

Warszawa, 23/04/2025

# RAPORT ROCZNY

11 BIT STUDIOS S.A.

# 20 24



MAKE  
YOUR  
MARK **11bit**  
STUDIOS

# PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 23 kwietnia 2025 roku

## SZANOWNI AKCJONARIUSZE I INWESTORZY

Przekazujemy na Wasze ręce nasz Raport roczny za 2024 rok. W tym okresie 11 bit studios miało 140,54 mln PLN przychodów ze sprzedaży, czyli 168,9 proc. więcej niż rok wcześniej i równocześnie najwięcej w historii naszej Spółki. Skokowy wzrost przychodów to oczywiście zasługa premier, które miały miejsce w tym okresie, na czele z „Frostpunkiem 2”. Do końca grudnia sprzedaliśmy 592 tys. kopii tej gry, co przełożyło się na 69,73 mln PLN przychodów. Cały czas, w 2024 roku bardzo dobrze sprzedawały się też nasze starsze tytuły, czyli „Frostpunk” i „This War of Mine”. Obie produkcje odpowiadały za 35,75 mln PLN przychodów, czyli 13,7 proc. więcej niż w 2023 roku. To najlepszy przykład, że tworzymy unikalne gry, które mają bardzo długi cykl sprzedażowy. Warto wspomnieć też o naszym wydawnictwie, które w 2024 roku wypuściło trzy kolejne produkcje. Sprzedaż produkcji tworzonych przez naszych partnerów, zewnętrzne studia deweloperskie, odpowiadała za 26 proc. (36,54 mln PLN) przychodów 11 bit studios w tym okresie.

Dynamiczny wzrost sprzedaży Spółki nie przełożył się niestety na poziom raportowanych zysków. W 2024 roku strata operacyjna wyniosła blisko 2,84 mln PLN a zysk netto 6,90 mln PLN. Liczyliśmy na dużo, dużo więcej, ale w grudniu zdecydowaliśmy o zamknięciu produkcji gry o kodowej nazwie „Projekt 8” co skutkowało niegotówkowym odpisem w wysokości 48,42 mln PLN. Pogarszające się otoczenie rynkowe dla tego typu gier, przedłużająca się produkcja i rosnące koszty sprawiły, że perspektywy osiągnięcia pozytywnej stopy zwrotu z tej inwestycji zmalały do zera. Podobnie niegotówkowy charakter miały odpisy na utratę wartości aktywów – gier z wydawnictwa: „The Thaumaturge” i „Creatures of Ava”. Obie produkcje zadebiutowały w 2024 roku ale nie podbiły serc fanów, w przeciwieństwie do „INDIKI”, która szybko zaczęła zarabiać na sobie. Skala odpisów z tego tytułu sięgnęła 18,34 mln PLN. Podsumowując tę listę one-offów, ich wpływ na wynik netto 11 bit studios wyniósł blisko minus 67,4 mln PLN. Dla porządku warto też jednak wspomnieć o pozytywnej dla wyniku Spółki

za 2024 rok, kilkumilionowej korekcie kosztów rezerw tworzonych na poczet Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025, który funkcjonuje w naszej Spółce.

Z całą pewnością, 2024 rok był dla nas rokiem ciężkiej pracy, olbrzymich wyzwań i trudnych decyzji biznesowych. Był to rok sukcesów, z których byliśmy dumni. Ponieśliśmy też porażki, z których jesteśmy przekonani, wyciągnęliśmy wnioski. Wchodzimy w kolejny rok, który w co mocno wierzymy, będzie dla nas dużo lepszy, zarówno operacyjnie jak i finansowo. Ciężko pracujemy nad rozwojem „Frostpunka 2”. Jesteśmy dopiero na początku procesu monetyzacji tego tytułu. Liczymy, że dodawane do gry nowe treści i mechaniki poprawią oceny, które wystawiają „Frostpunkowi 2” fani. Już za kilka miesięcy, w grę będą też mogli zagrać gracze konsolowi. Intensywnie przygotowujemy się do zaplanowanej na 13 czerwca 2025 roku premiery „The Alters”, czyli gry którą tworzy nasz wewnętrzny zespół deweloperski. Mocno wierzymy w ten tytuł. Jest dla nas bardzo ważny. Kampania marketingowa „The Alters” dopiero rozkręca się, ale cieszy nas, że coraz więcej graczy dostrzega świeżość tej produkcji i unikalność jaką miało też „This War of Mine”, pierwszy globalny bestseller 11 bit studios. W tym roku udostępniemy graczom jeszcze dwa tytuły z wydawnictwa, czyli hiszpańskiego „Moonlightera 2”, kontynuacji naszego największego w historii sukcesu, jeśli chodzi o gry wydane przez Spółkę a tworzonych przez zewnętrzne zespoły deweloperskie oraz duńskiego „Death Howl”.

Drugi z tytułów bardzo dobrze wpisuje się w odświeżoną strategię dla naszego wydawnictwa, nad której szczegółami jeszcze pracujemy. Rynek gromy zmienia się na naszych oczach. Dlatego jako deweloper gier i ich wydawca będziemy dywersyfikować zarówno skalę projektów jak i czas, jaki będziemy poświęcać na każdy z nich. To oznacza, że będziemy również wykorzystywać bliskie, lukratywne finansowo okazje. Stąd decyzja o rozpoczęciu produkcji kolejnego projektu w uniwersum „Frostpunka”, która już ruszyła.

Planujemy, że gra zadebiutuje już w 2027 roku. Równolegle zainicjowaliśmy prace nad nieco większym tytułem, który zadebiutuje w 2029 roku. Mamy też pomysły na kolejne gry własne, których produkcje będziemy inicjować już w niedalekiej przyszłości. Możemy śmiało kreślić plany na przyszłość, bo mimo że nasze raportowane, obciążone niegotówkowymi korektami wyniki za 2024 rok były poniżej oczekiwań, zarówno nas samych jak zapewne również akcjonariuszy oraz inwestorów, to kondycja finansowa Spółki jest bardzo dobra. Co więcej, jesteśmy przekonani, że nasza pozycja gotówkowa na koniec 2025 roku, mimo prowadzeniu szeregu inwestycji w nowe gry własne jak i z wydawnictwa, będzie wyraźnie lepsza niż rok wcześniej.

Korzystając z okazji chcemy też już teraz zaprosić wszystkich zainteresowanych do udziału w naszej dorocznej Konferencji Inwestorskiej, którą planujemy zorganizować 24 kwietnia 2025 roku. O szczegółach będziemy informować. Na spotkaniu przedstawimy m.in. zmiany w strategii produktowej, które już wprowadzamy zarówno w obszarze gier własnych jak i z wydawnictwa.

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

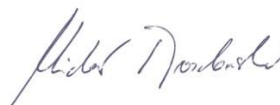
Podpisy:



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 01.01.2024 do 31.12.2024	od 01.01.2023 do 31.12.2023	od 01.01.2024 do 31.12.2024	od 01.01.2023 do 31.12.2023
Przychody ze sprzedaży	140 545 307	52 272 732	32 653 061	11 543 312
Amortyzacja	(19 813 339)	(4 171 763)	(4 603 257)	(921 244)
Zysk z działalności operacyjnej	(2 837 672)	7 592 337	(659 280)	1 676 605
EBITDA	16 975 667	11 764 100	3 943 977	2 597 849
Zysk (strata) brutto	2 775 867	(294 591)	644 920	(65 054)
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>6 899 150</b>	<b>525 609</b>	<b>1 602 888</b>	<b>116 070</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	76 885 650	21 898 850	17 862 936	4 835 891
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(45 366 607)	(16 206 858)	(10 540 079)	(3 578 937)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 788 736)	2 328 105	(415 579)	514 112
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>29 730 307</b>	<b>8 020 097</b>	<b>6 907 278</b>	<b>1 771 066</b>

	PLN		EUR	
	31.12.2024	31.12.2023	31.12.2024	31.12.2023
<b>Aktywa razem</b>	<b>262 302 617</b>	<b>258 328 148</b>	<b>61 386 056</b>	<b>59 413 098</b>
Aktywa trwałe	169 650 820	191 392 967	39 702 977	44 018 622
Aktywa obrotowe	92 651 796	66 935 181	21 683 079	15 394 476
<b>Kapitał własny</b>	<b>229 918 534</b>	<b>227 065 033</b>	<b>53 807 286</b>	<b>52 222 869</b>
Zobowiązania długoterminowe	4 553 101	6 558 820	1 065 551	1 508 468
Zobowiązania krótkoterminowe	27 830 983	24 704 295	6 513 219	5 681 761

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 2024 roku 4,3042 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 31 grudnia 2023 roku 4,5284 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 2024 roku 4,2730 EUR/PLN oraz na dzień 31 grudnia 2023 roku 4,3480 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
SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU .....	67
INFORMACJE OGÓLNE .....	68
CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW 11 BIT STUDIOS S.A. ....	89
OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO .....	120



**SPRAWOZDANIE FINANSOWE**

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

**ZA 2024 ROK**

SPORZĄDZONE ZGODNIE Z MIĘDZYNARODOWYMI STANDARDAMI SPRAWOZDAWCZOŚCI FINANSOWEJ

## SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

	Nota	od 01.01.2024 do 31.12.2024 (badane)	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)
Przychody ze sprzedaży	1.1.	140 545 307	52 272 732
Pozostałe przychody operacyjne	1.3.	6 312	110 875
<b>Razem przychody z działalności operacyjnej</b>		<b>140 551 618</b>	<b>52 383 607</b>
Amortyzacja	1.2.	(19 813 339)	(4 171 763)
Zużycie surowców i materiałów		(965 603)	(802 508)
Usługi obce	1.2.	(38 984 285)	(27 183 842)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	1.2.	(10 818 289)	(9 069 370)
Podatki i opłaty		(2 768 903)	(1 011 025)
Pozostałe koszty operacyjne	1.3	(3 275 686)	(2 552 762)
Koszty zamknięcia „Projektu 8”	1.2 i 2.3	(48 421 309)	-
Utrata wartości aktywów niematerialnych i prawnych	1.2 i 2.3	(18 341 876)	-
<b>Razem koszty działalności operacyjnej</b>		<b>(143 389 290)</b>	<b>(44 791 270)</b>
<b>Zysk na działalności operacyjnej</b>		<b>(2 837 672)</b>	<b>7 592 337</b>
Przychody finansowe	1.4	4 337 389	3 125 072
Koszty finansowe	1.4	(1 441 430)	(10 840 730)
Udział w zysku/(stracie) jednostki stowarzyszonej		2 717 580	(171 270)
<b>Zysk przed opodatkowaniem</b>		<b>2 775 867</b>	<b>(294 591)</b>
Podatek dochodowy	1.5	4 123 283	820 200
<b>ZYSK NETTO</b>		<b>6 899 150</b>	<b>525 609</b>
<b>Zysk netto na akcję:</b>			
Zwykły	1.6	2,85	0,22
Rozwodniony	1.6	2,85	0,22
<b>ZYSK NETTO</b>		<b>6 899 150</b>	<b>525 609</b>
<b>Pozostałe całkowite dochody</b>			-
<b>SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>		<b>6 899 150</b>	<b>525 609</b>

## SPRAWOZDANIE Z SYTUACJI FINANSOWEJ

	Nota	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
<b>AKTYWA</b>			
<b>Aktywa trwałe</b>		<b>169 650 820</b>	<b>191 392 967</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	2.1	22 403 337	24 202 561
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	2.2	4 112 515	4 168 798
Aktywa niematerialne	2.3	128 778 863	155 367 739
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	2.4	8 472 130	2 039 472
Inwestycje w jednostki stowarzyszone	2.5	4 878 419	3 626 510
Pozostałe aktywa	2.7	84 344	84 685
Inwestycje długoterminowe	2.6	742 765	1 652 536
Instrumenty finansowe (IRS)		178 448	250 666
<b>Aktywa obrotowe</b>		<b>92 651 796</b>	<b>66 935 181</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	2.8	20 835 838	10 741 528
Należności z tytułu podatku dochodowego	2.9	244 504	804 451
Towary		54 149	1 510
Pozostałe aktywa krótkoterminowe		994 226	939 838
Instrumenty finansowe (IRS)		59 483	61 388
Aktywa finansowe krótkoterminowe	2.10	5 011 394	16 830 492
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	2.11	65 452 202	37 555 974
<b>AKTYWA RAZEM</b>		<b>262 302 617</b>	<b>258 328 148</b>

	Nota	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
<b>PASYWA</b>			
<b>Kapitał własny</b>		<b>229 918 534</b>	<b>227 065 033</b>
Kapitał podstawowy	2.12	241 720	241 720
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną		18 232 710	18 232 710
Kapitał zapasowy		178 071 407	172 043 090
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach		26 473 547	36 229 989
Zyski zatrzymane		6 899 150	317 524
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>		<b>4 553 101</b>	<b>6 558 820</b>
Kredyty	2.15	3 780 000	5 145 000
Rezerwy pracownicze i pozostałe	2.16	26 118	29 148
Zobowiązania z tytułu leasingu	2.17	746 983	748 962
Przychody przyszłych okresów		-	635 710
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>		<b>27 830 983</b>	<b>24 704 295</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	2.18	4 651 132	2 918 000
Zobowiązania z tytułu tantiem		8 408 341	3 227 816
Kredyty	2.15	1 260 000	1 260 000
Rezerwy pracownicze i pozostałe	2.16	2 494 149	2 462 361
Zobowiązania z tytułu leasingu	2.17	15 252	15 254
Zobowiązania z tytułu nabycia udziałów w jednostce stowarzyszonej		-	1 465 671
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	2.20	11 002 109	13 355 194
<b>Zobowiązania razem</b>		<b>32 384 084</b>	<b>31 263 115</b>
<b>PASYWA RAZEM</b>		<b>262 302 617</b>	<b>258 328 148</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 2024 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>
Zysk netto za rok obrotowy	-	-	-	-	6 899 150	6 899 150
<b>Suma całkowitych dochodów</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
Zmniejszenie kapitału zapasowego – korekta lat poprzednich	-	-	(208 085)	-	208 085	-
Rozliczenie kapitału rezerwowego z tytułu płatności w akcjach	-	-	5 710 793	(5 710 793)	-	-
Przeniesienie wyniku na kapitał zapasowy	-	-	525 609	-	(525 609)	-
Ujęcie kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	-	-	-	(4 045 649)	-	(4 045 649)
<b>Stan na 31 grudnia 2024 roku (badane)</b>	<b>241 720</b>	<b>18 232 710</b>	<b>178 071 407</b>	<b>26 473 547</b>	<b>6 899 150</b>	<b>229 918 534</b>

	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

## SPRAWOZDANIE Z PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH

	Nota	od 01.01.2024 do 31.12.2024 (badane)	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)
<b>Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej</b>			
<b>Zysk za okres sprawozdawczy</b>		<b>6 899 150</b>	<b>525 609</b>
<b>Korekty:</b>			
Amortyzacja	1.2	19 813 339	4 171 763
Koszty zamknięcia „Projektu 8”	1.2 i 2.3	48 421 309	-
Utrata wartości aktywów niematerialnych i prawnych	1.2 i 2.3	18 341 876	-
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	1.5	(4 123 283)	(820 200)
Koszty Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	3.5	(4 045 649)	(1 817 900)
(Zyski)/straty z tytułu zmiany wartości godziwej aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy		983 894	6 951 661
Udział w (zysku)/stracie spółki stowarzyszonej	2.5	(2 717 580)	171 270
Przychody odsetkowe netto		(660 356)	(2 536 922)
Ujemne różnice kursowe od środków pieniężnych		1 834 080	1 050 114
Inne korekty		1 151 028	(29 004)
<b>Zmiany w kapitale obrotowym:</b>			
Zmiana salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności		(10 094 311)	(1 269 777)
Zmiana salda należności z tytułu podatku u źródła		(2 647 842)	775 708
Zmiana salda zapasów		(52 639)	(1 510)
Zmiana salda pozostałych aktywów		(54 046)	929 287
Zmiana salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań		6 911 676	(806 684)
Zmiana salda zobowiązań z tytułu umów z klientami		(2 353 085)	12 226 494
Zmiana salda rezerw		28 758	1 627 497
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>		<b>77 636 319</b>	<b>21 147 406</b>
Zapłacony podatek dochodowy		(750 669)	751 444
<b>Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>		<b>76 885 650</b>	<b>21 898 850</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej</b>			
Pożyczki dla pracowników		529 948	682 399
Wpływy z tytułu odsetek od lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		1 016 530	1 676 454
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		16 000 000	43 000 000
Nabycie aktywów finansowych		-	(7 751 897)
Wpływy z tytułu odsetek od obligacji		-	1 617 256
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		(4 780 944)	(52 000 000)
Wpływy z tytułu wykupu aktywów finansowych		-	55 382 744
Wpływy z tytułu nabycia długoterminowych aktywów finansowych (udziały w Starward Industries S.A.)		-	(215)
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i niematerialne		(58 132 141)	(58 813 599)
<b>Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>		<b>(45 366 607)</b>	<b>(16 206 858)</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności finansowej</b>			
Wpływy z tytułu emisji akcji własnych		-	3 830 746
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu		(1 365 000)	(1 260 000)
Spłata odsetek od kredytu		(423 736)	(242 641)
<b>Środki pieniężne netto z działalności finansowej</b>		<b>(1 788 736)</b>	<b>2 328 105</b>
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów		29 730 307	8 020 097
Wpływ zmian kursowych na stan środków pieniężnych		(1 834 080)	(1 050 114)
Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego		37 555 974	30 585 991
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO</b>		<b>65 452 202</b>	<b>37 555 974</b>



# INFORMACJE OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

INFORMACJE OGÓLNE.....	12
PODSTAWA SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.....	12
WALUTA FUNKCJONALNA I WALUTA PREZENTACJI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.....	12
ZGODNOŚĆ Z MIĘDZYNARODOWYMI STANDARDAMI RACHUNKOWOŚCI FINANSOWEJ.....	13
STOSOWANE ZASADY RACHUNKOWOŚCI.....	15
ISTOTNE WARTOŚCI OPARTE NA PROFESJONALNYM OSĄDZIE I SZACUNKACH.....	26
SPRAWOZDAWCZOŚĆ SEGMENTOWA.....	28

## 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

Niniejsze Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej przyjętymi do stosowania w Unii Europejskiej oraz 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 2024 roku i okres porównawczy od 1 stycznia do 31 grudnia 2023 roku.

Niniejsze sprawozdanie finansowe przedstawia rzetelnie sytuację finansową i majątkową Spółki na dzień 31 grudnia 2024 roku, wynik jej działalności oraz przepływy pieniężne za rok zakończony dnia 31 grudnia 2024 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

w przypadku jednostki prowadzącej działalność na rynkach międzynarodowych i identyfikacja waluty, którą należy uznać za walutę używaną w podstawowym środowisku ekonomicznym,

w jakim prowadzi działalność jednostka jest decyzją subiektywną. Spółka monitoruje istotne zmiany w środowisku ekonomicznym, które mogłyby wpłynąć na zmianę wyboru waluty funkcjonalnej Spółki.

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 zostały zaakceptowane przez Komisję Europejską i weszły w życie od 1 stycznia 2024 roku:

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

Zmiana doprecyzowuje, że na dzień bilansowy jednostka nie bierze pod uwagę kowenantów, które będą musiały być spełnione w przyszłości, rozważając klasyfikację zobowiązań do długo- lub krótkoterminowych. Jednostka powinna natomiast ujawnić informacje o tych kowenantach w notach objaśniających do sprawozdania finansowego.

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

Rada MSR doprecyzowała zasady klasyfikacji zobowiązań do długo- lub krótkoterminowych przede wszystkim w dwóch aspektach: doprecyzowano, że klasyfikacja jest zależna od praw, jakie posiada jednostka na dzień bilansowy oraz, że intencje kierownictwa w odniesieniu do przyspieszenia lub opóźnienia płatności zobowiązania nie są brane pod uwagę.

- **Zmiany do MSSF 16 „Leasing”**

Zmiana doprecyzowuje wymogi w odniesieniu do wyceny zobowiązania leasingowego powstającego wskutek transakcji sprzedaży i leasingu zwrotnego. Ma zapobiec nieprawidłowemu ujmowaniu wyniku na transakcji w części dotyczącej zachowanego prawa do użytkowania w przypadku, gdy płatności leasingowe są zmienne i nie zależą od indeksu lub stawki.

- **Zmiana do MSR 7 „Sprawozdanie z przepływów pieniężnych i MSSF 7 „Instrumenty finansowe: ujawnianie informacji”**

Zmiana opisuje charakterystykę umów faktoringu odwrotnego („Supplier finance arrangements”) i wprowadza konieczność ujawnienia dodatkowych informacji.

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:

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

Zmiana wyjaśnia, w jaki sposób jednostka powinna ocenić, czy dana waluta jest wymierna i jak

powinna ustalić kurs wymiany w przypadku braku wymienialności, a także wymaga ujawnienia informacji, które pozwolą użytkownikom sprawozdań finansowych zrozumieć wpływ braku wymienialności waluty.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania finansowego, zmiana ta została zaakceptowana przez Komisję Europejską i wejdzie w życie dla okresu rocznego rozpoczynającego się 1 stycznia 2025 roku lub później.

- **Zmiany do MSSF 9 „Instrumenty finansowe” i MSSF 7 „Instrumenty finansowe: ujawnianie informacji” w zakresie kwalifikacji i wyceny instrumentów finansowych**

Zmiany do MSSF 9 wprowadzają możliwość wyboru zasady rachunkowości w zakresie momentu wygaśnięcia zobowiązania w przypadku, gdy płatność następuje przez system płatności elektronicznych (jeśli spełnione są określone warunki).

Zmiany do MSSF 9 dotyczące testu SPPI dostarczają wskazówek, które pomogą ocenić, czy przepływy pieniężne wynikające z umowy są zgodne z *basic lending arrangement*. Ponadto zmiany wprowadzają jaśniejszą definicję cechy „bez prawa regresu” (*non-recourse*).

Zmiany do MSSF 9 dostarczają również dodatkowych wytycznych w zakresie charakterystyki *contractually linked instruments*.

Zmiany do MSSF 7 dodają nowe wymagania w zakresie ujawnień:

- dotyczących inwestycji w instrumenty kapitałowe wyznaczone jako wyceniane w wartości godziwej przez inne całkowite dochody,
- dla każdej klasy aktywów finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie lub w wartości godziwej przez inne całkowite dochody, a także dla zobowiązań finansowych wycenianych w zamortyzowanym koszcie.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały zaakceptowane przez Komisję Europejską i wejdą w życie dla okresu rocznego rozpoczynającego się 1 stycznia 2026 roku lub później.

- **Zmiana do MSSF 9 „Instrumenty finansowe” i MSSF 7 „Instrumenty finansowe” ujawnianie informacji” w zakresie umów PPA (Contracts Referencing Nature dependent Electricity”**

Zmiany do MSSF 9 obejmują informacje na temat tego, które kontrakty PPA mogą być stosowane w rachunkowości zabezpieczeń oraz jakie konkretne

warunki są dozwolone w takich relacjach zabezpieczających.

Zmiany do MSSF 7 wprowadzają nowe wymogi dotyczące ujawniania informacji w przypadku umów PPA zgodnie z definicją zawartą w zmianach do MSSF 9.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały zaakceptowane przez Komisję Europejską i wejdą w życie dla okresu rocznego rozpoczynającego się 1 stycznia 2026 roku lub później.

- **Zmiany MSSF 1, MSSF 7, MSSF 9, MSSF 10, MSR 7**

Annual Improvements – zmiany wyłącznie porządkowe.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały zaakceptowane przez Komisję Europejską i wejdą w życie dla okresu rocznego rozpoczynającego się 1 stycznia 2026 roku lub później.

- **Nowy MSSF 18 „Prezentacja i ujawnienia w sprawozdaniach finansowych”**

Nowy standard zastąpi MSR 1 „Prezentacja sprawozdań finansowych”. MSSF 18 wprowadza m.in.:

- nową strukturę rachunku zysków i strat,
- zwiększone wymagania w zakresie agregacji i dezagregacji danych,
- wymogi ujawniania mierników efektywności określonych przez kierownictwo (*management-defined performance measures*).

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały zaakceptowane przez Komisję Europejską i wejdą w życie dla okresu rocznego rozpoczynającego się 1 stycznia 2027 roku lub później.

- **Nowy MSSF 19 „Jednostki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnienia”**

Standard ma zastosowanie dla jednostek zależnych bez odpowiedzialności publicznej, w przypadku których ich jednostka dominująca przygotowuje skonsolidowane sprawozdanie finansowe wg MSSF. Nowy MSSF 19 zwalnia z ujawnień wymaganych przez inne standardy, a w ich miejsce wprowadza nową listę.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania finansowego, zmiany te nie zostały zaakceptowane przez Komisję Europejską i wejdą w życie dla okresu rocznego rozpoczynającego się 1 stycznia 2027 roku lub później.

## 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 oczekiwaniem 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 odzwierciedlającej 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:

#### 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.

#### 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.

### Zaliczki otrzymane od klientów

Spółka otrzymuje krótkoterminowe zaliczki od klientów na poczet przyszłej sprzedaży gier

### 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 do Spółki,

### 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,

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.

### 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 i aktywów niematerialnych,
- 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.

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

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

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

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

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

## 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 84 miesięcy. Spółka amortyzuje większość aktywów niematerialnych w sposób systematyczny na przestrzeni okresu ich użytkowania. Dla wybranych aktywów niematerialnych takich jak „Frostpunk 2” Spółka stosuje metodę degresywną przez siedem lat, uznając, że w początkowym okresie użytkowania tych aktywów korzyści ekonomiczne są największe. Stawka amortyzacji „Frostpunka 2” przypadająca na 2024 rok (kalendarzowy) to: 20 proc. W 2025 roku również będzie to 20 proc., a w kolejnych latach odpowiednio: 18,75 proc. (2026 rok), 13,75 proc. (2027 rok), 10 proc. (2028 rok), 8,75 proc. (2029 rok), 5 proc. (w 2030 roku) i 3,75 proc. (do III kwartału w 2031 roku włącznie).

Przy ustalaniu długości okresu amortyzacji dokonywanej metodą liniową bądź degresywną Spółka każdorazowo bierze pod uwagę szereg czynników, w tym: budżet produkcyjny, rodzaj tytułu (nowy tytuł/dodatek do gry), platformę sprzętową, historyczne dane sprzedażowe i prognozy sprzedażowe. Kluczowe znaczenie dla określenia długości okresu amortyzacji ma budżet produkcyjny, potencjał sprzedażowy i przewidywany okres monetyzacji.

Ustalone 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. Zgodnie z praktyką Spółki, testy na utratę wartości przeprowadzane są dwukrotnie każdego roku na okoliczność przygotowywania półrocznego i rocznego Sprawozdania finansowego (według stanu na dzień 30 czerwca i 31 grudnia każdego roku).

Wartość odzyskiwalna ustalana jest jako wyższa spośród dwóch wartości: wartość godziwa pomniejszona o koszty sprzedaży lub wartość użytkowa. Ta ostatnia wartość odpowiada wartości bieżącej szacunku przyszłych przepływów pieniężnych zdyskontowanych przy użyciu stopy

dyskonta przed opodatkowaniem uwzględniającej aktualną rynkową wartość pieniądza w czasie oraz ryzyko specyficzne dla danego składnika aktywów.

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

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

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

### 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. 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.

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

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

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

Spółka, z uwagi na fakt, że od lat współpracuje z tymi samymi partnerami handlowymi o bardzo wysokim standingu finansowym oraz, że nigdy nie miała problemów z płatnościami z ich strony, stosuje uproszczone metody wyceny należności wycenianych według zamortyzowanego kosztu,

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

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

### 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,

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

jeżeli nie powoduje to zniekształcenia informacji zawartych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w szczególności w przypadku, gdy okres do momentu spłaty należności nie jest dłuższy. 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.

### Płatność na bazie akcji

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

### 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

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 oczekiwany 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 ścignięcia 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 oczekiwany 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 oczekiwany 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

### 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 nie pochodnym, 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.

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.

### 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, na którym 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

### 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.

### Niepewność szacunków

Poniżej przedstawiono podstawowe założenia dotyczące przyszłości oraz inne podstawy szacunku niepewności na dzień bilansowy, mogące mieć

### Możliwość odzyskania aktywów niematerialnych wytwarzanych we własnym zakresie

W ciągu roku Zarząd zweryfikował możliwość odzyskania aktywów niematerialnych wytworzonych w zakresie dotyczącym zarówno zakończonych jak i niezakończonych prac

### Okresy amortyzacji wartości niematerialnych

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

### 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

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.

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.

znaczący wpływ na ryzyko istotnych korekt wartości bilansowej aktywów i zobowiązań w następnym roku obrotowym.

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.**

W przypadku amortyzacji wartości niematerialnych związanych z tworzeniem i wydawaniem gier Spółka przyjęła, że będzie to okres 6-84 miesięcy. Jest to podyktowane praktyką światową w branży gier komputerowych (cyklem życia gry) oraz doświadczeniami Spółki wynikającymi ze sprzedaży wytworzonych do tej pory tytułów.

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.



# NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW .....	31
1.1. PRZYCHODY ZE SPRZEDAŻY .....	32
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 .....	37
1.6.	ZYSK NA AKCJĘ.....	38
NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ .....		40
2.1.	RZECZOWE AKTYWA TRWAŁE.....	41
2.2.	PRAWO WIECZYSTEGO UŻYTKOWANIA GRUNTÓW .....	42
2.3.	AKTYWA NIEMATERIALNE .....	42
2.4.	SALDO PODATKU ODROZCZONEGO.....	43
2.5.	INWESTYCJA W JEDNOSTKI STOWARZYSZONE .....	44
2.6.	INWESTYCJE DŁUGOTERMINOWE.....	46
2.7.	POZOSTAŁE AKTYWA .....	46
2.8.	NALEŻNOŚCI Z TYTUŁU DOSTAW I USŁUG ORAZ POZOSTAŁE NALEŻNOŚCI.....	46
2.9.	NALEŻNOŚCI Z TYTUŁU PODATKU DOCHODOWEGO .....	48
2.10.	AKTYWA FINANSOWE KRÓTKOTERMINOWE .....	48
2.11.	ŚRODKI PIENIĘŻNE I ICH EKWIWALENTY .....	49
2.12.	KAPITAŁ PODSTAWOWY .....	49
2.13.	INFORMACJE O WYPŁACONEJ DYWIDENDZIE .....	49
2.14.	REKOMENDACJA PODZIAŁU ZYSKU ZA 2024 ROK.....	50
2.15.	KREDYT .....	50
2.16.	REZERWY PRACOWNICZE I POZOSTAŁE .....	51
2.17.	ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU LEASINGU.....	52
2.18.	ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU DOSTAW I USŁUG ORAZ POZOSTAŁE ZOBOWIĄZANIA.....	52
2.19.	UMOWNE TERMINY WYMAGALNOŚCI ZOBOWIĄZAŃ.....	53
2.20.	ZOBOWIĄZANIA Z TYTUŁU UMÓW Z KLIENTAMI .....	53
NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH ORAZ POZOSTAŁE RYZYKA FINANSOWE.....		54
3.1.	INSTRUMENTY FINANSOWE.....	55
3.2.	CELE I ZASADY ZARZĄDZANIA RYZYKIEM FINANSOWYM.....	56
3.3.	RACHUNKOWOŚĆ ZABEZPIECZEŃ .....	58
3.4.	ZARZĄDZANIE KAPITAŁEM.....	58
3.5.	PŁATNOŚCI REALIZOWANE NA BAZIE AKCJI .....	59
POZOSTAŁE NOTY OBJAŚNIAJĄCE .....		61
4.1.	TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI.....	62
4.2.	ZOBOWIĄZANIA POZABILANSOWE DO PONIESIENIA WYDATKÓW .....	64
4.3.	ZOBOWIĄZANIA WARUNKOWE I AKTYWA WARUNKOWE .....	64
4.4.	WYNAGRODZENIE BIEGŁEGO REWIDENTA.....	65
4.5.	OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE SEZONOWOŚCI LUB CYKLICZNOŚCI W ODNIESIENIU DO DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI .....	65
4.6.	INFORMACJA O CZYNNIKACH I ZDARZENIACH W SZCZEGÓLNOŚCI O NIETYPOWYM CHARAKTERZE MAJĄCYM WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE .....	65
4.7.	ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM .....	66
4.8.	KOREKTA RAPORTU ROCZNEGO ZA 2024 ROK.....	66



# 1.

## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW

### 1.1. Przychody ze sprzedaży

	od 01.01.2024 do 31.12.2024 <i>(badane)</i>	od 01.01.2023 do 31.12.2023 <i>(badane)</i>
Przychody ze sprzedaży	140 545 307	52 272 732
<b>Przychody ze sprzedaży razem</b>	<b>140 545 307</b>	<b>52 272 732</b>

W okresie sprawozdawczym przychody ze sprzedaży Spółki wyniosły 140 545 307 PLN, czyli były o 168,87 proc. wyższe niż w 2023 roku, kiedy zamknęły się kwotą 52 272 732 PLN. Głównym źródłem przychodów Spółki w 2024 roku, podobnie jak we wcześniejszych okresach, były przychody

ze sprzedaży gier własnych, przede wszystkim „Frostpunka 2” (zadebiutował 20 września 2024 roku) oraz gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów i wydawanych przez Spółkę w ramach usługi wydawniczej.

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

Spółka działa w dziewięciu głównych obszarach geograficznych: w Polsce będącej krajem jej siedziby, Unii Europejskiej, Wielkiej Brytanii, USA, Japonii, Hong Kongu, Singapurze Chinach oraz pozostałych krajach (w tym m.in. Kanadzie, Korei i Brazylii).

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 01.01.2024 do 31.12.2024 <i>(badane)</i>	od 01.01.2023 do 31.12.2023 <i>(badane)</i>
Polska	2 808 290	2 662 125
Unia Europejska	1 377 807	934 931
Wielka Brytania	13 780 219	3 981 854
USA	115 417 722	37 945 309
Japonia	2 421 657	5 284 716
Hong Kong	2 979 379	1 030 154
Singapur	1 274 424	-
Chiny	353 674	320 048
Pozostałe	132 135	113 595
<b>Razem</b>	<b>140 545 307</b>	<b>52 272 732</b>

#### Przychody w podziale na kategorie – IP produktów

Poniżej przedstawiono przychody Spółki w podziale na IP produktów, zarówno gier własnych jak i z wydawnictwa oraz produktów bezpośrednio

z nimi powiązanych, w tym ścieżek dźwiękowych czy wersji planszowych.

	od 01.01.2024 do 31.12.2024 <i>(badane)</i>	od 01.01.2023 do 31.12.2023 <i>(badane)</i>
Frostpunk 2	69 731 551	-
Frostpunk	28 731 144	23 417 709
The Thaumaturge	9 262 727	-
This War of Mine	7 018 965	8 028 059
INDIKA	5 986 223	-
Pozostałe	19 814 697	20 826 964
<b>Razem</b>	<b>140 545 307</b>	<b>52 272 732</b>



## Przychody w podziale na kategorie – kanały dystrybucji

W ogólnej sumie przychodów ze sprzedaży kwota 139 940 140 PLN (w 2023: 51 827 701 PLN) stanowi przychody z tytułu sprzedaży gier i produktów bezpośrednio z nimi powiązanych (m.in. ścieżki dźwiękowe). W 2024 roku 10 największych

partnerów sprzedażowych Spółki odpowiadało łącznie za 94,24 proc. przychodów z gier – są to m.in.: Valve (Steam), Microsoft, Sony, Genba i Heybox. Przychody uzyskane za pośrednictwem pierwszej z wymienionych firm przekraczają 50 proc.

## 1.2. Koszty działalności operacyjnej

	od 01.01.2024 do 31.12.2024 (badane)	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)
Amortyzacja	19 813 339	4 171 763
Zużycie surowców i materiałów	965 603	802 508
Usługi obce	38 984 285	27 183 842
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	10 818 289	9 069 370
Podatki i opłaty	2 768 903	1 011 025
Koszty zamknięcia „Projektu 8”	48 421 309	-
Utrata wartości aktywów niematerialnych	18 341 876	-
<b>Koszty działalności operacyjnej razem</b>	<b>140 113 604</b>	<b>42 238 508</b>

## Amortyzacja

	od 01.01.2024 do 31.12.2024 (badane)	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)
<b>Koszty amortyzacji poniesione w ciągu roku:</b>		
Amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych	2 420 464	2 872 558
Amortyzacja aktywów niematerialnych	18 617 529	2 858 174
<b>Razem</b>	<b>21 037 993</b>	<b>5 730 732</b>
Alokacja na koszty projektów	(1 280 935)	(1 615 249)
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	56 282	56 282
<b>Razem</b>	<b>19 813 339</b>	<b>4 171 763</b>

Wzrost kosztów amortyzacji w okresie sprawozdawczym o 374,94 proc., do 19 813 339 PLN, w porównaniu z poprzednim rokiem wynikał przede wszystkim z wyższej, o 651,37 proc. (18 617 529 PLN wobec 2 858 174 rok wcześniej), amortyzacji aktywów niematerialnych, czyli wydatków poniesionych na stworzenie gier własnych i z wydawnictwa. Wynikało to z rozpoczęcia amortyzacji produktów, które trafiły do sprzedaży w ostatnich kwartałach, przede wszystkim „Frostpunka 2” oraz pozycji z wydawnictwa, czyli „The Thaumaturge”, „INDIKA” oraz „Creatures of Ava”. W przypadku „Frostpunka 2” Spółka zastosowała metodę amortyzacji degresywnej, przez okres siedmiu lat uznając, że w początkowym

okresie użytkowania tego aktywa korzyści ekonomiczne będą największe. Pozostałe tytuły amortyzowane są metodą liniową. Kwota amortyzacji „Frostpunka 2” rozpoznana w wynikach okresu sprawozdawczego wyniosła 12 521 440 PLN (stawka amortyzacji na okres sprawozdawczy wyniosła 20 proc.).

Spadek o 15,74 proc. rok do roku, do 2 420 464 PLN, zanotowała z kolei amortyzacja rzeczowych aktywów trwałych co było pochodną mniejszych wydatków na sprzęt IT. Znacząca część wydatków (1 280 935 PLN w 2024 roku wobec 1 615 249 PLN rok wcześniej) została alokowana na koszty projektów.

## Usługi obce

Wzrost w 2024 roku o 43,41 proc., do 38 984 285 PLN kosztów usług obcych, w porównaniu z rokiem wcześniejszym, był konsekwencją wyższych przychodów ze sprzedaży gier tworzonych przez zewnętrznych deweloperów, czyli m.in.: „The Invincible” i „INDIKA”. Od przychodów

ze sprzedaży tych produktów, spółka wypłaca ich twórcom stosowne tantiemy. W 2024 roku łączna kwota należnych tantiem wyniosła 17 405 620 PLN wobec 9 466 052 PLN w 2023 roku. Równocześnie, Spółka w okresie sprawozdawczym znacząco zwiększyła wydatki na zewnętrzne usługi

marketingowe (co wiązało się z premierami gier własnych, przede wszystkim „Frostpunk 2” i z wydawnictwami), m.in. produkcję trailerów do gier, a także nakłady na szkolenia i konferencje oraz na usługi doradcze.

### Wynagrodzenie i świadczenia pracownicze

Znaczący, 19,28-proc. (do 10 818 289 PLN z 9 069 370 PLN w okresie porównawczym) wzrost kosztów wynagrodzeń wynikał przede wszystkim z wyższych premii rocznych dla pracowników i współpracowników oraz Zarządu (ich bazą jest zysk netto Spółki za okres październik poprzedniego roku – wrzesień roku sprawozdawczego), które zostały wypłacone w grudniu 2024 roku. Pozycja wynagrodzenia obejmuje też niegotówkowe rezerwy tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2021-2025. Na dzień bilansowy Spółka, z uwagi na niewielkie prawdopodobieństwo realizacji założeń Programu (z powodu przesunięć premier

### Koszt zamknięcia „Projektu 8”

W dniu 17 grudnia 2024 roku Zarząd Spółki, o czym Spółka niezwłocznie poinformowała komunikatem bieżącym nr 25/2024, podjął uchwałę o zamknięciu projektu produkcji gry komputerowej o kodowej nazwie „Projekt 8”. Powodem podjęcia decyzji był brak perspektyw osiągnięcia pozytywnej stopy zwrotu z inwestycji.

Projekt produkcji gry „Projekt 8”, poczynszy od jej rozpoczęcia w 2017 roku, aż do przełomu listopada i grudnia 2024 roku przechodził różnej skali zmiany, które są naturalne w tego typu procesach. Niemniej, kolejne testy na utratę wartości, które zgodnie z praktyką Spółki, przeprowadzane były dwukrotnie każdego roku na okoliczność przygotowywania półrocznego i rocznego Sprawozdania finansowego (według stanu na dzień 30 czerwca i 31 grudnia każdego roku) nie wykazywały konieczności tworzenia odpisów. Również test na utratę wartości „Projektu 8” przeprowadzony na dzień 30 czerwca 2024 roku nie wykazał zagrożeń dla powodzenia inwestycji. Wartość aktywa w bilansie Spółki wynosiła wówczas 46 059 721 PLN. W kolejnych miesiącach okresu sprawozdawczego Spółka kontynuowała produkcję „Projektu 8” i ponosiła dalsze nakłady na ten cel. W związku z tym na 30 września 2024 roku wartość aktywa w bilansie Spółki wzrosła do 48 432 078 PLN.

Sytuacja uległa zmianie gdy w pierwszych dniach grudnia 2024 roku, na okoliczność tworzenia przez Spółkę, jak co roku, budżetu na pięć kolejnych lat obrotowych, Game Director „Projektu 8” przedstawił założenia budżetowe dla zespołu „Projektu 8”, które

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 2024 roku wyniosły 28 975 589 PLN wobec 36 490 434 PLN rok wcześniej.

gier, w tym „The Alters” oraz niegotówkowych odpisów związanych z zamknięciem „Projektu 8” i utratą wartości aktywów niematerialnych), zmniejszyła o 6 929 999 PLN rezerwę na koszty Programu. Na 31 grudnia 2024 roku miała ona wartość 439 511 PLN podczas gdy na koniec grudnia 2023 roku jej wartość wynosiła 4 485 160 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 2024 roku wyniosły 17 171 131 PLN wobec 19 520 025 PLN w 2023 roku.

zakładały dalsze wydłużenie produkcji gry, aż do 2027 roku oraz wzrost nakładów bezpośrednich na ten cel o dodatkowe, przeszło 33 mln PLN. Równocześnie Spółka otrzymała, zlecone na potrzeby weryfikacji kolejnego, tzw. kamienia milowego gry, eksperckie opinie zewnętrzne, które negatywnie oceniały perspektywy rynkowe gry. Podobnie negatywny wydźwięk miały, również przygotowane na potrzeby weryfikacji tego samego kamienia milowego „Projektu 8” analizy wewnętrzne autorstwa kluczowego managementu Spółki dotyczące perspektyw biznesowych inwestycji. Analizy podnosiły, że otoczenie rynkowe dla tego typu gier uległo znaczącemu pogorszeniu w ostatnich kwartałach, czego koronnym przykładem były bardzo słabe premiery gier porównywalnych.

W tej sytuacji Zarząd Spółki, po poinformowaniu 10 grudnia 2024 roku Rady Nadzorczej o stanie prac nad „Projektem 8” zdecydował o przeprowadzeniu dalszych analiz w tym obszarze. Równocześnie Spółka opublikowała (11 grudnia 2024 roku) raport bieżący nr 24/2024 o rozpoczęciu dogłębnej analizy sytuacji na jednym z projektów growych co może skutkować potrzebą dokonania odpisu na niezakończone prace rozwojowe, których wartość bilansowa na dzień 30 września 2024 roku wynosiła 48 432 078 PLN. Całością zewnętrznymi i wewnętrznymi opinii, których dopełnieniem były opinie Marka Ziemaka (Członek Zarządu, Chief Production Officer) z 13 grudnia 2024 roku i Przemysława Marszałka (Prezes Zarządu, CEO) z 16 grudnia 2024 roku skutkowało, tym że Zarząd

## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Spółki po przeprowadzonej dyskusji podjął 17 grudnia 2024 roku uchwałę o zamknięciu „Projektu 8” o czym Spółka, co napisano wcześniej, niezwłocznie poinformowała komunikatem bieżącym nr 25/2024.

2 kwietnia 2025 roku II bit studios S.A. w komunikacie bieżącym nr 3/2025 poinformowało, że wartość odpisu z tytułu zamknięcia „Projektu 8” wyniesie 49 057 019 PLN. Ostateczna, ujęta

w niniejszym Sprawozdaniu wartość odpisu, uwzględniająca rozliczenie dotacji rządowej w wysokości 635 710 PLN (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2017 roku na realizację programu Creative Media - rozwój programów innowacyjnych "Projekt 8", wyniosła 48 421 309 PLN.

W okresie porównawczym Spółka nie dokonywała odpisów z tytułu kosztów zaniechanych inwestycji.

### Utrata wartości aktywów niematerialnych

Przeprowadzone przez Spółkę, według stanu na 31 grudnia 2024 roku testy na utratę wartości aktywów niematerialnych i prawnych wykazały utratę wartości aktywów związanych z dwiema gramami z wydawnictwa: „The Thaumaturge” w wysokości 10 902 836 PLN oraz „Creatures of Ava” w wysokości 7 439 040 PLN. Producentem „The Thaumaturge, który w wersji na komputery PC zadebiutował 4 marca 2024 roku jest Fool's Theory

Sp. z o.o. „Creatures of Ava”, za którego produkcję odpowiadały hiszpańskie studia Inverge i Chibig trafił do sprzedaży, w wersji na komputery PC oraz konsolę Xbox Series X/S 7 sierpnia 2024 roku.

W okresie porównawczym Spółka nie dokonywała odpisów z tytułu utraty wartości aktywów niematerialnych.

## 1.3. Pozostałe przychody i koszty operacyjne

### Pozostałe przychody operacyjne

	od 01.01.2024 do 31.12.2024 (badane)	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)
Otrzymane odszkodowania	2 300	32 463
Oczekiwana strata kredytowa	-	33 571
Pozostałe	4 012	44 842
<b>Pozostałe przychody operacyjne razem</b>	<b>6 312</b>	<b>110 875</b>

### Pozostałe koszty operacyjne

	od 01.01.2024 do 31.12.2024 (badane)	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)
Likwidacja niefinansowych aktywów trwałych	-	18 804
Koszty niezrealizowanych świadczeń NKUP	-	207 426
Darowizny przekazane	1 120 023	303 195
Odpisy aktualizujące wartość należności ECL	5 028	-
Podatek nie do odzyskania	51 409	10 545
Pozostałe, w tym:	2 099 226	2 012 793
- podróże służbowe	602 196	904 969
- koszty reklamy	1 262 818	871 413
- koszty ubezpieczeń	146 671	122 196
- znak towarowy	57 681	108 854
- wartość sprzedanych towarów i materiałów	25 303	-
- inne	4 557	5 360
<b>Pozostałe koszty operacyjne razem</b>	<b>3 275 686</b>	<b>2 552 762</b>

W 2024 roku główną częścią pozostałych kosztów operacyjnych były wydatki reklamowe (1 262 818 PLN) oraz koszty delegacji i wyjazdów służbowych (602 196 PLN). Była to pochodna

większej aktywności marketingowej Spółki w związku z zaplanowanymi na 2024 rok premierami gier własnych i z wydawnictwa. Istotną pozycją, istotnie większą niż w 2023 roku, pozostałych kosztów operacyjnych w okresie sprawozdawczym

były darowizny. Wyniosły 1 120 023 PLN wobec 303 195 PLN w 2023 roku. Na tę kwotę składała się głównie darowizna, w kwocie 540 783 PLN, która zasilila konto fundacji War Child, która pomaga

dzieciom 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”.

#### 1.4. Przychody i koszty finansowe

##### Przychody finansowe

	od 01.01.2024 do 31.12.2024 (badane)	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)
Odsetki od należności budżetowych	2 794	-
Odsetki od udzielonych pożyczek	8 932	48 108
Odsetki od lokat bankowych	865 810	1 810 948
IRS kredytu	209 421	298 838
Przychody z tytułu odsetek od obligacji	-	927 676
Odpisy ECL instrumentów finansowych	-	13 252
Różnice kursowe	3 250 432	-
Pozostałe	-	26 250
<b>Przychody finansowe razem</b>	<b>4 337 389</b>	<b>3 125 072</b>

Korzystne dla Spółki zmiany na globalnych rynkach walutowych w 2024 roku, tj. osłabienie złotego wobec dolara amerykańskiego i euro, czyli walut, w których Spółka wypracowuje większość przychodów sprawiły, że w okresie sprawozdawczym Spółka wykazała, inaczej niż rok wcześniej, przychody finansowe z tytułu różnic

kursowych. W 2024 roku przychody z tego tytułu wyniosły aż 3 250 432 PLN. Utrzymujące się na wysokim poziomie stopy procentowe sprawiły również, że 11 bit studios S. A. zanotowało w 2024 roku 865 810 PLN przychodów odsetkowych z lokat bankowych.

##### Koszty finansowe

	od 01.01.2024 do 31.12.2024 (badane)	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)
Odsetki od zobowiązań budżetowych	-	52 423
Odsetki inne	247	58
Koszty odsetek od kredytów	423 736	541 479
Wycena instrumentów finansowych (Starward Industries S.A)	909 771	6 499 203
Odsetki od leasingu	27 493	27 559
Wycena IRS	74 123	452 459
Odpisy ECL instrumentów finansowych	6 060	-
Różnice kursowe	-	3 267 550
<b>Koszty finansowe razem</b>	<b>1 441 430</b>	<b>10 840 730</b>

W 2024 roku wiodącą pozycją kosztów finansowych (909 771 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

(423 736 PLN) kosztów finansowych były też koszty odsetek od kredytu zaciągniętego przez Spółkę w grudniu 2018 roku na zakup nieruchomości – biurowca przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, obecnej siedziby Spółki.

## 1.5. Podatek dochodowy

### Podatek dochodowy odniesiony w wynik finansowy

	od 01.01.2024 do 31.12.2024 (badane)	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)
<b>Bieżący podatek dochodowy:</b>		
Dotyczący roku bieżącego	2 309 375	701 653
<b>Odroczony podatek dochodowy:</b>		
Dotyczący roku bieżącego	(6 432 658)	(1 521 853)
<b>Efekt podatkowy ujęty w roku bieżącym</b>	<b>(4 123 283)</b>	<b>(820 200)</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 01.01.2024 do 31.12.2024 (badane)	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)
Zysk przed opodatkowaniem	2 775 867	(294 591)
Koszt podatku dochodowego wg stawki 19%	527 415	(55 972)
Efekt podatkowy przychodów niebędących przychodami wg przepisów podatkowych	(787 536)	(351 221)
Efekt podatkowy kosztów niestanowiących kosztów uzyskania przychodów (NKUP) wg przepisów podatkowych	932 700	346 944
Wpływ rozliczenia ulgi podatkowej IP Box wg stawki podatkowej 5%	(6 462 103)	(1 104 247)
Pozostałe zmiany – wpływ IP Box na podatek odroczony	(1 666 241)	344 296
<b>Razem</b>	<b>(4 123 283)</b>	<b>(820 200)</b>

Stawka podatkowa zastosowana w powyższym uzgodnieniu na lata 2024 i 2023 wynosi 19 proc. i stanowi ona podatek dochodowy od osób prawnych zgodnie z przepisami podatkowymi w Polsce. Efektywna stawka podatkowa wynosiła odpowiednio: minus 148,54 proc. (w 2024 roku) i 278,42 proc. (w 2023 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 dochody Spółki ze sprzedaży kwalifikowanych praw własności intelektualnej (gier) przemnożone przez wskaźnik nexus, został opodatkowane preferencyjną stawką

CIT (5 proc.). W 2024 roku ulga IP Box wyniosła 6 462 103 PLN, w 2023 roku było to 1 104 247 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

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
Należny zwrot podatku z tytułu CIT	244 504	804 451
Należny zwrot podatku z tytułu VAT	1 706 558	1 866 281
<b>Bieżące należności i zobowiązania podatkowe</b>	<b>1 951 062</b>	<b>2 670 732</b>

Na należności podatkowe składała się, m.in. ulgi podatkowa IP Box opisana w **Nocie 1.5.** powyżej (6 462 103 PLN), podatek pozostały do odliczenia po

otrzymaniu deklaracji od kontrahentów oraz nieodliczony podatek u źródła.

### 1.6. Zysk na akcję

#### Podstawowy zysk na akcję

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
<b>Podstawowy zysk na akcję:</b>		
Z działalności kontynuowanej	2,85	0,22
<b>Podstawowy zysk na akcję ogółem</b>	<b>2,85</b>	<b>0,22</b>
<b>Zysk rozwodniony na akcję:</b>		
Z działalności kontynuowanej	2,85	0,22
<b>Zysk rozwodniony na akcję ogółem</b>	<b>2,85</b>	<b>0,22</b>

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

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	6 899 150	525 609
Zysk wykorzystany do obliczenia podstawowego zysku przypadającego na akcję ogółem	6 899 150	525 609
<b>Zysk wykorzystany do wyliczenia podstawowego zysku na akcję</b>	<b>6 899 150</b>	<b>525 609</b>

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku na akcję (w szt.)	2 417 199	2 400 323

#### Rozwodniony zysk na akcję

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
Zysk za rok obrotowy przypadający akcjonariuszom	6 899 150	525 609
Zysk wykorzystany do obliczenia rozwodnionego zysku przypadającego na akcję ogółem	6 899 150	525 609
<b>Zysk wykorzystany do wyliczenia rozwodnionego zysku na akcję</b>	<b>6 899 150</b>	<b>525 609</b>

**NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO**

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

średniej użytej do obliczenia zwykłego wskaźnika w następujący sposób:

	<b>31.12.2024</b> <i>(badane)</i>	<b>31.12.2023</b> <i>(badane)</i>
Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku podstawowego na akcję	2 417 199	2 396 407
<b>Akcje jakie zakłada się, że zostaną wyemitowane:</b>		
Opcje pracownicze	-	-
<b>Średnia ważona liczba akcji zwykłych wykorzystana do obliczenia zysku rozwodnionego na akcję</b>	<b>2 417 199</b>	<b>2 408 935</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

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



## 2.

### NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ



## 2.1. Rzeczowe aktywa trwałe

	Budynki i lokale	Środki trwałe w budowie	Maszyny i urządzenia	Środki transportu	Pozostałe środki trwałe	Razem
<b>Wartość brutto na 01.01.2024</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>
Zwiększenia	32 600	244 237	301 165	-	43 238	621 239
Zmniejszenia	-	-	(1 810 704)	-	(45 786)	(1 856 490)
Reklasyfikacja	72 510	(211 137)	138 627	-	-	-
<b>Wartość brutto na 31.12.2024</b>	<b>24 605 051</b>	<b>89 565</b>	<b>4 634 210</b>	<b>1 002 778</b>	<b>3 614 638</b>	<b>33 946 243</b>
<b>Umorzenie na dzień 01.01.2024</b>	<b>2 840 932</b>	<b>-</b>	<b>4 916 788</b>	<b>509 352</b>	<b>2 711 860</b>	<b>10 978 931</b>
Koszty amortyzacji	767 472	-	872 774	125 985	654 234	2 420 464
Zmniejszenia	-	-	(1 810 704)	-	(45 786)	(1 856 490)
<b>Umorzenie na dzień 31.12.2024</b>	<b>3 608 403</b>	<b>-</b>	<b>3 978 858</b>	<b>635 337</b>	<b>3 320 307</b>	<b>11 542 906</b>
<b>Wartość netto na 01.01.2024</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>
<b>Wartość netto na dzień 31.12.2024</b>	<b>20 996 648</b>	<b>89 565</b>	<b>655 352</b>	<b>367 441</b>	<b>294 331</b>	<b>22 403 337</b>

	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>-</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>-</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>

## RAPORT ROCZNY 11 BIT STUDIOS ZA 2024 ROK

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

Załączone informacje stanowią integralną część niniejszego sprawozdania finansowego

## 2.2. 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). Prawo podlega amortyzacji przez okres trwania umowy użytkowania wieczystego, czyli do 27 października 2099 roku.

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

	2024	2023
<b>Prawo wieczystego użytkowania gruntów na bilans otwarcia</b>	<b>4 168 798</b>	<b>4 225 080</b>
Zwiększenia	-	-
Zmniejszenia	-	-
Amortyzacja	(56 283)	(56 282)
<b>Prawo wieczystego użytkowania gruntów na bilans zamknięcia</b>	<b>4 112 515</b>	<b>4 168 798</b>

## 2.3. Aktywa niematerialne

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

### Zakończone prace rozwojowe:

Na zakończonej produkcji gier komputerowych według stanu na dzień 31 grudnia 2024 roku składały się gry, które miały swoją premierę we wcześniejszych okresach i okresie

sprawozdawczym, w tym: „South of The Circle”, „The Invincible”, „The Thaumaturge”, „INDIKA”, „Creatures of Ava” oraz „Frostpunk 2”.

### Niezakończone prace rozwojowe:

Nakłady na niezakończone prace rozwojowe na dzień 31 grudnia 2024 roku obejmowały głównie nakłady na gry komputerowe, w tym: „The Alters” a także tytuły zewnętrzne z wydawnictwa. Nakłady

na największy z projektów wyniosły 68 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 11,0 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

**NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO**

wyniki sprzedażowe gier z bieżącego portfela 11 bit studios S.A.

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

Przeprowadzona na 31 grudnia 2024 roku 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 wskazałoby na konieczność dokonania odpisu z tytułu utraty wartości.

	Zakończone prace rozwojowe (Game Engine)	Zakończone prace rozwojowe (gry)	Licencje	Niezakończone prace rozwojowe	Wartości niematerialne – inwestycje długoterminowe	Razem
<b>Wartość brutto na dzień 01.01.2024</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>
Zwiększenia	-	-	18 150	59 506 642	-	59 524 792
Przeniesienie zakończonych prac rozwojowych	-	97 353 216	-	(97 353 216)	-	-
Zmniejszenia	-	-	-	-	-	-
Aktualizacja wyceny	-	-	-	(97 246)	-	(97 245)
Reklasyfikacja	-	-	-	(3 439 120)	3 439 120	-
Koszty zamknięcia „Projektu 8”	-	-	-	(49 057 019)	-	(49 057 019)
<b>Wartość brutto na dzień 31.12.2024</b>	<b>6 813 631</b>	<b>142 385 430</b>	<b>1 406 362</b>	<b>59 181 088</b>	<b>3 439 120</b>	<b>213 225 631</b>
<b>Umorzenie na dzień 01.01.2024</b>	<b>6 813 631</b>	<b>39 589 739</b>	<b>1 083 992</b>	-	-	<b>47 487 362</b>
Koszty amortyzacji	-	18 521 502	96 029	-	-	18 617 531
Zmniejszenia	-	-	-	-	-	-
Testy na utratę wartości niematerialnych i prawnych	-	18 341 876	-	-	-	18 341 876
<b>Umorzenie na dzień 31.12.2024</b>	<b>6 813 631</b>	<b>76 453 117</b>	<b>1 180 021</b>	-	-	<b>84 446 768</b>
<b>Wartość netto na dzień 01.01.2024</b>	-	<b>5 442 475</b>	<b>304 216</b>	<b>149 621 045</b>	-	<b>155 367 739</b>
<b>Wartość netto na dzień 31.12.2024</b>	-	<b>65 932 313</b>	<b>226 342</b>	<b>59 181 088</b>	<b>3 439 120</b>	<b>128 778 863</b>

	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)
<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>5 442 475</b>	<b>304 216</b>	<b>149 621 045</b>	<b>155 367 739</b>

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

początkowym ujęciu nie wystąpiły w okresie badanym oraz okresach porównawczych.

**2.4. Saldo podatku odroczonego**

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

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	9 742 673	2 147 489
Zobowiązania z tytułu podatku odroczonego	(1 270 543)	(108 017)
<b>Razem</b>	<b>8 472 130</b>	<b>2 039 472</b>

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

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

	01.01.2024	Ujęte w wyniku	31.12.2024
<b>Aktywa</b>			
Rezerwy	304 353	40 360	344 713
Zobowiązania z tytułu tantiem	613 285	984 300	1 597 585
Zobowiązania	47 704	(3 426)	44 278
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	1 168 562	86 918	1 255 480
Amortyzacja	13 585	482 091	495 676
Odpisy aktualizujące wartości niematerialne	-	3 484 957	3 484 957
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	144 826	144 826
Strata podatkowa	-	2 375 158	2 375 158
<b>Rezerwy</b>			
Aktualizacja wyceny aktywów finansowych	(59 290)	(415 166)	(474 456)
Wycena inwestycji finansowych	(48 727)	34 018	(14 709)
Wartość przedmiotu leasingu	-	(781 378)	(781 378)
<b>Razem</b>	<b>2 039 472</b>	<b>6 432 658</b>	<b>8 472 130</b>

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

	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>

## 2.5. 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

## NOTY OBJAŚNIAJĄCE DO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

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 gry „The Thaumaturge”, której producentem jest Fool's Theory Sp. z o.o. 11 bit studios S.A. jest wydawcą tego tytułu.

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. progu 45 mln PLN przychodów netto ze sprzedaży gry

„The Thaumaturge”. Próg ten musi być przekroczony przed 20 lutego 2028 roku. Premiera „The Thaumaturge” miała miejsce 4 marca 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 2024 roku wartość drugiej transzy, zgodnie z nowym szacunkiem, wyznaczono na kwotę 0 PLN na bazie założenia, że przychody 11 bit studios S.A. ze sprzedaży „The Thaumaturge” nie przekroczą 45 mln PLN.

### Wycena inwestycji w Fool's Theory Sp. z o.o. na dzień 31.12.2024 roku

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
Koszt nabycia udziałów - pierwsza transza	2 619 216	2 619 216
Koszt nabycia udziałów - druga transza	-	1 465 670
Udział w wyniku jednostki stowarzyszonej za 2023 rok	(458 376)	(458 376)
Udział w wyniku jednostki stowarzyszonej za 2024 rok	2 717 580	-
<b>Inwestycja w jednostce stowarzyszonej Fool's Theory Sp. z o.o.</b>	<b>4 878 419</b>	<b>3 626 510</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.

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.

### Wybrane dane finansowe Fool's Theory Sp. z o.o. na dzień 31.12.2024 roku

	31.12.2024
Aktywa trwałe	20 003 913
Aktywa obrotowe, w tym	2 914 492
Środki pieniężne	2 351 724
Kapitał własny	12 551 237
Zobowiązania krótkoterminowe	6 968 321
Zobowiązania długoterminowe	1 358 671
Rozliczenia międzyokresowe	2 040 177
Wynik netto	13 365 362

## 2.6. Inwestycje długoterminowe

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
Akcje spółki Starward Industries S.A.	742 765	1 652 536
<b>Inwestycje długoterminowe razem</b>	<b>742 765</b>	<b>1 652 536</b>

11 bit studios S.A. posiada 116 787 sztuk akcji Starward Industries S.A., których kurs giełdowy na zamknięciu

sesji 30 grudnia 2024 roku wynosił 6,36 PLN za sztukę.

## 2.7. Pozostałe aktywa

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
Ubezpieczenia	114 994	100 879
Domeny, licencje, prenumerata	748 545	759 026
Koszty następnego okresu	26 238	92 844
Gwarancje	15 000	-
Znak towarowy	47 266	59 520
Tantiemy do rozliczenia w następnym okresie	82 660	-
Pozostałe	43 867	12 255
<b>Pozostałe aktywa razem</b>	<b>1 078 570</b>	<b>1 024 524</b>
w tym:		
- krótkoterminowe	<b>994 226</b>	<b>939 838</b>
- długoterminowe	<b>84 344</b>	<b>84 685</b>

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.

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

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
Należności z tytułu dostaw i usług	19 091 308	8 857 404
Należności z tytułu podatków, dotacji, ceł i ubezpieczeń społecznych	1 706 558	1 866 281
Pozostałe	49 564	24 406
Odpis aktualizujący należności handlowe	(11 592)	(6 564)
<b>Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności razem</b>	<b>20 835 838</b>	<b>10 741 528</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 2024 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:**

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
Spółka A	9 479 729	3 961 574
Spółka B	2 195 701	548 942
Spółka C	1 195 597	1 563
Spółka D	1 042 445	763 241

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

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
Bieżące	18 112 053	8 123 979
1-30 dni	966 823	725 775
31-60 dni	4 396	4 025
61-90 dni	6 528	887
91-120 dni	925	461
121-360 dni	583	2 277
Powyżej 360 dni	0	-
<b>Razem</b>	<b>19 091 308</b>	<b>8 857 404</b>

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

	31.12.2024 <i>(badane)</i>	31.12.2023 <i>(badane)</i>
<b>Stan na początek okresu sprawozdawczego</b>	<b>6 564</b>	<b>40 135</b>
Utworzenie odpisów aktualizujących	83 274	18 527
Rozwiązanie odpisów aktualizujących	(78 246)	(52 098)
Wykorzystanie odpisów aktualizujących	-	-
<b>Stan na koniec okresu sprawozdawczego</b>	<b>11 592</b>	<b>6 564</b>

**Wiekowanie odpisu na oczekiwane straty kredytowe:**

	31.12.2024 <i>(badane)</i>	31.12.2023 <i>(badane)</i>
Bieżące	8 506	3 747
1-30 dni	2 115	1 521
31-60 dni	201	154
61-90 dni	392	51
91-120 dni	63	24
121-360 dni	315	1 067
powyżej 360 dni	-	-
<b>Razem</b>	<b>11 592</b>	<b>6 564</b>

Na dzień 31 grudnia 2024 roku nie istniały przesłanki do tworzenia indywidualnych odpisów na przeterminowane należności.

**2.9. Należności z tytułu podatku dochodowego**

	31.12.2024 <i>(badane)</i>	31.12.2023 <i>(badane)</i>
Należności z tytułu podatku dochodowego	244 504	804 451
<b>Należności z tytułu podatku dochodowego razem</b>	<b>244 504</b>	<b>804 451</b>

**2.10. Aktywa finansowe krótkoterminowe**

	31.12.2024 <i>(badane)</i>	31.12.2023 <i>(badane)</i>
Pożyczki dla pracowników	90 960	612 047
Lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy	4 880 428	16 000 000
Wycena – lokaty bankowe z terminem zapadalności powyżej 3 miesięcy	40 006	224 7267
<b>Aktywa finansowe krótkoterminowe razem</b>	<b>5 011 394</b>	<b>16 830 492</b>

Pożyczki dla pracowników wycenione wg zamortyzowanego kosztu. Oprocentowanie pożyczek wynosi WIBOR 12M plus 0,5 pkt. proc. marży w skali rocznej. Pożyczki udzielane są na okres

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



## 2.11. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty

	31.12.2024 <i>(badane)</i>	31.12.2023 <i>(badane)</i>
Środki pieniężne na rachunkach i w kasie	52 935 808	25 764 898
Lokaty krótkoterminowe (na okres do 3 miesięcy)	12 542 660	11 805 000
Odpisy aktualizujące wartość środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(26 266)	(13 924)
<b>Razem</b>	<b>65 452 202</b>	<b>37 555 974</b>

Na dzień 31 grudnia 2024 roku 79,64 proc. środków pieniężnych i ich ekwiwalentów Spółki było

Według stanu na 31 grudnia 2024 roku struktura walutowa posiadanych przez Spółkę środków pieniężnych w banku i kasie prezentowała się następująco:

- 3 418 589 PLN,
- 10 394 092 USD (równowartość 42 628 251 PLN),
- 1 606 062 EUR (równowartość 6 862 702 PLN).

Spółka, wyceniając na dzień 31 grudnia 2024 roku posiadane środki pieniężne, w tym

## 2.12. Kapitał podstawowy

Kapitał podstawowy Spółki na dzień 31 grudnia 2024 roku składał się z 2 417 199 akcji zwykłych

### Akcje zwykłe mające pełne pokrycie w kapitale

	Liczba akcji	Kapitał podstawowy	Nadwyżka ze sprzedaży akcji
<b>Stan na 31 grudnia 2023 roku</b>	<b>2 417 199</b>	<b>241 720</b>	<b>18 232 710</b>
Zwiększenia / zmniejszenia	-	-	-
<b>Stan na 31 grudnia 2024 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

## 2.13. Informacje o wypłaconej dywidendzie

W ciągu roku 2024 i 2023 Spółka nie wypłaciła dywidendy.

Zysk netto w kwocie 525 609 PLN wypracowany przez Spółkę w 2023 roku, decyzją akcjonariuszy obecnych na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu

ulożowane 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 oraz lokat bankowych prezentowała się następująco:

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

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

mających pełne pokrycie w kapitale w wysokości 241 719,9 PLN.

na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy i posiadają prawo do dywidendy.

Spółki w dniu 6 czerwca 2024 roku, został w całości przeznaczony na kapitał zapasowy.

Zgodnie z art. Art. 396 §1 Kodeksu Spółek Handlowych, któremu podlega Spółka na pokrycie straty należy utworzyć kapitał zapasowy, do którego

przelewa się co najmniej 8 proc. zysku za dany rok obrotowy, dopóki kapitał ten nie osiągnie co najmniej jednej trzeciej kapitału akcyjnego. Ta część kapitału zapasowego (zysków

zatrzymanych) nie jest dostępna do dystrybucji na rzecz Akcjonariuszy i na dzień 31 grudnia 2024 roku wynosi 80 573 PLN (2023: 80 573 PLN).

#### 2.14.Rekomendacja podziału zysku za 2024 rok

Do dnia publikacji Sprawozdania Finansowego za 2024 roku Zarząd 11 bit studios S.A.

nie podjął uchwały w sprawie rekomendacji podziału zysku za 2024 rok.

#### 2.15.Kredyt

	31.12.2024	31.12.2023
<b>Stan na bilans otwarcia</b>	<b>6 405 000</b>	<b>7 665 000</b>
Zwiększenia kapitału	-	-
Splata kapitału	(1 365 000)	(1 260 000)
Naliczenie odsetek	423 736	541 479
Splata odsetek	(423 736)	(541 479)
<b>Stan na bilans zamknięcia</b>	<b>5 040 000</b>	<b>6 405 000</b>
w tym:		
- krótkoterminowe	1 260 000	1 260 000
- długoterminowe	3 780 000	5 145 000

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 grudnia 2024 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 31.12.2024	Saldo na dzień 31.12.2023	Stopa procentowa	Data spłaty
PKO BP S.A.	12 600 000	PLN	5 040 000	6 405 000	WIBOR 1M+0,9 proc.	11.12.2028
<b>Razem</b>	<b>12 600 000</b>		<b>5 040 000</b>	<b>6 405 000</b>		

## 2.16. Rezerwy pracownicze i pozostałe

	Rezerwa na koszty zaniechanego projektu P8	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 01.01.2024</b>	-	30 214	903 528	766 449	791 317	2 491 508
<b>Zwiększenia:</b>						
Utworzenie	833 276	8 787	914 294	256 811	527 622	2 540 792
<b>Zmniejszenie:</b>						
Wykorzystanie	-	-	(798 932)	(766 449)	(791 319)	(2 356 698)
Rozwiązanie	-	(11 650)	-	(47 895)	(95 790)	(155 335)
<b>Stan na dzień 31.12.2024</b>	<b>833 276</b>	<b>27 351</b>	<b>1 018 890</b>	<b>208 916</b>	<b>431 832</b>	<b>2 520 267</b>
w tym:						
- krótkoterminowe	833 276	1 233	1 018 890	208 916	431 832	2 494 149
- długoterminowe	-	26 118	-	-	-	26 118

	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>	23 061	590 205	83 315	167 430	864 011
<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

## 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 (obecnie Twój Pracowniczy Plan Kapitałowy) zarządzanym przez Allianz Polska 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

**2.17. Zobowiązania z tytułu leasingu**

	<b>31.12.2024</b> <i>(badane)</i>	<b>31.12.2023</b> <i>(badane)</i>
<b>Zobowiązania z tytułu leasingu na bilans otwarcia</b>	<b>764 215</b>	<b>766 130</b>
Zwiększenia	-	-
Zmniejszenia	-	-
Opłaty z tyt. PWUG	(1 980)	(1 915)
<b>Zobowiązania z tytułu leasingu na bilans zamknięcia</b>	<b>762 235</b>	<b>764 215</b>
w tym:		
- krótkoterminowy	15 252	15 253
- długoterminowy	746 983	748 962

**2.18. Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania**

	<b>31.12.2024</b> <i>(badane)</i>	<b>31.12.2023</b> <i>(badane)</i>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 304 939	1 113 891
Zobowiązania z tytułu rezerwy na zwroty sprzedaży	391 009	98 804
Kaucje gwarancyjne – Brzeska 2	5 300	11 600
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	2 395 157	1 238 923
Rozliczenia międzyokresowe bierne (rezerwa na audyt i pozostałe faktury)	496 398	407 031
Rozrachunki z pracownikami	16 536	5 956
Pozostałe	41 793	41 795
<b>Razem</b>	<b>4 651 132</b>	<b>2 918 000</b>

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

	<b>31.12.2024</b> <i>(badane)</i>	<b>31.12.2023</b> <i>(badane)</i>
Bieżące	10 012 269	922 151
1-30 dni	197 353	187 714
31-60 dni	10 327	280
61-90 dni	13 457	345
91-120 dni	64 139	3 401
121-360 dni	7 394	-
powyżej 360 dni	-	-
<b>Razem</b>	<b>1 304 939</b>	<b>1 113 891</b>

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

## 2.19. Umowne terminy wymagalności zobowiązań

### Harmonogram wymagalności zobowiązań na 31.12.2024

	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	1 226 970	77 969	-	-	-	<b>1 304 939</b>
Zobowiązania z tytułu leasingu	2 456	4 912	22 104	117 888	2 217 777	<b>2 365 137</b>
Zobowiązania z tytułu tantiem	-	3 941 590	4 466 750	-	-	<b>8 408 341</b>
Kredyt	105 000	210 000	945 000	3 780 000	-	<b>5 040 000</b>

### Harmonogram wymagalności zobowiązań na 31.12.2023

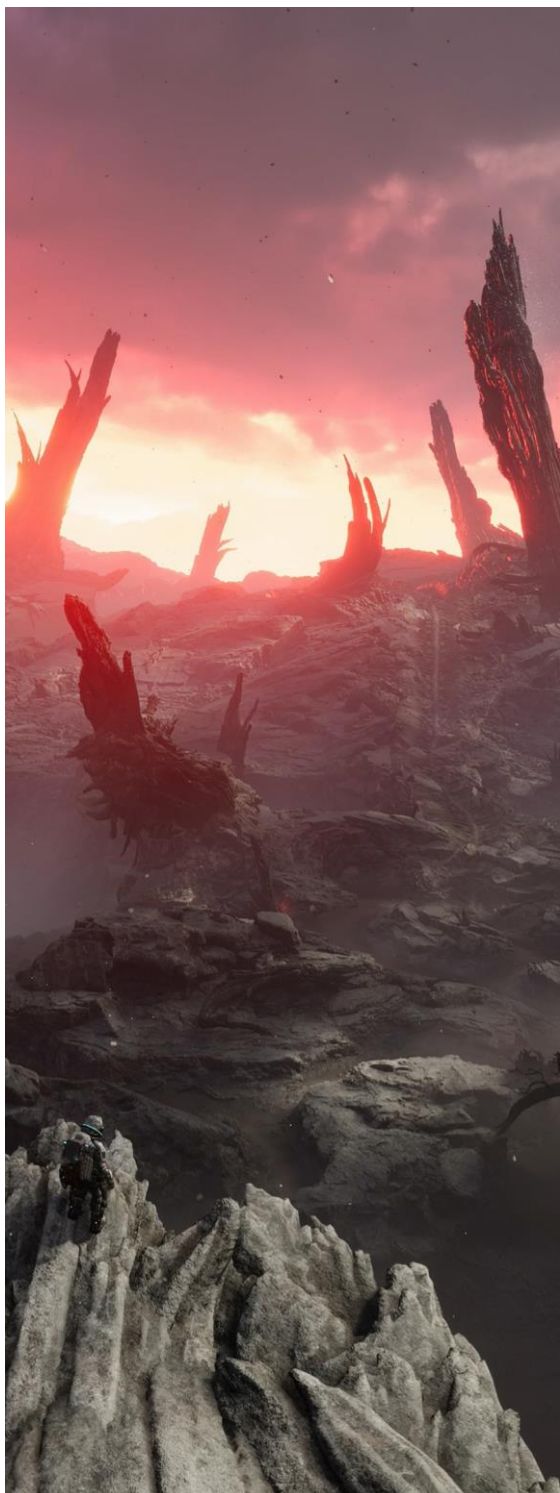
	Do 1 miesiąca	Powyżej miesiąca do 3 miesięcy	Powyżej 3 miesięcy do 1 roku	Powyżej 1 roku do 5 lat	Powyżej 5 lat	Wartość nominalna (niezdyskontowana)
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	1 059 825	54 066	-	-	-	<b>1 113 891</b>
Zobowiązania z tytułu leasingu	2 456	4 912	22 104	117 888	2 087 609	<b>2 234 969</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>

## 2.20. Zobowiązania z tytułu umów z klientami

	31.12.2024 (badane)	31.12.2023 (badane)
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	11 002 109	13 355 194
<b>Razem</b>	<b>11 002 109</b>	<b>13 355 194</b>

Zmniejszenie salda zobowiązań Spółki z tytułu umów z klientami na dzień sprawozdawczy wynikał z rozliczenia części zaliczek otrzymanych od partnerów biznesowych (przede wszystkim od Microsoft Corporation) z tytułu przyszłej sprzedaży gier własnych Spółki i z wydawnictwa. Na dzień

sprawozdawczy pozycja uwzględniała też zobowiązania wobec graczy, którzy kupili wersję Deluxe gry „Frostpunk 2”, która zawiera też trzy płatne DLC, których premiery planowane są w kolejnych kwartałach.



# 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 2024 roku jak i 31 grudnia 2023 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 31.12.2024	Wycena wg zamortyzowanego kosztu	Wycena wg wartości godziwej przez wynik finansowy	Wycena wg metody praw własności	Razem
<b>Aktywa finansowe</b>				
Środki pieniężne	65 452 202	-	-	<b>65 452 202</b>
Aktywa finansowe krótkoterminowe	5 011 394	-	-	<b>5 011 394</b>
Inwestycje długoterminowe	-	742 765	-	<b>742 765</b>
Inwestycja w jednostki stowarzyszone	-	-	4 878 419	<b>4 878 419</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	20 835 838	-	-	<b>20 835 838</b>
IRS	-	237 930	-	<b>237 930</b>
<b>Razem</b>	<b>91 299 434</b>	<b>980 695</b>	<b>4 878 419</b>	<b>97 158 549</b>
<b>Zobowiązania finansowe</b>				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	4 651 132	-	-	<b>4 651 132</b>
Zobowiązania z tytułu tantiem	8 408 341	-	-	<b>8 408 341</b>
Kredyt	5 040 000	-	-	<b>5 040 000</b>
<b>Razem</b>	<b>18 099 473</b>			<b>18 099 473</b>

Klasy instrumentów finansowych 31.12.2023	Wycena wg zamortyzowanego kosztu	Wycena wg wartości godziwej przez wynik finansowy	Wycena wg metody praw własności	Razem
<b>Aktywa finansowe</b>				
Środki pieniężne	37 555 974	-	-	<b>37 555 974</b>
Aktywa finansowe krótkoterminowe	16 830 492	-	-	<b>16 830 492</b>
Inwestycje długoterminowe	-	1 652 536	-	<b>1 652 536</b>
Inwestycja w jednostki stowarzyszone	-	-	3 626 510	<b>3 626 510</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	10 741 528	-	-	<b>10 741 528</b>
IRS	-	312 053	-	<b>312 053</b>
<b>Razem</b>	<b>65 127 994</b>	<b>1 964 589</b>	<b>3 626 510</b>	<b>70 719 094</b>
<b>Zobowiązania finansowe</b>				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	2 918 000	-	-	<b>2 918 000</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>12 550 816</b>	<b>1 465 671</b>		<b>14 016 487</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 pożyczek dla pracowników ustalana jest na podstawie przyszłych przepływów zdyskontowanych bieżącą stopą procentową od pożyczek.

### Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej:

	31.12.2024	31.12.2023	Hierarchia wartości godziwej
Akcje Starward Industries S.A.	742 765	1 652 536	Poziom 1
Wycena IRS	237 930	312 053	Poziom 2

### 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 31 grudnia 2024 roku Spółka utrzymywała środki pieniężne w trzech instytucjach, z czego 715 149 PLN w PayPal, w Banku UBS Switzerland 95 720 PLN i 52 120 268 w PKO BP S.A. Spółka zainwestowała również 12 508 660 PLN w lokaty do 3 miesięcy w Banku UBS Switzerland oraz 4 880 428 PLN w lokatę powyżej 3 miesięcy w tej samej instytucji.

#### 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 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

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 walutowe

W związku ze znaczącą sprzedażą w walucie USD i EUR (w 2024 roku wskaźnik wyniósł 98 proc.) 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 31.12.2024	USD	EUR	JPY
Środki pieniężne	42 628 251	6 862 702	-
Należności handlowe	14 738 891	3 683 448	52 599
Zobowiązania handlowe	254 890	425 373	-
<b>Ekspozycja netto w PLN</b>	<b>57 622 032</b>	<b>10 971 523</b>	<b>52 599</b>

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>

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 31.12.2024	USD	EUR	JPY
Wynik netto	4 626 092	819 753	4 261

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

**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	
Liczba posiadanych akcji na dzień 31.12.2024 (szt.)	116 787
Kurs na dzień 31.12.2024 (kurs giełdowy zamknięcia z ostatniej sesji tj. 30.12.2024)	6,36 PLN
Wartość aktywa na dzień 31.12.2024	742 765 PLN

	Spadek kursu o 10%	Wzrost kursu o 10%
Kurs	5,72	7,00
Wartość aktywa	668 022	817 509
Różnica (wpływ na wynik)	(74 743)	74 744

**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 2024 i 2023 roku Spółka nie korzystała zewnętrznymi 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 2024 roku jak i w 2023 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.

	31.12.2024	31.12.2023
Kredyty (-)	(5 040 000)	(6 405 000)
Zobowiązania leasingowe (-)	(762 235)	(764 215)
<b>Zadłużenie brutto</b>	<b>(5 802 235)</b>	<b>(7 169 215)</b>
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	65 452 202	37 555 974
<b>Zadłużenie netto</b>	<b>58 749 967</b>	<b>30 386 758</b>
Kapitał własny	233 360 103	227 065 033
Kapitał i zadłużenie netto	292 110 070	257 451 792
<b>Wskaźnik dźwigni (%)</b>	<b>20,11</b>	<b>11,81</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 redukowana o 1 proc. przy czym kwota dyskonta nie może być wyższa niż 10 proc. ceny emisyjnej. Cena emisyjna akcji serii H w Programie Motywacyjnym na lata 2021-2025 została ustalona na kwotę 474,93 PLN.

#### 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 31.12.2024 (w szt.)	74 550	31 545	106 095
Wycena warrantów (PLN)	199,84	336,30	-
<b>Wycena Programu na dzień 31.12.2024 (PLN)</b>	<b>357 560</b>	<b>254 609</b>	<b>612 169</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)
Rachunek zysków i strat – koszty świadczeń na rzecz pracowników w 2024 roku (PLN)	-	-	(4 045 649)
Łączny koszt Programu na 31 grudnia 2025 roku pozostały do rozliczenia (PLN)	-	-	172 658
<b>Razem</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>612 169</b>

Na dzień sprawozdawczy Spółka rozpoznała koszty w sprawozdaniu z całkowitych dochodów przy założeniu, że Program Motywacyjny na lata 2021-2025 może nie zostać zrealizowany w całości.

Na dzień sprawozdawczy Spółka dokonała rewaluacji łącznych kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 do 612 169 PLN w porównaniu z 12 242 390 PLN na koniec 2023 roku. Skutkowało to zmniejszeniem, o 6 929 999 PLN, kosztów Programu Motywacyjnego rozpoznanych w wyniku finansowym Spółki za 2024 rok.

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. Na dzień sprawozdawczy liczba przyznanych warrantów wynosiła 106 095 sztuk. Na dzień 31 grudnia 2023 roku było to 108 271 sztuk. Różnica wynika z odejścia ze Spółki kilku pracowników objętych Programem.



# 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 2024 roku i w 2023 roku:

	31.12.2024	31.12.2023
Arkona - Paweł Miechowski*	305 686	247 644
Marek Ziemak*	324 298	71 700
Paweł Feldman*	326 298	73 912
Fool's Theory Sp. z o. o. **	778 754	2 325 891
<b>Razem</b>	<b>1 735 585</b>	<b>2 719 147</b>

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

\*\* Spółka Fool's Theory Sp. z o. o. zaczęła być podmiotem powiązanym z 11 bit studios S.A. z dniem 28 lutego 2022 roku, kwota 778 754 PLN to płatność ze strony Spółki na rzecz Fool's Theory Sp. z o.o. z tytułu realizacji kolejnych milestone'ów związanych z produkcją gry „The Thaumaturge”. Łączne płatności Spółki z tego tytułu poniesione w latach 2019-2024 wyniosły 19 308 873 PLN.

#### Pożyczki udzielone podmiotom powiązanym

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, zgodnie z podpisanym 4 czerwca 2024 roku aneksem, do 4 czerwca 2028 roku. Poręczenie zostało udzielone na warunkach rynkowych. W ocenie Spółki, na dzień sprawozdawczy, nie zaszyły przesłanki do zawiązania rezerw z tytułu wykorzystania tej gwarancji.

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

### Pożyczki od podmiotów powiązanych

Spółka nie otrzymała pożyczek od podmiotów powiązanych w 2024 roku i w 2023 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 2024 roku i okresie porównawczym z tytułu pełnienia funkcji zarządzających i nadzorujących.

#### Wynagrodzenie Zarządu w 2024 roku – łącznie:

	Przemysław Marszał	Grzegorz Miechowski	Michał Drozdowski	Paweł Feldman	Marek Ziemak
Z tytułu pełnienia funkcji zarządczych	623 040	623 040	623 040	369 930	369 930
Premia roczna (wyplacona w 2024 roku)	631 827	631 827	631 827	631 827	631 827
Umowy cywilnoprawne	70 800	70 800	70 800	325 637	329 910
Świadczenia niepieniężne	7 026	7 458	-	21 039	20 057
<b>Razem</b>	<b>1 332 693</b>	<b>1 333 125</b>	<b>1 325 667</b>	<b>1 348 433</b>	<b>1 345 725</b>

#### 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>

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

Członkom Zarządu Spółki za okres 2024 roku i 2023 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, który zostały szczegółowo opisane (wraz z wyceną) w **Nocie 3.5** niniejszego Sprawozdania.

Na dzień 31 grudnia 2024 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 2024 roku, to 106 095 sztuk.

Świadczenie niepieniężne przysługujące Członkom Zarządu w 2024 roku i 2023 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:**

	01.01.2024 -31.12.2024	01.01.2023 -31.12.2023
Radosław Marter (Przewodniczący RN)	114 000	114 000
Jacek Czykiel (Wiceprzewodniczący RN))	110 094	106 324
Marcin Kuciapski (Członek RN)	73 080	73 066
Piotr Wierzbicki (Członek RN)	79 080	76 566
Milena Olszewska-Miszuris (Członek RN)	79 080	76 566
<b>Razem</b>	<b>455 334</b>	<b>446 522</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 2024 roku do 31 grudnia 2024 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: 1162 784 EUR, 641 697 PLN i 342 990 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.

Umowa 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, zgodnie z podpisanym 4 czerwca 2024 roku aneksem, do 4 czerwca 2028 roku. Poręczenie zostało udzielone na warunkach rynkowych. W ocenie Spółki, na dzień sprawozdawczy, nie zaszyły przesłanki do zawiązania rezerw z tytułu wykorzystania tej gwarancji.

#### Aktywa warunkowe

Na dzień 31 grudnia 2024 roku oraz w okresie porównawczym Spółka nie posiadała aktywów warunkowych.

#### 4.4. Wynagrodzenie biegłego rewidenta

W raporcie bieżącym nr 2/2024 z dnia 17 lutego 2024 roku Spółka poinformowała, że Rada Nadzorcza Spółki, 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 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.

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.

Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna jest wpisany na listę podmiotów uprawnionych do badania sprawozdań finansowych, prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem ewidencyjnym 4055.

Strony ustaliły wartość wynagrodzenia na: po 139 500 PLN dla badania rocznego Sprawozdania Finansowego za 2024 i 2025 rok, po 49 500 PLN dla przeglądu śródrocznego Sprawozdania Finansowego Spółki za 2024 i 2025 rok oraz po 13 500 PLN dla badania Sprawozdania o wynagrodzeniach za 2024 i 2025 rok.

#### 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 dniu 17 grudnia 2024 roku Zarząd Spółki, o czym Spółka niezwłocznie poinformowała komunikatem bieżącym nr 25/2024, podjął uchwałę o zamknięciu projektu produkcji gry komputerowej o kodowej nazwie „Projekt 8”. Powodem podjęcia decyzji był brak perspektyw osiągnięcia pozytywnej stopy zwrotu na tej inwestycji. Komplet informacji na temat tego zdarzenia i jego wpływu na wyniki Spółki w 2024 roku zawiera **Nota 1.2**.

W dniu 2 kwietnia 2025 roku 11 bit studios S.A w komunikacie bieżącym nr 3/2025 poinformowało, że wartość odpisu z tytułu zamknięcia „Projektu 8” wyniesie 49 057 019 PLN. Ostateczna, ujęta w niniejszym Sprawozdaniu wartość odpisu, uwzględniająca rozliczenie dotacji rządowej w wysokości 635 710 PLN (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2017 roku na realizację

programu Creative Media - rozwój programów innowacyjnych "Projekt 8", wyniosła 48 421 309 PLN. Dodatkowo Spółka zdecydowała, na bazie przeprowadzonych testów na utratę wartości na dzień 31 grudnia 2024 roku, o utworzeniu odpisów aktualizujących związanych z grami: „The Thaumaturge” (10 902 836 PLN) i „Creatures of Ava” (7 439 040 PLN). Ponadto Spółka dokonała korekty prognozy wykonania Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 co skutkowało wyksięgowaniem części rezerwy w kwocie 6 929 999 PLN utworzonej we wcześniejszych okresach na koszt wspomnianego programu.

W dniu 7 kwietnia 2025 roku 11 bit studios S.A w komunikacie bieżącym nr 4/2025 poinformowało o zmianie metody amortyzacji aktywa niematerialnego – gry „Frostpunk 2”. Zgodnie ze

zaktualizowaną polityką rachunkowości gra „Frostpunk 2”, począwszy od premiery, która miała miejsce 20 września 2024 roku (wersja na komputery PC) będzie amortyzowana metodą degresywną przez okres siedmiu lat. W konsekwencji, koszt amortyzacji gry „Frostpunk 2” ujęty w niniejszym Sprawozdaniu, wyniósł

12 521 440 PLN. (stawka amortyzacji na okres sprawozdawczy wyniosła 20 proc.).

Opisane powyżej zdarzenia miały charakter niegotówkowy i wpłynęły na wynik Spółki za 2024 rok.

#### 4.7. Zdarzenia po dniu bilansowym

Poza zdarzeniami o nietypowym charakterze opisanymi w **Nocie 4.6**, które miały miejsce po dniu bilansowym, do dnia zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania przez Zarząd Spółki, 23 kwietnia

2025 roku nie miały miejsca inne zdarzenia,, które miałyby istotny wpływ na niniejsze Sprawozdanie finansowe.

#### 4.8. Korekta Raportu rocznego za 2024 rok

Korekta Raportu dotyczy zmiany prezentacji odpisów utworzonych przez Spółkę w związku z zamknięciem produkcji gry „Projekt 8” oraz utratą wartości aktywów – gier z wydawnictwa „The Thaumaturge” i „Creatures of Ava” w Sprawozdaniu z przepływów pieniężnych;

Korekta nie ma charakteru zmiany treści Raportu rocznego, w tym zawartości Sprawozdania finansowego Spółki za rok 2024, za wyjątkiem Sprawozdania z przepływów pieniężnych.

Niniejsze Sprawozdanie finansowe zostało zatwierdzone do udostępnienia przez Zarząd Spółki dnia 23 kwietnia 2025 roku.

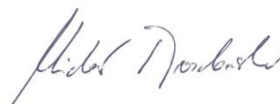
Podpisy:



Przemysław Marszał  
Prezes Zarządu




Grzegorz Miechowski  
Członek Zarządu



Michał Drozdowski  
Członek Zarządu



Paweł Feldman  
Członek Zarządu



Marek Ziemak  
Członek Zarządu

Warszawa, 23 kwietnia 2025 roku



SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU

# 11 BIT STUDIOS S.A.

ZA 2024 ROK



# INFORMACJE OGÓLNE

KLUCZOWE OSIĄGNIĘCIA SPÓŁKI W 2024 ROKU.....	69
INFORMACJE OGÓLNE O SPÓŁCE ORAZ O JEJ PRODUKTACH I USŁUGACH .....	71
PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA STRATEGII SPÓŁKI.....	72
RYNKI ZBYTU, DOSTAWCY I ODBIORCY SPÓŁKI.....	72
OPIS RYNKU, NA KTÓRYM DZIAŁA SPÓŁKA.....	73
OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A. W 2024 ROKU .....	75
INFORMACJA O UMOWACH ZNACZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI (Z WYŁĄCZENIEM UMÓW KREDYTOWYCH I POŻYCZEK) ZAWARTYCH W 2024 ROKU ORAZ DO DATY PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA.....	84
OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W RAPORCIE ROCZNYM, WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK .....	84
OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WYNIKÓW Z EMISJI DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA.....	84
SPÓŁKA NA RYNKU KAPITAŁOWYM .....	85
PERSPEKTYWA ROZWOJU SPÓŁKI.....	86
CHARAKTERYSTYKA ZEWNĘTRZNYCH I WEWNĘTRZNYCH CZYNNIKÓW ISTOTNYCH DLA ROZWOJU SPÓŁKI ...	87
OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH.....	88

## KLUCZOWE OSIĄGNIĘCIA SPÓŁKI W 2024 ROKU

Głównymi czynnikami mającymi wpływ na przychody 11 bit studios S.A. w 2024 roku były dobra sprzedaż gry: „Frostpunk 2”, która w wersji na komputery PC zadebiutowała 20 września 2024 roku wspierana przez sprzedaż starszych gier z tzw. back catalogue, przede wszystkim „Frostpunka” i „This War of Mine”. Ważną częścią przychodów 11 bit studios S.A. w okresie

sprawozdawczym była też sprzedaż gier wydawniczych, w tym debiutujących w 2024 roku: „The Thaumaturge”, „INDIKI” i „Creatures of Ava”. Przychody segmentu wydawniczego uzupełniała monetyzacja gier wydanych we wcześniejszych okresach, czyli „The Invincible”, „Moonlightera” i „Children of Morta”.

### Produkcja gier

W 2024 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).

6 marca 2024 roku Spółka poinformowała, że premiera „Frostpunka 2” w wersji na komputery PC planowana jest na 25 lipca 2024 roku. Tego samego dnia 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 po premierze wersji podstawowej gry) w cenie 74,99 EUR/USD. 27 czerwca 2024 roku Spółka zdecydowała o przesunięciu daty premiery „Frostpunka 2” na 20 września 2024 roku. Powodem podjęcia takiej decyzji była chęć dopracowania gry co miało zwiększyć jej potencjał komercyjny i sprzedażowy. Równocześnie 11 bit studios S.A. poinformowało, że premiera „The Alters” (w wersji na komputery PC oraz konsole PS5 i Xbox Series X/S) będzie miała miejsce kilka tygodni po premierze „Frostpunka 2”. Z kolei premiera „Projekt 8” planowana była do końca 2025 roku.

11 bit studios S.A. bardzo intensywnie przygotowywało się do zaplanowanych na 2024 rok premier „Frostpunka 2” i „The Alters”. Bardzo ważną częścią kampanii promocyjnych obu produkcji był event zorganizowany przez 11 bit studios S.A. w Warszawie w dniach 16-17 maja 2024 roku, w którym udział wzięło blisko 100 influencerów i przedstawicieli światowych mediów growych (w tym kilka redakcji z Polski). Uczestnicy mogli poznać szczegóły „Frostpunka 2” i „The Alters” oraz samodzielnie (hands-on) zagrać w oba tytuły. Zarówno „Frostpunk 2” i „The Alters” spotkały się z bardzo pozytywnym przyjęciem. Innym przykładem działań promocyjnych przeprowadzonych przez Spółkę w okresie sprawozdawczym były testy hands-on „Frostpunka 2” i „The Alters” dla zarządzających i analityków zorganizowane w czerwcu.

Z możliwości samodzielnego sprawdzenia obu tytułów skorzystało blisko 50 przedstawicieli branży finansowej, również spoza Polski. Wartą uwagi była również czerwcową akcja promocyjna „The Alters” zorganizowana we współpracy z IGN (wiodący, globalny serwis piszący o grach komputerowych), w ramach której w IGN prezentowana była cała seria filmów (trailerów) odsłaniających szczegóły „The Alters”. Wpisującą się w promocję „Frostpunka 2” była również akcja wyprzedażowa „Frostpunka 2” w ramach cyklicznego Steam Summer Sale (na przełomie czerwca i lipca). W tym czasie fani kupili przeszło 400 tys. kopii „Frostpunka 2” (z 90-proc. dyskontem do ceny podstawowej) co znakomicie zwiększyło rozpoznawalność tego IP w przededniu premiery kolejnej gry z tego uniwersum.

Premiera „Frostpunka 2”, która w wersji na komputery PC miała miejsce 20 września 2024 roku z perspektywy Spółki wypadła satysfakcjonująco. Gra przejściowo wspięła się na 1. miejsce listy bestsellerów Steam. Jako pierwsza w historii 11 bit studios otrzymała najważniejszą nagrodę branży – „The Game Awards”. Zbierała też bardzo dobre noty od recenzentów i mediów branżowych. Nie były one jednak tożsame z ocenami graczy, które były niższe od zakładanych przez Spółkę. Niemniej, już 23 września 2024 roku, o czym Spółka poinformowała komunikatem bieżącym, sprzedaż „Frostpunka 2” przekroczyła 350 tys. kopii a szacowane przychody ze sprzedaży przekroczyły nakłady poniesione przez Spółkę na produkcję i marketing gry. 11 bit studios S.A. zastrzegło jednak w komunikacie, że szacunek ten uwzględniał również odroczone w czasie płatności z udostępnienia „Frostpunka 2” w usłudze Game Pass prowadzonej przez Microsoft a także część przychodów ze sprzedaży wersji Deluxe przypadającą na zawarte w tej wersji płatne DLC, które to przychody będą rozpoznane wraz z premierami DLC. W kolejnych miesiącach po premierze „Frostpunka 2”, aż do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania, zespół deweloperski odpowiedzialny za produkcję gry skupiał się na wypuszczaniu kolejnych update’ów jak i znaczących rozszerzeń do gry, które poprawiały jakość

rozgrywki. Równolegle prowadzone były prace nad wersją konsolową gry, która ma zadebiutować w połowie 2025 roku oraz płatnymi dodatkami, które mają trafić do sprzedaży w kolejnych kwartałach 2025 roku i 2026 roku. Systematyczna rozbudowa gry, przy wsparciu działań marketingowych, powinna wydłużyć cykl życia i monetyzacji gry, tak jak ma to miejsce z pierwszą grą z tego uniwersum.

Doświadczenia zebrane przy premierze „Frostpunka 2” sprawiły, że 1 października 2024 roku Spółka zdecydowała, że premiera gry „The Alters”, pierwotnie planowana na IV kwartał 2024 roku, została przesunięta na I kwartał 2025 roku. Powodem przesunięcia debiutu „The Alters” była potrzeba lepszego dopracowania gry, zaadresowania uwag graczy zgłaszanych do tytułu oraz zwiększenia rozpoznawalności produkcji. Po okresie sprawozdawczym, w połowie lutego 2025 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że premiera „The Alters” będzie miała miejsce w 2025 roku. W dniu 10 kwietnia 2025 roku Spółka podała, że będzie to 13 czerwca 2025 roku.

11 grudnia 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że rozpoczęło dogłębną analizę sytuacji na jednym z projektów growych co może skutkować potrzebą dokonania odpisu na niezakończone prace rozwojowe, których wartość bilansowa na dzień 30 września 2024 roku wynosiła 48 432 078 PLN. Kilka dni później, 17 grudnia 2024 Zarząd 11 bit studios S.A. podjął uchwałę o zaniechaniu dalszej produkcji gry „Projekt 8”. Powodem podjęcia takiej decyzji był brak perspektyw osiągnięcia pozytywnej stopy zwrotu z inwestycji. Szczegółowe informacje na ten temat

### Pion wydawniczy

W 2024 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 „The Invincible” (zadebiutowała w IV kwartale 2023 roku), na produkcji i premierach kolejnych gier tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie oraz pozyskiwaniu nowych tytułów do portfela wydawniczego.

4 marca 2024 roku miała miejsce premiera kolejnej gry z wydawnictwa, czyli „The Thaumaturge” w wersji na komputery PC. Jest to gra RPG z turowym systemem walki, która przenosi nas do Warszawy z początku XX wieku. Jej producentem jest Fool's Theory Sp. z o.o. 11 bit studios S.A. ma 40 proc. udziałów w pochodzącym z Bielsko-Białej podmiocie. 4 grudnia 2024 roku „The Thaumaturge” zostało też wydane na konsole Microsoftu i Sony. 2 kwietnia 2025 roku Spółka

zawiera **Nota 1.2.** Wartość odpisu, o czym Spółka poinformowała komunikatem bieżącym nr 3/2025 z 2 kwietnia 2025 roku, wyniosła 49 057 019 PLN. Ostateczna, ujęta w niniejszym Sprawozdaniu wartość odpisu, uwzględniająca rozliczenie dotacji rządowej w wysokości 635 710 PLN (środki z programów unijnych) otrzymanej w 2017 roku na realizację programu Creative Media - rozwój programów innowacyjnych "Projekt 8", wyniosła 48 421 309 PLN. Zamknięcie „Projektu 8” oznaczało zwolnienie części pracowników zaangażowanych w jego produkcję. Ponad połowa zespołu „Projektu 8” otrzymała ofertę przejścia do innych, istniejących już zespołów oraz została przydzielona do nowych, nieanonsonowanych jeszcze projektów.

Z ważniejszych wydarzeń, poza tematami związanymi z „Frostpunkiem 2”, „The Alters” i „Projektem 8”, które miały miejsce w okresie sprawozdawczym warto wskazać, że 29 października 2024 roku miała miejsce premiera mobilnej wersji „Frostpunka” – „Frostpunk: Beyond the Ice”. Jej producentem był chiński NetEase a wydawcą koreański Com2Us. Gra dostępna jest bezpłatnie (zawiera mikropłatności) w sklepach Google Play oraz App Store.

W dniu 14 listopada 2024 roku, w 10. rocznicę premiery gry „This War of Mine” Spółka zapowiedziała wydanie kolejnego dodatku do tej produkcji pod tytułem „Forget Celebrations”. DLC trafił do sprzedaży 12 grudnia 2024 roku. Środki z jego sprzedaży są przeznaczane na cele charytatywne.

poinformowała, że na bazie przeprowadzonego na dzień 31 grudnia 2024 roku testu na utratę wartości aktywa – gry „The Thaumaturge”, utworzyła odpis w wysokości 10 902 836 PLN.”

2 maja 2024 roku do sprzedaży trafiła kolejna gra z wydawnictwa 11 bit studios S.A., czyli „INDIKA”, której producentem jest zarejestrowana w Kazachstanie spółka Odd Meter. „INDIKA”, która jest grą przygodową z akcją rozgrywającą się w XIX-wiecznej Rosji. Gra zadebiutowała w wersji na komputery PC a niewiele później również w wersjach konsolowych. W czerwcu Spółka poinformowała, że przychody ze sprzedaży „INDIKA” pokryły nakłady poniesione przez nią na ten projekt (tzw. recoup).

7 sierpnia 2024 roku miała miejsce premiera gry „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 osławiają stworzenia w celu ratowania planety Ava przed pochłaniającą wszelkie życie infekcją. „Creatures of Ava” od dnia premiery jest dostępna na konsolach Xbox Series X|S i komputerach PC. Hiszpańska produkcja od dnia premiery jest też dostępna w usłudze abonamentowej Game Pass prowadzonej przez Microsoft. 2 kwietnia 2025 roku Spółka poinformowała, że na bazie przeprowadzonego na dzień 31 grudnia 2024 roku testu na utratę wartości

aktywa – gry „Creatures of Ava”, utworzyła odpis w wysokości 7 439 040 PLN

Portfel wydawniczy 11 bit studios S.A., oprócz wymienionych powyżej tytułów, uzupełnia jeszcze „Moonlighter 2”, którego producentem jest hiszpańskie studio Digital Sun. „Moonlighter 2” od dnia premiery będzie dostępny w usłudze abonamentowej Game Pass Microsoftu. Premiera gry planowana jest na 2025 rok. Podobnie, w 2025 roku planowana jest premiera gry „Death Howl” (w wersji na komputery PC), której producentem jest studio The Outer Zone z Danii.

### Pozostałe wydarzenia

W dniu 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.

12 lutego 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało o zbyciu niewielkich pakietów akcji Spółki przez trzech Członków Zarządu. Transakcje zostały szczegółowo opisane w **Nocie 4.1** niniejszego Sprawozdania.

6 czerwca 2024 roku zwyczajne walne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki zdecydowało o przeznaczenia całości zysku netto wypracowanego przez Spółkę w 2023 roku w wysokości 525 609 PLN na kapitał zapasowy.

W okresie sprawozdawczym 11 bit studios S.A. pięciokrotnie informowało o nabyciu niewielkich pakietów akcji Spółki przez Marcina Kuciapskiego, Członka Rady Nadzorczej oraz podmiot z nim powiązany. Spółka otrzymała też jedno zawiadomienie od Marcina Kuciapskiego o zbyciu akcji Spółki. Transakcje zostały szczegółowo opisane na **str. 99** niniejszego Sprawozdania.

26 września 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało o nabyciu 550 akcji Spółki po średniej cenie 364,17 PLN za sztukę przez Piotra Wierzbickiego, Członka Rady Nadzorczej Spółki.

2 października 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że otrzymało zawiadomienie złożone przez TFI Allianz Polska S.A., że fundusze zarządzane przez TFI Allianz Polska S.A. w wyniku sprzedaży akcji Spółki w dniu 30 września 2024 roku zmniejszyły zaangażowanie w akcjonariacie Spółki poniżej 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy.

18 grudnia 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że Fundacja Rodzinna Miechowskich, podmiot powiązany z Grzegorzem Miechowskim, Członkiem Zarządu Spółki, który w Fundacji Rodzinnej Miechowskich jest Prezesem Zarządu, w dniu 17 grudnia 2024 roku, w transakcjach na GPW, kupiła łącznie 2 000 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 150,52 PLN za sztukę.

Po okresie sprawozdawczym, 17 stycznia 2025 roku, 11 bit studios S.A. poinformowało, że Spółka będzie wydawcą gry „Death Howl”, której producentem jest studio The Outer Zone z Danii. Premiera „Death Howl” w wersji na komputery PC planowana jest na 2025 rok.

## 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. 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. Kolejnym kamieniem milowym w rozwoju Spółki była premiera, 20 września 2024 roku, gry „Frostpunk 2” (w wersji na komputery PC). Po trzech dobach od premiery sprzedaż gry sięgnęła 350 tys. kopii. Do końca 2024 roku wolumen sprzedaży „Frostpunka 2” sięgnął 592 tys. sztuk.

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” i „Tower 57”. W 2018 roku, gdy debiutował „Moonlighter” wskaźnik wzrósł do 18 proc. a w kolejnym, m.in. dzięki premierze „Children of Morta” było to już 40 proc. 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. W 2024 roku portfolio poszerzyło się o trzy kolejne produkcje: „The Thaumaturge”, „INDIKA” i „Creatures of Ava” a tytuły z wydawnictwa odpowiadały za 26 proc. przychodów Spółki.

## PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA STRATEGII SPÓŁKI

Aktualna strategia 11 bit studios S.A. na kolejne lata zakłada zachowanie pełnej niezależności od innych przedstawicieli sektora gier komputerowych co pozwoli jej realizować własne, autonomiczne wizje, jeśli chodzi o tworzone gry. Zarząd Spółki chce, żeby jej tytuły były pozycjami, które wyróżniają się jakością, i o których gracze chcą dyskutować. Intencją Spółki jest, żeby budżety, zarówno produkcyjne jak i marketingowe kolejnych gier stopniowo rosły, choć nie jest to warunek konieczny, co pozwoli tworzyć produkty, które będą mogły być sprzedawane po coraz wyższej cenie. Spółka chce posiadać kilka wewnętrznych zespołów

deweloperskich pracujących niezależnie nad własnymi tytułami. Równolegle 11 bit studios S.A. rozwija działalność wydawniczą, w ramach której oprócz wydawania gier własnych Spółki, wydaje tytuły tworzone przez zewnętrzne studia deweloperskie. Strategia Spółki zakłada wydawanie paru pozycji rocznie co będzie miało pozytywny wpływ na stabilizację wyników Spółki.

Spółka zastrzega, że pracuje nad zmianami do obecnej strategii, które zostaną zaprezentowane na najbliższej Konferencji Inwestorskiej.

## 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, Hong Kongu, Singapurze, Chinach i pozostałych krajach (m.in.: Kanadzie, Korei, Brazylii, Australii, itd.).

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

	31.12.2024		31.12.2023	
	PLN	udział w proc.	PLN	udział w proc.
Polska	2 808 290	2,00	2 622 125	5,09
Unia Europejska	1 377 807	0,98	934 931	1,79
Wielka Brytania	13 780 219	9,80	3 981 854	7,62
USA	115 417 722	82,12	37 945 309	72,59
Japonia	2 421 657	1,72	5 284 716	10,11
Hong Kong	2 979 379	2,12	1 030 154	1,97
Singapur	1 274 424	0,91	-	-
Chiny	353 674	0,25	320 048	0,61
Pozostałe	132 135	0,09	113 595	0,22
<b>Razem</b>	<b>140 545 307</b>	<b>100</b>	<b>52 272 732</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

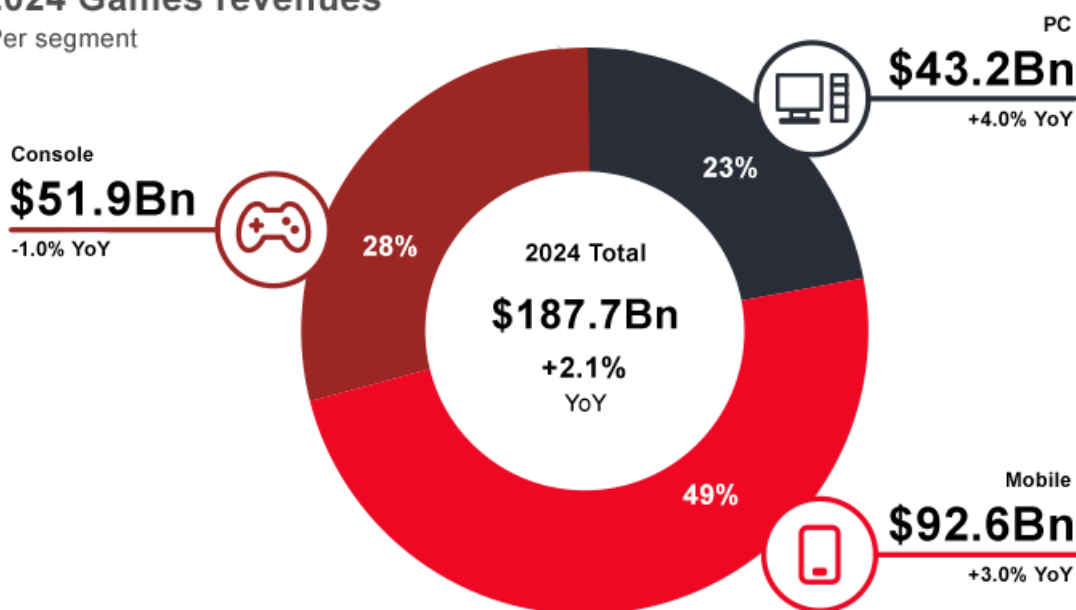
11 bit studios S.A. jest częścią globalnego rynku gier komputerowych. Gry komputerowe są od wielu lat najszybciej rosnącą gałęzią rozrywki, a wartość rynku growego przekracza wartość rynku filmowego i muzycznego. W 2024 roku wartość światowego rynku gier komputerowych, według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo, sięgnęła 187,7 mld USD, czyli była o 21,1 proc. większa niż rok wcześniej. To oznacza że sektor gromy drugi rok z rzędu zyskiwał na wartości a tempo rozwoju było nawet wyższe niż rok wcześniej. W 2023 roku, według Newzoo, fani wydali na gry komputerowe 0,6 proc. więcej niż rok wcześniej.

Prognozy specjalistów na kolejne lata, przygotowane przez Newzoo wskazują, że branża growa będzie stabilnie zyskiwała na wartości. 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 wybierało będzie gry mobilne. Fanów gier PC-towych będzie 867 mln a konsolowych 625 mln.

### 2024 Games revenues

Per segment



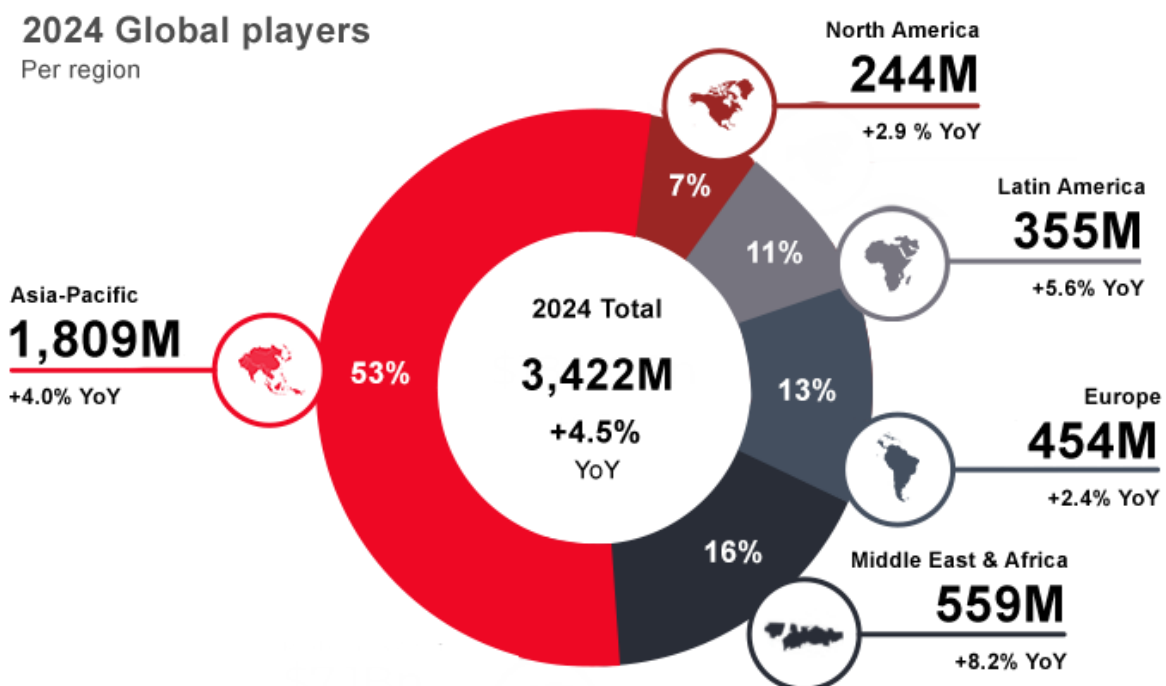
Źródło: Newzoo, Global Games Market report, 2024

Największym segmentem rynku gier komputerowych w 2024 roku, z 49-proc. udziałem, był, podobnie jak przez ostatnie kilka lat, segment gier mobilnych. Jego wartość mogła, w ocenie analityków Newzoo, sięgnąć 92,6 mld USD. Powiększyła się zatem, w porównaniu z 2023 rokiem, o 3 proc. czyli nieco szybciej niż cały rynek growy, którego wartość, jak już wspomniano, ma być w 2024 roku wyższa o 2,1 proc. niż w roku poprzednim. Warto zwrócić uwagę, że 2024 rok był, według szacunków pierwszym rokiem, po dwóch latach przerwy, gdy segment gier mobilnych znowu zaczął rosnąć. Kurczenie się tego segmentu, w latach 2022 i 2023 tłumaczone było mniejszą ilością wolnego czasu, który w pandemii chętnie przeznaczano na proste gry mobilne. Po wygaśnięciu COVID-19 konsumenci wolą przeznaczać wolny czas 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).

Drugim najważniejszym segmentem globalnego rynku growego w 2024 roku, według Newzoo, pozostały gry konsolowe. Fani wydali na produkcje dedykowane na urządzenie Sony,

Microsoftu czy Nintendo w 2024 roku aż 51,9 mld USD. Imponująca kwota była równocześnie o 1 proc. mniejsza niż w 2023 roku. Mimo to segment gier konsolowych nadal stanowił 28 proc. globalnego rynku growego. W 2023 roku wskaźnik wynosił 29 proc. Regres tłumaczony jest oczekiwaną mniejszą, niż rok wcześniej liczbą premier największych, typowo konsolowych gier po bardzo aktywnym na tym polu 2023 roku. Deweloperzy gier niechętnie decydują się też na wydawanie swoich gier jedynie na konsole a wolą sprzedawać je również w wersji na komputery PC co oznacza, że posiadacze tego typu urządzeń nie muszą już kupować konsoli, żeby zagrać w swoją ulubioną czy od dawna oczekiwaną grę.

Beneficjentem tych trendów staje się zatem segment gier PC-towych. Według ekspertów Newzoo, w 2024 powiększył się on aż o 4 proc., w porównaniu z poprzednim rokiem, a jego wartość sięgnęła już 43,2 mld USD (najwięcej w historii). Dodatkowo na korzyść segmentu gier na komputery PC wpływała też duża ilość premier gier ze średniego i niższego segmentu (tańszych), które nie są kojarzone z konsolami oraz stale rosnąca popularność takich tytułów jak „League of Legends”, „Fortnite” czy „Counter Strike”, które pozwalają na rozgrywkę w sieci i angażują tym samym uwagę graczy na wiele godzin.



Źródło: Newzoo, Global Games Market report, 2024

W ujęciu geograficznym najważniejszym rynkiem na świecie w 2024 roku, jeśli chodzi o liczbę graczy, według Newzoo, był po raz kolejny region Azji i Pacyfiku na czele z Chinami, które już kilka lat temu wyprzedziły w rankingu Stany Zjednoczone. Z tej części świata pochodziło aż 1,809 mld fanów elektronicznej rozrywki, czyli 4 proc. więcej niż w 2023 roku. Za wzrost odpowiadali przede wszystkim gracze z Azji Południowo-Wschodniej. Dojrzałe rynki growe, którym to terminem specjaliści Newzoo określają m.in. Chiny czy Japonię, zachowywały się stabilnie.

Drugim najważniejszym (16-proc. udział) i równocześnie najszybciej rosnącym, jeśli chodzi o liczbę graczy rynkiem, był Bliski Wschód

i Afryka. Z tego regionu pochodziło aż 559 mln fanów, którzy w 2024 roku zdecydowali się sięgnąć do kieszeni, żeby kupić grę komputerową. Ich liczba, wobec 2023 roku, jak szacuje Newzoo, powiększyła się aż o 8,2 proc.

Dynamika rozwoju innych rynków growych, jeśli chodzi o pochodzenie geograficzne użytkowników, była dużo niższa. W Europie w 2024 roku, według ekspertów Newzoo, ich liczba powiększyła się rok do roku o 2,4 proc. do 454 mln. Dawało to naszemu kontynentowi 13-proc. udział w rynku globalnym. Dużo szybciej, bo o 5,6 proc., do 355 mln, powiększyła się liczba graczy pochodzących z Ameryki Łacińskiej. Na dojrzałym rynku północnoamerykańskim w gry komputerowe w 2024 roku zagrało 244 mln graczy, czyli 2,9 proc. więcej niż w roku poprzednim.

## OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A. W 2024 ROKU

### Sprawozdanie z całkowitych dochodów

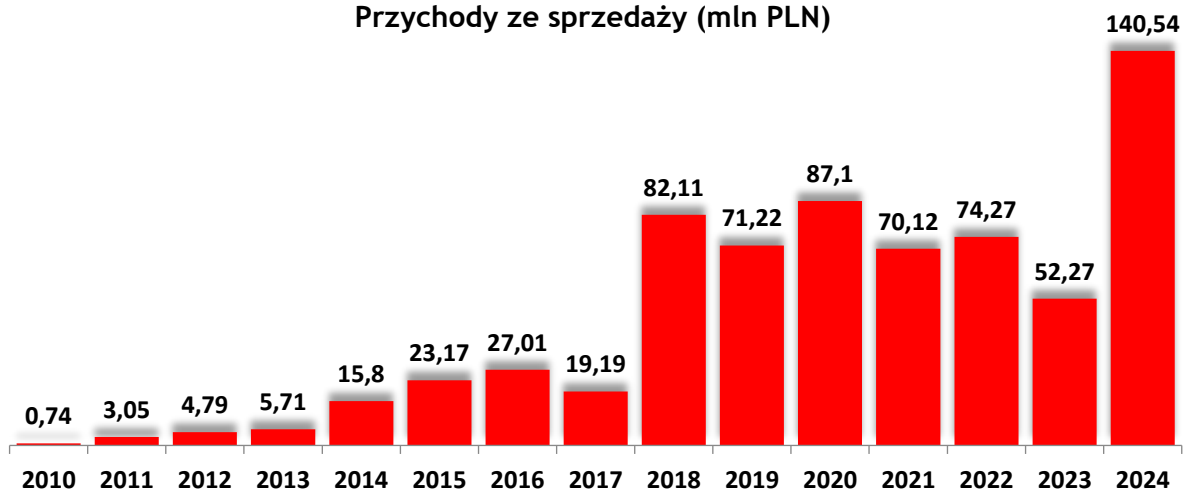
	od 01.01.2024 do 31.12.2024 (badane)	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)	Zmiana r/r (w proc.)
Przychody ze sprzedaży	140 545 307	52 272 732	168,87
Pozostałe przychody operacyjne	6 312	110 875	(94,31)
<b>Razem przychody z działalności operacyjnej</b>	<b>140 551 618</b>	<b>52 383 607</b>	<b>168,31</b>
Amortyzacja	(19 813 339)	(4 171 763)	374,94
Zużycie surowców i materiałów	(965 603)	(802 508)	20,32
Usługi obce	(38 984 285)	(27 183 842)	43,41
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(10 818 289)	(9 069 370)	19,28
Podatki i opłaty	(2 768 903)	(1 011 025)	289,36
Pozostałe koszty operacyjne	(3 275 686)	(2 552 762)	28,32
Kosz zamknięcia "Projektu 8"	(48 421 309)	-	-
Utrata wartości aktywów niematerialnych	(18 341 876)	-	-
<b>Razem koszty działalności operacyjnej</b>	<b>(143 389 290)</b>	<b>(44 791 270)</b>	<b>222,29</b>
<b>Zysk na działalności operacyjnej</b>	<b>(2 837 672)</b>	<b>7 592 337</b>	<b>-</b>
Przychody finansowe	4 337 389	3 125 070	38,79
Koszty finansowe	(1 441 430)	(10 840 730)	(86,70)
Udział w zysku/(stracie) jednostki stowarzyszonej	2 717 580	(171 270)	-
<b>Zysk przed opodatkowaniem</b>	<b>2 775 867</b>	<b>(294 591)</b>	<b>-</b>
Podatek dochodowy	(4 123 283)	820 200	-
<b>ZYSK NETTO</b>	<b>6 899 150</b>	<b>525 609</b>	<b>1 212,60</b>
<b>Zysk netto na akcję:</b>			
Zwykły	2,85	0,22	1 195,45
Rozwodniony	2,85	0,22	1 195,45
<b>ZYSK NETTO</b>	<b>6 899 150</b>	<b>525 609</b>	<b>1 212,60</b>
<b>Pozostałe całkowite dochody</b>		-	
<b>SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>	<b>6 899 150</b>	<b>525 609</b>	<b>1 212,60</b>

W okresie sprawozdawczym 11 bit studios S.A. miało 140 545 307 PLN przychodów ze sprzedaży wobec 52 372 732 PLN rok wcześniej co oznacza wzrost aż o 168,87 proc., czyli najwięcej w historii Spółki. Z tej kwoty 26 proc. (36,54 mln PLN) stanowiły przychody ze sprzedaży gier tworzonych przez deweloperów zewnętrznych, dla których to produktów Spółka świadczyła usługi wydawnicze. W porównaniu z okresem porównawczym wskaźnik zmalał o 16 pkt. proc. na co, mimo powiększenia w 2024 roku portfolio wydawniczego o „The Thaumaturge” (zadebiutował w marcu 2024 roku), „INDIKA” (maj 2024 roku) i „Creatures of Ava” (sierpień 2024 roku) wpływ miała przede wszystkim premiera gry własnej „Frostpunk 2”, który to tytuł trafił do sprzedaży 20 września 2024 roku (w wersji na komputery PC).

Wspomniana premiera miała kluczowy wpływ na wysokość przychodów 11 bit studios S.A. w 2024 roku. Sprzedaż „Frostpunk 2” zapewniła Spółce w tym okresie aż 69 731 551 PLN przychodów.

Ich ważnym uzupełnieniem była sprzedaż produktów własnych z tzw. back-catalogue, czyli „Frostpunka” i „This War of Mine”, które to produkcje zadebiutowały odpowiednio w 2018 roku i 2014 roku. Pierwsza z gier przyniosła 11 bit studios S.A. w okresie sprawozdawczym 28 731 144 PLN przychodów a druga 7 018 965 PLN. Bardzo długa monetyzacja gier jest możliwa, bo oprócz ich unikalnej tematyki, 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 w przypadku mocno dojrzałego portfolio, mają strategiczne znaczenie dla wielkości osiągniętej sprzedaży. Bieżąca sprzedaż gier podtrzymywana była też 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 2024 roku sięgnęły 143 389 290 PLN czyli były aż o 222,29 proc. wyższe niż rok wcześniej gdy sięgnęły 44 791 270 PLN. Należy zwrócić uwagę, że w okresie sprawozdawczym koszty operacyjne 11 bit studios S.A. zawierały szereg zdarzeń jednorazowych o niegotówkowym charakterze, w tym koszt zamknięcia produkcji gry o kodowym tytule „Projekt 8” (48 421 309 PLN) czy odpisy na utratę wartości aktywów niematerialnych – gier z wydawnictwa: „The Thaumaturge” (10 902 836 PLN) i „Creatures of Ava” (7 439 040 PLN).

Wiodącą pozycją kosztów operacyjnych 11 bit studios S.A. w okresie sprawozdawczym, pomijając zdarzenia jednorazowe opisane powyżej, podobnie zresztą jak i w okresie porównawczym, były usługi obce (38 984 285 PLN wobec 27 183 842

PLN rok wcześniej). Powyższa pozycja zawiera m.in. tantiemy należne producentom gier z wydawnictwa, czyli: „The Invincible”, „The Thaumaturge”, „INDIKA” i „Creatures of Ava” oraz nieco starszym produkcjom, czyli „Moonlightera” i „Children of Morta” z tytułu ich sprzedaży. W 2024 roku łączna kwota należnych tantiem 17 405 620 PLN wobec 9 466 052 PLN w 2023 roku. Szybko zwiększającą składową usług obcych były też koszty marketingowe. Wzrost był pochodną rosnących wydatków ponoszonych w związku z przygotowaniami do premiery „Frostpunka 2” i „The Alters” (jest zaplanowana na 13 czerwca 2025 roku) i tytułów z wydawnictwa (np. koszty produkcji trailerów filmowych, tłumaczeń, testów czy udziału w targach branżowych).

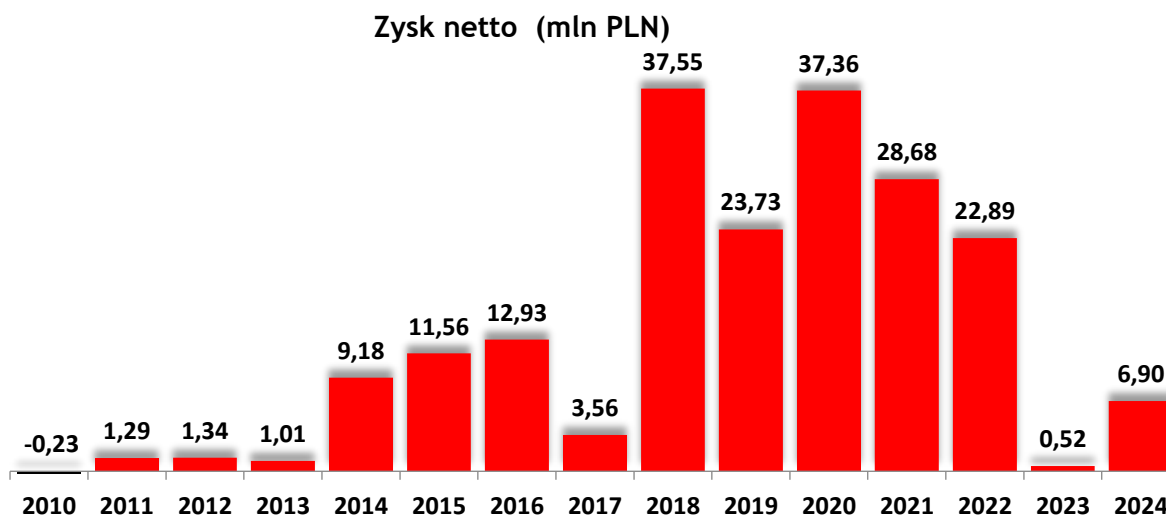
Liczącą się pozycją kosztów operacyjnych Spółki w 2024 roku stanowiły również wynagrodzenia. Ich budżet wyniósł 10 818 289 PLN czyli był o 19,28 proc. wyższy niż w 2023 roku (9 069 370 PLN). Wzrost kosztów wynagrodzeń wynikał m.in. z wyższych kosztów premii rocznych wypłaconych w IV kwartale 2024 roku, których bazą jest zysk netto Spółki. Dodatkowo, pozycji wynagrodzeń w 2024 roku nie obciążały (inaczej niż we wcześniejszych okresach) niegotówkowe rezerwy tworzone w związku z funkcjonującym w Spółce Programem Motywacyjnym na lata 2021-2025. Z tego tytułu Spółka w 2024 roku rozwiązała część rezerw, w kwocie 6 929 999 PLN, utworzonych w przeszłości z tego tytułu.

Zauważalną pozycją kosztów operacyjnych Spółki w okresie sprawozdawczym, wynoszącą 19 813 339 PLN, aż o 374,94 proc. wyższą niż w 2023 roku, była też amortyzacja. Jej skokowy wzrost wynikał z rozpoczęcia amortyzacji „Frostpunka 2” i wymienianych wcześniej tytułów z wydawnictwa, które debiutowały w ostatnich kwartałach. Na szczególne omówienie zasługuje przypadek „Frostpunka 2” gdyż Spółka zdecydowała się na zmianę modelu amortyzacji tej gry na amortyzację degresywną przez okres siedmiu lat. Historycznie, wszystkie gry wydawane przez Spółkę amortyzowane były metodą liniową. W konsekwencji, koszt amortyzacji „Frostpunka 2” ujęty w wyniku za okres sprawozdawczy wyniósł 12 521 440 PLN.

Z uwagi na opisane powyżej zdarzenia jednorazowe o niegotówkowym charakterze, mimo skokowego wzrostu przychodów ze sprzedaży, 11 bit studios S.A. wykazało w 2024 roku stratę operacyjną na poziomie 2 837 672 PLN. W 2023 roku zysk na tym poziomie wynosił 7 592 337 PLN. Wynik EBITDA w okresie sprawozdawczym wzrósł zatem do 16 975 667 PLN wobec 11 764 100 PLN rok wcześniej. Pozytywny

wpływ na wyniki Spółki w 2024 roku, inaczej niż w 2023 roku, miały z kolei operacje finansowe. Ich saldo wyniosło 5 613 539 PLN w porównaniu do minus 7 886 929 PLN w okresie porównawczym. Przychody finansowe Spółki w okresie sprawozdawczym, na które składały się głównie (3 250 432 PLN) dodatnie różnice kursowe wynikające z przeszacowania wartości (wskutek osłabienia PLN) posiadanych przez 11 bit studios S.A. aktywów finansowych denominowanych w walutach obcych) wyniosły łącznie 4 337 389 PLN. Resztę stanowiły odsetki od lokat bankowych. Na koszty finansowe Spółki, które w okresie sprawozdawczym miały wartość 1 441 430 PLN, składała się przede wszystkim wycena (przeszacowanie wartości) posiadanych przez Spółkę akcji Starward Industries S.A. co było pochodną spadku notowań tych akcji na rynku NewConnect. Pozycja koszty finansowe w 2024 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 423 736 PLN w porównaniu do 541 479 PLN w 2023 roku.

Dodatknie saldo operacji finansowych sprawiło, że w 2024 roku 11 bit studios S.A. zanotowało 2 775 867 PLN zysku brutto podczas gdy rok wcześniej wynosił strata na tym poziomie wynosiła 294 591 PLN. Na poziomie netto zysk sięgnął już 6 899 150 PLN (w 2023 roku było to zaledwie 525 609 PLN) z uwagi na wysoki podatek odroczoney. Rentowność na tym poziomie wyniosła zatem 4,91 proc. wobec 1,00 proc. przed rokiem.



**Sprawozdanie z sytuacji finansowej**

Suma bilansowa Spółki na 31 grudnia 2024 roku wynosiła 262 302 617 PLN czyli była o 1,17 proc.

większa niż rok wcześniej gdy miała wartość 258 328 148 PLN.

	31.12.2024 (badane)	Udział (proc)	31.12.2023 (badane)	Udział (proc)
<b>AKTYWA</b>				
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>169 650 820</b>	<b>64,68</b>	<b>191 392 967</b>	<b>74,09</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	22 403 337	8,54	24 202 561	9,37
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	4 112 515	1,57	4 168 798	1,61
Aktywa niematerialne	128 778 863	49,10	155 367 739	60,14
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	8 472 130	3,23	2 039 472	0,79
Inwestycje w jednostki stowarzyszone	4 878 419	1,86	3 626 510	1,40
Pozostałe aktywa	84 344	0,03	84 685	0,03
Inwestycje długoterminowe	742 465	0,28	1 652 536	0,64
Instrumenty finansowe (IRS)	178 448	0,07	250 666	0,10
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>92 651 796</b>	<b>35,32</b>	<b>66 935 181</b>	<b>25,91</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	20 835 838	7,94	10 741 528	4,14
Należności z tytułu podatku dochodowego	244 504	0,09	804 451	0,31
Towary	54 149	0,02	1 510	0,01
Pozostałe aktywa	994 226	0,38	939 838	0,36
Instrumenty finansowe (IRS)	59 483	0,02	61 388	0,02
Aktywa finansowe krótkoterminowe	5 011 394	1,91	16 830 492	6,52
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	65 452 202	24,95	37 555 974	14,54
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>262 302 617</b>	<b>100</b>	<b>258 328 148</b>	<b>100</b>

	31.12.2024 (badane)	Udział (proc)	31.12.2023 (badane)	Udział (proc)
<b>PASYWA</b>				
<b>Kapitał własny</b>	<b>229 918 534</b>	<b>87,65</b>	<b>227 065 033</b>	<b>87,90</b>
Kapitał podstawowy	241 720	0,09	241 720	0,09
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	18 232 710	6,95	18 232 710	7,06
Kapitał zapasowy	178 071 407	67,89	172 043 090	66,60
Kapitał rezerwowo z tytułu płatności w akcjach	26 473 547	10,09	36 229 989	14,02
Zyski zatrzymane	6 899 150	2,63	317 524	0,12
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>4 553 101</b>	<b>1,74</b>	<b>6 558 820</b>	<b>2,54</b>
Kredyty	3 780 000	1,44	5 145 000	1,99
Rezerwy pracownicze i pozostałe	26 118	0,01	29 148	0,01
Zobowiązania z tytułu leasingu	746 983	0,28	748 962	0,29
Przychody przyszłych okresów	-	-	635 710	0,25
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>27 830 983</b>	<b>10,61</b>	<b>24 704 295</b>	<b>9,56</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	4 651 132	1,77	2 918 000	1,13
Zobowiązania z tytułu tantiem	8 408 341	3,21	3 227 816	1,25
Kredyty	1 260 000	0,48	1 260 000	0,49
Rezerwy pracownicze i pozostałe	2 494 149	0,95	2 462 361	0,95
Zobowiązania z tytułu leasingu	15 252	0,01	15 253	0,01
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	11 002 109	4,19	13 355 194	5,17
Zobowiązania z tytułu nabycia udziałów w jednostce stowarzyszonej	-	-	1 465 671	0,57
<b>Zobowiązania razem</b>	<b>32 384 084</b>	<b>12,35</b>	<b>31 263 115</b>	<b>12,10</b>
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>262 302 617</b>	<b>100</b>	<b>258 328 148</b>	<b>100</b>

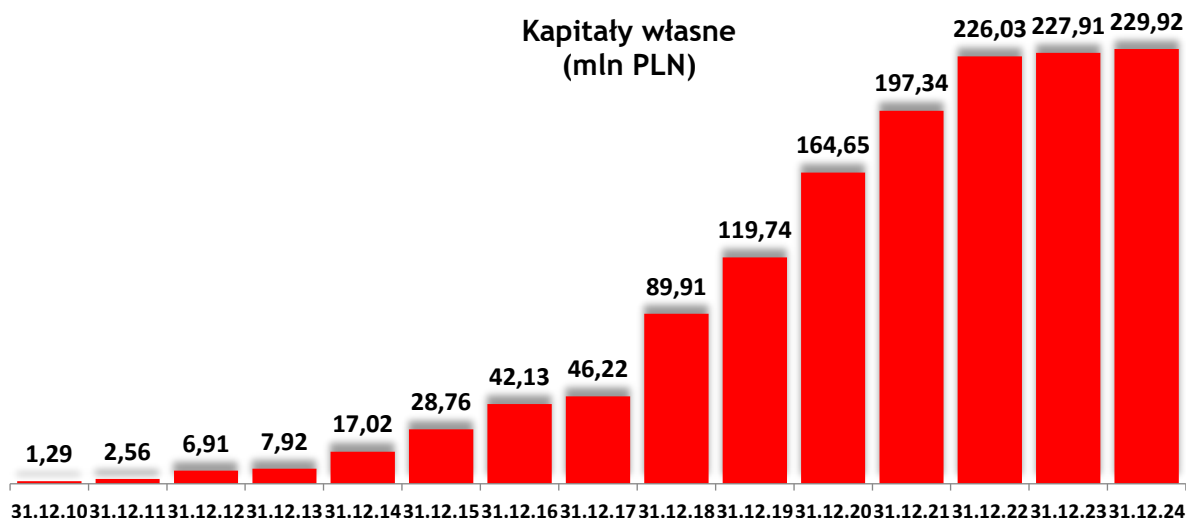
W aktywach Spółki na koniec 2024 roku dominującą część (64,68 proc.) stanowiły, trzeci rok z rzędu, aktywa trwałe. Miały wartość 169 650 820 PLN wobec 191 392 967 PLN na koniec 2023 roku. Oznacza to spadek rok do roku o 11,36 proc. Ich główną składową na koniec okresu sprawozdawczego, podobnie jak i na koniec okresu porównawczego, stanowiły aktywa niematerialne. Miały wartość 128 778 863 PLN w zestawieniu ze 155 367 739 PLN przed rokiem. Zmalały zatem (po raz pierwszy od kilku lat) o 17,11 proc.. Na pozycję aktywów niematerialnych składały się m.in. amortyzowane nadal nakłady na gry własne i z wydawnictwa, które trafiły do sprzedaży w ostatnich latach, w tym w okresie sprawozdawczym. Istotną pozycją były jednak nakłady na niezakończone prace rozwojowe, czyli wydatki na grę własną „The Alters” a także nowe, jeszcze nie wydane gry z wydawnictwa. Wyraźnie mniejszą od aktywów niematerialnych pozycją aktywów trwałych 11 bit studios S.A. na koniec 2024 roku były rzeczowe aktywa trwałe, które miały wartość 22 403 337 PLN. Rok wcześniej było to 24 202 567 PLN. Największą pozycją rzeczowych aktywów trwałych Spółki była nieruchomość przy ul. Brzeskiej 2 w Warszawie, którą Spółka nabyła pod koniec 2018 roku z przeznaczeniem na nowe biuro. Wartość nieruchomości w bilansie Spółki na koniec grudnia 2024 roku wynosiła 20 996 648 PLN czyli była nieco niższa niż przed rokiem gdy sięgała 21 659 010 PLN. Liczącymi się pozycjami aktywów trwałych, które pojawiły się w aktywach Spółki począwszy od 2022 roku, były inwestycje w jednostki stowarzyszone, czyli udziały posiadane przez 11 bit studios S.A. w Fool's Theory Sp. z o.o. (wyceniane na 4 878 419 PLN na koniec 2024 roku wobec 3 626 510 PLN rok wcześniej) i inwestycje długoterminowe - akcje Starward Industries S.A (742 765 PLN wobec 1 652 536 PLN).

Aktywa obrotowe 11 bit studios S.A. na koniec grudnia 2024 roku miały wartość 92 651 796 PLN, czyli były o 38,42 proc. większe niż na koniec okresu porównawczego gdy sięgały 66 935 181 PLN. Ich wiodącą pozycją, podobnie zresztą jak i w 2023 roku, były środki pieniężne i ich ekwiwalenty, których wartość na koniec 2024 roku sięgała 65 452 202 PLN czyli była aż o 74,28 proc. większa niż na koniec 2023 roku gdy było to 37 555 974 PLN.

Znaczący, bo aż 70,22-proc. spadek rok do roku, do 5 011 394 PLN na dzień bilansowy z 16 830 492 PLN rok wcześniej, zanotowały z kolei aktywa finansowe krótkoterminowe, czyli lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy, na których 11 bit studios S.A., wykorzystując wysokie stopy procentowe, przechowuje część nadwyżek

gotówkowych. Stanowiły 1,91 proc. sumy bilansowej. Rok wcześniej wskaźnik sięgał 6,52 proc. Istotną pozycją aktywów obrotowych Spółki (7,94 proc. aktywów ogółem) stanowiły też należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności, które na koniec grudnia 2024 roku miały wartość 20 835 838 PLN. Rok wcześniej ich stan był nieco niższy i wynosił 10 741 528 PLN (4,14 proc. aktywów ogółem). Daleko mniejszą pozycją aktywów obrotowych 11 bit studios S.A. na koniec 2024 roku były należności z tytułu podatku dochodowego, które wynosiły 244 504 PLN wobec 804 451 PLN na 31 grudnia 2023 roku. Zmiana w tym obszarze wyniosła zatem minus 69,61 proc.

Po stronie pasywów Spółki najważniejszą pozycją bilansu był kapitał zapasowy, który na koniec grudnia 2024 roku miał już wartość 178 071 407 PLN co stanowiło 67,89 proc. sumy bilansowej. Rok wcześniej było to odpowiednio: 172 043 090 PLN i 66,60 proc. sumy bilansowej. Wzrost w tej pozycji wynikał m.in. z zasilenia kapitału zapasowego zyskiem netto wypracowanym przez Spółkę w 2023 roku. Decyzja akcjonariuszy o przeznaczeniu całego zysku za 2023 rok (wyniósł 525 609 PLN), na kapitał zapasowy zapadła na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy, które odbyło się 6 czerwca 2023 roku. Główną przyczyną powiększenia kapitału zapasowego Spółki w 2024 roku było jednak zasilenie go środkami z rozliczonego kapitału rezerwowego (5 710 793 PLN) utworzonego kilka lat wcześniej z przeznaczeniem na sfinansowanie pożyczek na wykup akcji z Programu Motywacyjnego na lata 2017-2019. Zauważalną, daleko większą niż w okresie porównawczym pozycją pasywów Spółki były też, na koniec 2024 roku, zyski zatrzymane. Wynosiły 6 899 150 PLN co stanowiło 2,63 proc. pasywów ogółem. Na koniec 2024 roku zyski zatrzymane miały wartość 317 524 PLN (0,12 proc. pasywów ogółem). Wzrost w tej pozycji wynikał z wyższego zysku netto, który wypracowała Spółka w 2024 roku w porównaniu z 2023 rokiem. Liczącą się, aczkolwiek również malejącą w porównaniu z końcem 2023 roku, pozycją w pasywach 11 bit studios S.A. na koniec 2024 roku był kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach co wynikało m.in. z opisanego powyżej rozliczenia kapitału rezerwowego (5 710 793 PLN). Na dzień bilansowy kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach Spółki miał wartość 26 473 547 PLN co stanowiło 10,09 proc. sumy bilansowej. Stabilną pozycją bilansu 11 bit studios S.A. w 2024 roku, taką samą jak rok wcześniej (18 232 710 PLN), był kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną. Pozycja na koniec 2024 roku stanowiła 6,95 proc. sumy bilansowej wobec 7,06 proc. rok wcześniej.



Łączne zobowiązania Spółki na 31 grudnia 2024 roku wynosiły 32 384 084 PLN w stosunku do 31 263 115 PLN rok wcześniej. W skali całego roku powiększyły się zatem o 3,59 proc. a ich udział w sumie bilansowej wzrósł do 12,35 proc. z 12,06 proc. na koniec okresu porównawczego.

Zobowiązania długoterminowe 11 bit studios S.A. na koniec grudnia 2024 roku miały wartość 4 553 101 PLN wobec 6 558 820 PLN rok wcześniej. Zmalały zatem, rok do roku, o 30,58 proc. a ich udział w sumie bilansowej spadł do 1,74 proc. z 2,53 proc. na koniec grudnia 2023 roku. Ich główną składową (3 780 000 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 2024 roku sięgały 27 830 893 PLN wobec 24 704 295 PLN na koniec okresu porównawczego. Powiększyły się zatem o 12,66 proc. a ich udział w sumie bilansowej wzrósł do 10,61 proc. z 9,56 proc. na koniec grudnia 2023 roku. Wyższy poziom zobowiązań krótkoterminowych to przede wszystkim konsekwencja rosnących zobowiązań z tytułu tantiem wypłacanych zewnętrznym deweloperom z tytułu świadczonych dla nich usług

wydawniczych. Rok do roku zwiększyły się o 160,50 proc., do 8 408 341 PLN z 3 227 816 PLN rok wcześniej co było pochodną powiększenia portfolio wydawniczego o nowe tytuły, w tym wydane w 2024 roku: „The Thaumaturge”, „INDIKA” i „Creatures of Ava”. Zobowiązania z tytułu tantiem na 31 grudnia 2024 roku stanowiły 3,21 proc. sumy bilansowej Spółki wobec 1,25 proc. rok wcześniej. Liczącą się pozycją zobowiązań krótkoterminowych 11 bit studios S.A. na 31 grudnia 2024 roku (4,14 proc. udział w sumie bilansowej) były też zobowiązania z tytułu umów z klientami, które rok do roku zmalały o 17,62 proc., do 11 002 109 PLN. Na tę pozycję składały się płatności od partnerów biznesowych Spółki z tytułu przyszłej sprzedaży jej gier a także zobowiązania wobec graczy, którzy nabyli wersję Deluxe gry „Frostpunk 2”, która zawierała też trzy płatne DLC, które będą wydane w kolejnych kwartałach. 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 4 651 132 PLN, czyli były o 59,39 proc. większe niż rok wcześniej, gdy zamykały się kwotą 2 918 000 PLN. Na tę pozycję bilansową składały się płatności związane z bieżącą działalnością Spółki.



## Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	Nota	od 01.01.2024 do 31.12.2024 (badane)	od 01.01.2023 do 31.12.2023 (badane)
<b>Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej</b>			
<b>Zysk za okres sprawozdawczy</b>		<b>6 899 150</b>	<b>525 609</b>
<b>Korekty:</b>			
Amortyzacja	1.2	19 813 339	4 171 763
Koszty zamknięcia „Projektu 8”		48 421 309	-
Utrata wartości aktywów niematerialnych i prawnych		18 341 876	-
Koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku	1.5	(4 123 283)	(820 200)
Koszty Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	3.5	(4 045 649)	(1 817 900)
(Zyski)/straty z tytułu zmiany wartości godziwej aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy		983 894	6 951 661
Udział w (zysku)/stracie spółki stowarzyszonej		(2 717 580)	171 270
Przychody odsetkowe netto		(660 356)	(2 536 922)
Ujemne różnice kursowe od środków pieniężnych		1 834 080	1 050 114
Inne korekty		1 151 028	(29 004)
<b>Zmiany w kapitale obrotowym:</b>			
Zmiana salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności		(10 094 311)	(1 269 777)
Zmiana salda należności z tytułu podatku u źródła		(2 647 842)	775 708
Zmiana salda zapasów		(52 639)	(1 510)
Zmiana salda pozostałych aktywów		(54 046)	929 287
Zmiana salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań		6 911 676	(806 684)
Zmiana salda zobowiązań z tytułu umów z klientami		(2 353 085)	12 226 494
Zmiana salda rezerw		28 758	1 627 497
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>		<b>77 636 319</b>	<b>21 147 406</b>
Zapłacony podatek dochodowy		(750 669)	751 444
<b>Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>		<b>76 885 650</b>	<b>21 898 850</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej</b>			
Pożyczki dla pracowników		529 948	682 399
Wpływy z tytułu odsetek od lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		1 016 530	1 676 454
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		16 000 000	43 000 000
Nabycie aktywów finansowych		-	(7 751 897)
Wpływy z tytułu odsetek od obligacji		-	1 617 256
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		(4 780 944)	(52 000 000)
Wpływy z tytułu wykupu aktywów finansowych		-	55 382 744
Wpływy z tytułu nabycia długoterminowych aktywów finansowych (udziały w Starward Industries S.A.)		-	(215)
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i niematerialne		(58 132 141)	(58 813 599)
<b>Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>		<b>(45 366 607)</b>	<b>(16 206 858)</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności finansowej</b>			
Wpływy z tytułu emisji akcji własnych		-	3 830 746
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu		(1 365 000)	(1 260 000)
Spłata odsetek od kredytu		(423 736)	(242 641)
<b>Środki pieniężne netto z działalności finansowej</b>		<b>(1 788 736)</b>	<b>2 328 105</b>
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów		29 730 307	8 020 097
Wpływ zmian kursowych na stan środków pieniężnych		(1 834 080)	(1 050 114)
Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego		37 555 974	30 585 991
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO</b>		<b>65 452 202</b>	<b>37 555 974</b>

W całym 2024 roku Spółka wygenerowała 77 636 319 PLN środków pieniężnych z działalności operacyjnej, czyli 267,11 proc. więcej niż w 2023 roku, co było zasługą premier nowych gier. Pozytywnie na poziom wygenerowanej z działalności operacyjnej gotówki, oprócz zakończenia produkcji gry „Projekt 8” oraz utworzenia odpisów na utratę wartości aktywów – gier z wydawnictwa: „The Thaumaturge” i „Creatures of Ava”, wpłynęła przede wszystkim wysoka, aż o 374,94 proc. większa niż rok wcześniej amortyzacja (wyniosła 19 813 339 PLN wobec 4 171 763 PLN w 2023 roku), na którą składała się głównie amortyzacja tytułów, których premiery miały miejsce w okresie sprawozdawczym, przede wszystkim „Frostpunka 2”. Ten tytuł amortyzowany jest metodą degresywną przez okres siedmiu lat w przeciwieństwie do innych pozycji z portfolio Spółki, w tym wydawniczych, które amortyzowane są metodą liniową. Pozytywny wpływ na poziom środków wygenerowanych z działalności operacyjnej w okresie sprawozdawczym miało też rosnące saldo zobowiązań z tytułu umów z tytułu dostaw i usług, które w całym 2024 roku wyniosło 6 911 676 PLN w porównaniu do minus 806 684 PLN w 2023 roku. Z kolei negatywny wpływ na wielkość gotówki generowanej z działalności operacyjnej miały m.in. koszt podatku dochodowego ujęty w wyniku (minus 4 123 283 PLN) i ujemne saldo zobowiązań z tytułu umów z klientami (minus 2 353 085 PLN).

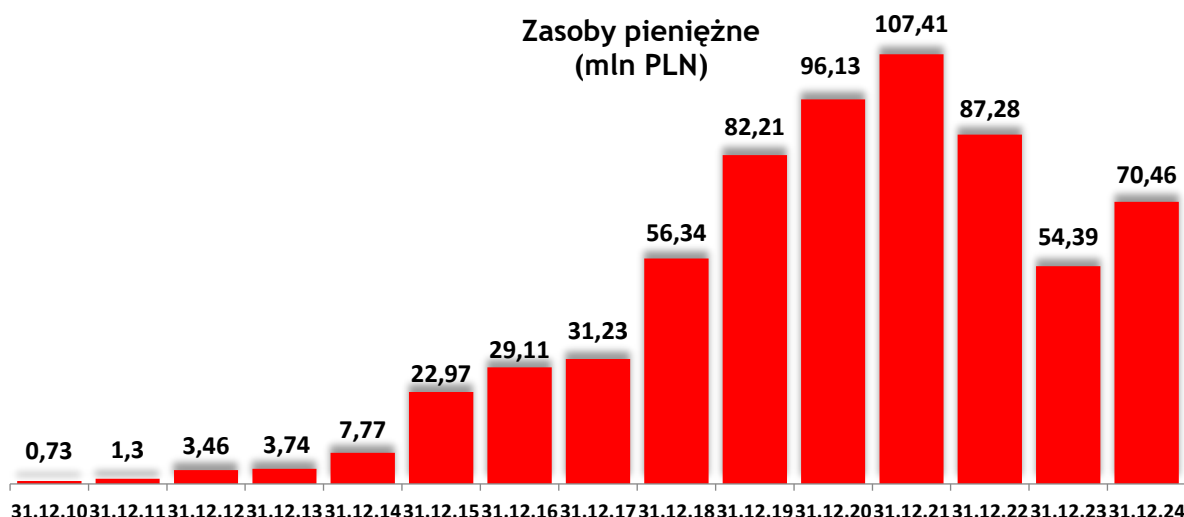
W konsekwencji, uwzględniając podatek dochodowy do zapłaty (750 669 PLN) środki pieniężne netto z działalności operacyjnej Spółki w 2024 roku sięgnęły 76 885 650 PLN w porównaniu do 21 898 850 PLN wcześniej. Wartość zwiększyła się zatem o 251,09 proc.

Środki pieniężne z działalności inwestycyjnej 11 bit studios S.A. w 2024 roku wyniosły minus 45 336 607 PLN wobec minus 16 206 858 PLN w 2023 roku. Na tę pozycję składały się głównie wygasające w okresie sprawozdawczym lokaty bankowe powyżej 3 miesięcy (16 000 000 PLN)

i odsetki od nich (1 016 530 PLN). Z kolei Spółka przeznaczyła 4 780 944 PLN na nowe lokaty, również z okresem zapadalności powyżej 3 miesięcy oraz 529 948 PLN na pożyczki dla pracowników. Główną pozycją, podobnie jak rok wcześniej, były jednak płatności za rzeczowe aktywa trwałe, które w okresie sprawozdawczym sięgnęły 58 132 141 PLN wobec 58 813 599 PLN w 2023 roku.

W przepływach pieniężnych z działalności finansowej w 2024 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 2024 roku 11 bit studios S.A. wydało na spłatę kredytu 1 365 000 PLN (1 260 000 PLN w 2023 roku). Kolejne 423 736 PLN (242 641 PLN rok wcześniej) pochłonęły odsetki od kredytu.

Na dzień 31 grudnia 2024 roku Spółka posiadała 65 452 202 PLN środków pieniężnych i ich ekwiwalentów wobec 37 555 974 PLN rok wcześniej. To oznacza, że ich stan zwiększył się o 74,28 proc. w porównaniu z końcem 2023 roku. Warto też przypomnieć, że na koniec 2023 roku Spółka posiadała też ulokowane 5 011 394 PLN w aktywach krótkoterminowych, głównie lokatach bankowych z terminem wykupu powyżej 3 miesięcy (rok wcześniej było to 16 830 492 PLN). W sumie, łączne zasoby pieniężne Spółki na koniec 2024 roku wynosiły 70 463 596 PLN czyli były o 29,56 proc. większe niż rok wcześniej gdy miały wartość PLN 54 386 466 PLN (był to pierwszy wzrost po dwóch latach spadku zasobów pieniężnych Spółki). Dodając do tej kwoty należności handlowe (na koniec 2024 roku miały wartość 20 835 838 PLN w porównaniu do 10 741 528 PLN rok wcześniej) oznacza to, że łączna wartość aktywów finansowych 11 bit studios S.A. na koniec grudnia 2024 roku sięgała już 91 299 434 PLN wobec 65 127 994 PLN rok wcześniej.



#### Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2024

W 2024 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. Kompletnie informacje na temat tego zobowiązania można znaleźć w **Nocie 2.16**.

Spółka ma też podpisaną (23 czerwca 2023 roku) 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.

#### Informacje o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2024

W okresie sprawozdawczym Spółka zawarła 21 pożyczek z pracownikami i współpracownikami z przeznaczeniem na sfinansowanie potrzeb własnych na łączną kwotę 182 000 PLN. Na dzień 31 grudnia 2024 roku łączna wartość pożyczek pozostała do spłaty (wraz z odsetkami) wynosiła 90 960 PLN.

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

#### Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2024 oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

Umowa 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,

zgodnie z podpisanym 4 czerwca 2024 roku aneksem, do 4 czerwca 2028 roku. 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 2024 roku

W dniu 11 grudnia 2024 roku w raporcie bieżącym nr 24/2024 Spółka poinformowała, że rozpoczęła dogłębną analizę sytuacji na jednym z projektów gromych co może skutkować potrzebą dokonania odpisu na niezakończone prace rozwojowe, których wartość bilansowa na dzień 30 września 2024 roku wynosiła 48 432 078 PLN.

W dniu 17 grudnia 2024 roku w raporcie bieżącym nr 25/2024 Spółka poinformowała o zamknięciu projektu produkcji gry o kodowej nazwie „Projekt 8”. Powodem podjęcia decyzji był brak perspektyw osiągnięcia pozytywnej stopy zwrotu na tej inwestycji. Szczegółowe informacje na ten temat zawiera **Nota 1.2**.

W dniu 2 kwietnia 2025 roku 11 bit studios S.A. w komunikacie bieżącym nr 3/2025 poinformowało, że wartość odpisu z tytułu zamknięcia „Projektu 8” wyniesie 49 057 019 PLN. Ostateczna, ujęta w niniejszym Sprawozdaniu wartość odpisu, uwzględniająca rozliczenie dotacji rządowej w wysokości 635 710 PLN (środków z programów unijnych) otrzymanej w 2017 roku na realizację programu Creative Media - rozwój programów innowacyjnych "Projekt 8", wyniosła 48 421 309 PLN. Dodatkowo Spółka zdecydowała, na bazie

przeprowadzonych testów na utratę wartości na dzień 31 grudnia 2024 roku, o utworzeniu odpisów aktualizujących związanych z grami „The Thaumaturge” (10 902 836 PLN) i „Creatures of Ava” (7 439 040 PLN). Ponadto Spółka dokonała korekty prognozy wykonania Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 co skutkowało wysięgowaniem części rezerwy w kwocie 6 929 999 PLN utworzonej we wcześniejszych okresach na koszt wspomnianego programu.

W dniu 7 kwietnia 2025 roku 11 bit studios S.A. w komunikacie bieżącym nr 4/2025 poinformowało o zmianie metody amortyzacji aktywa niematerialnego – gry „Frostpunk 2”. Zgodnie ze zaktualizowaną polityką rachunkowości, gra „Frostpunk 2”, począwszy od premiery, która miała miejsce 20 września 2024 roku (wersja na komputery PC) będzie amortyzowana metodą degresywną przez okres siedmiu lat. W konsekwencji, koszt amortyzacji gry „Frostpunk 2” ujęty w niniejszym Sprawozdaniu, wyniósł 12 521 440 PLN.

Opisane powyżej zdarzenia miały charakter niegotówkowy i wpłynęły na wynik Spółki za 2024 rok.

## INFORMACJA O UMOWACH ZNA CZĄCYCH DLA DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI (Z WYŁĄCZENIEM UMÓW KREDYTOWYCH I POŻYCZEK) ZAWARTYCH W 2024 ROKU ORAZ DO DATY PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

W okresie sprawozdawczym oraz do daty publikacji niniejszego Sprawozdania Spółka nie informowała o umowach znaczących dla jej działalności.

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

Spółka nie publikowała prognoz finansowych na 2024 rok.

## OPIS WYKORZYSTANIA PRZEZ SPÓŁKĘ WYNIKÓW Z EMISJI DO DNIA PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA

W okresie sprawozdawczym Spółka nie emitowała nowych akcji.

## 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 2024 rok, kontrolowali 389 260 akcji Spółki stanowiących 16,10 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, 0,59-proc. udział we wspomnianym indeksie. Rok temu wskaźnik wynosił 1,89 proc.

Akcje Spółki, decyzją Zarządu GPW, od 20 grudnia 2024 roku wchodziły również w skład indeksu WIG30. Mają, według stanu na dzień publikacji Sprawozdania, 0,14-proc. udział we wspomnianym indeksie.

Ponadto akcje 11 bit studios S.A. wchodziły w skład indeksów: GPWB-CENTR (zrzesza największe i najbardziej płynne spółki notowane na giełdach z regionu Europy Środkowej), WIG, WIG140, WIG-gry, WIGtechTR, CEEplus, WIG.GAMES5, mWIG40TR, WIG30TR i WIG-Poland.

W 2024 roku akcje Spółki, biorąc pod uwagę wolumen obrotów, cieszyły się bardzo dużym zainteresowaniem inwestorów na GPW. Przez cały okres sprawozdawczy wartość obrotów papierami Spółki wyniosła aż 1 496,5 mln PLN (542,9 mln PLN rok wcześniej) co oznacza, że odpowiadały one za 0,45 proc. (0,2 proc.) obrotów na GPW ogółem. Każdego dnia właściciela zmieniało 18 046 (3 405) akcji 11 bit studios S.A. i zawierano nimi 1 240 (305) transakcji dziennie.

Wzmoczona wymiana akcji 11 bit studios S.A. w 2024 roku, szczególnie widoczna w ostatnich tygodniach roku, była reakcją inwestorów na wrześniową premierę „Frostpunka 2” oraz grudniową rezygnację z produkcji „Projektu 8”. Inwestorzy ograniczali zaangażowanie w papiery Spółki co skutkowało spadkiem ich notowań. W 2024 roku kurs Spółki zniżył się o 68,54 proc. i na koniec roku wyniósł 170,2 PLN wobec 541 PLN na koniec 2023 roku. W ciągu roku kurs poruszał się w przedziale od 149,2 PLN (17 grudnia 2024 roku) do 713 PLN (7 czerwca 2024 roku). Na dzień sprawozdawczy kapitalizacja 11 bit studios S.A. wynosiła 411,41 PLN co dawało Spółce 127 lokatę wśród największych spółek notowanych na GPW. Dla porównania, indeks WIG.Games5 grupujący największe spółki growe warszawskiego parkietu stracił w 2024 roku 10,65 proc. Z kolei indeks WIG-gry (obejmujący wszystkie spółki growe z GPW) zyskał na wartości 28,73 proc. Dla porządku warto dodać, że indeks szerokiego rynku WIG w 2024 roku wzrósł o 1,24 proc. a indeks mWIG40, w skład, którego wchodziły akcje 11 bit studios S.A., przez cały 2024 rok zwyżkował o 5,93 proc.

**Wykres: Notowania akcji 11 bit studios S.A. na GPW w 2024 roku (PLN)**


ŹRÓDŁO: PARKIET.COM

Spore, mierzone płynnością, zainteresowanie walorami 11 bit studios S.A. ze strony Inwestorów przełożyło się na dobre pokrycie analityczne Spółki. Przez cały 2024 rok analitycy z domów i biur maklerskich wydali 32 raporty na temat 11 bit studios S.A. (do tyłu Spółka miała dostęp), w porównaniu z 16 raportami rok wcześniej. W przypadku aż dwudziestu raportów specjaliści w 2024 roku zalecali kupowanie akcji Spółki. W pięciu przypadkach specjaliści wystawili akcjom 11 bit studios S.A. zalecenie „trzymaj”. Walory otrzymały też siedem rekomendacji „sprzedaj” lub „niedoważaj”.

W 2024 roku 11 bit studios S.A. utrzymywało wysoką aktywność jeśli chodzi o bezpośrednie jak i pośrednie (przy użyciu elektronicznych kanałów komunikacji (Microsoft Teams, Zoom, Google Meets, itp.) spotkania z uczestnikami rynku, w tym Inwestorami i Akcjonariuszami. Oprócz bieżących, indywidualnych rozmów z zarządzającymi i analitykami z domów i biur maklerskich, polskich i zagranicznych, w 2024 roku Spółka brała udział w wybranych konferencjach inwestorskich, w tym poza granicami Polski, które organizowane były m.in. przez Ipopemę Securities, DM BDM i DM BOŚ (styczeń), Raiffeisen BI (kwiecień), BM mBank (kwiecień i maj), Erste Group (czerwiec), Trigon DM (październik) oraz Wood&Co (grudzień).

## 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 2024 roku sprzedaż zagraniczna stanowiła 98 proc. przychodów (94,91 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. 73-74** niniejszego Sprawozdania), który od szeregu już lat jest najszybciej rosnącą gałęzią rozrywki. Sukcesy gier „This War of Mine”, „Frostpunk” i „Frostpunk 2” ugruntowały pozycję Spółki jako jednego ze wiodących graczy w segmencie gier Indie (niezależnych). Do końca 2024 roku przychody

ze sprzedaży „TWoM” (od premiery tytułu) i płatnych dodatków do tej gry, na wszystkie platformy sprzętowe wyniosły już przeszło 145 mln PLN. W przypadku produktów bazujących na IP „Frostpunk” było to blisko 250 mln PLN (w ciągu ponad sześciu lat od premiery gry w wersji na komputery PC) a „Frostpunk 2”, w ciągu nieco ponad trzech miesięcy od premiery w wersji na komputery PC, prawie 70 mln PLN. 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 2025 roku, o wynikach finansowych 11 bit studios S.A. decydować będzie przede wszystkim zaplanowana

na 13 czerwca 2025 roku premiera gry „The Alters” w wersji na komputer PC oraz konsole Xbox Series X/S oraz PS5. Istotnym źródłem przychodów Spółki będzie też dalsza sprzedaż gry „Frostpunk 2” oraz, w nieco dłuższym horyzoncie, płatnych dodatków do tego tytułu wydawanych w ramach Season Pass. Uzupełnieniem przychodów z gier własnych w najbliższych miesiącach i kwartałach będzie też sprzedaż innych produkcji z tzw. back catalogue, czyli m.in. „Frostpunka” oraz „This War of Mine”. Wymienione tytuły, mimo że od ich premiery minęło już wiele lat, ze względu na unikalną tematykę, mimo ograniczonych działań marketingowych ze strony 11 bit studios S.A., nadal cieszą się sporym wzięciem wśród fanów gier komputerowych.

Znaczący wkład do wyników Spółki w kolejnych kwartałach będzie też miał pion wydawniczy. Spółka w ostatnich kilku kwartałach wydała cztery nowe gry, czyli: „The Invincible”, „The Thaumaturge”, „INDIKA” i „Creatures of Ava”. Portfel wydawniczy 11 bit studios S.A. składa się obecnie z dwóch pozycji. Pierwsza z umów dotyczy wydania gry „Moonlighter 2”. Tytuł tworzony jest przez, pochodzące z Hiszpanii, studio Digital Sun Games, które odpowiadało za produkcję gry „Moonlighter”. Druga z pozycji to „Death Howl”, za produkcję którego odpowiada duńskie studio The Outer Zone. Oba wymienione tytuły mają trafić do sprzedaży w 2025 roku. Na 31 grudnia 2024 roku łączna wartość pozabilansowych zobowiązań Spółki z tytułu umów wydawniczych to kwoty: 1 162 784 EUR, 641 697 PLN i 342 990 USD.

Intencją 11 bit studios S.A. jest dalsza rozbudowa portfela wydawniczego, żeby zgodnie ze średnioterminową (kilkuletnią) strategią móc wydawać kilka tytułów tworzonych przez zewnętrzne zespoły deweloperskie każdego roku. Spółka prowadzi obecnie rozmowy, o różnym stopniu zaawansowania, z wybranymi deweloperami na temat nowych projektów.

W dłuższej perspektywie o wynikach finansowych 11 bit studios S.A. będą decydowały premiery kolejnych tytułów własnych, oprócz zapowiedzianego na 13 czerwca 2025 roku „The Alters”. Spółka na przełomie 2024 i 2025 roku zainicjowała prace nad dwiema kolejnymi grami. Pierwsza z nich powstaje na bazie IP „Frostpunka”. Stworzy ją zespół około 25-27 osób. Gra ma zostać ukończona w ciągu dwóch lat i wydana w 2027 roku. Skala drugiego projektu, nad którym pracuje Spółka ma być większa. Tytuł trafi do sprzedaży, według obecnych założeń, w latach 2028-2029. Na dzień publikacji Sprawozdania, nad każdym z nowych projektów pracuje po kilka osób, ale począwszy od II kwartału 2025 roku zespół pierwszego projektu ma się wyraźnie powiększyć.

Spółka zastrzega, że pracuje nad zmianami do obecnej strategii, które zostaną zaprezentowane na najbliższej Konferencji Inwestorskiej.

## 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. 102-107** 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 każdego roku powinna mieć zauważalny wkład w wyniki finansowe Spółki.

W obszarze produkcji gier Spółka przez prawie cały 2024 rok kontynuowała rozwój trzech zespołów deweloperskich. W grudniu 2024 roku zdecydowała jednak o zamknięciu zespołu odpowiedzialnego za grę o roboczym tytule „Projekt B” co szczegółowo zostało opisane w **Nocie 1.2.**) Spółka docelowo chce

posiadać kilka, różnej wielkości zespołów deweloperskich i kilka linii produktowych (IP - marek). Efektem tego będzie optymalizacja i lepsze wykorzystanie posiadanych zasobów produkcyjnych oraz stabilizacja wyników Spółki.

## OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 31 grudnia 2024 roku Spółka posiadała na rachunkach bankowych i w kasie 65 452 202 PLN środków pieniężnych (gotówki i jej ekwiwalentów). Rok wcześniej ich stan wynosił 37 555 974 PLN. Il bit studios S.A. miało też na koniec 2024 roku ulokowane w instrumentach finansowych bezpiecznym profilu - na lokatach bankowych 5 011 394 PLN (16 830 492 PLN rok wcześniej). To oznacza, że łączne zasoby pieniężne Spółki na koniec 2024 roku wynosiły 70 463 596 PLN, czyli były o 29,56 proc. większe niż rok wcześniej gdy miały wartość 54 386 466 PLN. Do tej kwoty można też doliczyć 20 835 838 PLN należności, w znacznej mierze handlowych (10 741 528 PLN na koniec 2023 roku) oraz 244 504 PLN (804 451 PLN rok wcześniej) należności z tytułu podatku dochodowego. Łączna wartość aktywów finansowych Il bit studios S.A. na 31 grudnia 2024 wynosiła zatem 91 543 938 PLN w porównaniu do 55 190 917 PLN w porównaniu w roku poprzednim.

Równocześnie łączna wartość zobowiązań (długoterminowych i krótkoterminowych) Il bit studios S.A., według stanu na 31 grudnia 2024 roku sięgała 32 527 769 PLN wobec 31 263 119 PLN rok wcześniej. Z tej kwoty 11 002 109 PLN stanowiły zobowiązania z tytułu umów z klientami – zaliczki otrzymane od partnerów

biznesowych z tytułu przyszłej sprzedaży gier Spółki oraz zobowiązania wobec graczy, którzy nabyli wersję Deluxe gry „Frostpunk 2”, która zawierała też trzy płatne DLC, które będą wydane w kolejnych kwartałach. Wśród zobowiązań zauważalną pozycję (8 408 341 PLN na koniec 2024 roku wobec 3 227 816 przed rokiem) stanowiły też zobowiązania z tytułu tantiem należnych deweloperom zewnętrznym z tytułu sprzedaży ich gier w ramach wydawnictwa. Istotną część zobowiązań (na 31 grudnia 2024 roku było to 5 040 000 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 2023 roku wspomniany kredyt miał wartość 6 090 000 PLN.

Posiadane duże zasoby pieniężne, wielokrotnie przewyższające wartość zobowiązań oznaczają, że Il 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.





# II.

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

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE.....	90
WŁADZE SPÓŁKI.....	91
BIEGLI REWIDENCI.....	95
KAPITAŁ ZAKŁADOWY.....	98
AKCJONARIAT SPÓŁKI NA DZIEŃ PRZEKAZANIA NINIEJSZEGO RAPORTU.....	103
AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH.....	100
WARTOŚĆ WYNAGRODZEŃ, NAGRÓD LUB KORZYŚCI OTRZYMANÝCH PRZEZ OSOBY WCHODZĄCE W SKŁAD ORGANÓW ZARZĄDZAJĄCYCH ORAZ ORGANÓW NADZORUJĄCYCH SPÓŁKI.....	100
POZOSTAŁE TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI.....	100
UMOWY ZAWARTE POMIĘDZY SPÓŁKĄ A OSOBAMI ZARZĄDZAJĄCYMI PRZEWIDUJĄCE REKOMPENSATĘ W PRZYPADKU REZYGNACJI LUB ZWOLNIENIA Z ZAJMOWANEGO STANOWISKA.....	100

UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY I OBLIGATARIUSZY .....	101
INFORMACJE O SYSTEMIE KONTROLI PROGRAMÓW AKCJI PRACOWNICZYCH.....	101
INFORMACJE O NABYCIU AKCJI WŁASNYCH.....	101
ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA SPÓŁKĄ .....	101
OPIS GŁÓWNYCH INWESTYCJI KRAJOWYCH I ZAGRANICZNYCH ORAZ OPIS STRUKTURY GŁÓWNYCH LOKAT KAPITAŁOWYCH .....	101
INFORMACJE O POWIĄZANIACH KAPITAŁOWYCH I ORGANIZACYJNYCH SPÓŁKI Z INNYMI PODMIOTAMI .....	102
ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI .....	102
SPÓŁKA JAKO PRACODAWCA I ZATRUDNIAJĄCY .....	107
ŚRODOWISKO .....	113
OPIS ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PAŃSTWOWEJ .....	119

## PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

---

<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 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 11 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.



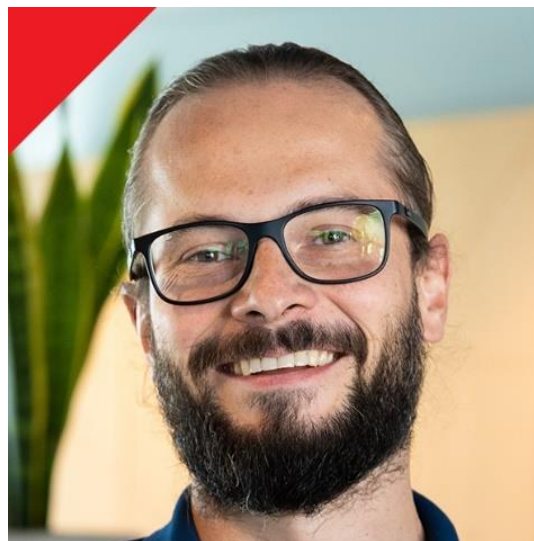
### Michał Drozdowski, Członek Zarządu

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 Director. 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 11 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 11 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 2024 roku miały nie miejsce zmiany w składzie Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A.

Wspólna kadencja Członków Rady Nadzorczej 11 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 doradcą, wspierającą przedsiębiorstwa w zakresie budowania wartości, storytellingu, raportowania finansowego i zrównoważonego rozwoju oraz relacji inwestorskich. Jest 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

Grant Thornton Polska, Prosta spółka akcyjna  
ul. Abpa Antoniego Baraniaka 88 E,  
61-131 Poznań

W raporcie bieżącym nr 2/2024 z dnia 17 lutego 2024 roku Spółka poinformowała, że Rada Nadzorcza Spółki, 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 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. Umowa została parafowana 24 czerwca 2024 roku.

Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna jest wpisany na listę podmiotów uprawnionych

do badania sprawozdań finansowych, prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem ewidencyjnym 4055.

Spółka nie korzystała z usług Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna w przeszłości.

Strony ustaliły wartość wynagrodzenia na: po 139 500 PLN dla badania rocznego Sprawozdania finansowego za 2024 i 2025 rok, po 49 500 PLN dla przeglądu śródrocznego Sprawozdania finansowego Spółki za 2024 i 2025 rok oraz po 13 500 PLN dla badania Sprawozdania o wynagrodzeniach za 2024 i 2025 rok.

### Polityka wyboru firmy audytorskiej do badania ustawowego sprawozdań finansowych 11 bit studios S.A.

Polityka wyboru firmy audytorskiej do badania ustawowego sprawozdań finansowych 11 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 II 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 II bit studios S.A., który zleca zorganizowanie procesu w II 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 przedmioty 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.

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	% udział	Liczba głosów	% udział głosów
	(w szt.)	w kapitale zakładowym	(w szt.)	na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski*	170 413	7,05	170 413	7,05
N-N PTE**	137 000	5,67	137 000	5,67
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	1 759 636	72,80	1 759 636	72,80
<b>Razem</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>

\* - razem z podmiotem powiązanym

\*\* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 6 czerwca 2024 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 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 Marszała, 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 11 bit studios S.A., Michał Drozdowski sprzedał 1 200 akcji 11 bit studios S.A. a Paweł Feldman zbył 1100 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 Marszała zmalało do 120 003 akcji Spółki stanowiących 4,96 proc. jej kapitału zakładowego i dających tyle samo głosów na walnym zgromadzeniu. Stosowne zawiadomienie, o zejściu poniżej progu 5 proc. kapitału i głosów, wpłynęło do 11 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 11 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 11 bit studios S.A. Pan Marcin Kuciapski w dniu 12 kwietnia 2023 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 250 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 569,60 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 18/2024 z 12 lipca 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 12 lipca 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 11 bit studios S.A. Pan Marcin Kuciapski w dniu 11 lipca 2024 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 80 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 632 PLN za sztukę, natomiast w dniu 12 lipca 2024 roku, również w transakcjach na GPW, 40 akcji po średniej cenie 640 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 21/2024 z 26 września 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 26 września 2024 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Piotra Wierzbickiego, Członka Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące nabycia akcji 11 bit studios S.A. Pan Piotr Wierzbicki w dniu 23 września 2024 roku, w transakcjach na GPW, kupił łącznie 550 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 364,17 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 22/2024 z 30 września 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 30 września 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 11 bit studios S.A. Pan Marcin Kuciapski w dniu 27 września 2024 roku, w transakcjach na GPW,

kupił łącznie 420 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 324 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 23/2024 z 2 października 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 2 października 2024 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie złożone przez TFI Allianz Polska S.A., że fundusze zarządzane przez TFI Allianz Polska S.A. w wyniku sprzedaży akcji Spółki w dniu 30 września 2024 roku zmniejszyły zaangażowanie w akcjonariacie Spółki poniżej 5 proc. głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy. Przed sprzedażą fundusze zarządzane przez TFI Allianz Polska S.A. posiadały 121 790 akcji Spółki stanowiących 5,04 proc. kapitału zakładowego i dających tyle samo głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki. Po sprzedaży fundusze posiadają 110 000 akcji Spółki stanowiących 4,55 proc. kapitału i dających tyle samo głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy Spółki.

W raporcie bieżącym nr 26/2024 z 18 grudnia 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 17 grudnia 2024 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Fundację Rodzinną Miechowskich, podmiot powiązany z Grzegorzem Miechowskim, Członkiem Zarządu Spółki, który w Fundacji Rodzinnej Miechowskich jest Prezesem Zarządu, dotyczące nabycia akcji 11 bit studios S.A. Fundacja Rodzinna Miechowskich w dniu 17 grudnia 2024 roku, w transakcjach na GPW, kupiła łącznie 2 000 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 150,52 PLN za sztukę.

W raporcie bieżącym nr 27/2024 z 23 grudnia 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 23 grudnia roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Marcina Kuciapskiego, Członka Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Pan Marcin Kuciapski w dniu 23 grudnia 2024 roku, w transakcjach na GPW, sprzedał łącznie 1 750 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 151,91 PLN za sztukę.

Również w raporcie bieżącym nr 27/2024 z 23 grudnia 2024 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 23 grudnia roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone PAI F.R. osobą blisko związaną z Marcinem Kuciapskim, Członkiem Rady Nadzorczej Spółki, dotyczące nabycia akcji 11 bit studios S.A. PAI F.R. w dniu 23 grudnia 2024 roku, w transakcjach na GPW, nabyło łącznie 2 400 akcji 11 bit studios S.A. po średniej cenie 151,98 PLN za sztukę.

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

## AKCJE SPÓŁKI W POSIADANIU OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH

Funkcja	Liczba akcji	Liczba akcji	Liczba akcji	
	na dzień przekazania raportu (w szt.)	na dzień 31.12.2024 (w szt.)	na dzień 31.12.2023 (w szt.)	
Przemysław Marszał	Prezes Zarządu	120 003	120 003	120 863
Grzegorz Miechowski*	Członek Zarządu	170 413	170 413	168 413
Michał Drozdowski	Członek Zarządu	98 844	98 844	100 044
Paweł Feldman	Członek Zarządu	9 336	9 336	10 436
Marek Ziemak	Członek Zarządu	1 002	1 002	1 002
Piotr Wierzbicki	Członek RN	550	550	-
Marcin Kuciapski**	Członek RN	2 940	2 940	1 500

\* - razem z podmiotem powiązanym

\*\* - razem z podmiotem powiązanym

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

W okresie sprawozdawczym miały miejsce zmiany w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby

nadzorujące II bit studios S.A. Zmiany zostały opisane szczegółowo na str. **99**.

Po okresie sprawozdawczym nie doszło do zmian w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące II bit studios S.A.

## WARTOŚĆ WYNAGRODZEŃ, NAGRÓD LUB KORZYŚCI OTRZYMANYCH 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 powiązanymi 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 2024 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 II.3.5.** Program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników na 2021-2025. W wyniku realizacji programu 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 2021-2025 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 na dzień 31 grudnia 2024 roku były środki pieniężne i ich ekwiwalenty. Ich stan wynosił 65 452 202 PLN wobec 37 555 974 PLN rok wcześniej. Część z tych środków (12 542 660 PLN) ulokowana była na lokatach bankowych z terminem zapadalności poniżej 3 miesięcy. Pozostałą część stanowiły środki pieniężne w kasie i w banku. Łącznie aktywa obrotowe Spółki na koniec 2024 roku miały wartość 92 651 796 PLN wobec 66 935 181 PLN rok wcześniej.

Z kolei aktywa trwałe 11 bit studios S.A. na koniec 2024 roku sięgały 169 650 820 PLN podczas gdy na koniec 2023 roku było to 191 392 967 PLN. Liczącą się pozycją aktywów trwałych Spółki na koniec 2024 roku były rzeczowe aktywa trwałe (22 403 337 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 nakłady na niezakończone prace rozwojowe, czyli nakłady na własne gry komputerowe, w tym

„The Alters” a także na produkcje z wydawnictwa. Część aktywów niematerialnych stanowiły też, amortyzowane wydatki poniesione na gry, które debiutowały we wcześniejszych okresach, czyli przede wszystkim „Frostpunk 2”, a także produkcje z wydawnictwa, na czele z „The Thaumaturge”, „The Invincible”, INDIKA” i „Creatures of Ava”. Łącznie, aktywa niematerialne na koniec 2024 roku miały wartość 128 778 863 PLN wobec 155 367 739 PLN przed rokiem. Niewielką częścią aktywów trwałych były, posiadane przez 11 bit studios S.A. udziały w spółkach: Fool’s Theory Sp. z o.o (pakiet był wyceniany na koniec 2024 roku na 4 878 419 PLN wobec 3 626 510 PLN na koniec 2023 roku) i Starward Industries S.A. (odpowiednio: 742 765 PLN i 1 652 536 PLN).

Posiadane, wysokie nadwyżki gotówkowe pozwalały Spółce w 2024 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 2024 roku TI bit studios S.A. było właścicielem 116 787 akcji Starward Industries S.A. stanowiących 5,99 proc. kapitału zakładowego tego podmiotu. Akcje Starward Industries S.A. notowane są na rynku NewConnect.

TI 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 któregokolwiek 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 dołoży wszelkich starań aby Spółka zrealizowała najważniejsze cele strategiczne w najbliższych latach. Niemniej jednak Zarząd Spółki, z uwagi na zmieniające się otoczenie makroekonomiczne (koszty wynagrodzeń, inflacja), trendy w branży growej (olbrzymia konkurencja z uwagi na rosnącą z roku na rok liczbę premier nowych gier) i oczekiwania graczy (rosnąca popularność produkcji typu multiplayer) 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 lub dłużej. Sukces rynkowy danego produktu, mierzony wielkością popytu i przychodami z jego sprzedaży, pozwala Spółce na pokrycie poniesionych wydatków przy procesie produkcji gry i przynosi ewentualne zyski. Wielkość

zainteresowania danym produktem i w konsekwencji wysokość przychodów z jego sprzedaży zależy w dużej mierze od zmiennych gustów konsumentów, trudnych do przewidzenia tendencji na rynku gier oraz istniejących produktów konkurencyjnych. Istnieje więc wysokie ryzyko tzw. „nietrafionego” produktu, tj. produktu, którego zakupem potencjalni klienci nie będą zainteresowani, gdyż nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być niska jakość produktu lub błędne jego zaadresowanie do klientów. Z tego powodu Spółka nie jest w stanie w momencie premiery nowego produktu przewidzieć reakcji odbiorców i w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem zdefiniować oczekiwaną wysokość przychodów.

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

Proces produkcji gry 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. 11 bit studios S.A. tworzy gry na platformy zamknięte (konsole) Sony, Microsoft i Nintendo. Wspomniani producenci zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu, którego wprowadzenie jest planowane na daną platformę. W konsekwencji, Spółka ponosi ryzyko braku akceptacji przez danego producenta platformy zamkniętej produktu, który stworzył.

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

W marcu 2014 roku w strukturze Spółki wyodrębniony został dział wydawniczy. Celem powołania działu jest produkcja oraz dystrybucja gier komputerowych, wyprodukowanych przez 11 bit studios S.A. lub deweloperów zewnętrznych z Polski, jak i z zagranicy. Podjęcie przez Spółkę wspomnianej działalności może wiązać się wystąpieniem określonych ryzyk:

#### **Ryzyko braku atrakcyjnych tytułów do pozyskania przez wydawnictwo**

Podaż atrakcyjnych projektów zewnętrznych jest ograniczona. Może się zdarzyć sytuacja, w której przez dłuższy czas Spółka nie będzie 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 zaferować 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 kadramenadżerską 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 kadramenadżerską Spółki, w pewnej części korzysta z elastycznych form, w tym w szczególności poprzez zawieranie umów o dzieło, a także umów zlecenia. W zawieranych przez Spółkę umowach o dzieło znajdują się postanowienia dotyczące opisu dzieła, jak również zapisy dotyczące przeniesienia praw autorskich do wykonanych dzieł na Spółkę, jak również zapisy dotyczące obowiązującej wykonawcę klauzuli poufności w odniesieniu do materiałów i dokumentów udostępnionych przez Spółkę.

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

W świetle szybkiego postępu technologii, również w zakresie tworzenia gier komputerowych, istnieje ryzyko wykorzystania przez Spółkę nabywanych dzieł na polu eksploatacji innym niż wyszczególnione w umowach o przeniesieniu praw autorskich, a co za tym idzie, powstania obowiązku zapłaty na rzecz twórców dodatkowego wynagrodzenia z tego tytułu. 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 nienależyte wykonanie zobowiązań.

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

Na dzień publikacji niniejszego Raportu Roczego za 2024 rok, akcjonariusze założyciele i podmioty z nimi powiązane posiadają łącznie 389 260 akcji Spółki, które stanowią 16,10 proc. kapitału i uprawniają łącznie do 16,10 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 dystrybuuje lub zamierza dystrybuować produkty. Efektywność, a w szczególności rentowność prowadzonej przez Spółkę działalności gospodarczej zależy m.in. od tempa wzrostu gospodarczego, poziomu konsumpcji społeczeństwa, polityki fiskalnej i pieniężnej państwa, inflacji. Wszystkie te czynniki wywierają

pośrednio wpływ na przychody i inne wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę. Mogą także wywierać wpływ na realizację założonej przez Spółkę strategii rozwoju.

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

Przepisy prawa w Polsce ulegają dość częstym zmianom. Zmianom ulegają także interpretacje prawa oraz praktyka jego stosowania. Przepisy mogą ulegać zmianom na korzyść przedsiębiorców,

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

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

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

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

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

Niewątpliwie znaczna część tych dziedzin prawa charakteryzuje się dużą zmiennością regulacji. Szczególny wpływ na działalność Spółki ma prawo autorskie i prawa pokrewne, którego normy są ściśle uzależnione od regulacji unijnych i dokonywanych w tym zakresie przez Parlament Europejski lub Komisję Europejską zmian, ale również od prawa polskiego różniącego się w niektórych aspektach od norm prawa innych państw członkowskich. Również specyfika prowadzonej przez Spółkę działalności powoduje, że na jego działalność 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 11 bit studios S.A. (w latach, w Spółce)**

	Liczba lat
Przemysław Marszał	15
Grzegorz Miechowski	15
Michał Drozdowski	15
Paweł Feldman	13
Marek Ziemak	11

**Rada Nadzorcza**

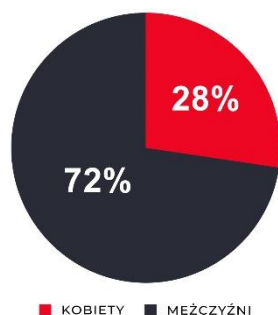
**Rada Nadzorcza w podziale na wiek**

	Ilość osób
30-50 lat	3
>50 lat	2
<b>Razem</b>	<b>5</b>

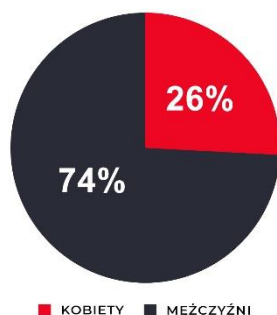
**Zatrudnienie**

Na koniec 2024 roku 11 bit studios S.A. zatrudniała lub współpracowała z 294 osobami. Z tej grupy 19 osób stanowili obcokrajowcy.

**Płeć pracowników na rok 2024**



**Płeć pracowników na rok 2023**



Pracownicy i współpracownicy w podziale na wiek (ilość osób)	2024	2023
0-19	0	0
20-29	83	95
30-39	159	165
40-49	46	39
>50 lat	6	0
<b>Razem</b>	<b>294</b>	<b>299</b>

Średni staż pracowników i współpracowników w Spółce (w latach)	2024	2023
Kobiety	2,5	1,5
Mężczyźni	3,5	2,5
<b>Razem</b>	<b>3,0</b>	<b>2,2</b>

Struktura zatrudnienia (działy Spółki, liczba osób)	2024	2023
Board	5	5
Administration	9	10
Sound	4	4
AI	1	1
Animation	10	12
Art.	46	49
BizDev	6	5
Code	45	44
Design	38	42
DevOps	5	5
Finance	16	15
T&C (HR)	19	19
IT	11	11
Marketing&Communications	26	24
Production	13	15
QA	21	20
XDev	19	15
<b>Razem</b>	<b>294</b>	<b>299</b>

### Zatrudnieni w 2024 roku

W 2024 roku II bit studios S.A. zatrudniła 19 nowych pracowników i współpracowników.

	Ilość osób
Kobiety	7
Mężczyźni	12
<b>Razem</b>	<b>19</b>

Płeć nowozatrudnionych pracowników i współpracowników (liczba osób)	2024	2023
Kobieta	7	25
Mężczyzna	12	59
<b>Razem</b>	<b>19</b>	<b>84</b>

## Employer branding i rekrutacja

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

### Rekrutacje

W 2024 roku do 11 bit studios S.A. aplikowało blisko 2000 kandydatów. Spółka złożyła ofertę zatrudnienia 26 osobom. Poziom zaakceptowania ofert (tzw. offer rate) wyniósł 92 proc. Średni czas trwania procesu rekrutacyjnego (od aplikacji kandydata do otrzymania oferty) wyniósł 22 dni.

W firmie funkcjonuje Program Poleceń Pracowniczych. W 2024 roku wpłynęło 83 aplikacje kandydatów z poleceń pracowników.

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 2024 roku występowaliśmy jako sponsor wielu wydarzeń dla pracowników branży gier w Polsce (jak Digital Dragons, Game Industry Conference). Byliśmy również partnerem inicjatyw wspierających wejście na rynek pracy młodych talentów jak Zespołowego Tworzenie Gier Komputerowych organizowane przez Politechnikę Łódzką lub

### 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

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 wykładowców i panelistów.

Ponadto, zespół Employer Brandingu firmy aktywnie buduje wizerunek pracodawcy w mediach społecznościowych, publikując w nich informacje o życiu firmy oraz prowadząc różnego rodzaju kampanie (np. porad pisania CV).

#### 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

Wierzymy, że nasze działania zwiększają dostępność diamentu za wieloletnie wsparcie gamedevu akademickiego.

z zespołu, zgodnie modelem 70-20-10 - modelem oceny efektywności różnych form rozwoju.

#### Rozwój umiejętności liderkich

Osobom na stanowiskach liderkich (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 liderskim lub zupełnie początkującym oferujemy udział w warsztatach z umiejętności liderskich, takich jak motywowanie, delegowanie, prowadzenie rozmów rocznych, czy komunikacja. Pierwszy warsztat otwierający cykl koncentruje się wokół istoty roli liderskiej i stanowi przestrzeń do wymiany doświadczeń, a także osobistej refleksji. Kolejne tematy szkoleń dotyczą bardziej szczegółowych obszarów i wyzwań specyficznych dla roli liderskiej.

### Szkolenia językowe



W TI 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. Nowością w tym roku były webinary dotyczące rozwoju umiejętności udzielania pierwszej pomocy psychologicznej oraz regulacji własnych emocji w kryzysowych sytuacjach. Oferujemy także możliwość wykonania testów badających osobiste talenty Gallupa (Strengths Finder) oraz indywidualne preferencje dotyczące stylu pracy i komunikacji (Lumina Spark).

### 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

Sesje rysunkowe w znanym i cenionym w branży Alterpose Studio stały się naszą nową tradycją. 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.

### 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



### Biblioteka

Pracownicy mają możliwość wypożyczania 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

### 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 różnych domen w kultowym Unreal Fest czy 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

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 2024 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. W okresie jesiennym, także w naszym biurze zorganizowaliśmy szczepienia przeciwko grypie. Skorzystało z nich 68 osób.

Kolejną inicjatywą prozdrowotną, którą kontynuowaliśmy w 2024 roku

Kolejną inicjatywą prozdrowotną, którą kontynuowaliśmy w 2024 roku były zajęcia z jogi w naszym biurze prowadzone 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 2024 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) oraz 24 dniami na pracę zdalną wynikającymi z obowiązujących przepisów, taki model działa optymalnie.

### Biuro przyjazne psom

Nasze biuro jest przyjazne dla pieszków. 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 zwierzaków. Warto też wskazać, że nasza firma mocno wspiera także instytucje opiekujące się zwierzętami w ramach akcji charytatywnych. W minionym roku członkowie II bit studios S.A. wsparli schronisko dla bezdomnych zwierząt w Korabiewicach.

### Wydarzenia firmowe

Mając na uwadze jak ważne jest budowanie relacji wśród członków zespołu regularnie organizujemy wydarzenia firmowe. W 2024 roku spotykaliśmy się m. in. na wspólnym świętowaniu premiery „Frostpunk 2”.

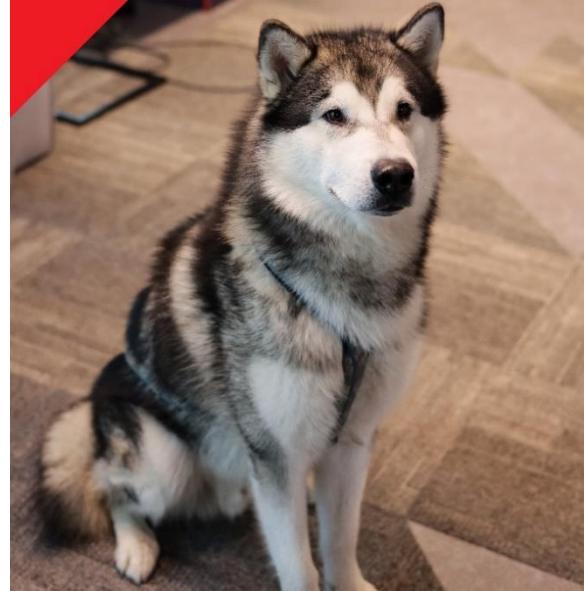


### Komunikacja wewnętrzna

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

Cyklicznie odbywały się również spotkania w biurze dla całej załogi (np. spotkanie wigilijne czy śniadanie wielkanocne).

### 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 wwyż. 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 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.



## 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

## Bit of news

W 2024 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). W 2024 roku wydaliśmy łącznie siedem numerów po 30-50 stron każdy.

## Bit & coffe

Bits & coffee to kolejne spotkanie cykliczne. Biorą w nim udział przedstawiciele Zarządu 11 bit studios S.A. oraz członkowie zespołu. Spotkanie ma luźną formę

## 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,

## Culture Amp

W celu usprawnienia procesu i archiwizacji danych z Rozmów Rocznych, w dalszym ciągu korzystamy ze sprawdzonej przez nas platformy employee experience - Culture Amp. Wszystkie pytania i odpowiedzi zapisywane są w systemie, co ułatwia w długoterminowej perspektywie pracownikom i ich przełożonym przeglądanie i porównywanie odpowiedzi z poprzednich lat - co potwierdziły doświadczenia z całego okresu od momentu wdrożenia narzędzia. Culture Amp zapewnia także podpowiedzi rozwojowe w ramach kompetencji

(hobbystyczne). Dbamy o to, aby dotrzeć 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.

## Hub – firmowy intranet

Nasz firmowy intranet został w 2024 zaktualizowany oraz wzbogacony o nowe treści. W dalszym ciągu możemy korzystać z dobrze znanych funkcjonalności jak: odszukiwanie kolegów na mapie czy wnioskowanie o benefity jak również cieszyć się z nowych funkcji. Struktura organizacyjna firmy jest stale aktualizowana, baza wiedzy rośnie, uzupełniamy profile użytkowników, korzystamy z wyszukiwarki oraz kalendarza wydarzeń pracowniczych. Dodana analityka pozwala nam na sprawdzenie, które treści cieszą się największym zainteresowaniem zespołu.

współpracy z przełożonym, a także planowanie dalszego rozwoju w krótkiej i długoterminowej perspektywie.

miękkich w postaci pigułek wiedzy, z których skorzystać może każdy użytkownik, a dla zespołu T&C stanowi źródło danych merytorycznych i inspiracji dotyczących dalszego usprawniania procesów employee experience. Dodatkowe funkcjonalności Culture Ampa pomagają nam 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>.

### 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

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

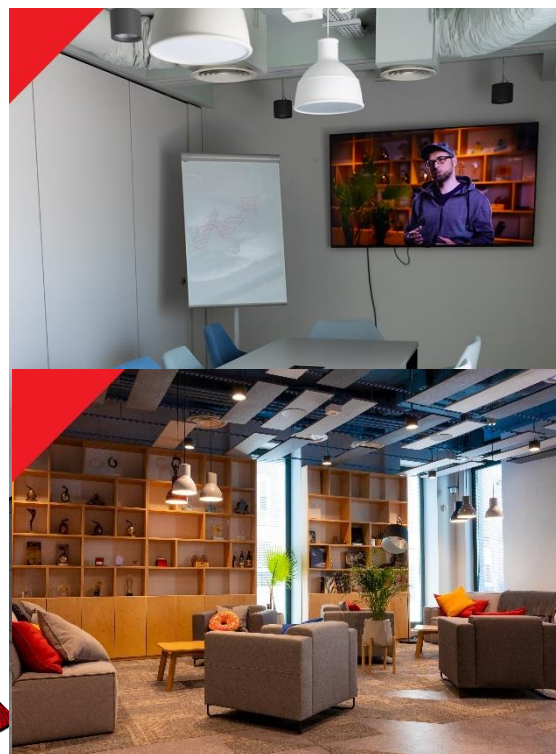
budynku co wraz z zastosowaniem automatyki sterowania przyczynia się do optymalizacji zużycia mediów, ale także do niskiej emisyjności budynku.



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 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 nowoczesne i energooszczędne oświetlenie LED, w pomieszczeniach sanitarnych dodatkowo sterowane czujnikami ruchu.

Wybór mebli, dekoracji, zastosowanych materiałów wykończeniowych ścian, sal, przestrzeni biurowych



## OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ŁADU KORPORACYJNEGO

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 hulajnog.

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.

Konsekwentnie, każdego roku, powiększamy ilość roślin. W 2024 roku 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.

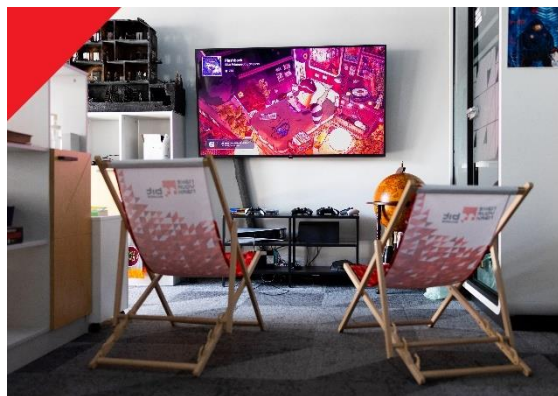
Na parterze budynku znajduje się pomieszczenie przestronnej jadalni z wyodrębnioną przestrzenią z wygodnymi kanapami, gdzie można się zrelaksować. Miejsce cieszy się dużą sympatią wśród

### Pośrodkowa gospodarka odpadami

W 11 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

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.

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 siłownię - najlepsze rozwiązanie dla dbających o kondycje.

Konsekwentnie optymalizujemy zużycie energii i koszty utrzymania budynku biurowego. Instalacja elektryczna w pełni wyposażona jest w generatory statyczne 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. W 2024 roku w wyniku weryfikacji mocy przyłączeniowej energii cieplnej zmniejszyliśmy ilość dostarczanej energii wymaganej do ogrzania budynku.

i przejrzysty sposób oznakowania zachęcają pracowników do segregacji odpadów.

11 bit studios S.A. nie kupuje napojów w plastikowych opakowaniach.. W pomieszczeniach socjalnych coffee pointach i kuchniach pracowniczych kranie wyposażone zostały w filtry. Łatwo dostępna wysokiej jakości filtrowana woda całkowicie

wyeliminowała używanie plastikowych białek 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

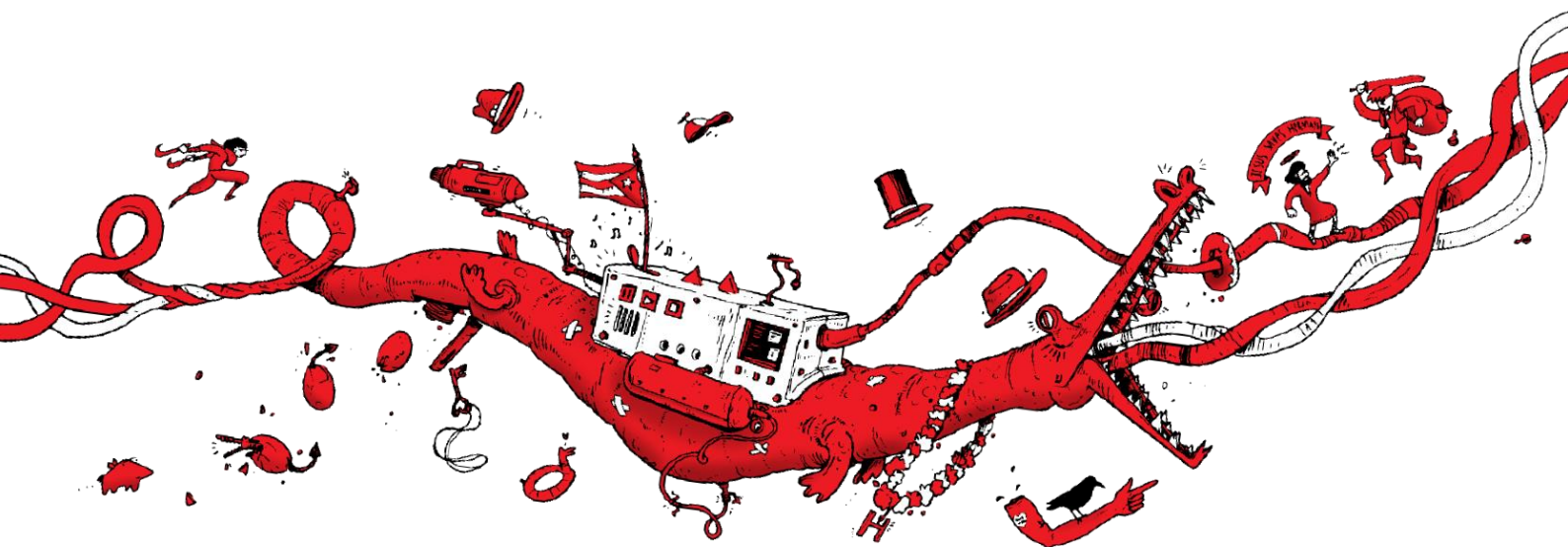
opakowania do zabezpieczania nadawanych wysyłek. Spółka wykorzystuje ponownie paczki, które otrzymuje.

Elektroodpady i zużyte tonery przekazywane są do recyklingu uprawnionym podmiotom.

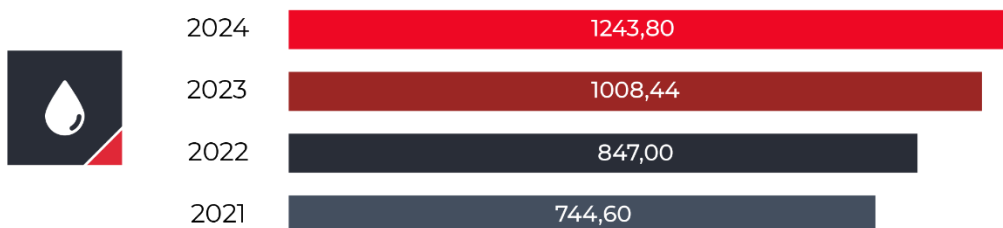
### Media

W 2024 roku Spółka zwiększyła zużycie mediów i energii elektrycznej w porównaniu z 2023 rokiem co wynikało z intensyfikacji pracy w biurze w okresie

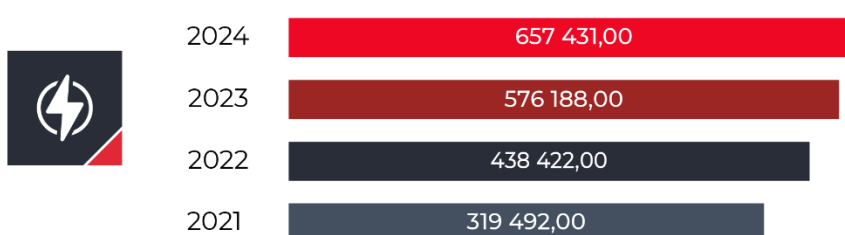
przedpremierowym a także przeprowadzanych w budynku testów gier. Znaczącej redukcji uległo za to zużycie energii cieplnej.



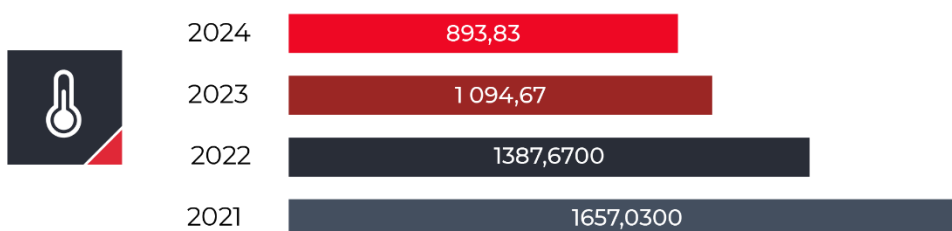
Zużycie wody (m<sup>3</sup>)



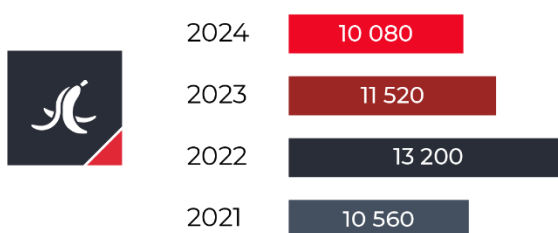
Zużycie energii elektrycznej (kWh)



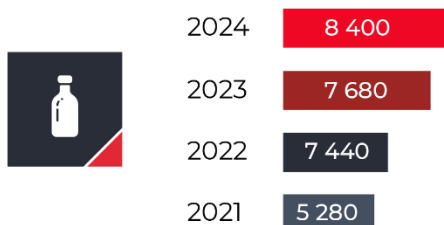
Zużycie energii cieplnej (GJ)



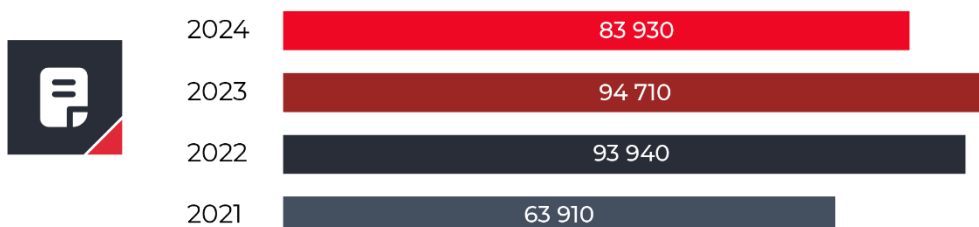
Biodopady (litr)



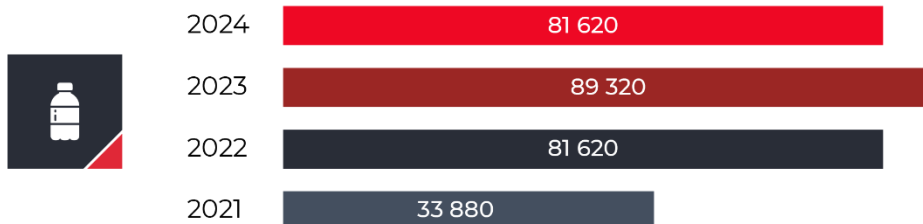
## Szkło (litr)



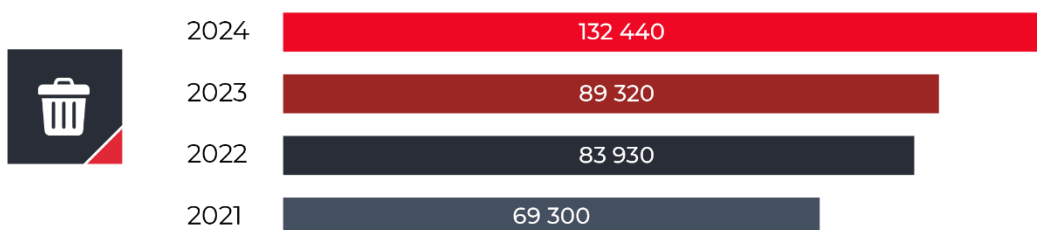
## Papier (litr)



## Plastik (litr)



## Zmieszane (litr)



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

Po okresie sprawozdawczym, 19 lutego 2025 roku, Spółka otrzymała pozew dotyczący odwołania od wypowiedzenia umowy o pracę. Wartość przedmiotu sporu wskazana w pozwie przez powoda, w oparciu o art. 23(1) Kodeksu Postępowania Cywilnego, to 110 484 PLN. Postępowanie prowadzone jest przed Sądem

Rejonowym, Wydział Pracy i Ubezpieczeń Społecznych.

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

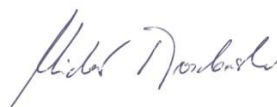
Podpisy:



Przemysław Marszał  
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski  
Członek Zarządu



Michał Drozdowski  
Członek Zarządu

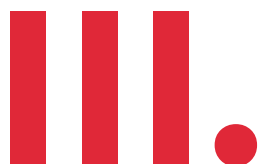


Paweł Feldman  
Członek Zarządu



Marek Ziemak  
Członek Zarządu

Warszawa, 23 kwietnia 2025 roku



# OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

ZAKRES W JAKIM SPÓŁKA ODSTĄPIŁA OD POSTANOWIEŃ ZBIORU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO.....	122
AKCJONARIUSZE POSIADAJĄCY ZNACZNE PAKIETY AKCJI .....	125
WSKAZANIE POSIADACZY WSZELKICH PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH, KTÓRE DAJĄ SPECJALNE UPRAWNIENIA KONTROLNE, WRAZ Z OPISEM TYCH UPRAWNIENIÓW .....	125



WSKAZANIE WSZELKICH OGRANICZEŃ ODNOŚNIE DO WYKONYWANIA PRAWA GŁOSU .....	126
WSKAZANIE WSZELKICH OGRANICZEŃ DOTYCZĄCYCH PRZENOSZENIA PRAWA WŁASNOŚCI PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH SPÓŁKI .....	126
OPIS ZASAD DOTYCZĄCYCH POWOŁYWANIA I ODWOŁYWANIA OSÓB ZARZĄDZAJĄCYCH ORAZ ICH UPRAWNIEŃ .....	126
OPIS ZASAD ZMIAN STATUTU SPÓŁKI.....	127
SPOSÓB DZIAŁANIA WALNEGO ZGROMADZENIA I JEGO UPRAWNIEŃ .....	127
SKŁAD OSOBY ZARZĄDU ORAZ OPIS DZIAŁANIA ORGANÓW ZARZĄDZAJĄCYCH I NADZORUJĄCYCH SPÓŁKI ORAZ KOMITETÓW W ROKU 2022 .....	127
OPIS GŁÓWNYCH ZASAD W 11 BIT STUDIOS S.A. ORAZ SYSTEMÓW KONTROLI WEWNĘTRZNEJ I ZARZĄDZANIA RYZYKIEM .....	129
INFORMACJE NA TEMAT DZIAŁALNOŚCI SPONSORINGOWEJ, CHARYTATYWNEJ LUB INNEJ O ZBLIŻONYM CHARAKTERZE PROWADZONEJ PRZEZ SPÓŁKĘ.....	130
OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI .....	131

## 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/2025/01/Dobre-praktyki-2024.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 uwzględni 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 uwzględni 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 znajomości 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 ale dołoży starań, żeby w kolejnych okresach dopełnić tego obowiązku.

**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 okresowo 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
Grzegorz Miechowski*	170 413	7,05	170 413	7,05
N-N PTE**	137 000	5,67	137 000	5,67
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	1 759 636	72,80	1 759 636	72,80
<b>Razem</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>

\* - razem z podmiotem powiązanym

\*\* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 6 czerwca 2024 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 UPRAWNIEŃ

Wszystkie akcje 11 bit studios S.A. są akcjami zwykłymi na okaziciela, z którymi nie jest związane

żadne uprzywilejowanie, w szczególności dotyczące specjalnych uprawnień kontrolnych.

## 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 UPRAWNIEŃ

Członkowie Zarządu 11 bit studios S.A. są powoływani i odwoływani zgodnie z przepisami Kodeksu Spółek Handlowych oraz postanowieniami Statutu Spółki. Zarząd Spółki składa się z jednego albo większej liczby członków. Liczbę członków Zarządu określa uchwała Rady Nadzorczej. Członkowie Zarządu są powoływani i odwoływani przez Radę Nadzorczą. Członkowie Zarządu są powoływani na okres wspólnej kadencji, która trwa 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 2024

### 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

### Przemysław Marszał, Prezes Zarządu (CEO)

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

Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2025 roku.

Zakres odpowiedzialności poszczególnych członków Zarządu Spółki jest następujący:

### 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.

Wszyscy Członkowie Rady Nadzorczej Spółki - za wyjątkiem Pani Mileny Olszewskiej-Miszuris - spełniają kryteria niezależności określone w art. 129 ust. 3 Ustawy o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym. Wszyscy Członkowie Rady Nadzorczej Spółki spełniają kryteria niezależności określone w Zasadzie 2.3 Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW 2021.

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

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

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

i kompetencji można znaleźć na **str. 92-93** niniejszego Sprawozdania.

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).

W 2024 roku Komitet Audytu odbył 13 posiedzeń. Miały one miejsce: 3 kwietnia 2024 roku (posiedzenie zdalne), 8 kwietnia 2024 roku (posiedzenie zdalne), 12 kwietnia 2024 roku (posiedzenie zdalne), 18 kwietnia 2024 roku (posiedzenie stacjonarne), 6 maja 2024 roku (posiedzenie zdalne), 7 maja 2024 roku (posiedzenie zdalne), 6 czerwca 2024 roku (posiedzenie stacjonarne), 19 czerwca 2024 roku (posiedzenie zdalne), 25 lipca 2024 roku (posiedzenie zdalne), 8 sierpnia 2024 roku (posiedzenie zdalne), 26 sierpnia 2024 roku (posiedzenie zdalne), 18 października 2024 roku



(posiedzenie zdalne) i 4 listopada 2024 roku (posiedzenie zdalne).

W ramach posiedzeń Komitet Audytu podejmował następujące działania:

- omawianie z biegłym rewidentem (PWC) jak i przedstawicielami Spółki kluczowych kwestii dla badania sprawozdania finansowego za 2023 rok;
- omawianie z biegłym rewidentem (PWC) materiałów przygotowanych dla Komitetu Audytu (w tym Sprawozdania dodatkowego dla Komitetu Audytu);
- podjęcie uchwały nr 01/04/2024 w sprawie rekomendacji Radzie Nadzorczej przyjęcia jednostkowego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. sporządzonego na dzień 31 grudnia 2023 roku oraz sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. za rok obrotowy 2023;
- omawianie z biegłym rewidentem (PWC) jak i przedstawicielami Spółki Sprawozdania o Wynagrodzeniach za 2023 rok;
- omawianie z biegłym rewidentem (Grant Thornton) i przedstawicielami Spółki kluczowych kwestii dla przeglądu sprawozdania finansowego za I półrocze 2024 roku;
- omawianie ze Spółką kluczowych dla sprawozdawczości finansowej procesów kontroli;

- omawianie ze Spółką kwestii związanych ze sprawozdawczością zrównoważonego rozwoju;
- weryfikowanie niezależności biegłych rewidentów i firm audytorskich;
- przeprowadzenie oceny zagrożeń oraz zabezpieczeń niezależności badania oraz podjęcie uchwały 01/11/2024 zatwierdzającej wykonanie usługi dozwolonej przez audytora Spółki (Grant Thornton).

Dodatkowo Komitet Audytu pracował także pomiędzy posiedzeniami uczestnicząc w spotkaniu Spółki z biegłym rewidentem (PWC), zapoznając się i zgłaszając sugestie do raportów okresowych publikowanych przez Spółkę, przygotowując Rekomendację Komitetu Audytu dla Rady Nadzorczej dotyczącą wyboru biegłego rewidenta/firmy audytorskiej jak i tworząc Sprawozdanie Komitetu Audytu za 2023 rok.

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 2024 roku księgi 11 bit studios S.A. prowadzone były przez wewnętrzne służby księgowe.

Dane finansowe będące podstawą Sprawozdań Finansowych pochodzą z systemu księgowo-finansowego, w którym rejestrowane są transakcje zgodnie z polityką rachunkowości Spółki opartą na Międzynarodowych Standardach Rachunkowości. 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. Sprawozdania Finansowe podlegają niezależnemu przeglądowi (Sprawozdanie półroczne) i badaniu (Sprawozdanie roczne) przez biegłego rewidenta wybieranego przez Radę Nadzorczą Spółki. Wyniki przeglądu i 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 2024 roku, wzorem wcześniejszych lat, aktywnie włączało się w działania charytatywne i sponsoringowe. Łączna wartość darowizn wyniosła 1120 023 PLN wobec 303 195 PLN rok wcześniej. Największa darowizna, w kwocie 540 783 PLN zasiłała konto 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”. 286 724 PLN zasiłało z kolei konto fundacji Humane Society International zajmującej się ochroną zwierząt. Pieniądze na ten cel pochodziły ze sprzedaży dodatku do gry „Children of Morta” - „Children of Morta: Paws and Claws”, który wprowadził do rozgrywki postacie zwierząt. Spółka przekazała też 192 445 PLN na rzecz fundacji Liberty Ukraine Foundation z przeznaczeniem na wsparcie szpitala dziecięcego w Kijowie. Pieniądze na ten cel pochodziły ze sprzedaży gry „INDIKA”, której 11 bit studios S.A. było wydawcą.

Inną formą wsparcia była organizacja przez Spółkę, wspólnie z Fundacją Liberty Ukraine, letniego obozu w Polańczyku dla dzieci z Ukrainy (wraz z opiekunami). Program pobytu zapewnił im niezapomniane atrakcje, a przede wszystkim poczucie bezpieczeństwa. Spółka włączyła się również we wspólną akcję branży growej wsparcia dla powodźian z Kotliny Kłodzkiej. W ramach działalności charytatywnej Spółka wspierała też Fundację Dzieciom Zdążyć z Pomocą a także fundacje: Międzynarodowego Ruchu na Rzecz Zwierząt - Viva oraz Stowarzyszenie Mali Bracia Ubogich. Środki na ten cel pochodziły m.in. z dobrowolnych składek członków zespołu Spółki, którzy zrezygnowali z prezentów

świętecznych a ich równowartość została przekazana na konta wymienionych fundacji.

Innym przykładem działań charytatywnych było wsparcie dla Domu Matki na Białołęce (Kwitnący Dom) i rodzin w potrzebie, tzw. Chojnka Życzeń, w ramach której spełniliśmy ok. 40 życzeń świątecznych, dzieci polskich i ukraińskich, podopiecznych Domu Matki ukrytych w bombkach choinkowych.

11 bit studios S.A. w okresie sprawozdawczym prowadziło też aktywne działania edukacyjne. Przedstawiciele Spółki uczestniczyli, jako mentorzy i konsultanci CV w imprezach branżowych KrakJam i PolyJam. Podobnie, przedstawiciele Spółki byli obecni, jako jurorzy, na imprezach typu game jam organizowanych przez kilka szkół średnich. Spółka po raz pierwszy w swojej historii zorganizowała też własną edycję Digital Dragons Academy, w trakcie której uczestnicy, odwiedzając biuro Spółki mogli wysłuchać prelekcji i wystąpień pracowników 11 bit studios S.A. Dzieląc się wiedzą w 2024 roku gościliśmy w naszym biurze uczniów dwóch szkół średnich, w tym z gimnazjum z Niemiec, którzy mieli okazję zapoznać się z procesem powstawania gier oraz różnymi możliwościami kariery w branży. Nasze biuro gościło też podopiecznych Pedagogów Ulicy, którzy pomagają dzieciom z trudnych rodzin wyjść na prostą. Spółka była też patronem na Mistrzostwach IT – konkursie gamedev dla dzieci i młodzieży. Przedstawiciele Spółki przygotowali zadania konkursowe, w tym ze znajomości sinika Unreal a także oceniali projekty zrealizowane przez uczestników konkursu w trakcie finału, który miał miejsce na Poznań Game Arena.

## OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI

Oświadczamy, że niniejszy Raport roczny 11 bit studios S.A. za 2024 rok zawiera: List Prezesa, Wybrane dane finansowe, Sprawozdanie Finansowe, Sprawozdanie Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. za 2024 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 2024 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 2024 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.

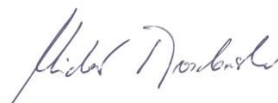
Podpisy:



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)

