępnione przez firmę audytorską, a także rocznego sprawozdania z przejrzystości, publikowanego przez firmę audytorską zgodnie z wymogiem art. 13 Rozporządzenia 537/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 r. w sprawie szczegółowych wymogów dotyczących ustawowych badań sprawozdań finansowych jednostek interesu publicznego, uchylające decyzję Komisji 2005/909/WE. Spółka będzie dążyć do tego, aby w umowach zawieranych z firmą audytorską zawarte było postanowienie obligujące firmę audytorską do przekazywania Spółce cyklicznych informacji dotyczących istnienia okoliczności

mogących skutkować utratą przez firmę audytorską uprawnień do przeprowadzania badania sprawozdania finansowego lub o toczącym się postępowaniu w tym przedmiocie.

Komitet Audytu udziela rekomendacji Radzie Nadzorczej co do:

- przedłużenia współpracy z daną firmą audytorską lub co do
- wszczęcia procedury wyboru nowej firmy audytorskiej, z zastrzeżeniem warunków określonych w przepisach prawa.

Udzielając rekomendacji dotyczącej przedłużenia współpracy z dotychczasową firmą audytorską Komitet Audytu:

- wskazuje firmę audytorską, której proponuje powierzyć badanie ustawowe;
- oświadcza, że wydana rekomendacja jest wolna od wpływów osób trzecich;
- stwierdza, na podstawie oświadczenia Zarządu Spółki, że Spółka nie zawarła umów zawierających klauzule, o których mowa w art. 66 ust. 5a Ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości.

W przypadku gdy wybór nie dotyczy przedłużenia umowy o badanie sprawozdania finansowego, rekomendacja Komitetu Audytu:

- zawiera przynajmniej dwie możliwości wyboru firmy audytorskiej wraz z uzasadnieniem oraz wskazanie uzasadnionej preferencji Komitetu Audytu wobec jednej z nich;
- jest sporządzana w następstwie procedury wyboru zorganizowanej przez Spółkę, spełniającej następujące kryteria Ustawy o biegłych rewidentach z art. 130 ust.3.

Komitet Audytu dokonuje w miarę potrzeb przeglądu niniejszej polityki, w tym pod kątem zapewnienia w procesie wyboru firmy audytorskiej adekwatnych mechanizmów minimalizujących ryzyko wyboru firmy audytorskiej narażonej na potencjalną utratę uprawnień oraz zabezpieczenia mechanizmów awaryjnych możliwych do zastosowania w przypadku nieprzewidzianej utraty uprawnień przez firmę audytorską badającą sprawozdania finansowe Spółki.

**Polityka świadczenia dozwolonych usług niebędących badaniem przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez przedmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej**

Rada Nadzorcza, w tym Komitet Audytu, wraz z organami 11 bit studios S.A. działają m.in. na rzecz wyeliminowania ryzyka uchybienia wymogom niezależności przez biegłego rewidenta/firmę audytorską, podwyższenia poziomu jakości przeprowadzanych badań poprzez podniesienie standardów zasad raportowania z badań. Stosownie do treści art. 130 ust. 1 pkt 4 Ustawy o biegłych rewidentach do zadań Komitetu Audytu należy dokonywanie oceny niezależności biegłego rewidenta oraz wyrażanie zgody na świadczenie przez niego dozwolonych usług niebędących badaniem w jednostce zainteresowania publicznego oraz opracowywanie polityki świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem.

Biegły rewident lub firma audytorska przeprowadzający ustawowe badania 11 bit studios S.A. lub podmiot powiązany z firmą audytorską lub członek jego sieci nie świadczą bezpośrednio ani pośrednio na rzecz 11 bit studios S.A. żadnych zabronionych usług niebędących badaniem sprawozdań finansowych ani czynności rewizji finansowej. Podmiot przeprowadzający badanie sprawozdań finansowych 11 bit studios S.A. może w zakresie niezwiązanym z polityką podatkową badanej jednostki świadczyć usługi, które nie są usługami zabronionymi. Przez usługi, które nie są usługami zabronionymi rozumieć należy usługi, o których mowa w art. 136 ust. 2 Ustawy o biegłych rewidentach, w szczególności:

- usługi będące czynnościami rewizji finansowej, w rozumieniu art. 2 pkt 7 Ustawy;
- usługi:
  - przeprowadzania procedur należytej staranności (due dilligence) w zakresie kondycji ekonomiczno- finansowej,
  - wydawania listów poświadczających (wykonywane w związku z prospektem emisyjnym, przeprowadzane zgodnie z krajowym standardem usług pokrewnych i polegające na przeprowadzaniu uzgodnionych procedur);
- usługi atestacyjne w zakresie informacji finansowych pro forma, prognoz wyników lub wyników szacunkowych, zamieszczane w prospekcie emisyjnym;
- usługi badania historycznych informacji finansowych do prospektu, o którym mowa

w rozporządzeniu Komisji (WE) nr 809/2004 z dnia 29 kwietnia 2004 r.;

- usługi weryfikacji pakietów konsolidacyjnych;
- usługi potwierdzania spełnienia warunków zawartych umów kredytowych na podstawie analizy informacji finansowych pochodzących ze zbadanych przez daną firmę audytorską sprawozdań finansowych;
- usługi atestacyjne w zakresie sprawozdawczości dotyczącej ładu korporacyjnego, zarządzania ryzykiem oraz społecznej odpowiedzialności biznesu;
- usługi polegające na ocenie zgodności informacji ujawnianych przez instytucje finansowe i firmy inwestycyjne z wymogami w zakresie ujawniania informacji dotyczących adekwatności kapitałowej oraz zmiennych składników wynagrodzeń;
- usługi poświadczania dotyczące sprawozdań lub innych informacji finansowych przeznaczonych dla organów nadzoru, rady nadzorczej lub innego organu nadzorczego lub właścicieli, wykraczające poza zakres badania ustawowego i mające pomóc tym organom w wypełnianiu ich ustawowych obowiązków.

Świadczenie powyższych usług jest możliwe jedynie w zakresie niezwiązanym z polityką podatkową Spółki.

Zlecenie dodatkowych usług poprzedzone jest przeprowadzeniem przez Komitet Audytu oceny zagrożeń i zabezpieczeń niezależności, o której mowa w art. 69-73 Ustawy. Dokonując takiej oceny Komitet Audytu bierze pod uwagę w pierwszej kolejności czy usługa jest dozwolona w oparciu o przewidziane, a następnie bada posiadanie przez podmiot mający wykonać daną usługę wymaganych kompetencji i uprawnień zawodowych, występowanie okoliczności mogących wskazywać na zaistnienie potencjalnego konfliktu interesów oraz przestrzeganie zasad etyki zawodowej oraz reguł wykonywania danych usług. Po przeprowadzeniu oceny Komitet Audytu wyraża zgodę na zlecenie firmie audytorskiej dodatkowych usług. Zgoda ta udzielana jest w formie uchwały Komitetu Audytu podejmowanej na wniosek organu właściwego do zlecenia danej usługi. Komitet Audytu przed podjęciem decyzji w sprawie zgody, jest uprawniony żądać przedstawienia wszelkich dokumentów niezbędnych lub przydatnych do przeprowadzenia oceny zagrożeń i zabezpieczeń niezależności.

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

W przypadku gdy firma audytorska przeprowadzająca badanie Spółki świadczy usługi dozwolone nie będące badaniem przez okres co najmniej trzech kolejnych lat obrotowych, wówczas wynagrodzenie za świadczenie tych usług ogranicza się do 70% średniego wynagrodzenia z trzech kolejnych ostatnich lat obrotowych płaconego

z tytułu badania ustawowego Spółki. Z powyższego limitu wyłącza się usługi, których świadczenie wymagane jest przepisami prawa. Odpowiedzialność za przestrzeganie ustalonego limitu wynagrodzenia ponosić winna kontraktowo firma audytorska, co zapewni w umowie z firmą audytorską organ właściwy do zlecenia danej usługi

## KAPITAŁ ZAKŁADOWY

Na datę publikacji Sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosił 241 719,9 PLN i dzielił się na 2 417 199 akcji o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, w tym:

- 1 000 000 akcji serii A na okaziciela,
- 494 200 akcji serii B na okaziciela,
- 376 561 akcji serii C , na okaziciela
- 40 938 akcji serii D na okaziciela,
- 305 500 akcji serii E na okaziciela,
- 70 000 akcji serii F na okaziciela,
- 130 000 serii G na okaziciela.

Akcje zostały w pełni pokryte.

## AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PRZEKAZANIA NINIEJSZEGO RAPORTU

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów na walne zgromadzenie
Allianz Polska TFI*	229 878	9,51	229 878	9,51
Grzegorz Miechowski	168 413	6,97	168 413	6,97
N-N PTE*	144 900	5,99	144 900	5,99
Esaliens TFI**	120 965	5,00	120 965	5,00
Przemysław Marszał	120 003	4,96	120 003	4,96
Michał Drozdowski	98 844	4,09	98 844	4,09
Paweł Feldman	9 336	0,39	9 336	0,39
Marek Ziemak	1 002	0,04	1 002	0,04
Pozostali Akcjonariusze	1 523 858	63,05	1 523 858	63,05
<b>Razem</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>

\* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 31 maja 2023 roku

\*\* - liczba akcji zarejestrowanych na NWZA, które odbyło się 9 lutego 2023 roku



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

W raporcie bieżącym nr 7/2023 z 4 kwietnia 2023 roku II bit studios S.A. poinformowało, że 4 kwietnia 2023 roku do Spółki wpłynęły zawiadomienia w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Przemysława Marszałę, Prezesa Zarządu Spółki oraz Grzegorza Miechowskiego, Michała Drozdowskiego, Pawła Feldmana i Marka Ziemaka (Członków Zarządu Spółki) dotyczące zbycia akcji II bit studios S.A. Przemysław Marszał sprzedał łącznie 1 050 akcji II bit studios S.A. Grzegorz Miechowski zbył 2 000 akcji II bit studios S.A., Michał Drozdowski sprzedał 3 000 akcji II bit studios S.A., Paweł Feldman zbył 3 500 akcji Spółki a Marek Ziemak sprzedał 1 540 akcji II bit studios S.A. We wszystkich transakcjach, które zawierane były na sesji giełdowej w dniu 4 kwietnia 2023 roku, nabywcy płacili po 635 PLN za każdy walor Spółki.

W raporcie bieżącym nr 8/2023 z 12 kwietnia 2023 roku II bit studios S.A. poinformowało, że 12 kwietnia 2023 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Marcina Kuciapskiego, Członka Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące nabycia akcji II bit studios S.A. Pan Marcin Kuciapski w dniu 12 kwietnia 2023 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 200 akcji II bit studios S.A. po średniej cenie 618,855 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 9/2023 z 12 kwietnia 2023 roku, II bit studios S.A. poinformowało, że zgodnie z informacją otrzymaną z Domu Maklerskiego BOŚ S.A., w dniu 12 kwietnia 2023 roku zostało należycie subskrybowanych i opłaconych 37 055 akcji serii G II bit studios S.A., objętych w ramach publicznej oferty na łączną kwotę 3 830 745,90 PLN. Wspomniane papiery zostały wyemitowane na potrzeby obsługi Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Jednocześnie Spółka poinformowała, że od dnia 12 kwietnia 2023 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 241 719,9 PLN i dzieli się na 2 417 199 akcji o wartości nominalnej 0,1 PLN każda.

W raporcie bieżącym nr 10/2023 z 12 kwietnia 2023 roku II bit studios S.A. poinformowało, że 12 kwietnia 2023 roku do Spółki wpłynęły zawiadomienia w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Przemysława Marszałę, Prezesa Zarządu Spółki oraz Michała Drozdowskiego, Członka Zarządu Spółki dotyczące nabycia akcji Spółki. Przemysław Marszał, z tytułu objęcia akcji w ramach rozliczenia Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019, nabył w dniu 12 kwietnia 2023 roku

18 413 akcji Spółki po cenie 103,38 PLN za sztukę. Z kolei Michał Drozdowski, również z tytułu objęcia akcji w ramach rozliczenia Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019, nabył w dniu 12 kwietnia 2023 roku 18 414 akcji II bit studios S.A. po cenie 103,38 PLN za sztukę.

Po transakcji opisanej powyżej zaangażowanie Przemysława Marszałę wzrosło do 120 863 akcji Spółki stanowiących 5,00 proc. jej kapitału zakładowego i dających tyle samo głosów na walnym zgromadzeniu. Stosowne zawiadomienie wpłynęło do II bit studios S.A. w dniu 12 kwietnia 2023 roku i zostało przekazane komunikatem bieżącym nr 11/2023 z dnia 12 kwietnia 2023 roku.

Po okresie sprawozdawczym miały miejsca zmiany w akcjonariacie II bit studios S.A.

W raporcie bieżącym nr 4/2024 z 20 lutego 2024 roku II bit studios S.A. poinformowało, że 20 lutego 2024 roku do Spółki wpłynęły zawiadomienia w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Przemysława Marszałę, Prezesa Zarządu Spółki oraz Michała Drozdowskiego i Pawła Feldmana (Członków Zarządu Spółki) dotyczące zbycia akcji II bit studios S.A. Przemysław Marszał sprzedał łącznie 860 akcji II bit studios S.A., Michał Drozdowski sprzedał 1 200 akcji II bit studios S.A. a Paweł Feldman zbył 1 100 akcji Spółki. We wszystkich transakcjach, które zawierane były na sesji giełdowej (w tzw. pakietówkach) w dniu 19 lutego 2024 roku, nabywcy płacili po 600 PLN za każdy walor Spółki.

Po transakcji opisanej powyżej zaangażowanie Przemysława Marszałę zmalało do 120 003 akcji Spółki stanowiących 4,96 proc. jej kapitału zakładowego i dających tyle samo głosów na walnym zgromadzeniu. Stosowne zawiadomienie wpłynęło do II bit studios S.A. w dniu 20 lutego 2024 roku i zostało przekazane komunikatem bieżącym nr 5/2024 z dnia 20 lutego 2024 roku.

W raporcie bieżącym nr 6/2024 z 22 lutego 2024 roku II bit studios S.A. poinformowało, że 22 lutego 2024 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Marcina Kuciapskiego, Członka Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące nabycia akcji II bit studios S.A. Pan Marcin Kuciapski w dniu 12 kwietnia 2023 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 250 akcji II bit studios S.A. po średniej cenie 569,60 PLN za sztukę.



## AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

	Funkcja	Liczba akcji na dzień przekazania raportu (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2023 (w szt.)	Liczba akcji na dzień 31.12.2022 (w szt.)
Przemysław Marszał	Prezes Zarządu	120 003	120 863	103 500
Grzegorz Miechowski	Członek Zarządu	168 413	168 413	170 413
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	98 844	100 044	84 630
Paweł Feldman	Członek Zarządu	9 336	10 436	13 936
Marek Ziemak	Członek Zarządu	1 002	1 002	2 542
Marcin Kuciapski	Członek RN	1 750	1 500	1 300

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 na str. **103-104**.

Po okresie sprawozdawczym miały miejsce zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące 11 bit studios S.A. Zmiany zostały opisane szczegółowo na str. **104**.

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

Kompletne informacje na temat wynagrodzeń Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki zawarte są w **Nocie 4.1**.

## POZOSTAŁE TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Poza opisanymi wyżej transakcjami Spółka zawierała także transakcje z podmiotami powiązanyymi z kluczowym personelem Spółki

(kluczowe kierownictwo). Transakcje z wyżej wymienionymi osobami zostały szczegółowo opisane w **Nocie 4.1**.

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

Na dzień 31 grudnia 2023 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.

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

W okresie sprawozdawczym Spółka prowadziła, opisany w **Nocie 3.5**. 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 pierwszego z programów w okresie sprawozdawczym II bit studios S.A. wyemitowało

37 055 akcji serii G przez co na dzień bilansowy kapitał zakładowy Spółki dzielił się na 2 417 199 akcji serii A-G. W wyniku realizacji drugiego z programów Spółka może w przyszłości wyemitować do 125 000 akcji serii H wskutek czego może dojść do zmiany w proporcjach akcji posiadanych przez akcjonariuszy.

## INFORMACJE O SYSTEMIE KONTROLI PROGRAMÓW AKCJI PRACOWNICZYCH

Kompletne informacje na temat Programu Motywacyjnego dla kluczowych pracowników i współpracowników na lata 2017-2019 jak również

Programu Motywacyjnego dla Członków Zarządu oraz pracowników i współpracowników na lata 2021-2025 temat zawiera **Nota 3.5**.

## INFORMACJE O NABYCIU AKCJI WŁASNYCH

Spółka nie posiadała i nie posiada akcji własnych.

## ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA SPÓŁKĄ

W okresie sprawozdawczym nie miały miejsca żadne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Spółką.

## 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 2023 roku miały wartość odpowiednio: 16 830 492 PLN (56 698 545 PLN rok wcześniej) i 37 555 974 (30 585 991 PLN na koniec 2022 roku). Łącznie aktywa obrotowe Spółki na koniec 2022 roku miały wartość 67 777 029 PLN wobec 101 650 294 PLN rok wcześniej.

Z kolei aktywa trwałe II bit studios S.A. na koniec 2023 roku sięgały 191 392 967 PLN podczas gdy na koniec 2022 roku było to 142 547 147 PLN. Liczącą się pozycją aktywów trwałych Spółki na koniec 2023 roku były rzeczowe aktywa trwałe (24 202 561 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 „Frostpunk 2”, „The Alters” oraz „Projekt 8” a także na produkcje z wydawnictwa. Niewielką ich część stanowiły też, amortyzowane wydatki poniesione na gry, które już trafiły do sprzedaży, m.in.: „South of the Circle” oraz „The Invincible”. Łącznie, aktywa niematerialne na koniec 2022 roku miały już wartość 155 367 739 PLN wobec 99 977 460 PLN przed rokiem. Podobnie niewielką częścią aktywów trwałych były, posiadane przez II bit studios S.A. udziały w spółkach: Fool's Theory Sp. z o.o (pakiet był wyceniany na koniec 2023 roku na 3 626 510 PLN

wobec 3 975 734 PLN na koniec 2022 roku) i Starward Industries S.A. (odpowiednio: 1 652 536 PLN i 8 151 523 PLN).

Posiadane, wysokie nadwyżki gotówkowe pozwalają Spółce w 2023 roku finansować bieżącą działalność oraz projekty inwestycyjne ze środków własnych bez konieczności posiłkowania się środkami zewnętrznymi.

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

Na dzień 31 grudnia 2022 roku 11 bit studios S.A. było właścicielem 16 784 akcji Starward Industries S.A. stanowiących 5,99 proc. kapitału zakładowego tej spółki. W dniu 2 stycznia 2023 roku Spółka, w transakcji giełdowej, nabyła 3 akcje Starward Industries S.A. W konsekwencji, na dzień 31 grudnia 2023 roku 11 bit studios S.A. było właścicielem 16 787 akcji Starward Industries S.A. stanowiących 5,99 proc. kapitału zakładowego tego podmiotu.

Akcje Starward Industries S.A. notowane są na rynku NewConnect.

11 bit studios S.A., na podstawie umowy zakupu zawartej 28 lutego 2022 roku, jest również właścicielem 40 udziałów spółki Fool's Theory Sp. z o.o. o wartości nominalnej 50 PLN każdy, stanowiących łącznie 40 proc. w kapitale zakładowym tego podmiotu.

## 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 wywrzeć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki jej sytuację finansową i wyniki działalności oraz mogą skutkować utratą części lub całości zainwestowanego kapitału.

### 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 60 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 zadresowanie 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 komputerowej 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 nieprzewidzianych trudności w pracy nad wymagającym produktem, jakim jest gra komputerowa.

Opóźnienie terminów zakończenia produkcji gier komputerowych 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. II 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 w strukturze Spółki wyodrębniony został nowy dział wydawniczy. Celem powołania nowego działu jest produkcja oraz dystrybucja gier komputerowych, wyprodukowanych przez II 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 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 developerowi coś unikalnego.

**Ryzyko pominięcia znaczących trendów rynkowych**

Rynek gier zmienia się dynamicznie. Pojawiają się nowe trendy technologiczne. 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 zarządczych 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 z pracownikami oraz innych umowach zawieranych ze współpracownikami zawarte są klauzule dotyczących zakazu świadczenia usług na rzecz innych podmiotów lub kontrahentów 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 komputerowych, 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 umowy 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. Możliwe do zdiagnozowania może być również ryzyko wynikające z art. 44 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych w zakresie możliwości żądania dodatkowego wynagrodzenia przez twórców w przypadku sukcesu większego niż oczekiwany gier komputerowych korzystających z nabytych od tych twórców praw własności intelektualnej. Roszczenia tego nie można ograniczyć w sposób umowny.

### **Ryzyko związane z zawartymi przez Spółkę umowami licencyjnymi**

Spółka w związku z charakterystyką prowadzonej działalności gospodarczej zawarła szereg umów licencyjnych dotyczących wykorzystania

określonego oprogramowania, niezbędnego w toku prowadzonej przez 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 niezajomość prawa 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 dzień publikacji niniejszego Raportu Roczne go za 2023 rok, akcjonariusze założyciele posiadają łącznie 387 260 akcji Spółki, które stanowią 16,02 proc. kapitału i uprawniają łącznie do 16,02 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 zawarła szereg umów dystrybucyjnych lub umów licencyjnych dotyczących zasad dystrybuowania lub udostępniania gier utworzonych przez Spółkę na różnego rodzaju platformach lub nośnikach danych. Znacząca część z tych umów poddana została reżimowi i podlega regulacjom innym niż prawo polskie (np. prawo angielskie, niemieckie, stanu Teksas lub inne).

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

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



## Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w jakim Spółka prowadzi działalność

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

Działalność Spółki zależy od sytuacji makroekonomicznej panującej na rynkach, na których dystrybuje 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 powiązаныmi, 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, Chiny oraz Japonia), dominującymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych są: dolar amerykański (80-proc. udział) i euro (16 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 komputerowych przeznaczonych do bezpośredniej dystrybucji na platformy sprzętowe mobilne oraz stacjonarne. Koniunktura w branży gier komputerowych 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.

## SPÓŁKA JAKO PRACODAWCA I ZATRUDNIAJĄCY

Branża gamingowa zauważalnie różni się od innych sektorów gospodarki. Dotyczy to również obszaru zasobów ludzkich. Spółka zarówno zatrudnia pracowników jak i współpracuje z innymi podmiotami posiadającymi dużą autonomię w procesie twórczym. Dane ukazane w dalszej części

tej noty ukazują najważniejsze informacje o zespole ekspertów, którzy tworząc poszczególne elementy takie jak dźwięk, grafika czy animacja bezpośrednio przyczyniają się do produkcji dających do myślenia, ambitnych gier, wpisujących się w filozofię firmy.

### Organy zarządcze i nadzorcze

#### Zarząd

##### Staż pracy Członków Zarządu TI bit studios S.A. (w latach, w Spółce)

	Ilość lat
Przemysław Marszał	14
Grzegorz Miechowski	14
Michał Drozdowski	14
Paweł Feldman	11
Marek Ziemak	9

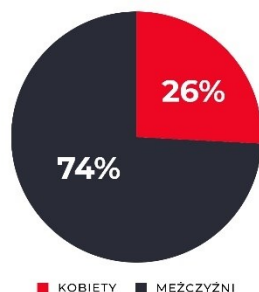
#### Rada Nadzorcza

Rada Nadzorcza w podziale na wiek	
	Ilość osób
30-50 lat	3
>50 lat	2
<b>Razem</b>	<b>5</b>

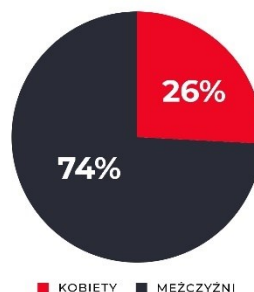
## Zatrudnienie

Na koniec 2023 roku 11 bit studios S.A. zatrudniała lub współpracowała z 299 osobami. Z tej grupy 40 osób stanowili obcokrajowcy.

Płeć pracowników na rok 2023



Płeć pracowników na rok 2022



### Pracownicy i współpracownicy w podziale na wiek (ilość osób)

	2023	2022
0-19	01	1
20-29	95	73
30-39	165	138
>40 lat	39	33
<b>Razem</b>	<b>299</b>	<b>245</b>

### Średni staż pracowników i współpracowników w Spółce (w latach)

	2023	2022
Kobiety	1,5	2
Mężczyźni	2,5	32
<b>Razem</b>	<b>2,2</b>	<b>2,8</b>

### Struktura zatrudnienia (działy Spółki, ilość osób)

	2023	2022
Board	5	5
Administration	10	9
Sound	4	2
AI	1	1
Animation	12	8
Art.	49	39
BizDev	5	4
Code	44	39
Design	42	37
DevOps	5	3
Finance	15	13
T&C (HR)	19	17
IT	11	7
Marketing&Communications	24	11
Production	15	01
QA	20	25
XDev	18	15
<b>Razem</b>	<b>299</b>	<b>245</b>

### Zatrudnieni w 2023 roku

W 2023 roku TI bit studios S.A. zatrudniła 84 nowych pracowników i współpracowników.

	Ilość osób
Kobiety	25
Mężczyźni	59
<b>Razem</b>	<b>84</b>

Płeć nowozatrudnionych pracowników i współpracowników (ilość osób)	2023	2022
Kobieta	25	29
Mężczyzna	59	54
<b>Razem</b>	<b>84</b>	<b>83</b>

### Employer branding i rekrutacja

TI bit studios S.A. buduje pozytywny wizerunek Spółki na mocno konkurencyjnym rynku pracy.

#### Rekrutacje

W 2023 roku do TI bit studios S.A. aplikowało blisko 5200 kandydatów. Spółka złożyła ofertę zatrudnienia 79 osobom. Poziom zaakceptowania ofert (tzw. offer rate) wyniósł 87 proc. Średni czas trwania procesu rekrutacyjnego (od aplikacji kandydata do otrzymania oferty) wyniósł 33 dni. Względem ostatnich lat odnotowaliśmy znaczną poprawę wskaźników rekrutacyjnych, w szczególności, jeżeli chodzi o średni czas trwania poszczególnych etapów rekrutacji oraz średni czas potrzebny na podjęcie decyzji względem kandydata.

W firmie funkcjonuje Program Poleceń Pracowniczych. W 2023 roku wpłynęło 116 aplikacji kandydatów z poleceń pracowników. W ich efekcie zostało zatrudnionych 13 osób (15,5 proc. wszystkich zatrudnień).

Po zaakceptowaniu oferty przyszli pracownicy mają możliwość zapoznania się z kulturą organizacyjną firmy w ramach procesu preonboardingowego. Jego celem jest umożliwienie płynnego rozpoczęcia pracy nowej osoby oraz zbudowania poczucia bycia częścią zespołu jeszcze przed dołączeniem do niego. Po rozpoczęciu pracy, nowi pracownicy uczestniczą w procesie onboarding, czyli cyklu prezentacji

i szkoleń ułatwiających odnalezienie się w nowej firmie. Zadowolenie z obu procesów badane są za pomocą ankiety. Każda nowa osoba ma okazję również spotkać się na indywidualnej rozmowie z prezesem firmy.

#### Obecność na wydarzeniach

Jednym z istotniejszych źródeł pozyskiwania kandydatów i budowania marki pracodawcy jest obecność na branżowych wydarzeniach. W 2023 roku występowaliśmy jako sponsor wielu wydarzeń dla pracowników branży gier w Polsce (jak Digital Dragons, Poznan Game Arena). Byliśmy również partnerem inicjatyw wspierających wejście na rynek pracy młodych talentów jak Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych organizowane przez Politechnikę Łódzką lub cykliczne konsultacje CV prowadzone przez naszych rekruterów organizowane w ramach Digital Dragons Academy. Na każdym z wydarzeń mieliśmy wynajętą przestrzeń wystawienniczą, w której rekruterzy prowadzili rozmowy z potencjalnymi kandydatami i wzmacniali świadomość marki. Była to również okazja do dzielenia się wiedzą przez naszych ekspertów, którzy występowali w roli wykładców i panelistów.

### Współpraca z edukacją

11 bit studios S.A. kładzie szczególny nacisk na budowanie wizerunku firmy oraz branży wśród młodzieży i studentów. Efektem tego jest owocna współpraca z nauczycielami szkolnymi oraz akademickimi. W siedzibie firmy organizowane są cykliczne spotkania, w trakcie których młodzież ma okazję spotkać się z naszymi ekspertami. Organizowane są również wyjścia do szkół i spotkania zdalne, podczas których opowiadamy o możliwościach pracy i rozwoju w branży gier oraz pokazujemy proces powstawania gier najmłodszym.

Wierzymy, że nasze działania zwiększają dostępność do pracy w branży niezależnie od miejsca zamieszkania i zasobów finansowych, dzięki czemu działamy przeciw wykluczeniom. Wkład 11 bit studios S.A. w edukację został podkreślony w trakcie Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych organizowanego przez Politechnikę Łódzką, gdzie otrzymaliśmy wyróżnienie w postaci nagrody - symbolicznego diamentu za wieloletnie wsparcie gamedevu akademickiego.

### Szkolenia i rozwój

11 bit studios S.A. przykłada dużą wagę do szkoleń i rozwoju pracowników.

#### Szkolenia wstępne

Pierwszego dnia pracy każdy z nowozatrudnionych przechodzi wspomniany już wcześniej onboarding, który obejmuje również szkolenie wstępne BHP. Nie mamy predefiniowanych pakietów szkoleń dla nowych osób, które zaczynają pracę na konkretnym stanowisku. Wierzymy, że najbardziej efektywną formą rozwoju nie są szkolenia, a uczenie się w trakcie realizowanych zadań przy wsparciu osób z zespołu, zgodnie modelem 70-20-10 - modelem oceny efektywności różnych form rozwoju.

#### Rozwój umiejętności liderekich

Osobom na stanowiskach liderekich (leadów), oferujemy możliwość zidentyfikowania swojego preferowanego stylu pracy dzięki metodologii Lumina Spark. Po wykonaniu samooceny, każdy uczestnik badania otrzymuje raport, a wnioski może omówić z jednym z naszych członków zespołu Team & Culture (HR). Następnie każdy z leadów otrzymuje regularne wsparcie dedykowanego HR Business Partnera, który pomaga w różnych dylematach pracy lidera. Osobom o niewielkim stażu na stanowisku liderekim lub zupełnie początkującym oferujemy udział w warsztatach z umiejętności liderekich, takich jak motywowanie, delegowanie, prowadzenie rozmów rocznych, czy komunikacja. Dobór tematów ustalany jest wspólnie z uczestnikami po pierwszym warsztacie otwierającym cykl, który koncentruje się wokół istoty roli liderekiej i stanowi przestrzeń do wymiany doświadczeń, a także osobistej refleksji.

#### Szkolenia językowe

W 11 bit studios S.A. oficjalnym językiem komunikacji jest język angielski. Dlatego też zależy nam, aby zapewnić równe szanse pracownikom, niezależnie od poziomu jego znajomości. W związku z tym oferujemy wszystkim lekcje języka angielskiego. Każdy pracownik może skorzystać z zajęć grupowych już od pierwszych dni pracy. Mamy również w ofercie lekcje języka polskiego. Zajęcia odbywają się regularnie z lektorami o różnych narodowościach (głównie native speakerzy). Mamy też możliwość uczestnictwa w indywidualnych zajęciach językowych, w uzasadnionych biznesowo przypadkach.

#### Szkolenia miękkie i twarde

Budżet szkoleniowy obejmuje nie tylko możliwość rozwoju kompetencji; "twardych" – związanych z danym stanowiskiem (takich jak kompetencje programistyczne czy metodyki zarządzania projektami, np. Agile), ale także rozwój kompetencji miękkich (takich jak trening budowania odporności psychicznej, wystąpienia publiczne, czy komunikacja interpersonalna) i inne. Z takich możliwości najczęściej korzystają osoby zarządzające pracownikami i/lub projektami, ale nie tylko. Mogą to być szkolenia adresujące zarówno indywidualne potrzeby, jak i potrzeby większych grup pracowników. Przykładem może być przeszkolenie przez profesjonalnego ratownika medycznego grupy osób z umiejętności udzielania pierwszej pomocy w miejscu pracy. Oferujemy także możliwość wykonania testów badających osobiste talenty Gallupa (Strengths Finder) oraz

indywidualne preferencje dotyczące stylu pracy i komunikacji (Lumina Spark).

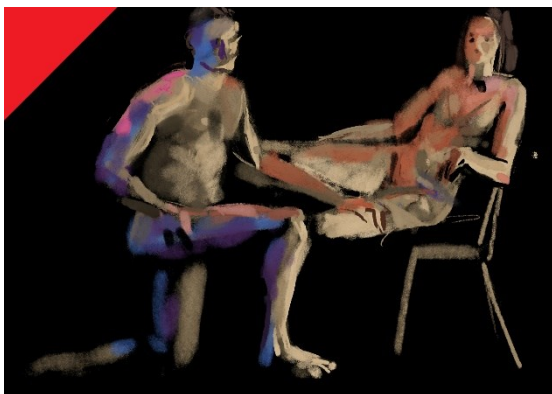
### Mastermindy

Program powstał w odpowiedzi na potrzeby osób zarządzających zespołami, które potrzebują praktycznego rozwoju obok wiedzy merytorycznej. Mastermindy to 6-miesięczny cykl spotkań w stałych, 6-8 osobowych grupach z udziałem niezależnej osoby prowadzącej sesje. W trakcie spotkań, uczestnicy wspólnie pracują nad własnymi wyzwaniami liderскими, które każdy z nich napotyka w swojej codziennej pracy. Ta forma rozwoju jest o tyle wyjątkowa, że oprócz wymiany wiedzy i doświadczeń, poszerzania perspektywy, uczestnicy wspierają siebie nawzajem i budują między sobą relacje. To też forma rozwoju, której bliżej jest do nazwania tego coachingiem grupowym, niż szkoleniem, bo prowadzący nie przekazuje wiedzy, a moderuje pracę całej grupy uczestników, aby dzielili się swoimi doświadczeniami.

### Gildie

Pracownicy są zachęceni i mają możliwość łączenia się w grupy zainteresowań, w ramach których regularnie spotykają się by dzielić się z innymi swoją wiedzą i doświadczeniem, a także by wzajemnie się inspirować i budować relacje. Inicjatywy powstają oddolnie, uczestnicy mogą jednak liczyć na wsparcie ze strony działu T&C w kwestiach organizacyjnych i finansowych. To istotna forma rozwoju, bo integruje przedstawicieli różnych zespołów projektowych. Umożliwia np. designerom zespołu „X” omówienie praktycznych dylematów, z którymi spotykają się w swojej pracy z designerami projektów „Y” i „Z”. W rezultacie otrzymują eksperckie podpowiedzi typu "out of box" od osób niezaangażowanych w dany projekt

### Sesje rysunkowe



W ubiegłym roku wprowadziliśmy nowość: sesje rysunkowe w znanym i cenionym w branży Alterpose Studio. Uczestnicy mają możliwość

szlifowania swoich umiejętności artystycznych, rysując modeli pozujących na żywo. Wydarzenia te dedykujemy przede wszystkim artystom, ale mile widziane są również osoby, które rysunkiem zajmują się hobbystycznie. Dodatkowo, jest to doskonała okazja do nawiązywania relacji i wymiany doświadczeń z osobami spoza własnego projektu, ponieważ w sesjach biorą udział osoby z różnych części organizacji.

### Biblioteka



Pracownicy mają możliwość wypożyczenia książek z naszej firmowej biblioteki. Obecnie w naszych zbiorach znajduje się ponad 400 różnych pozycji z przeróżnych dziedzin: sztuka, design, programowanie, zarządzanie projektami, zarządzanie zespołami, HR, kompetencje miękkie, finanse, prawo i inne. Liczba ta stale rośnie, gdyż każdy pracownik może zaproponować swoje o nowe pozycje.

### Budżet zespołowy

Każdy zespół ma do dyspozycji wspólny budżet na potrzeby rozwojowe dla jego członków. Środki te mogą zostać wykorzystane zarówno na potrzeby ogólnozespołowe, jak i pojedynczych osób. Mogą to być szkolenia, kursy, dodatkowe zajęcia językowe (poza standardową ofertą), wejściówki na wydarzenia branżowe - wszystko, co pozwoli naszym pracownikom poszerzać swoją wiedzę i kompetencje niezbędne w pełnionej roli.

### Wyjazdy na konferencje

Pracownicy uzupełniają swoją wiedzę o najnowsze trendy i rozwiązania technologiczne, ucząc się i inspirując się od ekspertów w branży podczas uczestnictwa w konferencjach i festiwalach o charakterze rozwojowym. W trakcie wyjazdów budują także relacje ze współpracownikami i specjalistami z całego świata. Przykładem może być uczestnictwo zespołu artystów w Promised Land Art Festival, grupy osób z zespołu IT



w konferencji Data Science Summit, specjalistów audio w konferencji online GameSoundCon.

### Benefity

11 bit studios S.A. przykładą dużą wagę do zdrowia pracowników, w tym psychicznego, a także o ich

kondycję fizyczną. Opieka zdrowotna i aktywność sportowa.

### Opieka zdrowotna i aktywność sportowa

W siedzibie Spółki od kilku lat funkcjonuje, otwarta siedem dni w tygodniu siłownia. Współfinansujemy karty Multisport oraz opiekę zdrowotną dla pracowników i współpracowników. Osobom potrzebującym wsparcia w zakresie zdrowia psychicznego oferujemy konsultacje psychologiczne.



W 2023 roku zorganizowaliśmy w naszym biurze profilaktyczne badania krwi. Akcja cieszyła się ogromnym zainteresowaniem, wzięło w niej udział blisko 200 osób. Całe przedsięwzięcie zostało docenione przez nasze koleżanki i kolegów i uznane za najbardziej potrzebną inicjatywę pracowniczą.

Kolejnym nowym pomysłem były zajęcia z jogi w naszym biurze poprowadzone przez wykwalifikowaną trenerkę. Biorąc pod uwagę tryb naszej pracy takie treningi znacząco poprawiają samopoczucie, dlatego zdecydowaliśmy się je organizować cyklicznie.

### Elastyczne godziny i hybrydowy model pracy

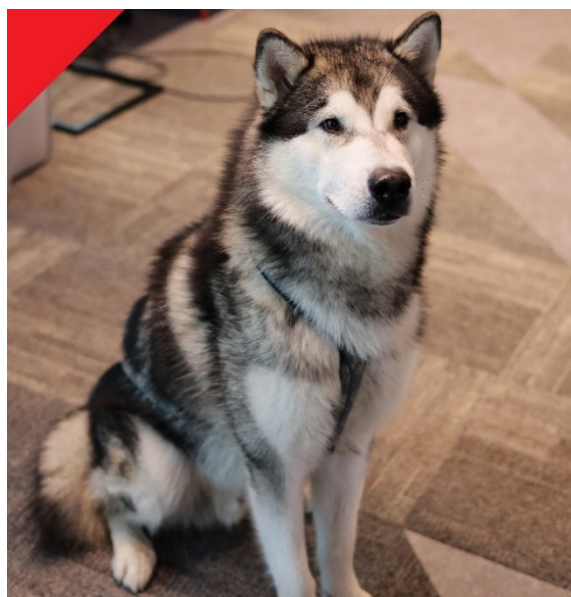
W 2023 roku kontynuowaliśmy hybrydowy model pracy (trzy dni pracujemy z biura, a dwa dni zdalnie). W połączeniu z elastycznymi godzinami pracy (zaczynamy dzień roboczy pomiędzy 8.00-10.00), taki model współpracy działa optymalnie.

uznani przez organizację Pethelp za firmę przyjazną zwierzętom.

### Biuro przyjazne psom

Nasze biuro jest przyjazne dla psów. W dowolny dzień nasze koleżanki i koledzy mogą przyjść do pracy w towarzystwie swoich pupili.

Dodatkowo, jedną z najbardziej aktywnych grup dyskusyjnych jest grupa właścicieli pupili (nie tylko psów). Codziennie możemy zobaczyć kilka najnowszych zdjęć naszych zwierzątek. Warto też wskazać, że nasza firma mocno wspiera także instytucje opiekujące się zwierzętami w ramach akcji charytatywnych. W minionym roku zostaliśmy



### Wydarzenia firmowe

Mając na uwadze jak ważne jest budowanie relacji wśród członków zespołu regularnie organizujemy wydarzenia firmowe. W 2023 roku największą imprezą było wydarzenie z okazji Halloween.



Cyklicznie odbywały się również spotkania w biurze dla całej załogi (np. spotkanie wigilijne czy śniadanie wielkanocne). Oprócz tego organizowaliśmy wydarzenia będące okazją do rozwoju hobby i zainteresowań (np. wspólne wyjście na zawody gocartingowe czy wyjazd na kajaki), jak również spotkania wymiany wiedzy i doświadczeń. Każdy zespół miał też okazję zorganizować własne wyjście integracyjne.

### Komunikacja wewnętrzna

Dbamy o to, żeby komunikacja wewnętrzna w naszej spółce była otwarta, transparentna i regularna. Kluczowe dla zespołów informacje, zarówno te biznesowe dotyczące przedsiębiorstwa jak i codziennego funkcjonowania zespołów

### Kanały komunikacji

Naszym głównym kanałem komunikacyjnym jest Slack - komunikator wzmacniający kulturę dialogu. To za jego pomocą, przekazywane są zarówno najważniejsze komunikaty firmowe jak i prowadzone są bieżące rozmowy w zespołach. Na Slacku powstają także nowe kanały, na których członkowie zespołów mogą dzielić się swoją wiedzą (kanały eksperckie) czy zainteresowaniami (hobbystyczne). Dbamy o to, aby dotrzeć

W 2023 roku po raz drugi przyznaliśmy nagrody stażowe dla członków zespołu, którzy są z nami najdłużej. Wyróżniliśmy trzy osób, które przekroczyły symboliczną liczbę 11 lat w firmie. Przekazanie nagród odbyło się w trakcie imprezy Halloween

### Program motywacyjny dla pracowników

W II bit studios S.A., począwszy od 2021 roku, funkcjonuje Program Motywacyjny (akcyjny) na lata 2021-2025. Szczegółowe (techniczne) informacje na temat Programu zawiera Nota 3.5. W programie biorą udział członkowie zespołu zajmujący stanowiska od siódmego poziomu zaszerogowania (grade 7), czyli od stanowiska seniora wzwyż. Ilość opcji na akcję przynależna daje osobie zależy od wielu czynników - głównie od poziomu zaszerogowania, daty rozpoczęcia współpracy, zmian stanowisk w trakcie trwania programu, itp.

### Premie roczne

W Spółce od szeregu lat funkcjonuje system premii rocznych. Jej budżet (łącznie, w skali całej Spółki) zależy od zysku netto wypracowanego przez Spółkę za cztery ostatnie kwartały. Jest wypłacana pracownikom na w grudniu każdego roku. Warunkiem wypłaty premii dla pracownika jest co najmniej półroczny staż w II bit studios S.A. Jej indywidualna wysokość zależy od oceny przełożonego (zaangażowania w pracę), stażu pracy i zajmowanego stanowiska

przekazywane są na bieżąco różnorodnymi kanałami. Członkowie zespołów mogą otwarcie komentować publikowane ogłoszenia, zadawać pytania oraz dyskutować.

z informacjami do wszystkich koleżanek i kolegów pochodzących z różnych stron świata, dlatego też piszemy w języku angielskim. Wszelkie ankiety oraz nasze biuletyny firmowe przesyłane są także mailowo bądź można je znaleźć w firmowym intranecie (zwanym HUB-em). Kluczowe wiadomości są przekazywane w trakcie spotkań organizowanych zdalnie bądź tradycyjnie, w biurze.

### Vanity bits – informator cykliczny

Cykliczny magazyn tworzony z przymrużeniem oka. W 2023 roku opublikowaliśmy 8 numerów (każdy po 20 do 40 stron). Znalazły w nim swoje miejsce regularne rubryki dotyczące wydawanych projektów, informacje na temat wydarzeń branżowych czy wywiady z członkami zespołu. Dzielił się rekomendacjami gier, muzyki czy filmów jak również nietuzinkowymi zainteresowaniami naszych koleżanek i kolegów.



### Bit of news

W 2023 roku kontynuowaliśmy wydawanie krótkiego biuletynu informacyjnego z aktualnymi wiadomościami ze wszystkich zespołów 11 bit studios. Jego zwięzła forma ułatwia dzielenie

się najważniejszymi informacjami z pracownikami i współpracownikami. Ten krótki informator przesyłany jest drogą mailową oraz poprzez wewnętrzny komunikator (Slack).



### We11

We11 to spotkania całej firmy w formule zdalnej. W 2023 roku Spółka kontynuowała ideę organizacji We11 z udziałem wszystkich członków zespołu oraz kierownictwa. Celem tych spotkań jest podzielenie się najważniejszymi informacjami w danym okresie czasu. Otwarta formuła **We11** umożliwia zadawanie pytań oraz komentowanie bieżących wydarzeń,

### Hub – firmowy intranet

Nasz firmowy intranet został w 2023 zbudowany od nowa. Możemy korzystać z dobrze znanych funkcjonalności jak: odszukiwanie kolegów na mapie czy wnioskowanie o benefity jak również cieszyć się z nowych funkcji. Do HUBa została wprowadzona struktura organizacyjna firmy, została rozbudowana baza wiedzy, dodany profil użytkownika, wyszukiwarka, kalendarz eventów firmowych i kilka innych funkcjonalności ułatwiających znalezienie informacji.





### Ocena okresowa

Każdego roku Spółka przeprowadza proces rozmów rocznych, których celem jest refleksja na temat poprzedzających miesięcy - mocnych stron pracownika, obszarów, w których się rozwinął, współpracy z przełożonym, a także planowanie dalszego rozwoju w krótkiej i długoterminowej

### Culture Amp

W odpowiedzi na stale rosnącą liczbę pracowników, a zatem i konieczność usprawnienia procesu i archiwizacji danych z Rozmów Rocznych, wprowadziliśmy nową platformę employee experience - Culture Amp. Wszystkie pytania i odpowiedzi zapisywane są w systemie, co ułatwi w długoterminowej perspektywie pracownikom i ich przełożonym przeglądanie i porównywanie odpowiedzi z poprzednich lat. Ponadto, narzędzie to ułatwiło nam modyfikację formularza w oparciu o dane merytoryczne dostarczone przez ekspertów,

perspektywie. W tym roku wprowadziliśmy modyfikację formularza - dodaliśmy pytania zachęcające do pogłębienia refleksji i skupienia się na konkretnych wnioskach, dzięki którym pracownicy otrzymują bardziej precyzyjne podpowiedzi i plany rozwojowe. .

którzy je tworzyli. Culture Amp zapewnia także podpowiedzi rozwojowe w ramach kompetencji miękkich w postaci pigułek wiedzy, z których skorzystać może każdy użytkownik. Dodatkowe funkcjonalności Culture Ampa pomagają nam będą w zbieraniu opinii pracowników w interesujących nas obszarach. System umożliwia stworzenie różnych ankiet, daje podpowiedzi gotowych zestawów pytań oraz pozwala obrazować wyniki (opinie pracowników) z podziałem na różne dane demograficzne.

## ŚRODOWISKO

Siedziba 11 bit studios S.A. mieści się w Warszawie, przy ul. Brzeskiej 2. Biurowiec będący własnością Spółki ma powierzchnię całkowitą 4974,15 m<sup>2</sup>.

Powierzchnia użytkowa budynku to 2657,37 m<sup>2</sup>. Jest zlokalizowany na działce o łącznej powierzchni 1044 m<sup>2</sup>.

### Biurowiec

Siedzibę 11 bit studios S.A. stanowi nowoczesny budynek zasilany miejską siecią ciepłowniczą. Spółka w ostatnich dwóch latach zmodernizowała systemy instalacyjne ogrzewania i klimatyzacji w budynku co wraz z zastosowaniem automatyki sterowania przyczynia się do optymalizacji zużycia mediów, ale także do niskiej emisyjności budynku.



W budynku zastosowano system wentylacji mechanicznej z rekuperacją. System wyposażony jest w dwie centrale wentylacyjne oraz proces odzyskania energii z zanieczyszczonego powietrza

za pomocą rekuperatora. Wentylacja mechaniczna z odzyskiem ciepła dostarcza świeże, zewnętrzne filtrowane powietrze, usuwając powietrze zużyte o wysokiej zawartości CO<sub>2</sub>. Do takiej wymiany

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

dochodzi przez cały rok i we wszystkich pomieszczeniach - bez konieczności otwierania okien i bez strat energii.

Celem zmniejszenia zużycia wody i energii miejsca socjalne/coffee pointy wyposażono w wysokiej jakości energooszczędny sprzęt AGD, najwyższej klasy energooszczędności zmywarki, opiekacze, lodówki. We wszystkich przestrzeniach biurowych zastosowano nowoczesnie i energooszczędne oświetlenie LED, w pomieszczeniach sanitarnych dodatkowo sterowane czujnikami ruchu.

Wybór mebli, dekoracji, zastosowanych materiałów wykończeniowych ścian, sal, przestrzeni biurowych podyktowany był potrzebą stworzenia przyjaznej, komfortowej i kreatywnej atmosfery pracy. Budynek posiada wiele sal do pracy cichej (hush bootki), liczne sale konferencyjne na wszystkich kondygnacjach i przestrzeń do odpoczynku pracowników na parterze budynku. Zastosowano panele akustyczne, nowoczesne grafiki, meble i zabudowy z naturalnych materiałów co ma pozytywny wpływ na komfort pracy.



Siedziba Spółki zlokalizowana jest w bliskiej odległości od centrum Warszawy oraz Dworców: Wschodniego i Wieleńskiego. Pracownicy mają łatwy dostęp do sieci metra i dobrze rozwiniętej sieci transportu publicznego co dopinguje ich do rezygnacji z transportu indywidualnego na rzecz zbiorowego lub ekologicznego – rowerów i hulajnóg.

Na podziemnych kondygnacjach garażowych budynku udostępniono stojaki na rowery i hulajnogi przez co trend przemieszania się za pomocą jednośladów przez pracowników 11 bit studios S.A. szybko zyskuje na popularności, o czym świadczy rosnąca ilość parkujących. W roku 2023 powiększyliśmy ilość stojaków rowerowych.

Konsekwentnie powiększamy ilość roślin - w roku 2023 ponownie dokupiliśmy rośliny do naszych wnętrz a także na tarasy zewnętrzne. To zdecydowanie wpływa na dobrą atmosferę w pracy. Wyposażając przestrzeń pracy i odpoczynku w rośliny w donicach z naturalnych materiałów zwiększyliśmy ich estetykę i komfort. Dzięki obecności roślin w przestrzeniach pracy i miejscach odpoczynku poprawiła się nie tylko jakość, ale również wilgotność powietrza.

Roślinność umieszczono także na zewnątrz - na tarasach wypoczynkowych znajdujących się na wyższych kondygnacjach budynku. To miejsca w których pracownicy mogą nie tylko spędzić Przerwę od pracy, ale też urządzić spotkanie. Popularność zyskuje praca z komputerem wśród roślin na tarasie. Zróżnicowana roślinność w donicach z naturalnych materiałów z drewna i kamienia, sprawiły, że biuro stało się bardziej



przyjazne.

Na parterze budynku znajduje się pomieszczenie przestronnej jadalni z wyodrębnioną przestrzenią z wygodnymi kanapami, gdzie można się zrelaksować. Miejsce cieszy się dużą sympatią wśród pracowników jako miejsce różnorodnych spotkań. Szeroki wybór gier planszowych zachęca do wspólnego spędzania czasu. W miejscu tym, w którym organizowane są seanse filmowe i spotkania tematyczne, a na co dzień można odpocząć i niezobowiązująco porozmawiać. Miejsce cieszy się dużą sympatią wśród pracowników jako miejsce różnorodnych spotkań.

Szeroki wybór gier planszowych zachęca do wspólnego spędzania czasu. W miejscu tym, w którym organizowane są seanse filmowe



i spotkania tematyczne, a na co dzień można odpocząć i niezobowiązująco porozmawiać.

### Pośrodkowa gospodarka odpadami

W TI bit studios S.A. każdy wytworzony odpad podlega segregacji. Kosze do segregacji wszystkich frakcji odpadów umieszczone są w przestrzeniach socjalnych (coffee point, chill room, kuchnie). Odpady plastikowe i papierowe segregujemy w przestrzeni biurowej. Ilość punktów segregacji i przejrzysty sposób oznakowania zachęcają pracowników do segregacji odpadów.

TI bit studios S.A. nie kupuje napoi w plastikowych opakowaniach. Nakrętki plastikowe zbierane są do specjalnych pojemników a następnie przekazywane fundacjom i organizacjom charytatywnym. W Spółce używa się wyłącznie naczyń bambusowych kubków do kawy. W szerego coffee

### Media

W 2023 roku Spółka zwiększyła zużycie mediów i energii elektrycznej w porównaniu z 2022 rokiem co wynikało ze wzrostu zatrudnienia i ilości osób

W przestrzeniach biurowej także umieściliśmy wygodne sofy, fotele ze stolikami i leżaki, aby zapewnić równowagę między pracą a odpoczynkiem naszych pracowników.

Do użytku pracowników przeznaczono także siłownie - najlepsze rozwiązanie dla dbających o kondycje.

W 2023 roku instalacje elektryczna w budynku wyposażono w kolejny generator statyczny mocy biernej SVG, do kompensacji mocy biernej, zarówno pojemnościowej jak i indukcyjnej, dzięki któremu zoptymalizowano ponoszone koszty energii i poprawiono stabilność napięcia sieciowego na wszystkich przyłączach energetycznych.

pointów i kuchni pracowniczych kranie wyposażone zostały w filtry. Łatwo dostępna wysokiej jakości filtrowana woda całkowicie wyeliminowała używanie plastikowych baniaków i butelek wody przez pracowników i gości Spółki.

TI bit studios S.A. minimalizuje ilość odpadów wprowadzanych do obiegu. Stosowane są ekologiczne koperty, taśmy pakowe i tekturowe opakowania do zabezpieczania nadawanych wysyłek. Spółka wykorzystuje ponownie paczki, które otrzymuje.

Elektroodpady i zużyte tonery przekazywane są do recyklingu uprawnionym podmiotom.

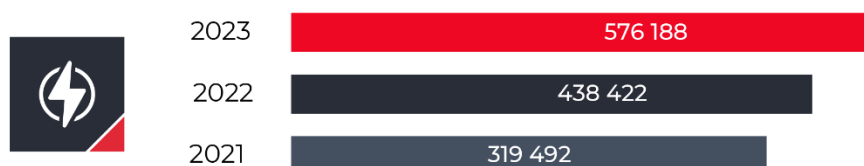
pracujących w biurowcu. Redukcji uległo za to zużycie energii cieplnej.



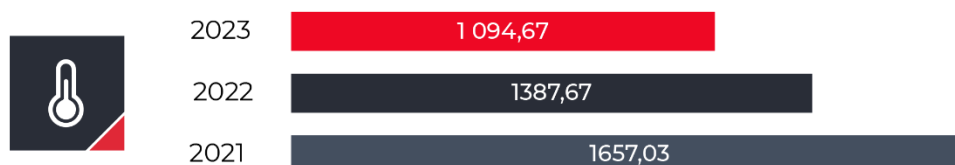


Zużycie wody (m<sup>3</sup>)

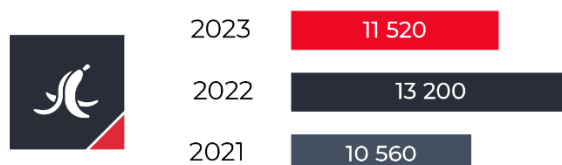
## Zużycie energii elektrycznej (kWh)



## Zużycie energii cieplnej (GJ)



## Biodopady (litr)



## Szkło (litr)



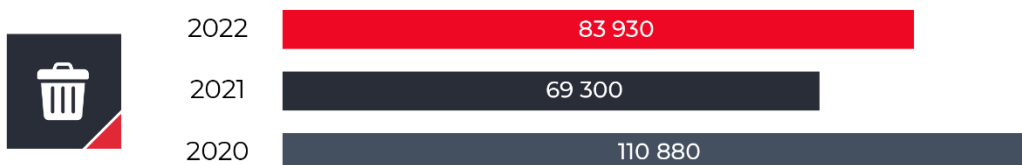
## Papier (litr)



## Plastik (litr)



## Zmieszane (litr)



## 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.

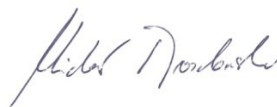
Podpisy:



Przemysław Marszał  
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski  
Członek Zarządu



Michał Drozdowski  
Członek Zarządu



Paweł Feldman  
Członek Zarządu



Marek Ziemak  
Członek Zarządu

Warszawa, 18 kwietnia 2024 roku



# OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

ZAKRES W JAKIM SPÓŁKA ODSTĄPIŁA OD POSTANOWIEŃ ZBIORU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO.....	126
AKCJONARIUSZE POSIADAJĄCY ZNACZNE PAKIETY AKCJI .....	129
WSKAZANIE POSIADACZY WSZELKICH PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH, KTÓRE DAJĄ SPECJALNE UPRAWNIENIA KONTROLNE, WRAZ Z OPISEM TYCH UPRAWNIEŃ .....	129





WSKAZANIE WSZELKICH OGRANICZEŃ ODNOŚNIE DO WYKONYWANIA PRAWA GŁOSU .....	130
WSKAZANIE WSZELKICH OGRANICZEŃ DOTYCZĄCYCH PRZENOSZENIA PRAWA WŁASNOŚCI PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH SPÓŁKI .....	130
OPIS ZASAD DOTYCZĄCYCH POWOŁYWANIA I ODWOŁYWANIA OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH ORAZ ICH UPRAWNIENÍ .....	130
OPIS ZASAD ZMIAN STATUTU SPÓŁKI.....	131
SPOSÓB DZIAŁANIA WALNEGO ZGROMADZENIA I JEGO UPRAWNIENÍ .....	131
SKŁAD OSOBY ZARZĄDU ORAZ OPIS DZIAŁANIA ORGANÓW ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH SPÓŁKI ORAZ KOMITETÓW W ROKU 2022 .....	131
OPIS GŁÓWNYCH ZASAD W 11 BIT STUDIOS S.A. ORAZ SYSTEMÓW KONTROLI WEWNĘTRZNEJ I ZARZĄDZANIA RYZYKIEM .....	133
INFORMACJE NA TEMAT DZIAŁALNOŚCI SPONSORINGOWEJ, CHARYTATYWNEJ LUB INNEJ O ZBLIŻONYM CHARAKTERZE PROWADZONEJ PRZEZ SPÓŁKĘ .....	134
OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI .....	135

## ZAKRES W JAKIM SPÓŁKA ODSTĄPIŁA OD POSTANOWIEŃ ZBIORU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

11 bit studios S.A. podlega zasadom ładu korporacyjnego wynikającym z obowiązujących od dnia 1 lipca 2021 roku „Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW 2021”. Tekst zbioru tych zasad jest publicznie dostępny na stronie internetowej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod adresem;

[https://www.gpw.pl/pub/GPW/files/PDF/dobre\\_praktyki/DPSN21\\_BROSZURA.pdf](https://www.gpw.pl/pub/GPW/files/PDF/dobre_praktyki/DPSN21_BROSZURA.pdf)

oraz w siedzibie GPW S.A.

Wszelkie informacje wynikające z przyjętych przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, uwzględniające późniejsze aktualizacje, publikowane są na stronie internetowej:

[https://ir.11bitstudios.com/wp-content/uploads/2023/04/GPW\\_dobre\\_praktyki\\_11BIT-2.pdf](https://ir.11bitstudios.com/wp-content/uploads/2023/04/GPW_dobre_praktyki_11BIT-2.pdf)

W zakresie dobrych praktyk objętych dokumentem „Dobre praktyki spółek notowanych na GPW 2021” Spółka zobowiązała się stosować wszystkie zasady ładu korporacyjnego, z wyjątkiem wymienionych poniżej:

### 1. Polityka informacyjna i komunikacja z inwestorami

**1.3.1.** „W swojej strategii biznesowej Spółka uwzględnia również tematykę ESG, w szczególności obejmującą zagadnienia środowiskowe, zawierające mierniki i ryzyka związane ze zmianami klimatu i zagadnienia zrównoważonego rozwoju”

Komentarz Spółki: W ramach obecnie realizowanej strategii Spółka nie opracowała szczegółowych zasad w odniesieniu do zagadnień środowiskowych. W konsekwencji, zagadnienia z obszaru ESG nie zostały formalnie ujęte poprzez wskazanie mierników czy ryzyka dla tych obszarów. Spółka planuje w niedalekiej przyszłości podjęcie działań i przyjęcie polityki i procedur dotyczących obszaru ESG oraz zrównoważonego rozwoju. Zamierza również docelowo uwzględnić te zagadnienia na poziomie strategii.

**1.3.2.** „W swojej strategii biznesowej Spółka uwzględnia również tematykę ESG, w szczególności obejmującą sprawy społeczne i pracownicze, dotyczące m.in. podejmowanych i planowanych działań mających na celu równouprawnienie płci, należytych warunków

pracy, poszanowania praw pracowników, dialogu ze społecznościami lokalnymi, relacji z klientami”,

Komentarz Spółki: W ramach obecnie realizowanej strategii Spółka nie opracowała szczegółowych zasad w odniesieniu do spraw społecznych i pracowniczych. Niemniej, Spółka w swojej działalności przykłada szczególną wagę do zagadnień związanych z eliminowaniem zachowań i zagrożeń mogących prowadzić do nierównego traktowania czy dyskryminacji a także kwestii dotyczących warunków pracy i poszanowania praw pracowniczych.

**1.4.** „W celu zapewnienia należytej komunikacji z interesariuszami, w zakresie przyjętej strategii biznesowej spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej informacje na temat założeń posiadanej strategii, mierzalnych celów, w tym zwłaszcza celów długoterminowych, planowanych działań oraz postępów w jej realizacji, określonych za pomocą mierników, finansowych i niefinansowych. Informacje na temat strategii w obszarze ESG powinny m.in.:”,

Komentarz Spółki: Obecnie realizowana strategia Spółka nie uwzględnia aspektów niefinansowych, w tym z obszaru ESG. Informacje dostępne na stronie internetowej Spółki w zakresie strategii biznesowej ograniczają się do wskazania jej ogólnych założeń i filarów długoterminowego rozwoju.

**1.4.1.** „objaśniać, w jaki sposób w procesach decyzyjnych w spółce i podmiotach z jej grupy uwzględniane są kwestie związane ze zmianą klimatu, wskazując na wynikające z tego ryzyka”;

Komentarz Spółki: W ramach obecnie realizowanej strategii kwestie związane ze zmianą klimatu, z uwagi na charakter prowadzonej działalności, nie są uwzględniane w procesach decyzyjnych w Spółce. Niemniej, władze i pracownicy Spółki dokładają starań aby w obszarze administracyjnego funkcjonowania przedsiębiorstwa były stosowane rozwiązania proekologiczne.

**1.4.2.** „przedstawiać wartość wskaźnika równości wynagrodzeń wypłacanych jej pracownikom, obliczanego jako procentowa różnica pomiędzy średnim miesięcznym wynagrodzeniem (z uwzględnieniem premii, nagród i innych dodatków) kobiet i mężczyzn za ostatni rok, oraz przedstawiać informacje o działaniach podjętych w celu likwidacji ewentualnych nierówności w tym zakresie, wraz z prezentacją ryzyk z tym związanych oraz horyzontem czasowym, w którym planowane jest doprowadzenie do równości”;



Komentarz Spółki: Spółka, działając w bardzo konkurencyjnej branży, prowadzi aktywną politykę w zakresie warunków pracy i płacy pracowników, dostosowując ją na bieżąco do wymogów rynku pracy i otoczenia biznesowego. W konsekwencji, porównywanie czy uśrednianie warunków pracy i płacy pracowników Spółki, nawet w poszczególnych działach, jest utrudnione. Występujące w Spółce zróżnicowanie wynagrodzeń wynika ze specyfiki i rodzaju zajmowanych stanowisk oraz ogólnej dynamiki zmienności płac w danych specjalizacjach. Spółka kieruje się zasadą równości płac kobiet i mężczyzn zatrudnionych na porównywalnych stanowiskach a zagadnienia płci nie są czynnikiem mającym wpływ na warunki zatrudnienia w Spółce.

**1.6.** W przypadku spółki należącej do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 raz na kwartał, a w przypadku pozostałych nie rzadziej niż raz w roku, spółka organizuje spotkanie dla inwestorów, zapraszając na nie w szczególności akcjonariuszy, analityków, ekspertów branżowych i przedstawicieli mediów. Podczas spotkania zarząd spółki prezentuje i komentuje przyjętą strategię i jej realizację, wyniki finansowe spółki i jej grupy, a także najważniejsze wydarzenia mające wpływ na działalność spółki i jej grupy, osiągnięte wyniki i perspektywy na przyszłość. Podczas organizowanych spotkań zarząd spółki publicznie udziela odpowiedzi i wyjaśnień na zadawane pytania.

Komentarz Spółki: Spółka cyklicznie, raz w roku organizuje Konferencję Inwestorską - spotkanie dla inwestorów, analityków i przedstawicieli mediów, w trakcie których Zarząd Spółki prezentuje i komentuje wyniki finansowe Spółki, omawia plany i strategię Spółki na kolejne lata oraz odpowiada na zadawane pytania. Spotkania są także dostępne online, a nagrania z tych spotkań są publikowane w na stronie internetowej Spółki. Ponadto Spółka regularnie uczestniczy w grupowych bądź indywidualnych spotkaniach z inwestorami, które aranżuje samodzielnie bądź we współpracy z domami maklerskimi krajowymi i zagranicznymi.

## 2. Zarząd i Rada Nadzorcza

**2.1.** Spółka powinna posiadać politykę różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej, przyjętą odpowiednio przez radę nadzorczą lub walne zgromadzenie. Polityka różnorodności określa cele i kryteria różnorodności m.in. w takich obszarach jak płeć, kierunek wykształcenia, specjalistyczna wiedza, wiek oraz doświadczenie zawodowe, a także wskazuje termin i sposób monitorowania realizacji tych celów. W zakresie zróżnicowania pod względem płci warunkiem zapewnienia różnorodności organów spółki jest udział

mniejszości w danym organie na poziomie nie niższym niż 30%.

Komentarz Spółki: Spółka nie posiada wdrożonej polityki różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej, przyjętej odpowiednio przez radę nadzorczą lub walne zgromadzenie. Kluczowe decyzje kadrowe w odniesieniu do władz Spółki podejmuje walne zgromadzenie oraz rada nadzorcza, kierując się kwalifikacjami danej osoby do pełnienia określonych funkcji i jej doświadczeniem zawodowym, a także znajomością branży, w której działa Spółka oraz wykształceniem. Pozamerytoryczne czynniki jak płeć czy wiek nie stanowią wyznacznika uzasadniającego powołanie do organu danej osoby. Akcjonariusze mają prawo zgłaszać kandydatury do rady nadzorczej, a także dokonywać wyboru członków tego organu wedle własnej oceny. Biorą jednak pod uwagę dodatkowe kryteria, w tym dotyczące niezależności, posiadanej wiedzy w zakresie rachunkowości i sprawozdawczości finansowej oraz znajomość branży, w której działa Spółka. Wskaźnik minimalnego udziału mniejszości w organach Spółki jest aktualnie poniżej 30%.

**2.2.** Osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej spółki powinny zapewnić wszechstronność tych organów poprzez wybór do ich składu osób zapewniających różnorodność, umożliwiając m.in. osiągnięcie docelowego wskaźnika minimalnego udziału mniejszości określonego na poziomie nie niższym niż 30%, zgodnie z celami określonymi w przyjętej polityce różnorodności, o której mowa w zasadzie 2.1.

Komentarz Spółki: Decyzje kadrowe w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej Spółki podejmuje odpowiednio rada nadzorcza i walne zgromadzenie kierując się wyłącznie kwalifikacjami do pełnienia określonych funkcji i jej doświadczeniem zawodowym. Czynniki takie jak wiek, czy płeć kandydata w dotychczasowej praktyce wyboru członków organów Spółki nie miały żadnego znaczenia.

**2.11.6.** Poza czynnościami wynikającymi z przepisów prawa raz w roku rada nadzorcza sporządza i przedstawia zwyczajnemu walnemu zgromadzeniu do zatwierdzenia roczne Sprawozdanie. Sprawozdanie, o którym mowa powyżej, zawiera co najmniej: informację na temat stopnia realizacji polityki różnorodności w odniesieniu do zarządu i rady nadzorczej, w tym realizacji celów, o których mowa w zasadzie 2.1.

Komentarz Spółki: Spółka nie posiada wdrożonej polityki różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej.

### 3. Systemy i funkcje zewnętrzne

**3.1.** Spółka giełdowa utrzymuje skuteczne systemy: kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem oraz nadzoru zgodności działalności z prawem (compliance), a także skuteczną funkcję audytu wewnętrznego, odpowiednie do wielkości spółki i rodzaju oraz skali prowadzonej działalności, za działania których odpowiada zarząd.

Komentarz Spółki: Spółka stosuje szereg procedur i procesów wewnętrznych w zakresie ochrony informacji, obiegu dokumentów, nadzoru zgodności prawem a także zarządzania ryzykiem operacyjnym i finansowym. Za skuteczność i prawidłowość ich funkcjonowania odpowiadają dyrektorzy zarządzający danym obszarem działalności. Spółka, z uwagi na skalę prowadzonej działalności, nie posiada wyodrębnionej komórki audytu wewnętrznego. W przyszłości, wraz z rozwojem Spółki, podjęte zostaną działania w celu jej utworzenia.

**3.3.** Spółka należąca do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 powołuje audytora wewnętrznego kierującego funkcją audytu wewnętrznego, działającego zgodnie z powszechnie uznanymi międzynarodowymi standardami praktyki zawodowej audytu wewnętrznego. W pozostałych spółkach, w których nie powołano audytora wewnętrznego spełniającego ww. wymogi, komitet audytu (lub rada nadzorcza, jeżeli pełni funkcje komitetu audytu) co roku dokonuje oceny, czy istnieje potrzeba powołania takiej osoby.

Komentarz Spółki: Spółka, z uwagi na skalę prowadzonej działalności, nie posiada wyodrębnionej komórki audytu wewnętrznego. W przyszłości, wraz z rozwojem Spółki, podjęte zostaną działania w celu jej utworzenia. W przypadku, w którym Komitet Audytu Spółki, funkcjonujący w ramach Rady Nadzorczej, wyda opinię, wskazującą na potrzebę powołania audytora wewnętrznego, Spółka niezwłocznie dopełni tego obowiązku i zaktualizuje raport w zakresie stosowania niniejszej zasady.

**3.4.** Wynagrodzenie osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance oraz kierującego audytem wewnętrznym powinno być uzależnione od realizacji wyznaczonych zadań, a nie od krótkoterminowych wyników spółki.

Komentarz Spółki: System wynagradzania Zarządu oraz pracowników i współpracowników Spółki ma jednolity i spójny charakter. Wyróżnia się przejrzystością i transparentnością dla wszystkich jego uczestników. Jego częścią jest premia roczna, która uzależniona jest od realizacji krótkoterminowych (rocznych) wyników spółki. Spółka, z uwagi na skalę prowadzonej działalności, nie posiada wyodrębnionej komórki audytu wewnętrznego.

**3.5.** Osoby odpowiedzialne za zarządzanie ryzykiem i compliance podlegają bezpośrednio prezesowi lub innemu członkowi zarządu.

Komentarz Spółki: W Spółce nie ma dedykowanych stanowisk i osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance. Za skuteczność i prawidłowość funkcjonowania zarządzanie ryzykiem i compliance odpowiadają dyrektorzy zarządzający danym obszarem działalności.

**3.6.** Kierujący audytem wewnętrznym podlega organizacyjnie prezesowi zarządu, a funkcjonalnie przewodniczącemu komitetu audytu lub przewodniczącemu rady nadzorczej, jeżeli rada pełni funkcję komitetu audytu.

Komentarz Spółki: Zasada nie jest stosowana z uwagi na fakt, że Spółka nie posiada wyodrębnionej komórki audytu wewnętrznego.

**3.8.** Co najmniej raz w roku osoba odpowiedzialna za audyt wewnętrzny, a w przypadku braku wyodrębnienia w spółce takiej funkcji zarząd spółki, przedstawia radzie nadzorczej ocenę skuteczności funkcjonowania systemów i funkcji, o których mowa w zasadzie 3.1, wraz z odpowiednim sprawozdaniem.

Komentarz Spółki: Spółka, z uwagi na skalę prowadzonej działalności, nie posiada wyodrębnionej komórki audytu wewnętrznego. Zarząd w przeszłości nie przedstawiał radzie nadzorczej oceny skuteczności funkcjonowania systemów i funkcji, o których mowa w zasadzie 3.1, wraz z odpowiednim sprawozdaniem. Spółka dołoży starań, żeby w kolejnych okresach dopełnić tego obowiązku.

**3.9.** Rada nadzorcza monitoruje skuteczność systemów i funkcji, o których mowa w zasadzie 3.1, w oparciu między innymi o sprawozdania okresowo dostarczane jej bezpośrednio przez osoby odpowiedzialne za te funkcje oraz zarząd spółki, jak również dokonuje rocznej oceny skuteczności funkcjonowania tych systemów i funkcji, zgodnie z zasadą 2.11.3. W przypadku gdy w spółce działa komitet audytu, monitoruje on skuteczność systemów i funkcji, o których mowa w zasadzie 3.1, jednakże nie zwalnia to rady nadzorczej z dokonania rocznej oceny skuteczności funkcjonowania tych systemów i funkcji.

Komentarz Spółki: Rada Nadzorcza w przeszłości nie dostarczała tego typu sprawozdań.

**3.10.** Co najmniej raz na pięć lat w spółce należącej do indeksu WIG20, mWIG40 lub sWIG80 dokonywany jest, przez niezależnego audytora wybranego przy udziale komitetu audytu, przegląd funkcji audytu wewnętrznego.

Komentarz spółki: Rada nadzorcza i funkcjonujący w jej ramach komitet audytu monitoruje skuteczność systemów kontroli wewnętrznej i systemów zarządzania ryzykiem oraz audytu

wewnętrznego na bazie informacji dostarczanych okresowe bezpośrednio przez osoby odpowiedzialne za poszczególne komórki organizacyjne oraz zarząd Spółki. Na tej podstawie dokonywana jest coroczna ocena wymienionych systemów, która w opinii Spółki jest wystarczająca z uwagi na rodzaj i rozmiar działalności Spółki.

**6.2.** Programy motywacyjne powinny być tak skonstruowane, by między innymi uzależniały poziom wynagrodzenia członków zarządu spółki i jej kluczowych menedżerów od rzeczywistej, długoterminowej sytuacji spółki w zakresie wyników finansowych i niefinansowych oraz długoterminowego wzrostu wartości dla akcjonariuszy i zrównoważonego rozwoju, a także stabilności funkcjonowania spółki.

Komentarz spółki: Program Motywacyjny na lata 2021-2025 funkcjonujący w Spółce oparty jest wyłącznie na celach finansowych. Nie zawiera celów

związanych z wynikami niefinansowymi i zrównoważonego rozwoju.

**6.3.** Jeżeli w spółce jednym z programów motywacyjnych jest program opcji menedżerskich, wówczas realizacja programu opcji winna być uzależniona od spełnienia przez uprawnionych, w przeciągu co najmniej 3 lat, z góry wyznaczonych, realnych i odpowiednich dla spółki celów finansowych i niefinansowych oraz zrównoważonego rozwoju, a ustalona cena nabycia przez uprawnionych akcji lub rozliczenia opcji nie może odbiegać od wartości akcji z okresu uchwalania programu.

Komentarz spółki : Program Motywacyjny na lata 2021-2025 funkcjonujący w Spółce oparty jest wyłącznie na celach finansowych. Nie zawiera celów związanych z wynikami niefinansowymi i zrównoważonego rozwoju.

## 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 sprawozdawczy:

Podmiot	Liczba akcji	% udział	Liczba głosów	% udział głosów
	(w szt.)	w kapitale zakładowym	(w szt.)	na walne zgromadzenie
Allianz Polska TFI*	229 878	9,51	229 878	9,51
Grzegorz Miechowski	168 413	6,97	168 413	6,97
N-N PTE*	144 900	5,99	144 900	5,99
Esaliens TFI**	120 965	5,00	120 965	5,00
Przemysław Marszał	120 003	4,96	120 003	4,96
Michał Drozdowski	98 844	4,09	98 844	4,09
Paweł Feldman	9 336	0,39	9 336	0,39
Marek Ziemak	1 002	0,04	1 002	0,04
Pozostali Akcjonariusze	1 523 858	63,05	1 523 858	63,05
<b>Razem</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>

\* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 31 maja 2023 roku

\*\* - liczba akcji zarejestrowanych na NWZA, które odbyło się 9 lutego 2023 roku

## WSKAZANIE POSIADACZY WSZELKICH PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH, KTÓRE DAJĄ SPECJALNE UPRAWNIENIA KONTROLNE, WRAZ Z OPISEM TYCH UPRAWNIENI

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.

## WSKAZANIE WSZELKICH OGRANICZEŃ ODNOŚNIE DO WYKONYWANIA PRAWA GŁOSU

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

prawa głosu lub zapisy, zgodnie z którymi, przy współpracy Spółki, prawa kapitałowe związane z papierami wartościowymi są oddzielone od posiadania papierów wartościowych.

## 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.

## OPIS ZASAD DOTYCZĄCYCH POWOŁYWANIA I ODWOŁYWANIA OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH ORAZ ICH UPRAWNIENI

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 trzy 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 Zarządu zostanie powierzona funkcja Prezesa.

Do kompetencji Zarządu należą wszystkie sprawy Spółki nie zastrzeżone wyraźnie do kompetencji Walnego Zgromadzenia albo Rady Nadzorczej. W przypadku jednoosobowego Zarządu, do składania oświadczeń w imieniu Spółki uprawniony jest jednoosobowo Prezes Zarządu. W przypadku Zarządu wieloosobowego, do

składania oświadczeń w imieniu Spółki wymagane jest współdziałanie dwóch członków Zarządu albo jednego członka Zarządu łącznie z prokurentem. Uchwały Zarządu zapadają bezwzględną większością głosów obecnych, przy czym w razie równości głosów decyduje głos Prezesa Zarządu, który głosuje ostatni. Zarząd może uchwalić swój regulamin. Regulamin nie może naruszać postanowień Kodeksu Spółek Handlowych oraz statutu.

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

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

## 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>.

## SPOSÓB DZIAŁANIA WALNEGO ZGROMADZENIA I JEGO UPRAWNIENÍ

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.

## SKŁAD OSOBY ZARZĄDU ORAZ OPIS DZIAŁANIA ORGANÓW ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH SPÓŁKI ORAZ KOMITETÓW W ROKU 2023

### Zarząd

- Przemysław Marszał – Prezes Zarządu,
- Grzegorz Miechowski – Członek Zarządu,
- Michał Drozdowski – Członek Zarządu,
- Paweł Feldman – Członek Zarządu,
- Marek Ziemak – Członek Zarządu.

W okresie sprawozdawczym nie miały miejsce zmiany w składzie Zarządu 11 bit studios S.A.

Kadencja Członków Zarządu upływa z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Sprawozdania Finansowego

Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2025 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,
- IT,
- administracja.

**Michał Drozdowski, Członek Zarządu (CCO)**

- dyrektor artystyczny i kreatywny.

**Paweł Feldman, Członek Zarządu (CBDO)**

- nadzór nad rozwojem nowych biznesów spółki, w tym IP,
- marketing i PR.

Szczegółowe informacje na temat Członków Zarządu Spółki wraz z opisem doświadczeń

**Rada Nadzorcza**

- Radosław Marter – Przewodniczący Rady Nadzorczej (niezależny Członek Rady Nadzorczej\*)
- Jacek Czykiel - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej (niezależny Członek Rady Nadzorczej\*)
- Marcin Kuciapski – Członek Rady Nadzorczej (niezależny Członek Rady Nadzorczej\*)
- Piotr Wierzbicki – Członek Rady Nadzorczej (niezależny Członek Rady Nadzorczej\*)
- Milena Olszewska-Miszuris – Członek Rady Nadzorczej (od 21 czerwca 2022 roku), (niezależny Członek Rady Nadzorczej\*)

\* – Kryteria niezależności członków rad nadzorczych określone są w Zasadzie 2.3. „Zbioru Dobrych Praktyk Spółek notowanych na GPW 2021”. Szczegółowe informacje na temat Członków Rady Nadzorczej wraz z opisem doświadczeń i kompetencji można znaleźć na **str. 97** Sprawozdania.

Ponadto wszyscy Członkowie Rady Nadzorczej Spółki, za wyjątkiem Mileny Olszewskiej-Miszuris, spełniają kryteria niezależności określone w art. 129, ust. 3 ustawy o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym.

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

Kadencja Członków Rady Nadzorczej upływa z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Sprawozdania Finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2025 roku.

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

**Marek Ziemak, Członek Zarządu (CPO)**

- nadzór nad pionem wydawniczym (external development),
- nadzór nad wewnętrznymi zespołami deweloperskimi.

i kompetencji można znaleźć na **str. 95-96** niniejszego Sprawozdania.

Spółki: <http://ir.11bitstudios.com/dokumenty-korporacyjne>.

W ramach Rady Nadzorczej Spółki funkcjonuje, powołany z dniem 21 czerwca 2022 roku, Komitet Audytu w składzie:

- Jacek Czykiel - Przewodniczący Komitetu Audytu,
- Piotr Wierzbicki – Członek Komitetu Audytu,
- Milena Olszewska-Miszuris – Członek Komitetu Audytu.

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 (warunek ten, w przypadku 11 bit studios S.A. spełniają Jacek Czykiel, Piotr Wierzbicki i Milena Olszewska-Miszuris);
- przynajmniej jeden członek komitetu audytu posiada wiedzę i umiejętności z zakresu branży (warunek ten spełnia Jacek Czykiel);
- większość członków komitetu audytu, w tym jego przewodniczący jest niezależna od spółki (warunek ten spełniają Jacek Czykiel, Przewodniczący Rady Nadzorczej oraz Piotr Wierzbicki).

Spółka informuje, że 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 2023 roku Komitet Audytu odbył osiem posiedzeń.

- 31.01.2023 (posiedzenie zdalne) – omówienie z PwC (audytorem Spółki) procedur dotyczących badania Sprawozdania finansowego za 2022 rok;
- 21.03.2023 (posiedzenie zdalne) – omówienie z PwC draftu sprawozdania dodatkowego dla Komitetu Audytu dotyczącego badania Sprawozdania finansowego za 2022 rok;
- 23.03.2023 – omówienie z PwC ostatecznej wersji sprawozdania dodatkowego dla Komitetu Audytu dotyczącego badania Sprawozdania finansowego za 2022 rok oraz podjęcie uchwały nr 01/03/2023;
- 20.07.2023 (posiedzenie zdalne) – omówienie z PwC procedur dotyczących przeglądu Raportu półrocznego za I półrocze 2023 roku;
- 21.08.2023 (posiedzenie zdalne) – spotkanie z zespołem PwC dotyczące Raportu półrocznego za I półrocze 2023 roku;
- 18.10.2023 (posiedzenie zdalne) – uruchomienie procedury wyboru firmy audytorskiej na kolejne lata oraz dyskusja z dyrektorem

finansowym Spółki na temat kontroli wewnętrznej. Omówienie procesu zatrudniania i zwalniania pracowników;

- 28.11.2023 – spotkanie z firmami audytorskimi (Grant Thornton, EY, BDO, KPMG i PwC) w celu przedstawienia ofert na badania Sprawozdań finansowych za lata 2024 i 2025;
- 18.12.2023 (posiedzenie zdalne) – omówienie procedur z PwC dotyczących badania Sprawozdania finansowego za 2023 rok oraz rozmowa na temat ofert przedstawionych przez firmy audytorskie w dniu 28 listopada 2023 roku.

Spółka nie powołała 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.

## 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 2023 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 zabezpieczenia 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 wybranego przez Radę Nadzorczą Spółki. Wyniki badania przekazywane są Zarządowi i Radzie Nadzorczej, a opinia i raport z badania Sprawozdania rocznego – także Walnemu Zgromadzeniu.

## INFORMACJE NA TEMAT DZIAŁALNOŚCI SPONSORINGOWEJ, CHARYTATYWNEJ LUB INNEJ O ZBLIŻONYM CHARAKTERZE PROWADZONEJ PRZEZ SPÓŁKĘ

11 bit studios S.A. w 2023 roku, wzorem wcześniejszych lat, aktywnie włączało się w działania charytatywne i sponsoringowe. Łączna wartość darowizn wyniosła 303 195 PLN. Największa darowizna, w kwocie 289 911 PLN zasilila konto fundacji Humane Society International zajmującej się ochroną zwierząt. Pieniądze na ten cel pochodziły z sprzedaży dodatku do gry „Children of Morta” - „Children of Morta: Paws and Claws”, który wprowadził do rozgrywki postacie zwierząt.

Inną formą wsparcia była organizacja przez Spółkę, wspólnie z Fundacją Liberty Ukraine, letniego obozu w Zakopanem dla dzieci z Ukrainy (wraz z opiekunami). Program pobytu zapewnił im niezapomniane atrakcje, a przede wszystkim poczucie bezpieczeństwa. Ponadto 11 bit studios S.A. przeprowadziło Wielką Aukcję Charytatywną wśród pracowników i współpracowników Spółki, z której środki przeznaczono na zakup tabletów, które trafiły do uczestników obozu w Zakopanem.

W ramach działalności charytatywnej Spółka wspierała też Fundację Dzieciom Zdążyć z Pomocą a także fundacje: Międzynarodowego Ruchu na Rzecz Zwierząt, Inna Przestrzeń oraz Stowarzyszenie Mali Bracia Ubogich. Środki na ten cel pochodziły m.in. z dobrowolnych składek członków zespołu Spółki, którzy zrezygnowali z prezentów świątecznych a ich równowartość została przekazana na konta wymienionych fundacji. Innym przykładem działań charytatywnych może być wsparcie dla Domu Matki na Białoleczu i rodzin w potrzebie, tzw. Choinka Życzeń, w ramach której spełniliśmy 50 życzeń świątecznych podopiecznych Domu Matki ukrytych w bombkach choinkowych.

Po okresie sprawozdawczym, w I kwartale 2024 roku, Spółka przekazała darowiznę w wysokości 540 783 PLN na rzecz fundacji War Child, która pomaga dziecięcym ofiarom wojen. Pieniądze na ten cel pochodzą ze sprzedaży dodatku do gry „This War of Mine” o tytule „This War of Mine: The Little Ones DLC”.

11 bit studios S.A. w okresie sprawozdawczym prowadziło też aktywne działania edukacyjne. W ramach wydarzenia organizowanego z Politechniką Łódzką 30 studentów tej uczelni odwiedziło nasze biuro, żeby zaprezentować stworzone w ramach toku studiów projekty gier komputerowych, uzyskać opinię na ich temat od ekspertów - członków naszego studia oraz skonsultować swoje CV. Spółka objęła też patronat nad szkolnym Game Jamem. Byliśmy zaangażowani w game jam organizowany po raz pierwszy w Technikum Mechatronicznym nr 1 w Warszawie. Uczniowie mieli 72 godziny na przygotowanie swoich projektów gier, najciekawsze z nich nagrodziliśmy upominkami. Dzieliąc się wiedzą w 2023 roku gościliśmy w naszym biurze uczniów dwóch szkół, którzy mieli okazję zapoznać się z procesem powstawania gier oraz różnymi możliwościami kariery w branży. W ramach Programu Compas Spółka przeprowadziła warsztaty dla dzieci i młodzieży dotkniętych przemocą rówieśniczą lub domową. Spotkanie odbyło się w lokalnym Ośrodku Pomocy Społecznej, a uczestnicy mogli dowiedzieć się trochę więcej o branży gier. 11 bit studios S.A. było też patronem dywizji “game dev” w ramach ogólnopolskiego konkursu dla dzieci i młodzieży Mistrzostwa IT. Drużyny z najlepszymi wynikami zostały przez Spółkę nagrodzone na gali w trakcie Poznań Game Arena. 11 bit studios S.A. zorganizowało też spotkanie zdalne z kółkiem zainteresowań w Ochrytce. Na zaproszenie działającego na terenie Ukrainy klubu młodzieżowego, skupionego na nauce programowania mieliśmy okazję odpowiedzieć na pytania dotyczące ścieżek kariery w branży. Spółka wzięła też udział w Festiwalu Explory. Byliśmy jurorami w konkursie naukowym dla młodzieży “Explory”, który wygrała drużyna projektująca edukacyjną grę komputerową. Członkowie zwycięskiego zespołu mieli okazję odwiedzić nasze biuro i porozmawiać z członkami naszego zespołu na temat dalszego rozwoju swojego projektu.

## OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI

Oświadczamy, że niniejszy Raport roczny 11 bit studios S.A. za 2023 rok zawiera: List Prezesa, Wybrane dane finansowe, Sprawozdanie Finansowe, Sprawozdanie Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. za 2023 rok oraz Oświadczenia 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 i jej wynik finansowy oraz że Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki w 2023 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 2023 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.

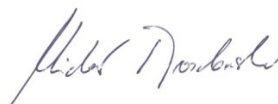
Podpisy:



Przemysław Marszał  
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski  
Członek Zarządu



Michał Drozdowski  
Członek Zarządu



Paweł Feldman  
Członek Zarządu



Marek Ziemak  
Członek Zarządu



11 BIT STUDIOS S.A.  
BRZESKA 2,  
03-737 WARSAW

[WWW.11BITSTUDIOS.COM](http://WWW.11BITSTUDIOS.COM)

