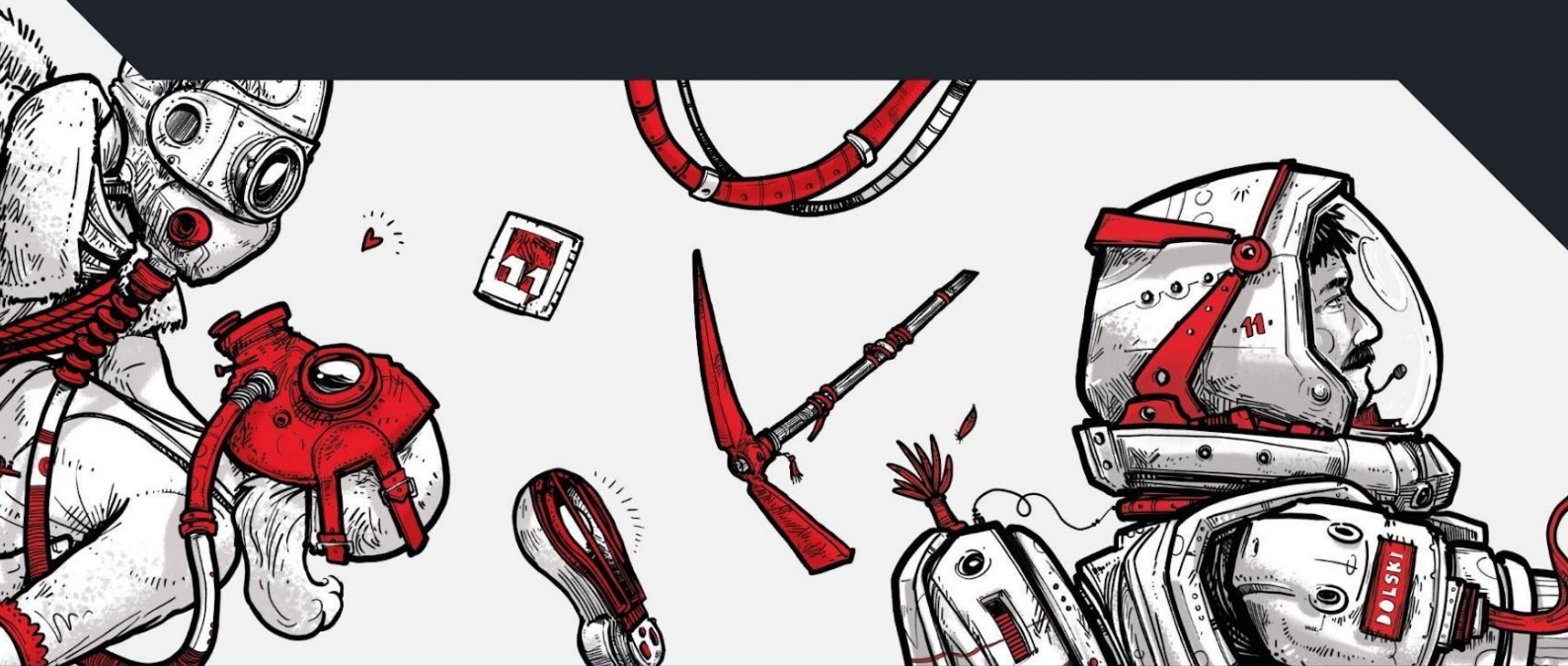


SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI  
SPÓŁKI 11 BIT STUDIOS S.A.  
ZA ZAKOŃCZONY 31 GRUDNIA ROK

# 2025



# PISMO ZARZĄDU

Warszawa, 20 kwietnia 2026 roku

## SZANOWNI AKCJONARIUSZE I INWESTORZY

Rok 2025 był dla nas czasem potwierdzenia siły modelu biznesowego 11 bit studios, zarówno w obszarze tworzenia nowych IP, jak i długoterminowej monetyzacji istniejących marek. Zamknęliśmy rok rekordowymi przychodami na poziomie 141,0 mln PLN. Osiągnęliśmy to dzięki skutecznemu balansowi pomiędzy stabilnie zarabiającym back-catalogiem a nowymi premierami. Jednocześnie powróciliśmy do wyraźnie dodatniego wyniku operacyjnego (21,9 mln PLN) oraz wygenerowaliśmy solidne przepływy pieniężne z działalności operacyjnej (62,5 mln PLN). Konsekwentnie budujemy model oparty o powtarzalność przychodów oraz pełną kontrolę nad kluczowymi IP.

Najważniejszym wydarzeniem operacyjnym 2025 roku była czerwcową premiera *The Alters*. To dla nas projekt szczególny - nowe, autorskie IP oparte na unikalnym koncepcie „zmian życiowych”, które wpisuje się w naszą misję tworzenia gier o istotnym przekazie. Tytuł spotkał się z bardzo dobrym odbiorem, zbierając liczne pozytywne recenzje. Sukces komercyjny *The Alters* (43,8 mln PLN przychodów) potwierdza, że jako studio skutecznie kreujemy nowe marki premium o globalnym zasięgu.

Równolegle rozwijamy uniwersum *Frostpunka* jako pełnoprawną franczyzę zdolną do generowania przychodów w wielu cyklach życia produktu i na różnych platformach. W 2025 roku *Frostpunk 2* wszedł w kolejną fazę monetyzacji, obejmującą między innymi premierę konsolową we wrześniu oraz wydanie pierwszego dużego dodatku, *Fractured Utopias*, w grudniu.

Dywersyfikację naszego portfela z powodzeniem wspiera pion wydawniczy (XDEV), który w 2025 roku odpowiadał za 23% całkowitych przychodów Spółki. Premiery takie jak *Moonlighter 2: The Endless Vault* (nasz pierwszy debiut w formule Early Access) oraz *Death Howl* pokazują, że potrafimy rygorystycznie selekcjonować i rozwijać projekty zewnętrznych zespołów. Model XDEV potwierdza swoją skalowalność, umożliwiając dalszy wzrost przy ograniczonym ryzyku kapitałowym.

Stawiamy na transparentność i odpowiedzialność – zarówno wewnątrz organizacji, jak i wobec naszych interesariuszy. Poprzednie lata przyniosły nam cenne, choć momentami trudne lekcje. Wyciągnęliśmy z nich wnioski. Wdrożyliśmy zdyscyplinowany model zarządzania produkcją, oparty o jasny podział odpowiedzialności pomiędzy rolami Producer i Game Director. Uporządkowaliśmy cykle deweloperskie – zaczynając od 6-miesięcznej fazy R&D, przez około 4 lata developmentu dla nowych gier (lub ok. 2,5 roku dla projektów reimaginacji), kończąc 6-miesięcznym oknem wydawniczym.

Zbudowaliśmy organizację zdolną do równoległego prowadzenia wielu projektów przy zachowaniu dyscypliny kosztowej i kontroli ryzyka. Na każdym etapie weryfikujemy rentowność projektów, a rok 2025 potwierdził naszą zdolność do realizacji harmonogramów zgodnie z założeniami.

Rok 2026 będzie okresem intensywnych inwestycji w kolejną falę projektów, które stworzą fundament pod przyszły wzrost wyników. Kontynuujemy prace m.in. nad *Frostpunk 1886* i rozpoczynamy prace nowymi tytułami (P12, P13, P14, P15), rozwijanymi przez nasze doświadczone zespoły.

Pozostajemy w dobrej sytuacji finansowej i skutecznie kontrolujemy koszty. Posiadane nadwyżki kapitałowe zapewniają nam pełną niezależność strategiczną oraz możliwość realizacji długoterminowych planów bez potrzeby sięgania po finansowanie zewnętrzne.

Z optymizmem patrzymy w przyszłość i wierzymy, że najlepsze lata 11 bit studios są wciąż przed nami.

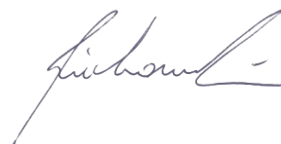
W tym miejsce pragniemy skierować słowa uznania do całego zespołu 11 bit studios. Wasza odwaga w podejmowaniu ambitnych wyzwań artystycznych, pasja i ciężka praca sprawiają, że tworzymy gry, o których mówi się na całym świecie, które zdobywają uznanie, nagrody i, co najważniejsze, trafiają do graczy.

Dziękujemy również Wam - naszym Akcjonariuszom. Dziękujemy za to, że jesteście z nami od lat, rozumiecie specyfikę naszej branży i nie tracicie wiary w potencjał 11 bit studios. Obiecujemy, że wspólnie, po każdej kolejnej grze, "zostawimy po sobie ślady" (*Make Your Mark*).

W imieniu Zarządu,



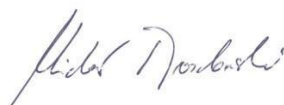
Przemysław Marszał  
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski  
Członek Zarządu



Marek Ziemak  
Członek Zarządu



Michał Drozdowski  
Członek Zarządu



Paweł Feldman  
Członek Zarządu

## WYBRANE DANE FINANSOWE

	PLN		EUR	
	od 01.01.2025 do 31.12.2025	od 01.01.2024 do 31.12.2024	od 01.01.2025 do 31.12.2025	od 01.01.2024 do 31.12.2024
Przychody ze sprzedaży	141 034 322	140 545 307	33 284 792	32 653 061
Amortyzacja	(50 224 225)	(19 813 339)	(11 853 164)	(4 603 257)
Zysk/(strata) z działalności operacyjnej	21 893 175	(2 837 672)	5 166 897	(659 280)
EBITDA	72 117 400	16 975 667	17 020 060	3 943 977
Zysk przed opodatkowaniem	11 500 373	2 775 867	2 714 144	644 920
<b>Zysk/(strata) netto</b>	<b>6 942 666</b>	<b>6 899 150</b>	<b>1 638 503</b>	<b>1 602 888</b>
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	62 525 919	76 885 650	14 756 424	17 862 936
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(82 069 535)	(45 366 607)	(19 368 813)	(10 540 079)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(1 538 848)	(1 788 736)	(363 176)	(415 579)
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>(21 082 464)</b>	<b>29 730 307</b>	<b>(4 975 565)</b>	<b>6 907 278</b>

	PLN		EUR	
	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024
<b>Aktywa razem</b>	<b>268 804 564</b>	<b>262 302 617</b>	<b>63 596 793</b>	<b>61 386 056</b>
Aktywa trwałe	176 030 895	169 650 820	41 647 360	39 702 977
Aktywa obrotowe	92 773 669	92 651 796	21 949 433	21 683 079
<b>Kapitał własny</b>	<b>236 421 687</b>	<b>229 918 534</b>	<b>55 935 289</b>	<b>53 807 286</b>
Zobowiązania długoterminowe	3 291 493	4 553 101	778 738	1 065 551
Zobowiązania krótkoterminowe	29 091 384	27 830 983	6 882 766	6 513 219

EBITDA definiowana jest jako zysk/(strata) z działalności operacyjnej powiększona o amortyzację;

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

- Poszczególne 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 2025 roku 4,2372 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 roku 4,3042 EUR/PLN.
- Poszczególne pozycje 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 2025 roku 4,2267 EUR/PLN oraz na dzień 31 grudnia 2024 roku 4,2730 EUR/PLN.



## SPIS TREŚCI

PISMO ZARZĄDU .....	2
NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA, UMOWY ORAZ INICJATYWY DLA SPÓŁKI W 2025 ROKU .....	6
PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE .....	8
MODEL BIZNESOWY SPÓŁKI .....	10
STRATEGIA I KIERUNKI ROZWOJU SPÓŁKI .....	13
OTOCZENIE RYNKOWE .....	16
CZYNNIKI RYZYKA I ZARZĄDZANIE RYZYKIEM .....	18
OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A. W 2025 ROKU .....	25
OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO .....	35
POZOSTAŁE INFORMACJE .....	59
INFORMACJE NIEFINANSOWE .....	65
OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI .....	72

## NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA, UMOWY ORAZ INICJATYWY DLA SPÓŁKI W 2025 ROKU

### Rozwój gier własnych

W czerwcu 2025 roku odbyła się premiera gry *The Alters*, stanowiącej istotne rozszerzenie portfolio Spółki o nowe, autorskie IP. Tytuł oparty na unikalnym koncepcie „zmian życiowych” spotkał się z uznaniem branży, zdobywając liczne nominacje i nagrody, co wzmocniło wizerunek Spółki jako dewelopera gier indie premium. Na koniec 2025 roku sprzedaż gry osiągnęła 545 tys. sztuk<sup>1</sup>. *The Alters* był pierwszym tytułem Spółki, który miał premierę zarówno na PC i konsole (tzw. sim launch). Tytuł zadebiutował jednocześnie na platformach PC, PlayStation 5 oraz Xbox Series X|S, a także od dnia premiery był dostępny w usługach Xbox Game Pass and PC Game Pass. Tytuł może się również pochwalić wysokimi notami od branżowych krytyków (średnia ocen 86/100 i 85/100 w branżowych „agregatorach” - Metacritic i OpenCritic), jak i samych graczy (89% pozytywnych ocen użytkowników na Steam, 90/100 w „ocenie graczy” portalu OpenCritic i 8.3/10 „user score” na portalu Metacritic).

Już w grudniu Spółka udostępniła pierwszą dużą bezpłatną aktualizację (tzw. Free Major Content Update) do tytułu *The Alters*. To nowa zawartość, powstała w oparciu o recenzje oraz informacje zwrotne graczy, których sugestie znalazły swoje odzwierciedlenie w rozszerzeniu. Trwają również prace nad pierwszym płatnym dodatkiem (DLC), który zostanie udostępniony na przełomie drugiego i trzeciego kwartału 2026 roku.

*Frostpunk 2* to kolejny silny tytuł Spółki, który swoją premierę miał we wrześniu 2024 roku. Na koniec 2025 roku sprzedaż gry osiągnęła blisko 880 tys. sztuk<sup>2</sup>. W 2025 roku gra weszła w kolejną fazę monetyzacji. Zarząd skoncentrował działania na optymalizacji tytułu oraz wsparciu sprzedaży poprzez planowane aktualizacje i dodatki, dążąc do maksymalizacji długoterminowej rentowności projektu. 8 maja 2025 roku został wydany tzw. patch 1.3, który adresował część uwag zgłaszanych do gry przez fanów. 18 września 2025 roku premierę miała również zapowiadana wcześniej konsolowa wersja gry.

8 grudnia 2025 roku światło dzienne ujrzał pierwszy z zapowiedzianych podczas premiery gry dodatków - *Frostpunk 2: Fractured Utopias* (DLC). Oferuje on graczom zaawansowane możliwości tworzenia własnych scenariuszy rozgrywki w oparciu o rozbudowane systemy podstawowej wersji gry. Premiera odbyła się jednocześnie na PC i konsolach. *Fractured Utopias*, koncentruje się na dalszej rozbudowie funkcji Utopia Builder Mode – trybu sandbox *Frostpunk 2*, który, społeczność graczy ceni za różnorodność, swobodę, możliwości personalizacji rozgrywki i wysoką regrywalność. Spółka zapowiedziała również premierę drugiego DLC - *Frostpunk 2: Breach of Trust*, na 23 czerwca 2026 roku.

Spółka ponadto kontynuowała pracę nad zapowiedzianym już *Frostpunkiem 1886*. To nowa gra, będąca ulepszoną wersją oryginalnego *Frostpunka* - ze współczesną oprawą graficzną, przebudowanego z pomocą silnika Unreal Engine i udoskonalonego o nowe mechaniki i nową zawartość. To więcej niż typowy remaster gry,

<sup>1</sup> Szacunkowa liczba sprzedanych sztuk na podstawie danych od wybranych partnerów tj. Steam, GOG, Genba, Sony, Microsoft, Retail i Heybox, z wyłączeniem usług subskrypcyjnych. Spółka zastrzega, że liczba subskrybentów i graczy może się różnić.

<sup>2</sup> Szacunkowa liczba sprzedanych sztuk na podstawie danych od wybranych partnerów tj. Steam, GOG, Genba, Sony, Microsoft, Retail i Heybox, z wyłączeniem usług subskrypcyjnych. Spółka zastrzega, że liczba subskrybentów i graczy może się różnić.

Frostpunk 1886 łączy w sobie pełne oryginalne doświadczenie i zupełnie nową zawartość. Premiera tytułu planowana jest przełom 2027 i 2028 roku.

### **Działalność wydawnicza**

Działalność wydawnicza pozwala na dywersyfikację źródeł przychodów bez proporcjonalnego wzrostu zespołu wewnętrznego. W 2025 roku Spółka kontynuowała wsparcie dla projektów zewnętrznych. Wykorzystując kompetencje marketingowe i dystrybucyjne, 11 bit studios wspierało partnerów w pełnym cyklu życia produktu – od nowych umów subskrypcyjnych po globalną dystrybucję.

19 listopada 2025 roku miał swoją premierę *Moonlighter 2: The Endless Vault* w formule “wczesnego dostępu” (Early Access). To sequel hitu z 2018 roku, łączący gatunek action RPG z zarządzaniem sklepem, który zbiera pozytywne recenzje graczy (84% pozytywnych ocen użytkowników na Steam). Tytuł dołączył do katalogu PC Game Pass w dniu premiery, natomiast wersje na Xbox Series X|S i PlayStation 5 oraz konsole Nintendo Switch 2 będą udostępniane przy premierze pełnej wersji gry.

Dziewiątego grudnia 2025 roku swoją premierę miała również gra *Death Howl*, której producentem jest studio *The Outer Zone* z Danii. To mroczny, dojrzały deck-builder będący połączeniem mechanik budowania talii z otwartym światem i angażującą, emocjonalną narracją. Ten odważny, miks elementów z różnych gatunków był szeroko podkreślony w opiniach zarówno mediów jak i graczy. W dniu premiery *Death Howl* był dostępny w wersji na komputery PC i w katalogu PC Game Pass, natomiast w lutym bieżącego roku swoją wersję gry dostali użytkownicy PlayStation 5, Xbox Series X|S i obu konsol Nintendo Switch.

### **Pozostałe wydarzenia**

Kluczowym elementem strategii była, poza bieżącymi promocjami, obecność gier Spółki w usługach subskrypcyjnych, takich jak Xbox Game Pass i PC Game Pass (Microsoft) oraz Sony PlayStation Plus, co zapewniało stabilne przepływy pieniężne oraz dotarcie do szerokiego grona odbiorców.

24 kwietnia 2025 roku Zarząd Spółki przyjął kierunki strategicznego rozwoju Spółki. W kilkuletniej perspektywie działalność 11 bit studios S.A. skupiać się będzie na trzech filarach pozwalających budować stabilny biznes, efektywniej zarządzać ryzykiem oraz sprawnie adaptować się do zmieniających się warunków rynkowych. Szczegóły dotyczące przyjętej strategii zostały opisane w części Strategia i kierunki strategicznego rozwoju niniejszego sprawozdania.

## 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.

## POWIĄZANIA KAPITAŁOWE I ORGANIZACYJNE SPÓŁKI

Na dzień 31 grudnia 2025 roku 11 bit studios S.A. było właścicielem 102 993 akcji Starward Industries S.A. stanowiących 4,91 proc. kapitału zakładowego tego podmiotu. Akcje Starward Industries S.A. notowane są na rynku NewConnect.

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

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

## INFORMACJE OGÓLNE O SPÓŁCE ORAZ O JEJ PRODUKTACH I USŁUGACH

Podstawową działalnością 11 bit studios S.A. (dalej: Spółka, 11 bit studios), prowadzoną nieprzerwanie od grudnia 2009 roku, jest produkcja gier komputerowych na wszystkie kluczowe platformy sprzętowe (PC, konsole).

Spółka operuje w modelu niezależnego dewelopera i wydawcy, kontrolując pełny cykl życia produktu: od fazy koncepcyjnej i produkcyjnej, przez globalne działania marketingowe, po dystrybucję w kanałach cyfrowych.

Model biznesowy Spółki opiera się na:

- tworzeniu własnych gier i konsekwentnym ich rozwijaniu w kierunku własnych marek/IP (*Intellectual Property*),
- długoterminowej monetyzacji katalogu gier (back catalogue),
- selektywnym wydawnictwie projektów zewnętrznych (XDEV).

Strategia produktowa zakłada rozwój gier o wysokiej jakości, wyróżniających się unikalną mechaniką oraz angażującą treścią. Do najważniejszych kamieni milowych w rozwoju portfolio własnego należą:

- *Anomaly* (od 2010 rok) – to był debiut Spółki, który pozwolił na zbudowanie silnej rozpoznawalności w gatunku tower offense oraz wizerunku studia szukającego unikalnych rozwiązań, odwracając zasady tego typu gier.
- *This War of Mine* (2014 rok) – to tytuł o przełomowym znaczeniu dla modelu biznesowego Spółki. Pełny zwrot kosztów produkcji nastąpił w pierwszy weekend sprzedaży, a gra do dziś pozostaje istotnym elementem sprzedaży katalogowej (back-catalogue). To pierwszy tytuł stawiający na elementy znaczącego zaangażowania oraz istotnego przekazu (tzw. meaningful) w grach – pionier tego podejścia w branży.
- *Frostpunk* (2018 rok) – to kolejny fundament 11 bit studios, Gra zbudowana wokół idei przetrwania społeczeństw wniosła nowy, ludzki przekaz do gatunku strategii. Premiera ta umocniła również pozycję Spółki w segmencie gier premium. Sprzedaż 250 tys. kopii w ciągu 66 godzin od premiery pokryła całkowite nakłady produkcyjne, czyniąc ten tytuł głównym generatorem przepływów pieniężnych w latach 2018–2023.
- *Frostpunk 2* (2024 rok) – to kolejny tytuł z flagowego świata *Frostpunk*. Gra zadebiutowała 20 września 2024 roku, osiągając sprzedaż na poziomie 350 tys. kopii w pierwsze trzy doby. W 2025 roku gra weszła w fazę stabilizacji rynkowej. Zarząd koncentruje się na dalszej optymalizacji tytułu oraz wsparciu sprzedaży poprzez planowane aktualizacje i dodatki, dążąc do maksymalizacji długoterminowej rentowności projektu.
- *The Alters* (2025 rok) – to najnowsza produkcja własna Spółki, która zadebiutowała w czerwcu 2025 roku. Tytuł ten stanowi istotne rozszerzenie portfolio o nową, autorską markę i był kluczowym wydarzeniem operacyjnym 2025 roku. Tytuł oparty na unikalnym koncepcie „zmian życiowych”, spotkał się z bardzo wysoką oceną branżową, co zaowocowało licznymi nominacjami i nagrodami na kluczowych międzynarodowych wydarzeniach wzmacniając wizerunek Spółki jako jakościowego dewelopera.

Od 2014 roku, w ramach dywersyfikacji działalności, 11 bit studios S.A. zajmuje się też wydawaniem gier stworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, w tym zagraniczne. Pozwala to na dywersyfikację portfela produktów oraz optymalizację wykorzystania zasobów, w tym marketingowo-sprzedażowych.

## MODEL BIZNESOWY SPÓŁKI

Model biznesowy 11 bit studios S.A. stanowi spójny i zintegrowany ekosystem tworzenia, rozwijania i dystrybucji gier wideo, w którym działalność produkcyjna i wydawnicza przenikają się, wzajemnie wzmacniając efektywność operacyjną oraz wartość tworzonych projektów. Brak formalnego podziału na odrębne segmenty sprawozdawcze odzwierciedla rzeczywisty charakter działalności Spółki – oparty na synergii kompetencji, wspólnym wykorzystaniu zasobów i siły marki 11 bit studios S.A. Takie ujęcie sprzyja skutecznej dywersyfikacji ryzyka oraz maksymalizacji wartości produkowanych i wydawanych gier.

### Źródła przychodów

Główne źródła przychodów Spółki obejmują między innymi:

- sprzedaż gier własnych,
- przychody z działalności wydawniczej,
- dodatkowe treści do gier,
- dodatkowe materiały dla fanów – ubrania, gry planszowe czy książki.

Największe znaczenie dla wyników Spółki mają premiery nowych tytułów, jednak istotną część przychodów stanowi również sprzedaż wcześniejszych gier z tzw. back-catalogue. Do najlepiej sprzedających się tytułów w 2025 roku należały:

W tys. PLN	od 01.01.2025 do 31.12.2025	od 01.01.2024 do 31.12.2024
<i>The Alters</i>	43 755 894	976
<i>Frostpunk 2</i>	43 217 670	69 731 551
<i>Frostpunk</i>	14 347 892	28 731 144
<i>Moonlighter 2</i>	8 836 597	-
<i>This War of Mine</i>	7 189 338	7 018 965
Pozostałe	23 686 931	35 062 671
<b>Razem</b>	<b>141 034 322</b>	<b>140 545 307</b>

### Produkcja gier własnych (Internal Development)

11 bit studios koncentruje się na tworzeniu autorskich gier wideo, rozwijanych wewnątrz na bazie własnych pomysłów. Produkcja własnych tytułów pozostaje kluczowym źródłem długoterminowej wartości.

Spółka koncentruje się na projektach, które:

- mają wyraźną tożsamość i unikalny charakter,
- poruszają ważne tematy lub oferują niebanalne doświadczenia,
- mają potencjał do budowy rozpoznawalnych marek (IP).

Dotychczas Spółka zrealizowała 10 projektów.

### Działalność wydawnicza (XDEV)

Drugim filarem działalności jest współpraca z zewnętrznymi studiami w ramach działalności wydawniczej. Pozwala ona zwiększyć skalę działalności przy ograniczonym wzroście zasobów własnych. 11 bit studios wspiera

zewnętrzne studia w zakresie między innymi finansowania, designu, zarządzania, produkcji, marketingu oraz dystrybucji.

Dodatkowo dzięki działalności wydawniczej możliwe jest lepsze zrozumienie sposobów pracy w branży, a wybrane wnioski są adaptowane w procesach wewnętrznych. Doświadczenia te wspierają także realizację projektów prowadzonych równolegle, mimo różnic w ich specyfice.

W tym modelu Spółka:

- identyfikuje projekty o wysokim potencjale,
- wspiera ich rozwój (konceptyjnie, finansowo, produkcyjnie, marketingowo),
- odpowiada za wydanie gry i jej dystrybucję.

Działalność wydawnicza pozwala:

- zwiększyć skalę działalności bez proporcjonalnego wzrostu zespołu,
- dywersyfikować źródła przychodów,
- rozwijać i umacniać globalną markę 11 bit studios,
- zwiększać częstotliwość premier,
- wykorzystywać kompetencje Spółki w zakresie marketingu i dystrybucji.

Dotychczas spółka wydała już 12 projektów z całego świata. Do najbardziej rozpoznawalnych należą takie tytuły jak *Moonlighter 1 i 2*, *Children of Morta*, *The Invincible*, *Death Howl* czy *INDIKA*.

Działalność wydawnicza umożliwia Spółce uczestnictwo w sukcesie większej liczby projektów przy jednoczesnym ograniczeniu ryzyka związanego z pojedynczą produkcją. Tylko w 2025 roku zespół przyjrzał się ponad 1200 projektom z całego świata. Segment wydawniczy wzmacnia stabilność portfolio Spółki, umożliwiając tworzenie ambitnych projektów. Każdy z nich jest starannie dobierany tak, aby wzbogacać ekosystem 11 bit studios o treści spójne z rozpoznawalnym charakterem Spółki.

### **Cykl życia produktu**

Każdy projekt rozwijany lub wydawany przez Spółkę przechodzi przez kilka etapów:

- tworzenie koncepcji,
- produkcja,
- testowanie i przygotowanie do premiery,
- wydanie gry - premiera,
- wsparcie po premierze (aktualizacje) i sprzedaż katalogowa.

Model ten zakłada długoterminowe podejście do produktu – gry generują przychody nie tylko w momencie premiery, ale również w kolejnych latach. Dobrym przykładem może być gra *This War of Mine*, która miała premierę w 2014 roku, a w 2025 wygenerowała ponad 7,2 mln PLN przychodów.

### Dystrybucja i rynki zbytu

Gry Spółki dystrybuowane są globalnie, głównie w formie cyfrowej, za pośrednictwem platform sprzedażowych na komputery osobiste oraz konsole.

Model cyfrowy:

- ogranicza bariery wejścia na rynki zagraniczne,
- pozwala szybko skalować sprzedaż,
- umożliwia efektywne zarządzanie ceną i promocjami.

Największy udział w przychodach mają rynki zagraniczne, w tym głównie Stany Zjednoczone Ameryki (USA), Wielka Brytania, Japonia czy Hong Kong. Prezentowany podział został dokonany zgodnie z miejscem rejestracji klientów zewnętrznych (głównie platform internetowych).

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

	od 01.01.2025 do 31.12.2025	od 01.01.2024 do 31.12.2024
	<i>(badane)</i>	<i>(badane)</i>
Polska	1 809 654	2 808 290
USA	113 722 156	115 417 722
Wielka Brytania	17 825 585	13 780 219
Japonia	3 191 213	2 421 657
Hong Kong	3 005 906	2 979 379
Unia Europejska	773 241	1 377 807
Chiny	467 306	353 674
Pozostałe	145 034	132 135
Singapur	94 227	1 274 424
<b>Razem</b>	<b>141 034 322</b>	<b>140 545 307</b>

Sprzedaż produktów (gier komputerowych) Spółki realizowana jest na podstawie długookresowych umów z wydawcami i dystrybutorami z całego świata. Głównymi odbiorcami Spółki w 2025 roku były między innymi Valve Corporation (Steam), Microsoft Corporation i Sony i z każdym z nich Spółka wygenerowała przychody przekraczające 10 proc. przychodów ogółem. Liczącymi się partnerami handlowymi były również firmy: Nintendo Co Ltd., Epic Games, Amazon i Apple – największe światowe platformy dystrybucji elektronicznej. Wymienione podmioty nie są powiązane ze Spółką.

W procesie produkcji gier komputerowych Spółka korzysta z rozwiązań informatycznych dostarczanych przez podmioty zewnętrzne. Spółka pozostaje świadoma związanych z tym zależności i prowadzi ich bieżący monitoring, w tym w kontekście efektywności operacyjnej oraz dostępności alternatywnych rozwiązań.

## STRATEGIA I KIERUNKI ROZWOJU SPÓŁKI

### MISJA I WARTOŚCI

Działalność 11 bit studios S.A. opiera się na przekonaniu, że gry wideo stanowią medium zdolne do przekazywania głębszych treści, łącząc je z angażującą rozrywką, jaką oferują gry. Misją Spółki jest tworzenie produkcji, które dostarczają unikalnej rozrywki, łącząc wciągające mechaniki z historiami skłaniającymi odbiorców do refleksji i wpływającymi na ich postrzeganie świata. Podejście to stanowi wyróżnik Spółki na rynku międzynarodowym i znajduje odzwierciedlenie w jej rozpoznawalności oraz odbiorze wśród graczy na różnych rynkach.

Realizacja tych założeń opiera się na trzech kluczowych filarach:

Odważne kreowanie znaczących doświadczeń - Spółka dąży do bycia podmiotem wyznaczającym standardy w branży poprzez tworzenie gier o istotnym przekazie (tzw. meaningful games). Pracownicy Spółki wykazują się odwagą w podejmowaniu ambitnych wyzwań artystycznych, których celem jest trwałe zaistnienie w świadomości globalnego odbiorcy.

Kultura zaufania i transparentności - fundamentem relacji wewnątrz organizacji oraz z partnerami zewnętrznymi jest wzajemny szacunek i uczciwość. W Spółce funkcjonuje polityka, która promuje bezpośrednią i rzetelną komunikację, eliminując zbędne bariery i promując profesjonalizm.

Efektywność operacyjna i dojrzałość organizacyjna - model działania Spółki opiera się na optymalnym wykorzystaniu zasobów i czasu całego zespołu. 11 bit studios S.A. łączy śmiałą wizję twórczą z budową stabilnej, solidnej i przewidywalnej struktury biznesowej (tzw. robust organisation).

Powyższe wartości stanowią kompas etyczny, który pozwala Spółce łączyć realizację wizji artystycznych z odpowiedzialnym budowaniem wartości dla akcjonariuszy oraz innych interesariuszy.

### STRATEGIA

W 2025 roku Zarząd 11 bit studios przyjął nową strategię rozwoju Spółki, która ma na celu płynne przejście od etapu bycia studiem dwóch – trzech tytułów do dojrzałego i wielowymiarowego ekosystemu biznesowego z jasno określonymi kierunkami rozwoju. Strategia Spółki zakłada budowę wartości poprzez:

Rozwój nowych gier własnych (New Games Development) – tworzenie wysokojakościowych, ambitnych produkcji własnych w cyklach ok. 4-5 letnich, przez zespoły liczące 30-60 osób. To główne źródło wzrostu wartości Spółki i budowy nowych IP.

Długoterminową monetyzację istniejących marek (game as a platform) – wieloletni rozwój wybranych hitów poprzez regularne aktualizacje, dodatki DLC oraz ewolucję mechanik (w tym elementy multiplayer/social). Celem jest utrzymanie świeżości tytułów dla nowych graczy oraz monetyzacja lojalnej bazy odbiorców.

Dywersyfikację działalności poprzez wydawnictwo (XDEV) – to działalność skupiona na wydawaniu unikalnych, mechanicznie napędzanych gier od zewnętrznych deweloperów z całego świata. Celem jest dywersyfikacja portfela, ograniczenie ryzyka projektowego oraz utrzymanie regularności premier.

### Zarządzanie cyklem życia produktu

Zarząd Spółki widzi premierę gry jako początek długoterminowego procesu monetyzacji, a nie jednorazowe zdarzenie sprzedażowe. Podejście to zakłada rozwój produktu również po debiucie rynkowym oraz jego stopniową adaptację do zmieniających się oczekiwań graczy. W efekcie przychody generowane przez poszczególne tytuły będą charakteryzować się większą stabilnością w czasie, a zależność wyników finansowych od pojedynczych premier może ulec ograniczeniu. Jednocześnie będzie rosła wartość posiadanych marek (IP), które stają się długoterminowymi aktywami Spółki.

### Dyscyplina kosztowa

Zarząd Spółki kładzie w obecnej strategii duży nacisk na dyscyplinę kosztową i operacyjną. W praktyce oznacza to kontrolowany wzrost budżetów produkcyjnych i marketingowych oraz ich bieżącą weryfikację na kolejnych etapach realizacji. Każdy projekt podlega teraz systematycznej ocenie rentowności, co pozwala ograniczać ryzyko nadmiernych inwestycji oraz zwiększać efektywność alokacji kapitału.

### Model cyklu produkcyjnego i wydawniczego

Faza	Czas trwania	Kluczowe działania
R&D / Koncepcja	ok. 6 miesięcy	Opracowanie koncepcji przed wejściem w fazę preprodukcji i produkcji właściwej.
Produkcja Właściwa	ok. 4 lata	Pełna realizacja projektu. W przypadku modelu <i>game as a platform</i> faza ta jest krótsza (ok. 2,5 roku) i nastawiona na ewolucję istniejącej gry.
Launch Window	ok. 6 miesięcy	Intensywna kampania marketingowa zakończona premierą lub wejściem w fazę Early Access (EA).

Celem Spółki jest osiągnięcie możliwie regularnego cyklu wydawniczego poprzez równoległe prowadzenie projektów znajdujących się na różnych etapach rozwoju. Model ten pozwala na bardziej równomierne rozłożenie premier w czasie oraz zwiększa przewidywalność wyników finansowych. Należy jednak uwzględnić specyfikę procesu produkcji gier, w którym każdy projekt rozpoczyna się od trwającej około 6 miesięcy fazy koncepcyjnej. W początkowym okresie realizacji cyklu produkcyjnego aktywność premierowa pozostaje więc naturalnie ograniczona.

**Harmonogram wydawniczy gier własnych**

<b>Projekt</b>	<b>Model / Typ</b>	<b>Launch Window (LW)</b>	<b>Uwagi strategiczne</b>
P11 ( <i>Frostpunk 1886</i> )	Reimaginacja (Game as a platform)	<b>2027 / 2028</b>	Premiera z road map dla DLC
P13	Naw Games Development	<b>2028 / 2029</b>	Nowe gra w kultowym IP Pierwsza produkcja własna w modelu Early Access (EA)
P15	Reimaginacja (Game as a Platform)	<b>2028 / 2029</b>	Rozszerzenie istniejącego IP
P12	Naw Games Development	<b>2029 / 2030</b>	Nowe IP
P14	Naw Games Development	<b>2030 / 2031</b>	Projekt zespołu <i>The Alters</i>

## OTOCZENIE RYNKOWE

11 bit studios S.A. funkcjonuje w ramach globalnego rynku gier komputerowych, który pozostaje jedną z największych i najszybciej rozwijających się gałęzi sektora rozrywki cyfrowej. Według szacunków holenderskiej firmy analitycznej Newzoo<sup>3</sup> globalna wartość rynku gier w 2026 roku ma przekroczyć 200 mld USD, znacząco przewyższając przychody tradycyjnych segmentów rozrywki, takich jak film czy muzyka.

Zgodnie z wnioskami raportów branżowych, w tym analiz Newzoo oraz Bain&Company<sup>4</sup>, największe tytuły odpowiadają nadal za ponad połowę czasu spędzanego na grach, jednak wygląda na to, że ich udział stopniowo maleje, szczególnie w segmencie PC, co wskazuje na rosnącą rolę tzw. „długiego ogona” oraz większe możliwości dla nowych produkcji. Równocześnie całkowity czas spędzany na grach pozostaje relatywnie stabilny, co oznacza, że konkurencja o uwagę użytkownika intensyfikuje się, a wzrost przychodów odbywa się głównie poprzez efektywniejszą monetyzację.

Istotnym trendem kształtującym rynek jest również zmiana modelu konsumpcji gier, od jednorazowej sprzedaży produktu w kierunku długoterminowego angażowania użytkownika. Coraz większe znaczenie zyskują modele typu „game as a service” oraz „game as a platform”, w których kluczową rolę odgrywają aktualizacje, treści generowane przez użytkowników oraz elementy społecznościowe. W konsekwencji rośnie znaczenie wskaźników retencji oraz wartości gracza w całym cyklu życia produktu (LTV), kosztem tradycyjnych modeli opartych wyłącznie na sprzedaży premierowej.

Równolegle obserwowany jest wzrost znaczenia silnych IP oraz ich wykorzystania w różnych kanałach dystrybucji i monetyzacji, w tym poza samą grą (np. adaptacje filmowe, serialowe czy merchandising). W warunkach rosnącej konkurencji i kosztów produkcji, zdolność do budowy rozpoznawalnych marek oraz utrzymania zaangażowanej społeczności graczy staje się jednym z kluczowych czynników sukcesu.

Po okresie po-pandemicznej stabilizacji, rynek wchodzi w nową fazę umiarkowanego wzrostu. Powrót dynamiki nie ma jednak charakteru jednolitego, obserwowane są istotne różnice strukturalne pomiędzy segmentami oraz modelami biznesowymi, które mogą zredefiniować warunki konkurencji w branży.

Segment PC i konsol znajduje się obecnie w punkcie zwrotnym. Jak wskazują analizy Newzoo, rynek ten nie znajduje się w fazie spadku, lecz wchodzi w etap większej selektywności i strukturalnej fragmentacji - przy stabilnym czasie gry konkurencja koncentruje się na przechwytywaniu uwagi gracza, a nie jej zwiększaniu.

Jednocześnie rośnie koncentracja wokół największych tytułów, przy równoległym wzmocnieniu się „long tail”, szczególnie na PC. Oznacza to, że sukces rynkowy coraz częściej wynika nie tyle ze skali produkcji, a z jakości egzekucji, wyróżnialności produktu oraz zdolności do budowania długoterminowego zaangażowania.

W tym kontekście segment PC pozostaje najbardziej atrakcyjny strukturalnie (CAGR ok. 6,6%) i według prognoz wyprzedzi konsole pod względem wartości do 2028 roku, podczas gdy rynek konsolowy pozostaje bardziej cykliczny i zależny od premier AAA.

Zmianie ulega również struktura modeli biznesowych. Raport Newzoo wskazuje na obserwowany dalszy wzrost znaczenia sprzedaży premium, szczególnie w przedziale cenowym 30–50 USD oraz stabilny rozwój

<sup>3</sup> Newzoo 2026 PC and Console Gaping Report

<sup>4</sup> Gaming Report 2025

mikropłatności i subskrypcji. Jednocześnie efektywność modeli free-to-play różni się w zależności od platformy – segment PC pozostaje najbardziej efektywny w ich monetyzacji, podczas gdy na konsolach obserwowany jest spadek przychodów w tym modelu. Trendy te wskazują na konieczność elastycznego podejścia do monetyzacji oraz dostosowania strategii produktowej do specyfiki platform i grup docelowych.

Na poziomie geograficznym utrzymuje się dominująca rola regionu Azji i Pacyfiku, który odpowiada za największą bazę graczy, przy jednoczesnym istotnym znaczeniu rynków rozwiniętych (Ameryka Północna, Europa, Japonia) generujących wyższe przychody per użytkownik. Według polskiego raportu Branża GameDev<sup>5</sup>, wzrost liczby graczy napędzany jest głównie przez rynki rozwijające się, szczególnie w segmencie PC, co wpływa na globalną skalę rynku, choć przy niższych poziomach monetyzacji.

Polska branża gier stanowi istotny element globalnego ekosystemu. Krajowy sektor należy do największych w Europie pod względem zatrudnienia i liczby studiów, a jego charakterystyczną cechą jest silna orientacja eksportowa – według The Game Industry Poland<sup>6</sup>, około 97% przychodów generowanych jest na rynkach zagranicznych. Polska pozostaje jednym z kluczowych producentów gier na świecie, konkurując zarówno w segmencie wysokobudżetowym (AAA), jak i produkcjach niezależnych.

Podsumowując, globalny rynek gier rozwija się w kierunku większej konkurencji, rosnącego znaczenia długoterminowego zaangażowania graczy oraz budowy silnych marek. W tych warunkach kluczowe znaczenie mają zdolność do tworzenia wyróżniających się produktów, efektywna monetyzacja oraz umiejętność budowania trwałych relacji z użytkownikami.

Globalny rynek gier wchodzi w fazę bardziej selektywnego, ale stabilnego wzrostu, w której o sukcesie decydują nie tylko skala produkcji, lecz przede wszystkim zdolność do budowania długoterminowego zaangażowania graczy, efektywnej monetyzacji oraz trafnego pozycjonowania produktu w coraz bardziej konkurencyjnym środowisku.

Dla 11 bit studios oznacza to środowisko, w którym kluczowe przewagi konkurencyjne - silna wizja kreatywna, dyscyplina produkcyjna oraz zdolność dostarczania dopracowanych, wyróżniających się doświadczeń -bezpośrednio przekładają się na potencjał rynkowy i skalowalność wyników.

---

<sup>5</sup> Raport Branża gamedev. Polska.Japonia. Expo2025.

<sup>6</sup> The Game Industry of Poland Report 2025. PARP

## CZYNNIKI RYZYKA I ZARZĄDZANIE RYZYKIEM

### ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Działalność Spółki, jej sytuacja finansowa oraz wyniki działalności podlegały i mogą w przyszłości podlegać negatywnym zmianom w wyniku zaistnienia któregoś z czynników ryzyka opisanych poniżej. Wystąpienie nawet niektórych z poniższych czynników ryzyka może mieć 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 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 branżowe (rosnąca z roku na rok liczba 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 jej przychody i zyski, uzależniona jest przede wszystkim od skuteczności strategii monetyzacji gier oraz długoterminowych kierunków jej rozwoju.

#### 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 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 dopasowanie do potrzeb klientów. Z tego powodu Spółka nie jest w stanie ani w momencie rozpoczęcia prac ani w momencie premiery nowego produktu przewidzieć reakcji odbiorców i w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem zdefiniować oczekiwanej wysokości przychodów.

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

Proces produkcji gry komputerowej jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko opóźnień poszczególnych faz i całego projektu. Poszczególne fazy procesu produkcji następują kolejno po sobie i są uzależnione od wyników bądź całkowitego ukończenia faz poprzednich. Część etapów procesu produkcji jest zależna wyłącznie od zespołu, część natomiast zależy od podmiotów zewnętrznych – kooperantów, partnerów,

licencjodawców. 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, które zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu przed premierą. W konsekwencji, Spółka ponosi ryzyko braku akceptacji przez danego producenta platformy zamkniętej produktu, który stworzył.

Spółka identyfikuje i monitoruje ryzyka związane z zależnością od wybranych technologii i partnerów biznesowych, w tym dystrybutorów, oraz analizuje potencjalne scenariusze dywersyfikacji.

#### **Ryzyko związane z działalnością wydawniczą przez Spółkę**

W marcu 2014 roku w strukturze Spółki wyodrębniony został dział wydawniczy, którego celem jest dystrybucja gier komputerowych tworzonych przez zewnętrznych deweloperów z rynku krajowego i zagranicznego. Działalność wydawnicza wiąże się z ryzykiem związanym m.in. z nietrafioną oceną potencjału projektów, błędami w estymacji budżetów oraz wyników komercyjnych poszczególnych tytułów.

Spółka ogranicza to ryzyko poprzez stosowanie wewnętrznych procesów selekcji projektów, określanie maksymalnych poziomów zaangażowania kapitałowego oraz etapowanie decyzji inwestycyjnych, co pozwala na bieżącą weryfikację projektów i kontrolę ekspozycji na ryzyko.

#### **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 pozyskać projekt na atrakcyjnych warunkach biznesowych.

#### **Ryzyko pominięcia znaczących trendów rynkowych**

Rynek gier wideo charakteryzuje się wysoką dynamiką zmian, zarówno w zakresie preferencji graczy, jak i rozwoju technologii oraz modeli dystrybucji i monetyzacji. Pojawiają się nowe trendy, takie jak zmiany w sposobie konsumowania treści, rozwój platform sprzętowych, narzędzi produkcyjnych czy rozwiązań technologicznych wykorzystywanych w grach.

Nietrafne zidentyfikowanie lub zbyt późne zaadaptowanie istotnych trendów rynkowych może skutkować obniżeniem konkurencyjności produktów Spółki, ograniczeniem zainteresowania ze strony odbiorców oraz, w konsekwencji, negatywnie wpływać na poziom sprzedaży i wyniki finansowe poszczególnych tytułów.

Spółka monitoruje zmiany zachodzące na rynku oraz podejmuje działania mające na celu dostosowywanie strategii produkcyjnej i wydawniczej do obserwowanych trendów, jednak nie ma pewności, że wszystkie istotne zmiany zostaną prawidłowo i terminowo zidentyfikowane oraz wykorzystane.

### **Ryzyko związane ze wzrostem ceny oprogramowania wykorzystywanego do tworzenia gier**

Proces produkcji gier komputerowych opiera się w znacznym stopniu na wykorzystaniu specjalistycznego oprogramowania, w tym silników graficznych oraz narzędzi wspierających tworzenie i rozwój gier. Ewentualne zmiany w polityce cenowej dostawców tego typu rozwiązań, ograniczenie ich dostępności lub istotny wzrost kosztów licencji mogą wpływać na strukturę kosztów Spółki.

Wzrost kosztów lub zmiana warunków korzystania z kluczowych narzędzi technologicznych może prowadzić do zwiększenia kosztów produkcji, konieczności dostosowania procesów wytwórczych, a w niektórych przypadkach również do wydłużenia czasu realizacji projektów. Może to pośrednio wpływać na tempo realizacji portfolio produktowego oraz liczbę równoległe rozwijanych projektów.

Spółka monitoruje zmiany w obszarze dostępności i kosztów narzędzi produkcyjnych oraz podejmuje działania mające na celu dywersyfikację wykorzystywanych technologii i optymalizację procesów produkcyjnych, jednak nie ma pewności co do stabilności warunków oferowanych przez dostawców oprogramowania w przyszłości. Przy współpracy z kluczowymi dostawcami Spółka podpisuje umowy ramowe, które neutralizują w pewnym stopniu ryzyko.

### **Ryzyko ograniczenia skuteczności działań komunikacyjnych**

Malejący zasięg prasy branżowej może znacząco ograniczyć skuteczność tradycyjnych działań komunikacyjnych i marketingowych oraz uniemożliwić wykorzystywanie dotychczasowego know-how. Dywersyfikując ryzyko, Spółka stawia na rozwój własnych kanałów komunikacji. Buduje skutecznie swoją pozycję w mediach społecznościowych, tworzy grupy społeczności wokół produkowanych i wydawanych przez siebie gier oraz dba o współpracę z ambasadorami marki tzw. Influencjami.

### **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. 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**

Spółka identyfikuje ryzyko związane z ograniczoną dostępnością wykwalifikowanych i doświadczonych pracowników na rynku pracy, w szczególności w obszarach wymagających specjalistycznych kompetencji. Utrzymująca się konkurencja o pracowników posiadających odpowiednie kwalifikacje może wpływać na wydłużenie procesów rekrutacyjnych oraz zwiększenie kosztów pozyskania i utrzymania kadry.

Ewentualne trudności w pozyskiwaniu nowych współpracowników lub rotacja obecnego zespołu mogą przejściowo oddziaływać na tempo realizacji projektów, ich jakość oraz efektywność operacyjną Spółki. W konsekwencji może to mieć wpływ na osiągnięte wyniki finansowe oraz zdolność Spółki do realizacji założonych planów rozwojowych.

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

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

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

W świetle szybkiego postępu technologii, również w zakresie tworzenia gier komputerowych, istnieje ryzyko wykorzystania przez Spółkę nabywanych dzieł na polu eksploatacji innym niż wyszczególnione w umowach o przeniesieniu praw autorskich, a co za tym idzie, powstania obowiązku zapłaty na rzecz twórców dodatkowego wynagrodzenia z tego tytułu. Możliwe do zdiagnozowania może być również ryzyko wynikające z art. 44 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych w zakresie możliwości żądania dodatkowego wynagrodzenia przez twórców w przypadku sukcesu większego niż oczekiwany gier komputerowych korzystających z nabytych od tych twórców praw własności intelektualnej. Roszczenia tego nie można ograniczyć w sposób umowny.

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

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

prawo inne niż polskie np. prawo stanu Waszyngton, co w sposób istotny uniemożliwia dokonanie prawidłowej oceny zobowiązań wynikających wobec Spółki z tytułu zawartych umów i zakresu jego odpowiedzialności.

#### **Ryzyko związane z umowami zawieranymi z kontrahentami zagranicznymi**

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

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

#### **Ryzyko związane z umowami dystrybucyjnymi oraz 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 głównych 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 różniące 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. 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.

## OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A. W 2025 ROKU

### Sprawozdanie z całkowitych dochodów

	od 01.01.2025 do 31.12.2025	od 01.01.2024 do 31.12.2024	Okres 3 miesięcy zakończony 31.12.2025	Okres 3 miesięcy zakończony 31.12.2024
	(badane)	(badane)	(niebadane)	(niebadane)
Przychody ze sprzedaży	141 034 322	140 545 307	39 723 920	33 887 293
Pozostałe przychody operacyjne	1 190 981	6 312	4 297	504
<b>Razem przychody z działalności operacyjnej</b>	<b>142 225 303</b>	<b>140 551 618</b>	<b>39 728 217</b>	<b>33 887 797</b>
Amortyzacja	(50 224 225)	(19 813 339)	(26 140 397)	(14 856 884)
Zużycie surowców i materiałów	(760 614)	(965 603)	(280 238)	(207 558)
Usługi obce	(46 316 907)	(38 984 285)	(16 797 883)	(10 418 290)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(16 897 042)	(10 818 289)	(4 931 305)	4 633 310
Podatki i opłaty	(2 579 419)	(2 768 903)	112 758	(1 431 930)
Pozostałe koszty operacyjne	(3 040 496)	(3 275 686)	(89 747)	(760 941)
Koszty zamknięcia „Projektu 8”	-	(48 421 309)	-	(48 421 309)
Utrata wartości aktywów niematerialnych i prawnych	(513 425)	(18 341 876)	(301 404)	(18 341 876)
<b>Razem koszty działalności operacyjnej</b>	<b>(120 332 128)</b>	<b>(143 389 290)</b>	<b>(48 428 216)</b>	<b>(89 805 478)</b>
<b>Zysk na działalności operacyjnej</b>	<b>21 893 175</b>	<b>(2 837 672)</b>	<b>(8 699 999)</b>	<b>(55 917 681)</b>
Przychody finansowe	1 717 202	4 337 389	210 865	3 521 911
Koszty finansowe	(8 637 724)	(1 441 430)	(865 364)	1 339 754
Udział w zysku/(stracie) jednostki stowarzyszonej	(3 472 280)	2 717 580	(4 357 953)	112 140
<b>Zysk przed opodatkowaniem</b>	<b>11 500 373</b>	<b>2 775 867</b>	<b>(13 712 451)</b>	<b>(50 943 876)</b>
Podatek dochodowy	(4 557 707)	4 123 283	(1 314 196)	10 295 915
<b>ZYSK NETTO</b>	<b>6 942 666</b>	<b>6 899 150</b>	<b>(15 026 647)</b>	<b>(40 647 961)</b>
			-	-
<b>Zysk netto na akcję:</b>			-	-
Zwykły	2,87	2,85	(6,22)	(16,82)
Rozwodniony	2,87	2,85	(6,22)	(16,82)
<b>ZYSK NETTO</b>	<b>6 942 666</b>	<b>6 899 150</b>	<b>(15 026 647)</b>	<b>(40 647 961)</b>
<b>Pozostałe całkowite dochody</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>	<b>6 942 666</b>	<b>6 899 150</b>	<b>(15 026 647)</b>	<b>(40 647 961)</b>

### Przychody ze sprzedaży

W 2025 roku 11 bit studios S.A. wypracowało rekordowe 141,0 mln PLN przychodów ze sprzedaży. Na ich poziom istotny wpływ miała kontynuacja monetyzacji tytułów własnych oraz premiera gry *The Alters*, która odbyła się w czerwcu 2025 roku oraz ze sprzedaży gier tworzonych przez deweloperów zewnętrznych, dla których to produktów Spółka świadczyła usługi wydawnicze.

Przychody ze sprzedaży *The Alters* sięgnęły 43,8 mln PLN. Ich ważnym uzupełnieniem była sprzedaż produktów własnych z tzw. back-catalogue, głównie *Frostpunk 2* (43,2 mln PLN), *Frostpunka* (14,3 mln PLN) oraz *This War of Mine* (7,2 mln PLN). Spółka przykładła dużą wagę do właściwej ekspozycji gier na najważniejszych platformach sprzedażowych. Działania tego typu, bazujące na budowanych od lat relacjach z najważniejszymi partnerami biznesowymi Spółki w przypadku mocno dojrzałego portfolio, mają strategiczne znaczenie dla wielkości osiągniętej sprzedaży.

Warto odnotować, że w związku z prowadzeniem w 2025 roku pierwszego projektu w formule Early Access na platformie Steam i game preview na platformie Microsoft – gra Moonlighter 2 – Spółka przyjęła, że przychody rozpoznawane są jednorazowo w momencie ich powstania, gdyż udostępnienie gry w tej fazie stanowi przekazanie klientowi prawa do korzystania z istniejącej własności intelektualnej, z ograniczonym prawem zwrotu otrzymanych przez Spółkę płatności, co wyczerpuje główne zobowiązanie do wykonania świadczenia.

### **Koszty operacyjne**

Łączne koszty działalności operacyjnej w 2025 roku wyniosły 120,33 mln PLN, co stanowi spadek o 16,08% w stosunku do roku ubiegłego (143,39 mln PLN). Zmniejszenie bazy kosztowej wynika przede wszystkim ze zdecydowanie niższej wartości zdarzeń jednorazowych, które obciążały wynik 2025 roku. Spółka zdecydowała, na bazie przeprowadzonych testów na utratę wartości na dzień 31 grudnia 2025 roku, o utworzeniu odpisów aktualizujących związanych z grami: *The Thaumaturge* (25,5 tys PLN) i *Creatures of Ava* (488 tys. PLN). W 2024 roku koszt zamknięcia produkcji gry o kodowym tytule „Projekt 8” wyniósł (48,4 mln PLN) a odpisy na utratę wartości aktywów niematerialnych - gier z wydawnictwa: *The Thaumaturge* (10,9 mln PLN) i *Creatures of Ava* (7,4 mln PLN).

Amortyzacja wzrosła do 50,22 mln PLN (z 19,81 mln PLN w 2024 roku), co jest efektem pełnego roku amortyzacji *Frostpunk 2*. Istotną rolę w tym odegrała również weryfikacja stawek amortyzacji dla *The Alters* i *Frostpunk 2*. Amortyzacja poszczególnych gier komputerowych, w tym DLC jest weryfikowana raz w roku, na koniec okresu sprawozdawczego, zgodnie z wymogami MSR 38. Spółka przeprowadza wówczas analizę oczekiwanych korzyści ekonomicznych (na podstawie prognozy sprzedaży) dla każdej z gier, w tym DLC i odnosi wynik analizy do zakładanej stawki oraz pozostałego okresu jej amortyzacji.

W 2025 roku Spółka dokonała weryfikacji stawek amortyzacyjnych dla wszystkich własnych tytułów oraz tytułów wydawniczych. W wyniku analizy dokonano zmiany stawek amortyzacyjnych tytułów *Frostpunk 2* oraz *The Alters*. W wyniku przeszacowania amortyzacja tytułu *Frostpunk 2* wyniosła w 2025 roku 23,8 mln PLN (38,0 %) w porównaniu do pierwotnie zakładanego umorzenia w wysokości 12,5 mln PLN (20,0 %). Dla tytułu *The Alters* amortyzacja w 2025 roku wyniosła 16,7 mln PLN (34,0 %) w porównaniu do pierwotnie zakładanej wartości 12,4 mln PLN (25,0 %).

Warto podkreślić, że 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 liniowy na przestrzeni okresu ich użytkowania. Dla wybranych aktywów niematerialnych, takich jak *Frostpunk 2*, DLC do *Frostpunk 2* oraz *The Alters* oraz *Death Howl* Spółka stosuje metodę degresywną.

Z kolei w związku z prowadzeniem w 2025 roku pierwszego projektu w formule Early Access na platformie Steam – gra Moonlighter 2 – Spółka przyjęła, że rozpoczęcie amortyzacji następuje w dniu premiery pełnej wersji gry (Full Release), o której Spółka poinformuje stosownymi kanałami komunikacji.

Koszty usług obcych wyniosły 46,32 mln PLN wobec 38,98 mln PLN w 2024 roku. Wzrost wynika głównie z wyższych rok do roku kosztów związanych z zakupem usług informatycznych wynikających z postpremierowych prac deweloperskich wybranych tytułów, głównie *Frostpunk 2* i *The Alters* oraz rozpoczęcia prac badawczych związanych z nowymi projektami gier. Wyższe w ujęciu rok do roku były również koszty usług marketingowych w związku z prowadzonymi w 2025 roku kampaniami przed premierami takich tytułów jak *The Alters*, *Moonlighter 2* i *Death Howl*. Na koszty usług obcych mają również wpływ tantiemy należne producentom gier z wydawnictwa, czyli: *The Invincible*, *The Thaumaturge*, *INDIKA* i *Creatures of Ava* oraz starszym produkcjom, czyli *Moonlighter*

i *Children of Morta* z tytułu ich sprzedaży. W 2025 roku łączna kwota należnych tantiem wyniosła 17,2 mln PLN wobec 17,4 mln w 2024 roku.

Koszty wynagrodzeń i świadczeń wyniosły 16,9 mln PLN wobec 10,8 mln PLN w analogicznym okresie roku ubiegłego i były wyższe o 56% r/r. Wzrost ten był głównie efektem zwiększonych nakładów pracowniczych związanych z rozwojem już wydanych gier własnych, a także wyższych premii rocznych dla pracowników i współpracowników, wypłaconych w grudniu 2025 roku.

Dzięki stabilizacji przychodów i optymalizacji kosztów operacyjnych, Spółka powróciła do dodatniego wyniku na poziomie operacyjnym. Zysk na działalności operacyjnej w raportowanym okresie wyniósł 21,89 mln PLN wobec straty 2,84 mln PLN w 2024 roku. Saldo działalności finansowej było ujemne i wyniosło 6,92 mln PLN (głównie przez koszty finansowe w kwocie 8,64 mln PLN). Było to spowodowane przede wszystkim przez różnice kursowe.

Spółka zamknęła rok 2025 zyskiem netto w wysokości 6,94 mln PLN, zbliżonym do tego wypracowanego w 2024 roku, który wyniósł 6,90 mln PLN.

### Sprawozdanie z sytuacji finansowej

	31.12.2025 (badane)	31.12.2024 (badane)	zmiana%
<b>AKTYWA</b>			
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>176 030 895</b>	<b>169 650 820</b>	<b>3,8%</b>
Rzeczowe aktywa trwałe	21 371 118	22 403 337	(4,6%)
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	4 056 233	4 112 515	(1,4%)
Aktywa niematerialne	117 674 785	128 778 863	(8,6%)
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	6 947 323	8 472 130	(18,0%)
Inwestycje w jednostki stowarzyszone	1 406 140	4 878 419	(71,2%)
Inwestycje długoterminowe w akcje	1 081 427	742 765	45,6%
Inwestycje długoterminowe w obligacje	23 016 870	-	n/d
Pozostałe aktywa długoterminowe	439 057	84 344	420,6%
Instrumenty finansowe (IRS)	37 942	178 448	(78,7%)
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>92 773 669</b>	<b>92 651 796</b>	<b>0,1%</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	19 845 102	20 835 838	(4,8%)
Należności z tytułu podatku dochodowego	-	244 504	(100,0%)
Towary	43 974	54 149	(18,8%)
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	1 116 342	994 226	12,3%
Instrumenty finansowe (IRS)	18 971	59 483	(68,1%)
Aktywa finansowe krótkoterminowe	26 540 287	5 011 394	429,6%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	45 208 993	65 452 202	(30,9%)
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>268 804 564</b>	<b>262 302 617</b>	<b>2,5%</b>

Na dzień 31 grudnia 2025 roku suma bilansowa 11 bit studios S.A. wyniosła 268,8 mln PLN, co stanowi wzrost w stosunku do końca 2024 roku, kiedy wynosiła 262,3 mln PLN. Struktura bilansu potwierdza stabilną sytuację finansową Spółki oraz wysoki poziom płynności.

Na koniec 2025 roku aktywa trwałe stanowiły 176,0 mln PLN. Najistotniejszą pozycją w tej grupie były aktywa niematerialne o wartości 117,7 mln PLN, na które składają się nakłady na produkcję gier własnych i z wydawnictwa. Spadek wartości netto aktywów niematerialnych rok do roku wynikał z wysokiej amortyzacji tytułów

wprowadzonych do sprzedaży (amortyzacja aktywów niematerialnych wyniosła 48,9 mln PLN). Spółka dokonała zmiany szacunków amortyzacji dla gier *Frostpunk 2* oraz *The Alters*, w wyniku czego stawki umorzeniowe dla tych tytułów w 2025 roku wyniosły odpowiednio 38% i 34%.

Wartość inwestycji długoterminowych wzrosła do 24,1 mln PLN, co było bezpośrednio związane z nabyciem przez Spółkę portfela obligacji o wartości 23,0 mln PLN.

Aktywa obrotowe zamknęły się na koniec 2025 roku kwotą 92,8 mln PLN. Spółka utrzymuje wysoki bufor płynnościowy. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty wyniosły 45,2 mln. Dodatkowo Spółka posiadała krótkoterminowe aktywa finansowe o wartości 26,5 mln PLN, w skład których wchodziły głównie obligacje i lokaty bankowe o zapadalności powyżej 3 miesięcy.

	31.12.2025 (badane)	31.12.2024 (badane)	zmiana %
<b>KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA</b>			
<b>Kapitał własny</b>	<b>236 421 687</b>	<b>229 918 534</b>	<b>2,8%</b>
Kapitał podstawowy	241 720	241 720	0,0%
Kapitał z nadwyżki wartości emisyjnej ponad wartość nominalną	18 232 710	18 232 710	0,0%
Kapitał zapasowy	184 960 557	178 071 407	3,9%
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	26 034 034	26 473 547	-1,7%
Zyski zatrzymane	6 952 666	6 899 150	0,8%
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>3 291 493</b>	<b>4 553 101</b>	<b>-27,7%</b>
Kredyty	2 520 000	3 780 000	-33,3%
Rezerwy pracownicze i pozostałe	26 558	26 118	1,7%
Zobowiązania z tytułu leasingu	744 935	746 983	-0,3%
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>29 091 384</b>	<b>27 830 983</b>	<b>4,5%</b>
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	5 057 209	4 651 132	8,7%
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	1 747 549	- n/d	
Zobowiązania z tytułu tantiem	10 152 377	8 408 341	20,7%
Kredyty	1 260 000	1 260 000	0,0%
Rezerwy pracownicze i pozostałe	923 200	2 494 149	-63,0%
Zobowiązania z tytułu leasingu	15 252	15 252	0,0%
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	9 935 797	11 002 109	-9,7%
<b>Zobowiązania razem</b>	<b>32 382 877</b>	<b>32 384 084</b>	<b>0,0%</b>
<b>RAZEM</b>	<b>268 804 564</b>	<b>262 302 617</b>	<b>2,5%</b>

Działalność Spółki jest w przeważającej mierze finansowana kapitałem własnym, który na dzień bilansowy wzrósł do 236,4 mln PLN, wobec 229,9 mln PLN rok wcześniej. Na wzrost ten złożył się zysk netto za 2025 rok w wysokości 6,9 mln PLN oraz zasilenie kapitału zapasowego kwotą 6,9 mln PLN z zysku wypracowanego w 2024 roku. Z kolei wartość kapitału rezerwowego z tytułu płatności w akcjach uległa zmniejszeniu do 26,0 PLN, co było efektem rewaluacji kosztów Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025 ze względu na brak realizacji jego założeń finansowych.

Na zobowiązania długoterminowe największy wpływ miała wartość kredytów. Zobowiązania z tytułu kredytu inwestycyjnego (zaciągniętego w 2018 roku na zakup nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2) uległy zmniejszeniu z 5,0 mln PLN do 3,8 mln PLN w efekcie terminowej spłaty rat kapitałowych. Długoterminowa część tego kredytu wynosi obecnie 2,5 mln PLN.

Ogółem zobowiązania krótkoterminowe nieznacznie wzrosły, osiągając poziom 29,1 mln PLN. Wynika to głównie ze wzrostu zobowiązań z tytułu tantiem do 10,2 mln w następstwie rozliczeń z deweloperami tytułów wydawanych przez Spółkę w okresie sprawozdawczym.

Spadły natomiast zobowiązania z tytułu umów z klientami do blisko 10,0 mln PLN w wyniku pomyślnego rozliczenia części zaliczek otrzymanych od partnerów biznesowych, przede wszystkim po premierze konsolowej wersji gry *Frostpunk 2* oraz dodatku *Fractured Utopias*. Saldo pozostające na dzień bilansowy składa się głównie z uiszczonych zaliczek z tytułu przedsprzedaży kolejnych dodatków do gier własnych *Frostpunk 2* i *The Alters* w edycji Deluxe.

**Sprawozdanie z przepływów pieniężnych**

	od 01.01.2025 do 31.12.2025 <i>(badane)</i>	od 01.01.2024 do 31.12.2024 <i>(badane)</i>
<b>Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej</b>		
<b>Zysk za okres sprawozdawczy</b>	<b>6 942 666</b>	<b>6 899 150</b>
<b>Korekty:</b>		
Amortyzacja	50 224 225	19 813 339
Koszty zamknięcia „Projektu 8”	-	48 421 309
Utrata wartości aktywów niematerialnych	513 425	18 341 876
Realokowanie opłat licencyjnych za Unreal Engine między projektami	(757 932)	-
Efekt podatku dochodowego ujęty w wyniku	4 557 707	(4 123 283)
Koszty Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	(439 513)	(4 045 649)
(Zyski)/straty z tytułu zmiany wartości godziwej aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy	(245 374)	983 894
Udział w (zysku)/stracie spółki stowarzyszonej	3 472 280	(2 717 580)
Przychody odsetkowe netto	(784 647)	(660 356)
Ujemne różnice kursowe od środków pieniężnych	(839 255)	1 834 080
Inne korekty	(218 192)	1 151 028
<b>Zmiany w kapitale obrotowym:</b>		
Zmiana salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności	18 108	(10 094 311)
Zmiana salda należności z tytułu podatku u źródła	972 627	(2 647 842)
Zmiana salda zapasów	10 182	(52 639)
Zmiana salda pozostałych aktywów	(476 830)	(54 046)
Zmiana salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań	2 148 066	6 911 676
Zmiana salda zobowiązań z tytułu umów z klientami	(1 066 312)	(2 353 085)
Zmiana salda rezerw	(1 570 510)	28 758
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>62 460 722</b>	<b>77 636 319</b>
Zapłacony podatek dochodowy	65 197	(750 669)
<b>Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>62 525 919</b>	<b>76 885 650</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej</b>		
Pożyczki dla pracowników	29 748	529 948
Wpływy z tytułu odsetek od lokat bankowych powyżej 3 miesięcy i obligacji	884 456	1 016 530
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	4 472 377	16 000 000
Nabycie aktywów finansowych	(42 430 294)	-
Wpływy z tytułu sprzedaży aktywów finansowych	137 470	-
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy	(7 169 600)	(4 780 944)
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i wartości niematerialne	(37 993 692)	(58 132 141)
<b>Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(82 069 535)</b>	<b>(45 366 607)</b>
<b>Przepływy pieniężne z działalności finansowej</b>		
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu	(1 260 000)	(1 365 000)
Splata odsetek od kredytu	(278 848)	(423 736)
<b>Środki pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>(1 538 848)</b>	<b>(1 788 736)</b>
Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(21 082 464)	29 730 307
Wpływ zmian kursowych na stan środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	839 255	(1 834 080)
Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego	65 452 202	37 555 974
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO</b>	<b>45 208 993</b>	<b>65 452 202</b>

W 2025 roku 11 bit studios S.A. wygenerowała z działalności operacyjnej przepływy pieniężne netto w wysokości 62,5 mln PLN. Choć stanowi to nieznaczny spadek w ujęciu rok do roku (wobec 76,9 mln PLN w 2024 r.), wynik ten potwierdza wysoką zdolność Spółki do generowania gotówki z podstawowej działalności. Istotny, pozytywny wpływ na to saldo miała korekta o pozycje o charakterze niegotówkowym, z czego kluczową rolę odegrały koszty amortyzacji. Ukształtowały się one na poziomie 50,2 mln PLN w porównaniu do 19,8 mln PLN rok wcześniej. Ten znaczący wzrost to bezpośredni skutek oddania do użytkowania i rozpoczęcia sprzedaży kluczowych tytułów, w tym gier *Frostpunk 2* oraz *The Alters*, w stosunku do których – z racji początkowej fazy cyklu życia – zastosowano wyższe stawki amortyzacji w modelu degresywnym.

Saldo przepływów pieniężnych z działalności inwestycyjnej w 2025 roku ukształtowało się na poziomie (82,1 mln PLN). Wartość ta podyktowana była przede wszystkim świadomą decyzją Zarządu o relokacji nadwyżek kapitałowych. Odpływ w kwocie 49,6 mln PLN związany był z założeniem lokat bankowych i nabyciem bezpiecznych instrumentów finansowych, optymalizujących strukturę posiadanych środków. W 2025 roku Spółka nawiązała współpracę z UBS Switzerland AG (UBS). W imieniu Spółki, UBS aktywnie zarządza zdywersyfikowanym zbiorem obligacji skarbowych i korporacyjnych w EUR z rynków rozwiniętych i wschodzących, o terminach zapadalności od 1 do 3 lat. Na koniec 2025 roku wartość krótkoterminowych obligacji wynosiła 19,2 mln PLN, a długoterminowych obligacji 23 mln PLN. Szczegółowe informacje można znaleźć w nocie 3.2. sprawozdania finansowego Spółki za 2025 rok.

Jednocześnie Spółka utrzymała wysoki poziom reinwestycji w swój podstawowy biznes – wydatki na nabycie rzeczowych aktywów trwałych oraz wartości niematerialnych (odzwierciedlające głównie nakłady na nowe produkcje) wyniosły w omawianym okresie 38,0 mln PLN.

W obszarze działalności finansowej Spółka odnotowała ujemne przepływy na poziomie -1,5 mln PLN. Zgodnie z przyjętym harmonogramem, środki te zostały w całości przeznaczone na bieżącą obsługę długoterminowego kredytu inwestycyjnego zaciągniętego w PKO BP S.A. na sfinansowanie zakupu nieruchomości przy ul. Brzeskiej 2. Spłata rat kapitałowych wyniosła 1,3 mln PLN, natomiast koszty odsetkowe ukształtowały się na poziomie 0,3 mln PLN.

Na 31 grudnia 2025 roku Spółka dysponowała środkami pieniężnymi oraz ich ekwiwalentami w wysokości 45,2 mln PLN. Spadek tej pozycji wynikał bezpośrednio z przesunięcia części gotówki do bardziej dochodowych lokat i instrumentów dłużnych. Biorąc pod uwagę aktywa krótkoterminowe o wartości 26,5 mln PLN oraz długoterminowe inwestycje w obligacje na poziomie 23,0 mln PLN, ogólna sytuacja płynnościowa Spółki pozostaje bardzo stabilna. Dodatkowo potwierdza ją bezpieczny poziom należności handlowych i pozostałych, które na koniec roku wyniosły 19,6 mln PLN.

### **Informacja o kredytach i pożyczkach w roku obrotowym 2025**

W 2025 roku 11 bit studios S.A. nie zawarło żadnych umów kredytowych czy pożyczkowych.

Jedynym kredytem posiadanym przez Spółkę jest 10-letni kredyt inwestycyjny w Powszechnej Kasie Oszczędności Banku Polskim S.A. Kompletne informacje na temat tego zobowiązania można znaleźć w **Nocie 2.15** sprawozdania finansowego Spółki.

Spółka miała też podpisaną (23 czerwca 2023 roku) umowę limitu kredytowego wielocelowego z PKO BP S.A. na kwotę 20 000 000 PLN. Limit udzielony był na okres do 25 czerwca 2025 roku. Spółka nie skorzystała ze wspomnianego kredytu.

### **Informacje o pożyczkach udzielonych w roku obrotowym 2025**

W 2025 Spółka nie zawarła umów pożyczek istotnych dla kondycji finansowej 11 bit studios S.A.

### **Informacja o poręczeniach i gwarancjach udzielonych w roku obrotowym 2025 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 oceniana jest jako stabilna. Spółka utrzymuje zdolność do terminowego regulowania zobowiązań oraz finansowania bieżącej działalności i realizowanych projektów.

Zarządzanie zasobami finansowymi prowadzone jest w sposób zapewniający utrzymanie odpowiedniego poziomu płynności finansowej, przy uwzględnieniu specyfiki działalności Spółki i cykliczności branży. Na dzień sporządzenia sprawozdania Zarząd nie identyfikuje zagrożeń dla płynności ani wypłacalności Spółki.

### **Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik Spółki w 2025 roku**

Poza czynnikami, które bezpośrednio wpłynęły na osiągnięte w 2025 roku wyniki finansowe Spółki opisane w pozostałych częściach niniejszego sprawozdania Zarząd Spółki nie identyfikuje innych czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wyniki Spółki w 2025 roku.

Istotnym czynnikiem wpływającym na wynik finansowy w 2025 roku była weryfikacja stawek oraz zmiana metody amortyzacji dla kluczowych tytułów własnych (*Frostpunk 2* oraz *The Alters*)

## **UMOWY ZNACZĄCE DLA DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI (Z WYŁĄCZENIEM UMÓW KREDYTOWYCH I POŻYCZEK) ZAWARTYCH W 2025 ROKU ORAZ DO DATY PUBLIKACJI SPRAWOZDANIA**

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

## **RÓŻNICE POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI WYKAZANYMI W RAPORCIE ROCZNYM, WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI ZA DANY ROK**

Spółka nie publikowała prognoz finansowych na 2025 rok.

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

W okresie sprawozdawczym Spółka nie emitowała nowych akcji.

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

W 2025 roku 11 bit studios S.A. kontynuowało strategię aktywnego zarządzania nadwyżkami finansowymi oraz intensywnego inwestowania w rozwój własnego i wydawniczego portfolio produktów.

Choć nominalny stan środków pieniężnych na rachunkach uległ zmniejszeniu, nie oznacza to spadku płynności, lecz świadomą zmianę struktury lokat. Spółka aktywnie przeniosła część wolnego kapitału z nisko oprocentowanych rachunków bieżących w kierunku wyżej rentownych instrumentów finansowych. Efektem tego jest skokowy wzrost inwestycji w krótkoterminowe i długoterminowe obligacje oraz lokaty powyżej 3 miesięcy. Ponadto, w celu zabezpieczenia kapitału w dłuższym horyzoncie, Spółka zbudowała portfel długoterminowych obligacji o wysokim ratingu. Taka dywersyfikacja pozwala optymalnie zarządzać nadwyżkami i generować dodatkowe przychody odsetkowe w bezpieczny sposób.

Zmniejszenie wartości netto aktywów niematerialnych w 2025 roku nie wynika z wyhamowania inwestycji w nowe gry, lecz ze specyfiki księgowej branży gamedev. Po premierach kluczowych tytułów, takich jak *Frostpunk 2* oraz *The Alters*, Spółka rozpoczęła ich amortyzację. Zastosowanie metody degresywnej sprawia, że koszty te są najwyższe bezpośrednio po premierze, co wiernie odzwierciedla rynkowy cykl życia gier, w którym generują one najwyższe korzyści ekonomiczne tuż po rynkowym debiucie. Równocześnie Spółka stale alokuje kapitał w produkcję kolejnych tytułów własnych i wydawniczych, budując wartość na kolejne lata.

Uzupełnieniem portfela inwestycyjnego są udziały w powiązanych spółkach deweloperskich. Po aktualizacji wyceny, pakiet posiadany we Fool's Theory sp. z o.o. wyniósł 1,41 mln PLN, natomiast wartość akcji notowanego na giełdzie Starward Industries S.A. urosła, przekraczając poziom 1,08 mln PLN.

Silne przepływy pieniężne z działalności operacyjnej pozwalają 11 bit studios S.A. w całości finansować z własnych środków zarówno bieżącą produkcję gier, jak i długoterminowe inwestycje finansowe, bez konieczności pozyskiwania zewnętrznego kapitału.

## OCENA MOŻLIWOŚCI REALIZACJI ZAMIERZEŃ INWESTYCYJNYCH

Na dzień 31 grudnia 2025 roku 11 bit studios S.A. utrzymało bardzo wysoką płynność finansową, efektywnie optymalizując strukturę swoich zasobów. Choć stan środków pieniężnych na rachunkach i w kasie wyniósł 45,2 mln PLN wobec 65,5 mln PLN rok wcześniej, Spółka znacząco zwiększyła zaangażowanie w aktywa finansowe generujące dodatkowy przychód odsetkowy.

Łączne zasoby finansowe Spółki (obejmujące środki pieniężne, krótkoterminowe aktywa finansowe oraz inwestycje w obligacje) wzrosły na koniec 2025 roku do poziomu 94,8 mln PLN, co stanowi wzrost o blisko 34,5% w stosunku do kwoty 70,5 mln PLN odnotowanej na koniec 2024 roku. W strukturze portfela istotną pozycję stanowiły obligacje o wartości ponad 42 mln PLN (zarówno krótko-, jak i długoterminowe) oraz lokaty terminowe. Uzupełnieniem tych zasobów są należności handlowe i pozostałe o wartości 19,8 mln PLN.

Łączna wartość zobowiązań na koniec 2025 roku wyniosła 32,4 mln PLN, co oznacza niemal identyczny poziom jak rok wcześniej (32,4 mln PLN). Warto przy tym podkreślić specyfikę tych pozycji:

- zobowiązania z tytułu umów z klientami (9,94 mln PLN) – są to głównie zaliczki na przyszłe dodatki do gier *Frostpunk 2* oraz *The Alters*, które nie stanowią bezpośredniego odpływu gotówki, lecz zostaną rozliczone w przychodach po premierze tych treści,
- zobowiązania z tytułu tantiem (10,2 mln PLN) – kwoty należne deweloperom zewnętrznym, wynikające z sukcesu sprzedażowego gier wydawniczych,
- zadłużenie kredytowe (3,78 mln PLN) – Spółka systematycznie spłaca kredyt inwestycyjny w PKO BP S.A. zaciągnięty na zakup siedziby przy ul. Brzeskiej 2. W 2025 roku kapitał kredytu został obniżony o kolejne 1,26 mln PLN.

Dzięki posiadaniu nadwyżki środków pieniężnych i bezpiecznych aktywów finansowych, która blisko trzykrotnie przewyższa poziom łącznych zobowiązań, 11 bit studios S.A. posiada pełną zdolność do samodzielnego finansowania strategicznych zamierzeń inwestycyjnych. Zasoby własne są wystarczające do pokrycia bieżących kosztów operacyjnych oraz dalszego rozwoju kluczowych projektów własnych i wydawniczych bez konieczności pozyskiwania finansowania zewnętrznego.

## CZYNNIKI MAJĄCE WPŁYW NA WYNIKI FINANSOWE I OPERACYJNE SPÓŁKI

W opinii Zarządu, nadchodzące kwartały będą przede wszystkim okresem operacjonalizacji ogłoszonej strategii rozwoju Spółki.

Najbliższą premierą będzie *Moonlighter 2: The Endless Vault* (Full Release). Zakończenie fazy Early Access będzie wiązało się zazwyczaj z istotnym impulsem sprzedażowym, wspartym szeroką kampanią marketingową oraz premierą na platformach konsolowych (Day One). Wykorzystanie sukcesu pierwszej części daje solidne podstawy do budowy długoterminowych przychodów z tego IP.

Równolegle Spółka kładzie silny nacisk na długofalową monetyzację kluczowych gier oraz IP poprzez dostarczanie wysokiej jakości płatnych treści. Graczy czekają jeszcze dwa duże rozszerzeń do gry *Frostpunk 2* (DLC). Pierwsze z nich, o tytule *Breach of Trust* zadebiutuje w czerwcu 2026 roku, natomiast kolejne zaplanowano na grudzień 2026 roku. Regularne dostarczanie nowej zawartości ma na celu utrzymanie wysokiej retencji graczy oraz generowanie powtarzalnych strumieni przychodów.

Ponadto po bezpłatnej aktualizacji w czwartym kwartale 2025 roku, Spółka planuje wydanie płatnego DLC do gry *The Alters*. Rozszerzenie to, obok wsparcia sprzedaży gry podstawowej, ma za zadanie pogłębić monetyzację tego unikalnego IP. Premiera DLC zaplanowana jest na przełom drugiego i trzeciego kwartału 2026 roku.

Dodatkowo, Spółka zamierza wykorzystać wciąż dość mocną pozycję segmentu konsolowego oraz powrót graczy do angażujących produkcji dla pojedynczego gracza. Premiery *Frostpunk 2* i *The Alters* na konsolach obecnej generacji są bezpośrednią odpowiedzią na te trendy.

Istotnym czynnikiem negatywnym pozostaje utrzymująca się siła złotego względem dolara amerykańskiego (USD). Ponieważ większość przychodów Spółki generowana jest w walutach obcych, a koszty operacyjne w dużej mierze ponoszone są w PLN, niekorzystne różnice kursowe mogą wywierać presję na raportowaną marżę netto.

## OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

### ZBIÓR ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO I ZAKRES ICH STOSOWANIA

Spółka dąży do zapewnienia wysokiego poziomu transparentności prowadzonej działalności, odpowiedniej jakości komunikacji z uczestnikami rynku kapitałowego oraz poszanowania praw akcjonariuszy, również w obszarach niewynikających bezpośrednio z obowiązujących przepisów prawa.

W związku z powyższym Spółka podejmuje działania zmierzające do możliwie pełnego stosowania zasad ładu korporacyjnego określonych w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021”, przyjętym uchwałą nr 13/1834/2021 Rady Giełdy z dnia 29 marca 2021 roku, na podstawie § 29 ust. 1 Regulaminu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. (dalej: Dobre Praktyki 2021, DPSN).

Dobre Praktyki Spółek Notowanych na GPW 2021 stanowią zbiór zasad odnoszących się w szczególności do obszarów takich jak polityka informacyjna i komunikacja z inwestorami, funkcjonowanie organów spółki, systemy kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem, organizacja walnego zgromadzenia i relacje z akcjonariuszami, a także zagadnienia związane z konfliktami interesów, transakcjami z podmiotami powiązаныmi oraz polityką wynagrodzeń. Treść dokumentu jest publicznie dostępna na stronie internetowej Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod adresem [www.gpw.pl/dobre-praktyki](http://www.gpw.pl/dobre-praktyki)

Szczegółowe informacje dotyczące zakresu stosowania przez Spółkę zasad zawartych w DPSN zostały opublikowane w serwisie relacji inwestorskich Spółki w sekcji Raporty/ EBI pod adresem: <https://ir.11bitstudios.com/raporty/>

#### UZASADNIENIE ZBIORU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO, W TYM ZAWARTYCH W DOBRYCH PRAKTYKACH 2021, OD KTÓREGO ODSTĄPIONO

W 2025 roku Spółka nie stosowała następujących zasad zawartych w Dobrych Praktykach 2021:

---

#### 1. POLITYKA INFORMACYJNA I KOMUNIKACJA Z INWESTORAMI

Zasada 1.3.1	W ramach obecnie realizowanej strategii Spółka nie opracowała szczegółowych zasad w odniesieniu do zagadnień środowiskowych.
Zasada 1.3.2	W ramach obecnie realizowanej strategii Spółka nie opracowała szczegółowych zasad w odniesieniu do spraw społecznych i pracowniczych. Niemniej, Spółka w swojej działalności przykładła 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.
Zasada 1.4.	Obecnie realizowana strategia Spółki nie uwzględnia aspektów niefinansowych, 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.

Zasada 1.4.1 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, Zarząd i pracownicy Spółki dokładają starań, aby w obszarze administracyjnego funkcjonowania przedsiębiorstwa były stosowane rozwiązania proekologiczne.

Zasada 1.4.2 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.

## 2. ZARZĄD I RADA NADZORCZA

Zasada 2.1. Spółka nie posiada wdrożonej polityki różnorodności wobec Zarządu oraz Rady Nadzorczej, przyjętej odpowiednio przez Radę Nadzorczą lub Walne Zgromadzenie. Kluczowe decyzje kadrowe w odniesieniu do władz Spółki podejmuje walne zgromadzenie oraz rada nadzorcza, kierując się kwalifikacjami danej osoby do pełnienia określonych funkcji i jej doświadczeniem zawodowym, a także znajomością branży, w której działa Spółka oraz wykształceniem. Pozamerytoryczne czynniki jak płeć czy wiek nie stanowią wyznacznika uzasadniającego powołanie do organu danej osoby. Akcjonariusze mają prawo zgłaszać kandydatury do rady nadzorczej, a także dokonywać wyboru członków tego organu wedle własnej oceny. Biorą jednak pod uwagę dodatkowe kryteria, w tym dotyczące niezależności, posiadanej wiedzy w zakresie rachunkowości i sprawozdawczości finansowej oraz znajomość branży, w której działa Spółka. Wskaźnik minimalnego udziału mniejszości w organach Spółki jest aktualnie poniżej 30%.

Zasada 2.2. 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.

Zasada 2.11.6 Spółka nie posiada wdrożonej polityki różnorodności wobec zarządu oraz rady nadzorczej.

---

---

### 3. SYSTEMY I FUNKCJE WEWNĘTRZNE

- Zasada 3.1. 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.
- Zasada 3.3. Spółka, z uwagi na skalę prowadzonej działalności, nie posiada wyodrębnionej komórki audytu wewnętrznego. 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.
- Zasada 3.4. 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.
- Zasada 3.5. W Spółce nie ma dedykowanych stanowisk i osób odpowiedzialnych za zarządzanie ryzykiem i compliance. Za skuteczność i prawidłowość funkcji zarządzania ryzykiem i compliance odpowiadają dyrektorzy zarządzający danym obszarem działalności.
- Zasada 3.6. Zasada nie jest stosowana z uwagi na fakt, że Spółka nie posiada wyodrębnionej komórki audytu wewnętrznego.
- Zasada 3.7. Zasada nie dotyczy Spółki – brak podmiotów zależnych.
- Zasada 3.8. 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.
- Zasada 3.10. Rada Nadzorcza i funkcjonujący w jej ramach Komitet Audytu monitoruje skuteczność systemów kontroli wewnętrznej i systemów zarządzania ryzykiem 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. WYNAGRODZENIA

Zasady 6.2. i 6.3 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.

---

## **GŁÓWNE CECHY SYSTEMÓW KONTROLI WEWNĘTRZNEJ I ZARZĄDZANIA RYZYKIEM W ODNIESIENIU DO PROCESU SPORZĄDANIA SPRAWOZDAŃ FINANSOWYCH**

Spółka sporządza sprawozdanie finansowe zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej przyjętymi do stosowania w Unii Europejskiej oraz z Rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 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.

W Spółce za nadzór nad procesem sporządzania sprawozdań finansowych oraz raportów okresowych odpowiada Dyrektor Finansowy wraz z podległymi mu działami, w tym finansowym, controllingu, prawnym oraz IR.

Sam proces sporządzania sprawozdań finansowych ma jasno określony podział zadań, a Spółka dokłada wszelkich starań, aby stosować jednolite wzory arkuszy kalkulacyjnych oraz dokumentacji wewnętrznej, które ułatwiają analizę porównawczą danych. Spółka posiada systemy kontroli wewnętrznej w zakresie prowadzenia rachunkowości i sporządzania sprawozdań finansowych. W 2025 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. Ponadto Spółka na bieżąco dostosowuje systemy wewnętrzne do zmieniających się zasad rachunkowości lub innych norm prawnych.

### **PROCEDURA AUTORYZACJI, ZATWIERDZANIA I OPINIOWANIA SPRAWOZDAŃ PRZED PUBLIKACJĄ**

Sporządzone sprawozdania finansowe Spółki są w pierwszej kolejności przekazywane Dyrektorowi Finansowemu do wstępnej weryfikacji, a następnie Zarządowi do ostatecznej weryfikacji. Sprawozdania finansowe przyjęte przez Zarząd przekazywane są Komitetowi Audytu w celu wydania rekomendacji dotyczącej ich przyjęcia, a następnie Radzie Nadzorczej w celu dokonania ich oceny.

Komitet Audytu, powołany w ramach uprawnień Rady Nadzorczej, zgodnie z kompetencjami określonymi w Ustawie z dnia 11 maja 2017 roku o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, pełni funkcję organu nadzorczego.

Zgodnie z przyjętym Regulaminem Komitetu Audytu, jego celem jest między innymi wspieranie Rady Nadzorczej w kwestiach właściwego wdrażania zasad sprawozdawczości finansowej oraz zrównoważonego rozwoju, kontroli wewnętrznej Spółki i zarządzania ryzykiem, które zostały szerzej opisane w części dotyczącej Komitetu Audytu niniejszego sprawozdania z działalności.

Sprawozdania finansowe podlegają niezależnemu przeglądowi (sprawozdania półroczne) i badaniu (sprawozdania roczne) przez biegłego rewidenta wybieranego przez Radę Nadzorczą Spółki, na podstawie rekomendacji Komitetu Audytu. Wyniki przeglądu i badania przekazywane są Zarządowi i Radzie Nadzorczej, a opinia i raport z badania Sprawozdania rocznego także Walnemu Zgromadzeniu.

Podmiotem wybranym do badania sprawozdań finansowych Spółki za lata 2024–2025 Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna z siedzibą w Poznaniu. W ramach prowadzonych prac biegły rewident przeprowadza niezależną ocenę rzetelności i zgodności sprawozdań finansowych. Rezultaty przeglądów i badań przekazywane są Zarządowi, Komitetowi Audytu oraz Radzie Nadzorczej.

Po zakończeniu weryfikacji przez firmę audytorską sprawozdania finansowe są zatwierdzane przez Zarząd kwalifikowanym podpisem elektronicznym do publikacji, a następnie przekazywane przez upoważnione osoby do publicznej wiadomości.

## AKCJONARIUSZE POSIADAJĄCY ZNACZNE PAKIETY AKCJI

Zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki struktura akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5 proc. ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu na dzień 1 stycznia 2025 roku, na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania przedstawia się następująco:

### Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki na dzień 1 stycznia 2025 roku

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów 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
<b>Razem</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>

\* - bezpośrednio i pośrednio poprzez Fundację Rodzinną Miechowskich

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

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

Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki na dzień 31 grudnia 2025 roku i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski*	168 888	6,99	168 888	6,99
N-N PTE**	124 949	5,17	124 949	5,17
Esaliens TFI***	120 965	5,00	120 965	5,00
<b>Razem</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>

\* - bezpośrednio i pośrednio poprzez Fundację Rodzinną Miechowskich

\*\* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 12 czerwca 2025 roku

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

## POSIADACZE 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.

## WSZELKIE OGRANICZENIA 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.

## **WSZELKIE OGRANICZENIA DOTYCZĄCE PRZENOSZENIA PRAWA WŁASNOŚCI PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH SPÓŁKI**

Statut Spółki nie przewiduje ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych T1 bit studios S.A..

## **ZASADY DOTYCZĄCE POWOŁYWANIA I ODWOŁYWANIA CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ ORAZ ICH UPRAWNIENI**

### **Zarząd**

Członkowie Zarządu T1 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. Członków Zarządu Spółki powołuje i odwołuje Rada Nadzorcza Spółki na okres wspólnej kadencji, która trwa 3 pełne lata obrotowe.

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 Spółki.

Zarządowi T1 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 Spółki przysługują uprawnienia do nabywania akcji Spółki jedynie na zasadach określonych w przepisach Kodeksu Spółek Handlowych dotyczących nabywania akcji własnych.

### **Rada Nadzorcza**

Rada Nadzorcza Spółki składa się z 5 lub większej liczby członków, określonych przez Walne Zgromadzenie, powoływanych na okres wspólnej kadencji, która trwa 3 pełne lata obrotowe.

Mandat członka Rady Nadzorczej wygasa najpóźniej z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni pełny rok obrotowy pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej. Mandat członka Rady Nadzorczej wygasa również wskutek śmierci, rezygnacji albo odwołania go ze składu Rady Nadzorczej. W przypadku wygaśnięcia mandatu członka Rady Nadzorczej w trakcie trwania kadencji Rady Nadzorczej nowego członka powołuje się na okres do końca kadencji Rady Nadzorczej. Jeżeli wygaśnie mandat członka Rady Nadzorczej wybranego przez Walne Zgromadzenie, pozostali członkowie Rady Nadzorczej

## OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

mogą w drodze kooptacji powołać nowego członka Rady Nadzorczej, zgodnie z zasadami przewidzianymi w Statucie, nie dłużej jednak niż do dnia upływu kadencji jego poprzednika.

Członkowie Rady Nadzorczej mogą być powoływani ponownie na dalsze kadencje. Członek Rady Nadzorczej może być w każdym czasie odwołany. Odwołania członka Rady Nadzorczej dokonują osoby lub organy uprawnione do jego powołania.

Zgodnie z obowiązującymi przepisami, co najmniej dwóch członków Rady Nadzorczej Spółki powinno spełniać kryteria niezależności określone w Ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym.

Zgodnie z Ustawą z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym większość członków Komitetu Audytu, w tym jego przewodniczący powinna być niezależna oraz przynajmniej jeden członek Komitetu Audytu powinien posiadać wiedzę i umiejętności w zakresie rachunkowości lub badania sprawozdań finansowych i przynajmniej jeden członek Komitetu Audytu powinien posiadać wiedzę i umiejętności z zakresu branży, w której działa Spółka.

Zgodnie z Kodeksem spółek handlowych i Statutem Spółki, do kompetencji Rady Nadzorczej należą między innymi:

- powoływanie i odwoływanie członków Zarządu,
- wskazanie Prezesa Zarządu;
- określanie zasad wynagrodzenia członków Zarządu,
- udzielenie zgody na utworzenie oddziału, przedstawicielstwa lub innych jednostek organizacyjnych,
- udzielenie zgody na nabycie i zbycie nieruchomości, użytkowania wieczystego lub udziału w nieruchomości a także udziału w użytkowaniu wieczystym,
- udzielenie zgody na zaciągnięcie zobowiązania, w tym kredytu lub pożyczki, w wysokości przekraczającej wartość aktywów Spółki,
- wybór Przewodniczącego Rady Nadzorczej,
- udzielanie zgody na nabywanie udziałów w innych podmiotach gospodarczych,
- tworzenie i uczestniczenie w tworzeniu innych podmiotów gospodarczych tak w kraju jak i poza jego granicami,
- wybór firmy audytorskiej do przeprowadzenia badania sprawozdania finansowego oraz wybór firmy audytorskiej do atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju.

## 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 pod adresem: <http://ir.11bitstudios.com/dokumenty-korporacyjne>.

## **SPOSÓB DZIAŁANIA WALNEGO ZGROMADZENIA I JEGO UPRAWNIENÍ**

Walne Zgromadzenie jest najwyższym organem Spółki i odbywa 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 w części Dokumenty Korporacyjne, pod adresem: <http://ir.11bitstudios.com/dokumenty-korporacyjne>.

Obrady Walnego Zgromadzenia mogą być transmitowane w czasie rzeczywistym oraz – w zakresie dopuszczonym przepisami prawa – umożliwiają akcjonariuszom udział w obradach przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej.

Walnego Zgromadzenia zostaje zwołane poprzez ogłoszenie dokonywane na stronie internetowej Spółki oraz w formie raportu bieżącego, co najmniej na 26 dni przed terminem Walnego Zgromadzenia. W ogłoszeniu o zwołaniu Walnego Zgromadzenia Spółka przedstawia proponowany porządek obrad, obejmujący zakres spraw będących przedmiotem obrad, a także udostępnia wszystkie istotne materiały, w tym projekty uchwał wraz z uzasadnieniem. Dokumenty przeznaczone dla Walnego Zgromadzenia publikowane są na stronie internetowej Spółki.

Walne Zgromadzenie zwoływane jest przez Zarząd, a jego obrady przebiegają zgodnie z przyjętym porządkiem obrad. Obradom przewodniczy Przewodniczący Walnego Zgromadzenia, który kieruje ich przebiegiem oraz czuwa nad prawidłowym przebiegiem głosowań i podejmowaniem uchwał. Uchwały podejmowane są w sprawach objętych porządkiem obrad, a głosowanie odbywa się zgodnie z obowiązującymi przepisami oraz zasadą równego traktowania akcjonariuszy.

### **Kompetencje Walnego Zgromadzenia:**

Do zasadniczych kompetencji Walnego Zgromadzenia należą w szczególności podejmowanie uchwał dotyczących zatwierdzenia sprawozdań finansowych Spółki i Grupy, podziału zysku lub pokrycia straty, udzielania absolutorium członkom organów Spółki, a także podejmowanie decyzji w sprawach zmian Statutu, emisji akcji czy innych istotnych spraw Spółki

### **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.

Akcjonariusze wykonują swoje prawa osobiście lub przez pełnomocników. Przysługuje im w szczególności prawo udziału w Walnym Zgromadzeniu, zabierania głosu, zadawania pytań oraz wykonywania prawa głosu. Akcjonariusze reprezentujący określony udział w kapitale zakładowym mogą żądać zwołania Walnego Zgromadzenia lub umieszczenia określonych spraw w porządku obrad, a także zgłaszać projekty uchwał.

## OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

Spółka zapewnia możliwość wykonywania praw akcjonariuszy w sposób zgodny z przepisami prawa oraz przyjętymi regulacjami wewnętrznymi, w tym poprzez udostępnianie materiałów dotyczących Walnego Zgromadzenia oraz zapewnienie przejrzystego przebiegu obrad.

### ZARZĄD I RADA NADZORCZA SPÓŁKI

#### Zarząd

**Skład osobowy Zarządu 11 bit studios S.A. na dzień 1 stycznia 2025 roku, na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania nie zmienił się i przedstawiał się następująco:**

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

Obecna kadencja Członków Zarządu upływa z dniem zatwierdzenia przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Sprawozdania Finansowego Spółki za rok obrotowy kończący się 31 grudnia 2025 roku.

Zakres odpowiedzialności poszczególnych członków Zarządu Spółki jest następujący:

<b>Przemysław Marszał (CEO)</b>	<b>Grzegorz Miechowski (COO)</b>	<b>Michał Drozdowski (CCO)</b>	<b>Paweł Feldman (CBDO)</b>	<b>Marek Ziemak (CPO)</b>
Strategia i planowanie	Finanse	Kreacja gier	Rozwój nowych biznesów	Pion wydawniczy
HR (Team&Culture)	Administracja		Marketing i PR	Development
	IT			

**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 końcowy wygląd wszystkich gier 11 bit studios S.A., od etapu pierwszego szkicu, aż do dnia premiery. Zaprojektował całą estetykę „rysunku węglem”, który stał się jedną z najbardziej charakterystycznych cech „This War of Mine”. Był jednym z kluczowych twórców „Frostpunka”. W ramach Zarządu Spółki odpowiada za strategię i planowanie oraz nadzoruje pion T&C (Team&Culture).

**Grzegorz Miechowski, Członek Zarządu**

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

**Michał Drozdowski, Członek Zarządu**

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

## OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

### **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.

### **Opis działania Zarządu**

Zarząd działa kolegialnie, kierując się przepisami prawa, w tym Kodeksem spółek handlowych, postanowieniami Statutu Spółki oraz Regulaminu Zarządu. Posiedzenia Zarządu odbywają się w miarę potrzeb, a uchwały podejmowane są bezwzględną większością głosów obecnych członków. W przypadku równej liczby głosów rozstrzyga głos Prezesa Zarządu. Zarząd może podejmować uchwały również w trybie obiegowym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość, o ile dopuszczają to obowiązujące regulacje wewnętrzne.

Zgodnie ze Statutem Spółki do kompetencji Zarządu należą wszystkie sprawy Spółki niezastrzeżone wyraźnie do kompetencji Walnego Zgromadzenia albo Rady Nadzorczej. Do istotnych zagadnień, którymi między innymi zajmował się Zarząd w 2025 roku należą:

#### Działania operacyjne i produkcyjne

- Rozpoczęcie nowych projektów - Zarząd podjął decyzje o rozpoczęciu prac nad grami o roboczych tytułach "Projekt 11" (gra własna) oraz "Shovel" (Wydawnictwo).

- Rozszerzenia (DLC) – rozpoczęto prace nad DLC do gry The Alters oraz nad drugim dodatkiem do Frostpunka 2.
- Oficjalnie zakończono prace nad grą The Alters.
- Podjęto również uchwały o przeniesieniu wybranych gier na inne platformy, np. Nintendo Switch.

#### Finanse i Strategia

- Zarząd dokonał skorygowania raportu rocznego za rok 2024.
- Przyjęto budżet operacyjny na rok 2025 oraz sformułowano rekomendację dotyczącą podziału zysku netto wypracowanego w 2024 roku.
- Przyjęto dokument określający strategiczne kierunki rozwoju Spółki.

#### Sprawy korporacyjne i administracyjne

- Przyjęto tekst jednolity Statutu Spółki Akcyjnej.
- Przyjęto zaktualizowaną politykę rachunkowości na rok 2025 wraz z odpowiednimi załącznikami (opis zespołu kont).
- Ustalono maksymalną pulę środków na pożyczki dla pracowników i współpracowników w roku 2025.

#### Rada Nadzorcza

**Skład osobowy Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A. na dzień 1 stycznia 2025 roku, na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania nie zmienił się i przedstawiał się następująco:**

- Radosław Marter – Przewodniczący 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.

\* – zgodnie z Ustawą z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym

Wszyscy Członkowie Rady Nadzorczej Spółki nie mają rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w Spółce (Zasada 2.3 Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na GPW 2021).

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> .

**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 wyzwań, co niejednokrotnie upubliczniał podczas konferencji jako prelegent, w publikacjach czy w mediach społecznościowych.

**Jacek Czykiel** – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej

Jest absolwentem Uniwersytetu Warszawskiego (filia w Białymstoku), Wydział Ekonomiczny, kierunku 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** – Członkini 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) – obecnie status FCCA (Fellow of the 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, członkinią Stowarzyszenia Niezależnych Członków Rad Nadzorczych i jego Komisji Rewizyjnej oraz Co-Chair kampanii społecznej 30% Club Poland. Posiada wieloletnie doświadczenie w radach nadzorczych oraz komitetach audytu spółek publicznych i prywatnych, w tym spółek z sektora gier, technologii oraz usług finansowych.

#### **Opis działania Rady Nadzorczej**

Rada Nadzorcza sprawuje stały nadzór nad działalnością Spółki we wszystkich obszarach jej funkcjonowania, działając na podstawie przepisów prawa, Statutu Spółki oraz Regulaminu Rady Nadzorczej. Do jej kompetencji należy w szczególności ocena sprawozdań finansowych, sprawozdania Zarządu z działalności Spółki, wniosków Zarządu dotyczących podziału zysku lub pokrycia straty, a także opiniowanie i zatwierdzanie wybranych spraw przekazanych do jej kompetencji.

Rada Nadzorcza działa kolegialnie i podejmuje uchwały na posiedzeniach lub w trybie przewidzianym w obowiązujących regulacjach wewnętrznych. Uchwały zapadają bezwzględną większością głosów, w obecności wymaganej liczby członków Rady, zgodnie z postanowieniami Statutu oraz Regulaminu Rady Nadzorczej.

Członkowie Rady Nadzorczej wykonują swoje obowiązki w sposób rzetelny, kierując się interesem Spółki oraz zasadami ładu korporacyjnego, zapewniając efektywny nadzór nad działalnością Zarządu.

W okresie sprawozdawczym Rada Nadzorcza 11 bit studios S.A. prowadziła działalność nadzorczą w sposób ciągły. W 2025 roku odbyło łącznie 13 posiedzeń, które miały miejsce zarówno w formie stacjonarnej w siedzibie Spółki, jak i w formie zdalnej przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość. W uzasadnionych przypadkach posiedzenia miały charakter mieszany (hybrydowy), umożliwiając sprawne podejmowanie decyzji oraz bieżące reagowanie na sytuację Spółki.

Na wszystkich posiedzeniach zapewnione było wymagane przepisami prawa kworum, co umożliwiała Radzie Nadzorczej podejmowanie uchwał. Członkowie Rady pozostawali również w stałym kontakcie pomiędzy posiedzeniami, analizując materiały przekazywane przez Zarząd oraz konsultując istotne kwestie dotyczące działalności Spółki.

W ramach wykonywania swoich obowiązków Rada Nadzorcza sprawowała stały nadzór nad działalnością Spółki we wszystkich kluczowych obszarach jej funkcjonowania. Szczególny nacisk położony był na:

- analizę wyników finansowych Spółki,
- monitorowanie realizacji strategii oraz planów wydawniczych,
- ocenę procesów sprawozdawczości finansowej,
- nadzór nad systemami kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem,
- analizę istotnych decyzji biznesowych Zarządu,
- monitorowanie relacji inwestorskich oraz komunikacji rynkowej Spółki.

W odniesieniu do kwestii związanych ze sprawozdawczością finansową, Rada Nadzorcza analizowała raporty okresowe, omówiła Harmonogram prac Komitetu Audytu na 2025 rok, a także zatwierdziła Sprawozdanie Komitetu Audytu. W odniesieniu do sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju, Rada Nadzorcza wraz z członkiem Rady Nadzorczej oddelegowanym do samodzielnego pełnienia czynności nadzorczych, nadzorowała proces przygotowania do wprowadzenia sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju do momentu, w którym prace te zostały zawieszono ze względu na zmiany w prawie. Jednocześnie, Rada Nadzorcza zaktualizowała Regulamin Komitetu Audytu oraz wymagane prawem polityki i procedurę wyboru firmy audytorskiej do badania ustawowego sprawozdań finansowych oraz atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju, dostosowując je do zmian prawnych w Ustawie o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym.

W trakcie posiedzeń Rady Nadzorczej szczegółowo omawiano kwestie związane z przygotowaniem oraz weryfikacją sprawozdań finansowych za rok 2024 zarówno z Komitetem Audytu jak i kluczowym biegłym rewidentem. Przedmiotem dyskusji były także systemy kontroli wewnętrznej oraz ryzyka m.in. w oparciu o ustalenia Komitetu Audytu. W związku z koniecznością dokonania korekt w raporcie rocznym za 2024 rok, Rada Nadzorcza uchyliła uprzednio podjęte uchwały i przyjęła nowe uchwały uwzględniające skorygowane dane finansowe. Proces ten przebiegał przy ścisłej współpracy z Komitetem Audytu oraz audytorem zewnętrznym.

Nadzór nad działalnością biznesową i finansową Spółki Rada Nadzorcza realizowała poprzez: analizę wyników sprzedażowych kluczowych produktów Spółki, omawianie budżetu na rok 2025 oraz założeń budżetowych na rok 2026+ oraz pozytywnie zaopiniowała wniosek Zarządu dotyczący przeznaczenia zysku netto za rok 2024 na kapitał zapasowy. Rada Nadzorcza dyskutowała także kwestie związane z relacjami inwestorskimi, spotykając się z osobami za nie odpowiedzialnymi i Zarządem oraz analizując wybrane raporty bieżące Spółki jak i przebieg Walnego Zgromadzenia. Omawiano także zawartość i sposób przekazywania Radzie Nadzorczej dokumentów i informacji przez Zarząd.

Przedmiotem analiz i dyskusji Rady Nadzorczej były również wynagrodzenia Zarządu. W rezultacie Rada Nadzorcza podjęła decyzję o: przyznaniu wynagrodzenia zmiennego dla Zarządu za rok 2024, przyjęła procedurę wypłaty wynagrodzenia zmiennego dla członków Zarządu, zdecydowała o braku wypłaty wynagrodzenia zmiennego dla Zarządu za 2025 rok, zaktualizowała poziom wynagrodzeń stałych członków Zarządu oraz indywidualnych warunków kontraktowych, a także wyraziła zgodę na zawarcie umów o zakazie konkurencji z członkami Zarządu.

Dodatkowo, Rada Nadzorcza wykonując swoje obowiązki, opracowała Sprawozdanie o Wynagrodzeniach za 2024 rok, Sprawozdanie z działalności i oceny pracy Rady w roku 2024 oraz oceny sytuacji Spółki w roku 2024, a także zaopiniowała uchwały na Walne Zgromadzenie Spółki. Rada Nadzorcza dyskutowała także nad stanowiskami, decyzjami i działaniami Spółki w odniesieniu do decyzji i działań różnych organów, instytucji i interesariuszy, w wybranych sytuacjach zajmując swoje stanowisko w formie uchwały. Ponadto, Rada Nadzorcza zaktualizowała Procedurę okresowej oceny transakcji zawieranych z podmiotami powiązаныmi przez spółkę na warunkach rynkowych w ramach zwykłej działalności spółki oraz zajmowała się Procedurą zgłoszeń wewnętrznych (sygnalistów).

W posiedzeniach Rady Nadzorczej uczestniczyli – w zależności od omawianych zagadnień – członkowie Zarządu, przedstawiciele działu finansowego, audytor zewnętrzny oraz zaproszeni eksperci. Rada korzystała z ich wiedzy w celu pogłębienia analizy omawianych zagadnień oraz podejmowania optymalnych decyzji nadzorczych.

### **Komitety Rady Nadzorczej**

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.

W 2025 roku Komitet Audytu spełniał kryteria i wymogi określone w ustawie z 11 maja 2017 roku 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 (wymóg ten spełniali: Jacek Czykiel, Piotr Wierzbicki i Milena Olszewska-Miszuris);
- przynajmniej jeden członek Komitetu Audytu posiada wiedzę i umiejętności z zakresu branży (wymóg ten spełniał Jacek Czykiel);
- większość członków Komitetu Audytu, w tym jego przewodniczący jest niezależna od Spółki (warunek ten spełniali Jacek Czykiel, Przewodniczący Komitetu Audytu oraz Piotr Wierzbicki).

W okresie sprawozdawczym Komitet Audytu odbył 11 posiedzeń. Dziewięć spotkań odbyło się zdalnie, jedno spotkanie odbyło się hybrydowo i jedno w siedzibie. Miały one miejsce w dniach: 20 stycznia 2025 roku (posiedzenie hybrydowe), 28 stycznia 2025 roku (posiedzenie zdalne), 27 lutego 2025 roku (posiedzenie zdalne), 1 kwietnia 2025 roku (posiedzenie zdalne), 15 kwietnia 2025 roku (posiedzenie stacjonarne), 23 kwietnia 2025 roku (posiedzenie zdalne), 6 maja 2025 roku (posiedzenie zdalne), 28 lipca 2025 roku (posiedzenie zdalne), 25 sierpnia 2025 roku (posiedzenie zdalne), 27 października 2025 roku (posiedzenie zdalne) oraz 10 grudnia 2025 roku (posiedzenie zdalne).

W ramach posiedzeń Komitet Audytu podejmował następujące działania:

- omawianie z biegłym rewidentem (Grant Thornton GT) jak i przedstawicielami Spółki kluczowych kwestii dla badania sprawozdania finansowego za 2024 rok;
- omawianie z biegłym rewidentem (GT) materiałów przygotowanych dla Komitetu Audytu (w tym Sprawozdania dodatkowego dla Komitetu Audytu);
- podjęcie uchwały nr 01/04/2025 w sprawie rekomendacji Radzie Nadzorczej przyjęcia jednostkowego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. sporządzonego na dzień 31-12-2024 oraz sprawozdania Zarządu z działalności 11 bit studios S.A. za rok obrotowy 2024;
- podjęcie uchwały nr 02/04/2025 w sprawie uchylenia uchwały nr 01/04/2025, po otrzymaniu informacji od kluczowego biegłego rewidenta o konieczności skorygowania raportu rocznego za 2024 rok oraz uchyleniu przez biegłego rewidenta wcześniej wydanej opinii;
- podjęcie uchwały nr 03/04/2025 w sprawie rekomendacji Radzie Nadzorczej przyjęcia jednostkowego sprawozdania finansowego 11 bit studios S.A. sporządzonego na dzień 31-12-2024 oraz sprawozdania Zarządu z działalności za rok obrotowy 2024, po skorygowaniu sprawozdania przez Spółkę i wydaniu przez biegłego rewidenta opinii na temat skorygowanego sprawozdania;

- omawianie z biegłym rewidentem (GT) jak i przedstawicielami Spółki Sprawozdania o Wynagrodzeniach za 2024 rok;
- omawianie z biegłym rewidentem (GT) i przedstawicielami Spółki kluczowych kwestii dla przeglądu sprawozdania finansowego za I półrocze 2025 roku;
- omawianie ze Spółką kluczowych dla sprawozdawczości finansowej procesów kontroli;
- weryfikowanie niezależności biegłych rewidentów i firmy audytorskiej;
- aktualizacja: Regulaminu Komitetu Audytu, Polityki wyboru firmy audytorskiej do badania ustawowego sprawozdań finansowych oraz atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju, Polityki świadczenia dozwolonych usług niebędących badaniem przez firmę audytorską oraz Procedury wyboru firmy audytorskiej;
- przegląd systemów IT wykorzystywanych w rachunkowości i sprawozdawczości finansowej.
- uruchomienie procedury wyboru biegłego rewidenta na lata 2026-2027;
- omawianie z biegłym rewidentem (Grant Thornton GT) kluczowych kwestii dla badania sprawozdania finansowego za 2025 rok.

Ponadto Komitet Audytu wykonywał swoje zadania również pomiędzy posiedzeniami, w szczególności poprzez monitorowanie sprawozdawczości śródrocznej Spółki, zapoznawanie się z raportami okresowymi i bieżącymi publikowanymi przez Spółkę, ocenę dostosowania Spółki do spostrzeżeń, stanowisk i decyzji różnych organów, a także poprzez przygotowanie Sprawozdania Komitetu Audytu za rok 2024 oraz harmonogramu działań na 2025 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.

#### **Polityka wyboru firmy audytorskiej do badania ustawowego sprawozdań finansowych oraz atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju TI bit studios S.A.**

Polityka wyboru firmy audytorskiej do badania ustawowego sprawozdań finansowych oraz atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju TI 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. Spółka może podlegać obowiązkowej sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju, w związku z czym wybór obejmuje również podmiot uprawniony do jej atestacji.

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

- bezstronnością i niezależnością podmiotu;
- ceną zaproponowaną zarówno za badanie i przegląd, a także atestację sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju, zaproponowaną przez podmiot uprawniony do badania;
- wiedzą i doświadczeniem w badaniu sprawozdań jednostek zainteresowania publicznego, w tym jednostek o podobnym do Spółki profilu działalności, w tym atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju;

- możliwością zapewnienia świadczenia wymaganego zakresu usług poprzez dysponowanie kompetentnymi pracownikami, czasem oraz zasobami (w tym dotyczących atestacji zrównoważonego rozwoju);
- 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 oraz osoby pełniącej funkcję kluczowego biegłego rewidenta;
- możliwością przeprowadzenia badania w terminach określonych przez Spółkę, w tym atestacji zrównoważonego rozwoju.

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, zatwierdzane 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.

#### **Zasady rotacji i czas trwania umowy**

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 może 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 4 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. Kluczowy biegły rewident może jednocześnie pełnić funkcję rewidenta ds. atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju, a zespół wykonujący badanie może pokrywać się z zespołem ds. atestacji.

Czas trwania współpracy liczy się od pierwszego roku obrotowego objętego umową badania, w którym to roku podmiot uprawniony do badania został powołany po raz pierwszy do przeprowadzenia następujących nieprzerwanie po sobie badań ustawowych 11 bit studios S.A. Wynagrodzenie firmy audytorskiej za przeprowadzenie badania nie może być uzależnione od żadnych warunków, w tym od wyniku badania oraz kształtowane lub uzależnione od świadczenia na rzecz Spółki lub podmiotów z nią powiązanych dodatkowych usług niebędących badaniem przez firmę audytorską lub jakikolwiek podmiot powiązany z firmą audytorską.

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 przy uwzględnieniu wszelkich ustaleń lub wniosków zawartych w sprawozdaniu Polskiej Agencji 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.

#### **Procedura wyboru firmy audytorskiej do badania ustawowego sprawozdań finansowych oraz atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju 11 bit studios S.A.**

Procedura wyboru podmiotu uprawnionego do badania ustawowego sprawozdań finansowych oraz do atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju inicjowany jest przez Komitet Audytu działający w ramach Rady Nadzorczej 11 bit studios S.A., który zleca zorganizowanie procesu w 11 bit studios S.A. Za jego organizację odpowiada Zarząd Spółki przy wsparciu Dyrektora Finansowego.

- Dyrektor Finansowy, na podstawie wytycznych Komitetu Audytu lub przedstawiciel Komitetu Audytu wysyła zapytania ofertowe do co najmniej 2 firm audytorskich.
- Zarząd lub Dyrektor Finansowy udostępnia oferentom pełną dokumentację, prowadzi negocjacje, a następnie dokonuje wstępnej oceny złożonych ofert i sporządza sprawozdanie z podejmowanych działań.

- Komitet Audytu na podstawie zebranych ofert oraz przedłożonego sprawozdania przygotowanego przez Zarząd lub Dyrektora Finansowego na pierwszym etapie analizy ofert przygotowuje rekomendacje dla Rady Nadzorczej Spółki.
- Rekomendacja Komitetu Audytu musi zawierać co najmniej dwie możliwości wyboru wraz z uzasadnioną preferencją.
- Komitet Audytu oraz Rada Nadzorcza mogą wyłonić dwa różne podmioty: jeden do przeprowadzenia badania finansowego, a drugi do atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju.

**Polityka świadczenia dozwolonych usług niebędących badaniem przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie sprawozdań finansowych lub atestację sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju, przez podmioty 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 oraz 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 okonywanie oceny niezależności biegłego rewidenta oraz wyrażanie zgody na świadczenie przez niego dozwolonych usług niebędących badaniem sprawozdań finansowych w Spółce. Do zadań tych należy również opracowywanie polityki świadczenia przez firmę audytorską (przeprowadzającą badanie), przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej, dozwolonych usług niebędących badaniem lub atestacją sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju.

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.

W przypadku przeprowadzania atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju, firma audytorska oraz członkowie jej sieci nie mogą świadczyć usług obejmujących m.in. sporządzanie sprawozdawczości w zakresie zrównoważonego rozwoju, prowadzenie księgowości, udzielanie ogólnych porad prawnych, czy opracowywanie procedur kontroli wewnętrznej związanych z informacjami finansowymi.

**Usługi dozwolone**

Podmiot przeprowadzający badanie sprawozdań finansowych 11 bit studios S.A. może w zakresie niezwiązanym z polityką podatkową badanej Spółki 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:

1. Usługi:
  - przeprowadzania procedur należytej staranności (due dilligence) w zakresie kondycji ekonomiczno-finansowej;
  - wydawanie listów poświadczających

- wykonywane w związku z prospektem, przeprowadzane zgodnie z krajowym standardem usług pokrewnych i polegające na przeprowadzaniu uzgodnionych procedur;
- 2. usługi atestacyjne w zakresie informacji finansowych pro forma, prognoz wyników lub wyników szacunkowych, zamieszczane w prospekcie;
- 3. badanie historycznych informacji finansowych do prospektu, o którym mowa w rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 czerwca 2017 r. w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym, oraz uchylecia dyrektywy 2003/71/WE;
- 4. weryfikacja pakietów konsolidacyjnych;
- 5. potwierdzanie spełnienia warunków zawartych umów kredytowych lub innych umów związanych z finansowaniem na podstawie analizy informacji finansowych pochodzących ze zbadanych przez daną firmę audytorską sprawozdań finansowych lub ze śródrocznych sprawozdań finansowych;
- 6. usługi atestacyjne w zakresie sprawozdawczości dotyczącej ładu korporacyjnego, zarządzania ryzykiem oraz społecznej odpowiedzialności biznesu, w tym sporządzanie oceny sprawozdania o wynagrodzeniach, o której mowa w art. 90g ust. 10 ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych z 29 lipca 2005 roku;
- 7. 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;
- 8. poświadczenia 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.

#### **Procedura zatwierdzania usług i ocena niezależności**

Zlecenie dodatkowych usług poprzedzone jest przeprowadzeniem przez Komitet Audytu oceny zagrożeń i zabezpieczeń niezależności (zgodnie z art. 69-73 Ustawy). Komitet Audytu bierze pod uwagę, czy usługa jest dozwolona, a następnie bada:

1. posiadanie przez podmiot wymaganych kompetencji i uprawnień zawodowych;
2. występowanie okoliczności mogących wskazywać na zaistnienie potencjalnego konfliktu interesów;
3. przestrzeganie zasad etyki zawodowej;

Zgoda na zlecenie dodatkowych usług udzielana jest w formie uchwały Komitetu Audytu. Komitet Audytu jest uprawniony żądać przedstawienia wszelkich dokumentów niezbędnych do oceny.

#### **Limity wynagrodzeń**

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 płatnego 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.

W przypadku gdy całkowite wynagrodzenie od Spółki za każde z trzech ostatnich lat przekracza 15% całkowitego wynagrodzenia uzyskanego przez firmę audytorską, ujawnia ona ten fakt Komitetowi Audytu. Komitet omawia zagrożenia dla niezależności, rozważa poddanie zlecenia kontroli jakości przez innego biegłego, a w przypadku dalszego przekraczania limitu – decyduje o możliwości kontynuowania badań ustawowych przez okres nieprzekraczający dwóch lat.

### **Biegli rewidenci**

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 zawarta 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.

### **Zdarzenia po dacie bilansowej**

Zarząd Spółki poinformował raportem bieżącym numer 6/2026 z dnia 15 kwietnia 2026 roku, że w dniu 14 kwietnia 2026 roku Rada Nadzorcza Spółki, działając na podstawie § 66 ust. 4 ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości, § 8 pkt 4 Statutu Spółki oraz § 7 pkt 3 Regulaminu Rady Nadzorczej, po uwzględnieniu rekomendacji Komitetu Audytu, podjęła uchwałę w sprawie wyboru firmy audytorskiej na lata 2026-2027.

Rada Nadzorcza dokonała wyboru Grant Thornton Polska Prosta spółka akcyjna z siedzibą w Poznaniu jako firmy audytorskiej uprawnionej do przeprowadzenia przeglądu i badania sprawozdań finansowych Spółki za lata obrotowe kończące się dnia 31 grudnia 2026 roku oraz 31 grudnia 2027 roku.

Wybór firmy audytorskiej został dokonany zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa oraz przyjętą w Spółce polityką, a także procedurą wyboru firmy audytorskiej do badania ustawowego sprawozdań finansowych oraz atestacji sprawozdawczości zrównoważonego rozwoju T1 bit studios S.A. – opisanymi powyżej.

### **Polityka różnorodności w organach administrujących, zarządzających i nadzorujących**

Spółka nie określiła formalnych celów w zakresie różnorodności składu Zarządu i Rady Nadzorczej, kierując się przy wyborze członków przede wszystkim ich wiedzą, kwalifikacjami oraz doświadczeniem. Zrównoważony udział kobiet i mężczyzn w tych organach może być uwzględniany w przyszłości, w zależności od zakresu powierzonych obowiązków, dostępności odpowiednich kandydatów oraz liczebności Zarządu i Rady Nadzorczej. Ostateczne decyzje dotyczące ich składu należą odpowiednio do Walnego Zgromadzenia oraz Rady Nadzorczej, z uwzględnieniem uprawnień osobistych akcjonariuszy określonych w Statucie Spółki.

**ISTOTNE POSTĘPOWANIA TOCZĄCE SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PAŃSTWOWEJ**

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.

## POZOSTAŁE INFORMACJE

### 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.

---

Ticker	11B
Data pierwszego notowania	28 października 2010 roku
Liczba akcji	2 417 199
Free float	81,68 proc., wyłączając akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% w ogólnej liczbie głosów
Segment	Spółka średnia (kapitalizacja w przedziale 50-250 mln EUR)
Indeksy	sWIG80, sWIG80 Total Return, WIG, WIG140, WIG-Poland, WIGtech Total Return, CEEplus oraz WIG-Gry, WIGGAMES5

---

### RELACJE INWESTORSKIE

Od 2025 roku działania komunikacyjne Spółki są prowadzone przez Menedżera ds. Relacji Inwestorskich (IR Manager) podlegającego bezpośrednio pod Zarząd Spółki. Głównym celem tych działań jest zapewnienie równego, niedyskryminującego dostępu do informacji uczestnikom rynku kapitałowego oraz interesariuszom Spółki. Jej przedstawiciele dbają, aby komunikacja była efektywna i obustronna oraz prowadzona za pomocą różnorodnych narzędzi.

Celem działań 11 bit studios S.A. w obszarze relacji inwestorskich, koordynowanych przez Menedżera ds. Relacji Inwestorskich, jest zapewnienie wszystkim interesariuszom, w tym uczestnikom rynku kapitałowego, równego i niedyskryminującego dostępu do informacji, z wykorzystaniem różnorodnych narzędzi komunikacji. Spółka dąży do prowadzenia komunikacji w sposób efektywny i sprzyjający dwustronnemu dialogowi.

Wdrożona w 2025 roku strategia komunikacji obejmuje między innymi regularne spotkania z Zarządem po publikacji raportów okresowych, podczas których omawiane są bieżące rezultaty oraz perspektywy na kolejne kwartały, a także indywidualne i grupowe spotkania z inwestorami i analitykami, prowadzone zarówno w formie bezpośredniej, jak i zdalnej. Spółka uczestniczy również w krajowych i międzynarodowych konferencjach inwestorskich organizowanych przez instytucje finansowe. Aby zwiększyć efektywność komunikacji Spółka uzupełnia wymagane prawem informacje oraz materiały dotyczące jej działalności o newsletter inwestorski. Menedżer utrzymuje regularny kontakt z analitykami rynku, akcjonariuszami oraz inwestorami indywidualnymi, w tym poprzez pozyskiwanie informacji zwrotnej dotyczącej postrzegania Spółki i jej działań.

## AKCJE I AKCJONARIAT

Aktualny stan akcjonariatu Spółki publikowany jest na internetowej stronie korporacyjnej Spółki pod adresem: <https://ir.11bitstudios.com/akcjonariat/>

Według najlepszej wiedzy Zarządu, na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz na dzień przekazania niniejszego raportu przedstawiał się następująco:

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział głosów w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski*	168 888	6,99	168 888	6,99
N-N PTE**	124 949	5,17	124 949	5,17
Esaliens TFI***	120 965	5,00	120 965	5,00
Pozostali	2 002 397	82,84	2 002 397	82,84
<b>Razem</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>

\* - bezpośrednio i pośrednio poprzez Fundację Rodzinną Miechowskich

\*\* - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 12 czerwca 2025 roku

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

W raporcie bieżącym nr 18/2025 z 13 października 2025 roku 11 bit studios S.A. poinformowało, że 10 października 2025 roku do Spółki wpłynęło zawiadomienie w trybie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, złożone przez Fundację Rodzinną Miechowskich, podmiot związany z Grzegorzem Miechowskim, Członkiem Zarządu Spółki, dotyczące zbycia akcji 11 bit studios S.A. Fundacja Rodzinną Miechowskich, w dniu 8 października 2025 roku, w transakcjach na warszawskiej Giełdzie Papierów Wartościowych sprzedała łącznie 1.023 akcji 11 bit studios S.A.. po średniej cenie 195,64 PLN za sztukę.

**Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% w ogólnej liczbie głosów**

Podmiot	Liczba akcji i głosów na WZA		Liczba akcji i głosów na WZA	
	1 stycznia 2025		31 grudnia 2025	
Grzegorz Miechowski*	170 413	7,05	168 888	6,99
N-N PTE**	124 949	5,17	124 949	5,17
Esaliens TFI***	120 965	5,00	120 965	5,00
Pozostali	2 002 397	82,84	2 002 397	82,84
<b>Razem</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>	<b>2 417 199</b>	<b>100,00</b>

\* - bezpośrednio i pośrednio poprzez Fundację Rodzinną Miechowskich

\*\* - akcji zarejestrowanych na ZWZA, które odbyło się 12 czerwca 2025 roku

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

**Kapitał zakładowy**

Na dzień 31 grudnia 2025 roku i datę publikacji niniejszego 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.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku i na datę publikacji niniejszego sprawozdania ogólna liczba głosów w Spółce wynosiła 2 417 199. Na jedną akcję przypada jeden głos na Walnym Zgromadzeniu. Wszystkie akcje Spółki są akcjami zwykłymi na okaziciela, z którymi nie wiąże się żadne uprzywilejowanie, w szczególności dające specjalne uprawnienia kontrolne.

Nie istnieją ograniczenia w wykonywaniu prawa głosu w Spółce inne niż wynikające z powszechnie obowiązujących przepisów prawa.

**Stan posiadanych akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące**

	Liczba akcji na dzień 31.12.2024	Liczba akcji na dzień 31.12.2025	Liczba akcji na dzień publikacji sprawozdania
<b>Członkowie Zarządu</b>			
Przemysław Marszał	120 003	120 863	120 003
Grzegorz Miechowski*	170 413	168 888	168 888
Michał Drozdowski	98 844	100 044	98 844
Paweł Feldman	9 336	10 436	9 336
Marek Ziemak	1 002	1 002	1 002
<b>Członkowie Rady Nadzorczej</b>			
Piotr Wierzbicki	550	550	550
Marcin Kuciapski**	2 940	1 500	2 940

\* bezpośrednio i pośrednio poprzez Fundację Rodzinną Miechowskich

\*\* bezpośrednio i pośrednio przez Pure Alpha Fundacja Rodzinna

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

Według najlepszej wiedzy Zarządu, po okresie sprawozdawczym nie doszło do zmian w stanie posiadania akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące 11 bit studios S.A.

**UMOWY, W WYNIKU KTÓRYCH MOGĄ W PRZYSZŁOŚCI NASTĄPIĆ ZMIANY W PROPORCJACH AKCJI POSIADANYCH PRZEZ AKCJONARIUSZY I OBLIGATARIUSZY ORAZ INFORMACJE O SYSTEMIE KONTROLI PROGRAMÓW AKCJI PRACOWNICZYCH**

W okresie sprawozdawczym w Spółce funkcjonował Program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników na 2021-2025. Szczegółowy opis programu został przedstawiony w Nocie 3.5 sprawozdania finansowego Spółki za 2025 rok.

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

Kompletne informacje na temat wynagrodzeń Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki zostały szczegółowo ujawnione w Nocie 4.1 sprawozdania finansowego Spółki za 2025 rok.

**POZOSTAŁE TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI**

Poza opisanymi wyżej transakcjami Spółka zawierała także transakcje z podmiotami powiązanyymi z kluczowym personelem Spółki (kluczowe kierownictwo). Transakcje z wyżej wymienionymi osobami zostały szczegółowo opisane w Nocie 4.1 sprawozdania finansowego Spółki za 2025 rok.

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

Na dzień 31 grudnia 2025 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.

## 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.

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

11 bit studios S.A. w 2025 roku kontynuowało i rozszerzało swoje zaangażowanie w działania charytatywne oraz inicjatywy edukacyjne, łącząc pomoc bezpośrednią z wykorzystaniem swoich produktów jako narzędzi wsparcia. Łączna wartość darowizn wyniosła 465 604 PLN.

### Inicjatywy Charytatywne i wsparcie organizacji

Wzorem lat ubiegłych, Spółka aktywnie wspierała szereg organizacji pozarządowych. Kluczowym partnerem pozostaje fundacja War Child. Spółka przekazywała 10% wpływów ze sprzedaży dodatku *This War of Mine: The Little Ones* oraz wsparła fundację poprzez udział gry *This War of Mine: Final Cut* w charytatywnym pakiecie Fanatical's War Child Charity Bundle 2025. Dodatkowo dochód z DLC *Forget Celebrations* zasilił konta War Child, Amnesty International oraz Liberty Ukraine Foundation.

We współpracy z Liberty Ukraine Foundation zorganizowano trzy edycje obozów Hero's Legacy Camp w Zakopanem. Wzięło w nich udział 74 dzieci, które straciły ojców na froncie; zapewniono im opiekę specjalistów i bezpieczną przestrzeń do regeneracji.

Z kolei środki ze sprzedaży DLC *Children of Morta: Paws and Claws* trafiły do organizacji Humane World for Animals oraz japońskiej fundacji Animal Donation. Ponadto, w ramach World Ocean Day na Steam, sprzedaż *This War of Mine: Final Cut* wsparła organizację Whale and Dolphin Conservation, a wpływy z charytatywnego DLC do gry „Creatures of Ava” również zasiliły cele ekologiczne.

W styczniu 2025 roku Spółka przekazała specjalny pakiet aukcyjny na rzecz WOŚP. W maju całkowity dochód z 4. Wielkiej Aukcji przeznaczono na edukację syna pracownika chorującego na agenezję ciała modelowatego. W ramach akcji „Choinka Życzeń” spełniono marzenia 30 dzieci podopiecznych Fundacji Kwitnący Dom. Fundację tę wsparło również darami rzeczowymi pozostałymi po pracowniczej akcji Second Hand Swap Party. Przeprowadzono dedykowaną zbiórkę dla Fundacji po DRUGIE na budowę domu dla nastolatków w kryzysie bezdomności. Wsparło również chińską organizację HongDanDan, pomagającą osobom niedowidzącym w Pekinie.

### Inicjatywy edukacyjne i wsparcie kultury

11 bit studios zostało głównym wspierającym Student Games Festival. Zaangażowanie objęło wsparcie finansowe dla Fundacji Kultura Interaktywna, mentoring, przeglądy portfolio (Bartosz Sobolewski), panele dyskusyjne (Stanislav Mishchenko) oraz wykłady rekrutacyjne (Paweł Kamiński). Przedstawiciele Spółki oceniali również dziesiątki gier studenckich z całego świata.

W kwietniu biuro Spółki odwiedzili laureaci Warsaw Game Jam 2024, biorąc udział w sesji Q&A z ekspertami (Tomasz Lelek, Nasstasia Zhgarova, Paweł Kamiński) na temat ścieżek kariery w gamedevie.

Gra *The Alters* została włączona do programu nauczania w jednej z amerykańskich szkół (St. John's Preparatory School w Danvers, Massachusetts), gdzie uczniowie analizują wybory moralne zawarte w rozgrywce. To bardzo dobry przykład, że gry wideo wchodzą do głównego nurtu edukacji jako narzędzia etyczne.

Uczniowie używają mechaniki "altów" (alternatywnych wersji głównego bohatera), aby dyskutować o koncepcji determinizmu, wpływie decyzji na kształtowanie tożsamości oraz o tym, jak małe zmiany w przeszłości mogłyby całkowicie odmienić ich życie.

Z kolei w listopadzie 2025 roku w Bukareszcie (Rumunia) otwarto wystawę „THE ART OF THE GAME” w centrum kultury Arcub, promującą artystyczny wymiar gier wideo, w tym dorobek 11 bit studios.

## INFORMACJE NIEFINANSOWE

### SPÓŁKA JAKO PRACODAWCA

Branża gamingowa istotnie różni się od wielu innych sektorów gospodarki, co znajduje odzwierciedlenie również w obszarze zarządzania zasobami ludzkimi. Spółka funkcjonuje w modelu łączącym zatrudnianie pracowników z szeroką współpracą z wyspecjalizowanymi podmiotami zewnętrznymi, którym zapewniana jest znacząca autonomia w procesie twórczym.

Dane przedstawione w dalszej części niniejszej noty obejmują kluczowe informacje dotyczące zespołu ekspertów zaangażowanych w realizację projektów Spółki. Kompetencje tych specjalistów – w szczególności w obszarach dźwięku, grafiki oraz animacji – stanowią istotny wkład w tworzenie ambitnych i angażujących produkcji, zgodnych z przyjętą filozofią działalności Spółki.

#### Zatrudnienie

Na koniec 2025 roku 11 bit studios S.A. zatrudniała lub współpracowała z 265 osobami. Z tej grupy 23 osoby stanowili obcokrajowcy. Struktura zatrudnienia w analizowanym okresie pozostaje relatywnie stabilna pod względem wieku.

<b>Pracownicy i współpracownicy w podziale na wiek (ilość osób)</b>	<b>2025</b>	<b>2024</b>
0-19	0	0
20-29	71	83
30-39	139	159
40-49	47	46
>50 lat	7	6
<b>Razem</b>	<b>265</b>	<b>294</b>

<b>Średni staż pracowników i współpracowników w Spółce (w latach)</b>	<b>2025</b>	<b>2024</b>
Kobiety	3,0	2,5
Mężczyźni	4,2	3,5
<b>Średni staż w Spółce</b>	<b>3,8</b>	<b>3,0</b>

#### Zatrudnieni w 2025 roku

W 2025 roku 11 bit studios S.A. zatrudniła 35 nowych pracowników i współpracowników. W tym 12 kobiet i 23 mężczyzn. W 2024 roku liczby te wyniosły odpowiednio 7 kobiet i 12 mężczyzn.

### **Rekrutacja i budowanie zespołu**

W 2025 roku Spółka odnotowała bardzo wysokie zainteresowanie ofertami pracy - wpłynęło blisko 5 000 aplikacji. Spośród kandydatów wybrano 41 osób, którym przedstawiono oferty zatrudnienia. Wskaźnik ich akceptacji wyniósł 95%, co potwierdza atrakcyjność oferty Spółki na rynku pracy.

Uzupełnieniem działań rekrutacyjnych pozostaje Program Poleceń Pracowniczych, w ramach którego w 2025 roku wpłynęło 110 aplikacji.

Proces pozyskiwania pracowników jest wspierany przez działania preonboardingowe, umożliwiające przyszłym członkom zespołu wcześniejsze zapoznanie się z organizacją. Po rozpoczęciu pracy nowi pracownicy uczestniczą w ustrukturyzowanym onboardingu, obejmującym m.in. szkolenia oraz spotkania wprowadzające, w tym indywidualne rozmowy z Prezesem Zarządu.

Spółka pozostaje również aktywna w środowisku branżowym – uczestniczy w wydarzeniach, inicjatywach edukacyjnych oraz działaniach wspierających rozwój młodych talentów. Obecność ekspertów Spółki w roli prelegentów i mentorów stanowi istotny element budowania jej rozpoznawalności jako pracodawcy.

### **Rozwój kompetencji**

Model rozwoju pracowników w 11 bit studios S.A. uwzględnia specyfikę pracy projektowej i kreatywnej. Kluczową rolę odgrywa zdobywanie doświadczenia w trakcie realizacji zadań, przy wsparciu zespołu oraz przełożonych.

Nowi pracownicy przechodzą szkolenia wstępne, w tym obowiązkowe szkolenie BHP, natomiast dalszy rozwój odbywa się w sposób dopasowany do indywidualnych potrzeb oraz specyfiki stanowiska.

Spółka prowadzi działania wspierające rozwój kompetencji liderkich, w tym warsztaty, konsultacje z HR Business Partnerami oraz inicjatywy wymiany doświadczeń pomiędzy osobami zarządzającymi zespołami.

Pracownicy mają dostęp do szerokiego wachlarza możliwości rozwojowych, obejmujących szkolenia specjalistyczne i ogólnorozwojowe, naukę języków obcych, a także udział w konferencjach branżowych w kraju i za granicą.

Istotnym elementem są również oddolne inicjatywy, takie jak tzw. gildie, które umożliwiają wymianę wiedzy pomiędzy zespołami oraz wspierają integrację środowiska pracy. Uzupełnieniem działań rozwojowych są m.in. warsztaty praktyczne (np. artystyczne) oraz dostęp do firmowej biblioteki.

### **Warunki pracy i wellbeing**

Spółka dąży do zapewnienia pracownikom stabilnych i elastycznych warunków pracy, wspierających efektywność oraz równowagę między życiem zawodowym i prywatnym.

W 2025 roku kontynuowano hybrydowy model pracy, łączący pracę z biura i pracę zdalną, a także elastyczne godziny rozpoczynania pracy.

W ramach oferowanych benefitów pracownicy i współpracownicy mają dostęp do prywatnej opieki medycznej, wsparcia psychologicznego oraz programów wspierających aktywność fizyczną. W siedzibie Spółki funkcjonuje również infrastruktura sportowa dostępna przez cały tydzień.

Spółka realizuje także działania profilaktyczne w zakresie zdrowia – w 2025 roku zorganizowano m.in. badania dermatologiczne, szczepienia przeciwko grypie oraz akcję badań krwi, która objęła blisko 200 osób. Uzupełnieniem działań wellbeingowych były w minionym roku także regularne zajęcia, takie jak joga.

Istotną rolę odgrywają również inicjatywy integracyjne, w tym wydarzenia firmowe, spotkania okolicznościowe oraz wyjazdy zespołowe, wspierające budowanie relacji w organizacji.

Dodatkowo dzięki wewnętrznym narzędziom komunikacji pracownicy mogą oddolnie tworzyć grupy zainteresowań i w ich ramach wymieniać się wiedzą oraz podejmować inne oddolne inicjatywy integracyjne.

### **Komunikacja i zarządzanie organizacją**

Spółka rozwija narzędzia i praktyki wspierające transparentną komunikację wewnętrzną oraz sprawne funkcjonowanie organizacji.

W 2025 roku kontynuowano regularne spotkania ogólnofirmowe, obejmujące prezentację najważniejszych informacji oraz sesje pytań i odpowiedzi. Wprowadzono także nowe formaty spotkań dedykowane kadry zarządzającej.

Komunikacja bieżąca realizowana jest głównie za pomocą narzędzi cyfrowych, wspierających współpracę zespołów oraz wymianę informacji w środowisku międzynarodowym. Uzupełnieniem są newslettery wewnętrzne oraz rozwijany intranet, stanowiący bazę wiedzy organizacyjnej.

### **Ocena pracownicza i feedback**

Spółka prowadzi coroczny proces oceny pracowników, którego celem jest podsumowanie wyników pracy oraz planowanie dalszego rozwoju.

W 2025 roku proces ten został rozszerzony o możliwość przeprowadzania rozmów półrocznych, wspierających bieżące monitorowanie postępów.

Wykorzystywane narzędzia informatyczne umożliwiają systematyczne gromadzenie opinii pracowników, analizę danych oraz doskonalenie procesów zarządzania kapitałem ludzkim.

nas obszarach. System umożliwia stworzenie różnych ankiet, daje podpowiedzi gotowych zestawów pytań oraz pozwala obrazować wyniki (opinie pracowników) z podziałem na różne dane demograficzne. Innym wartościowym narzędziem jest możliwość szybkiego przekazania feedbacku lub proaktywnego zawnioskowania o niego u dowolnej osoby w organizacji. Z tego narzędzia może korzystać w dogodnym momencie każda osoba w naszej firmie.

## **ŚRODOWISKO**

### **Siedziba Spółki i infrastruktura**

Siedziba 11 bit studios S.A. zlokalizowana jest w Warszawie przy ul. Brzeskiej 2. Spółka jest właścicielem budynku biurowego o powierzchni całkowitej 4 974,15 m<sup>2</sup> oraz powierzchni użytkowej 2 657,37 m<sup>2</sup>, usytuowanego na działce o powierzchni 1 044 m<sup>2</sup>.

Budynek stanowi podstawową infrastrukturę operacyjną Spółki, dostosowaną do specyfiki pracy projektowej i kreatywnej.

### **Efektywność energetyczna i rozwiązania techniczne**

Siedziba Spółki to nowoczesny obiekt zasilany z miejskiej sieci ciepłowniczej. W ostatnich latach przeprowadzono modernizację systemów ogrzewania i klimatyzacji, w tym wdrożono automatykę sterowania, co przyczynia się do optymalizacji zużycia energii oraz ograniczenia emisyjności budynku.

W budynku funkcjonuje system wentylacji mechanicznej z odzyskiem ciepła (rekuperacją), zapewniający stały dopływ filtrowanego powietrza oraz efektywne usuwanie powietrza zużytego. Rozwiązanie to pozwala na utrzymanie odpowiedniej jakości powietrza przy jednoczesnym ograniczeniu strat energii.

Dodatkowo:

1. zastosowano energooszczędne oświetlenie LED, w części pomieszczeń sterowane czujnikami ruchu,
2. przestrzeń socjalną wyposażono w sprzęt AGD o wysokiej klasie efektywności energetycznej,
3. wdrożono rozwiązania techniczne służące optymalizacji zużycia energii elektrycznej, w tym systemy kompensacji mocy biernej,
4. dokonano optymalizacji parametrów zużycia energii cieplnej poprzez dostosowanie mocy przyłączeniowej.

Powyższe działania przekładają się zarówno na ograniczenie wpływu środowiskowego, jak i na racjonalizację kosztów eksploatacyjnych.

### **Przestrzeń pracy i komfort użytkowników**

Budynek został zaprojektowany z uwzględnieniem potrzeb pracy zespołowej oraz indywidualnej. W jego przestrzeni znajdują się liczne sale konferencyjne, miejsca pracy cichej oraz strefy sprzyjające koncentracji.

Istotnym elementem są również przestrzenie wspólne, w tym strefa relaksu i jadalnia na parterze, które pełnią funkcję integracyjną i sprzyjają budowaniu relacji pomiędzy pracownikami.

Wystrój wnętrz, zastosowane materiały oraz rozwiązania akustyczne (m.in. panele akustyczne) zostały dobrane w sposób wspierający komfort pracy. Dodatkowo przestrzeń biurowa została wzbogacona o elementy zieleni, zarówno wewnątrz budynku, jak i na tarasach zewnętrznych, co pozytywnie wpływa na estetykę, mikroklimat oraz samopoczucie użytkowników.

Uzupełnieniem infrastruktury są m.in. przestrzenie do odpoczynku oraz aktywności fizycznej, w tym siłownia dostępna dla pracowników.

### **Lokalizacja i mobilność pracowników**

Siedziba Spółki znajduje się w dobrze skomunikowanej części Warszawy, w pobliżu głównych węzłów transportowych, w tym dworców kolejowych oraz sieci metra.

Dogodna lokalizacja sprzyja korzystaniu z transportu publicznego oraz alternatywnych środków transportu. W budynku zapewniono infrastrukturę dla użytkowników rowerów i hulajnóg, co wspiera rosnącą popularność bardziej ekologicznych form przemieszczania się wśród pracowników.

### **Gospodarka odpadami i działania środowiskowe**

Spółka prowadzi działania mające na celu ograniczenie wpływu na środowisko, w szczególności w zakresie gospodarki odpadami.

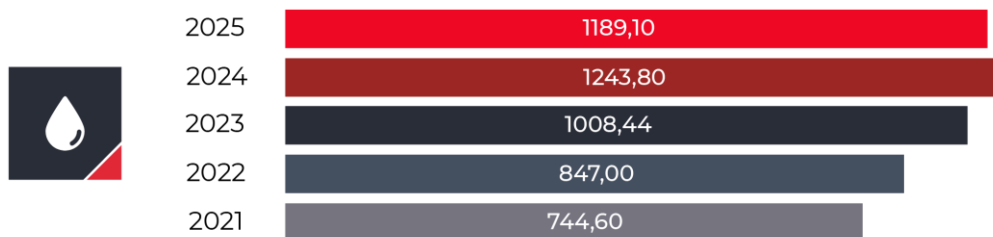
Wszystkie wytwarzane odpady podlegają segregacji, a w przestrzeniach biurowych i socjalnych rozmieszczono odpowiednio oznaczone punkty zbiórki poszczególnych frakcji.

Dodatkowo Spółka:

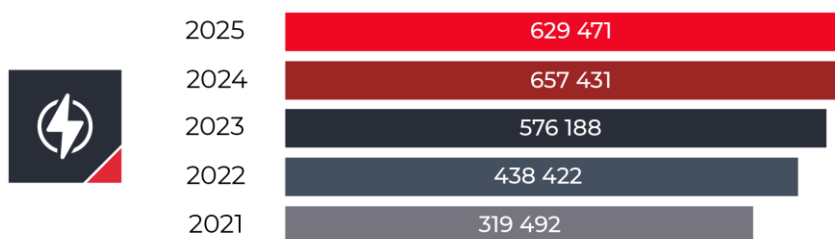
1. ogranicza zużycie plastiku poprzez rezygnację z wody w opakowaniach jednorazowych na rzecz wody filtrowanej dostępnej w biurze,
2. stosuje materiały opakowaniowe o mniejszym wpływie środowiskowym oraz ponownie wykorzystuje opakowania,
3. przekazuje elektroodpady i zużyte materiały eksploatacyjne (np. tonery) do wyspecjalizowanych podmiotów zajmujących się ich recyklingiem.

Podejmowane działania mają na celu stopniowe ograniczanie ilości odpadów oraz promowanie proekologicznych nawyków wśród pracowników.

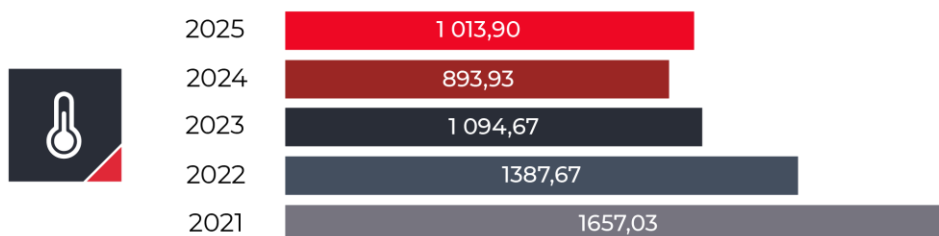
### **Media i odpady**

Zużycie wody (m<sup>3</sup>)


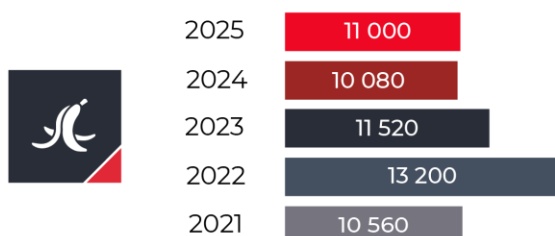
## Zużycie energii elektrycznej (kWh)



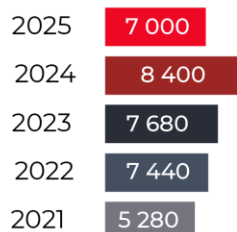
## Zużycie energii cieplnej (GJ)



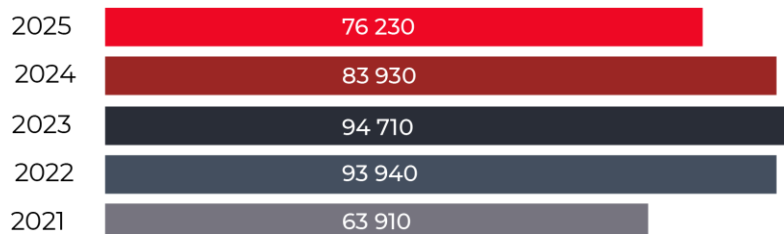
## BIODOPADY (litr)



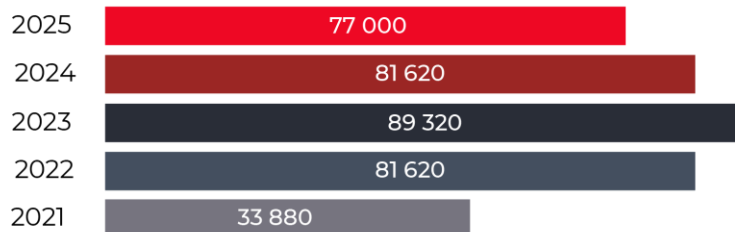
## Szkło (litr)



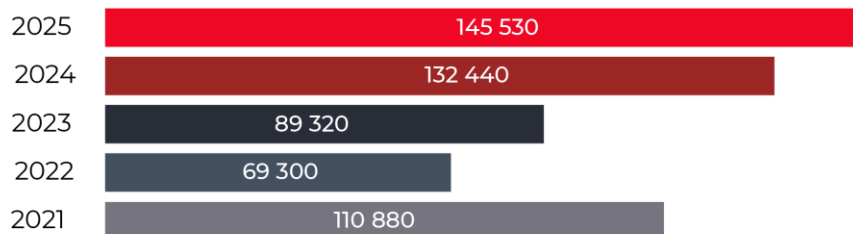
## Papier (litr)



## Plastik (litr)



## Zmieszane (litr)



## OŚWIADCZENIE ZARZĄDU SPÓŁKI

(zgodnie z wymogami § 70 ust. 1 pkt 6) i § 71 ust. 1 pkt 6) Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 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)

Zarząd 11 bit studios S.A. oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy sprawozdanie finansowe Spółki za rok zakończony 31 grudnia 2025 roku oraz dane porównywalne, sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz Grupy, a także ich wyniki finansowe. Ponadto sprawozdanie Zarządu z 11 bit studios S.A. za rok zakończony 31 grudnia 2025 roku, zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych ryzyk i zagrożeń.

Podpisy:



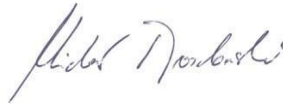
Przemysław Marszał  
Prezes Zarządu



Grzegorz Miechowski  
Członek Zarządu



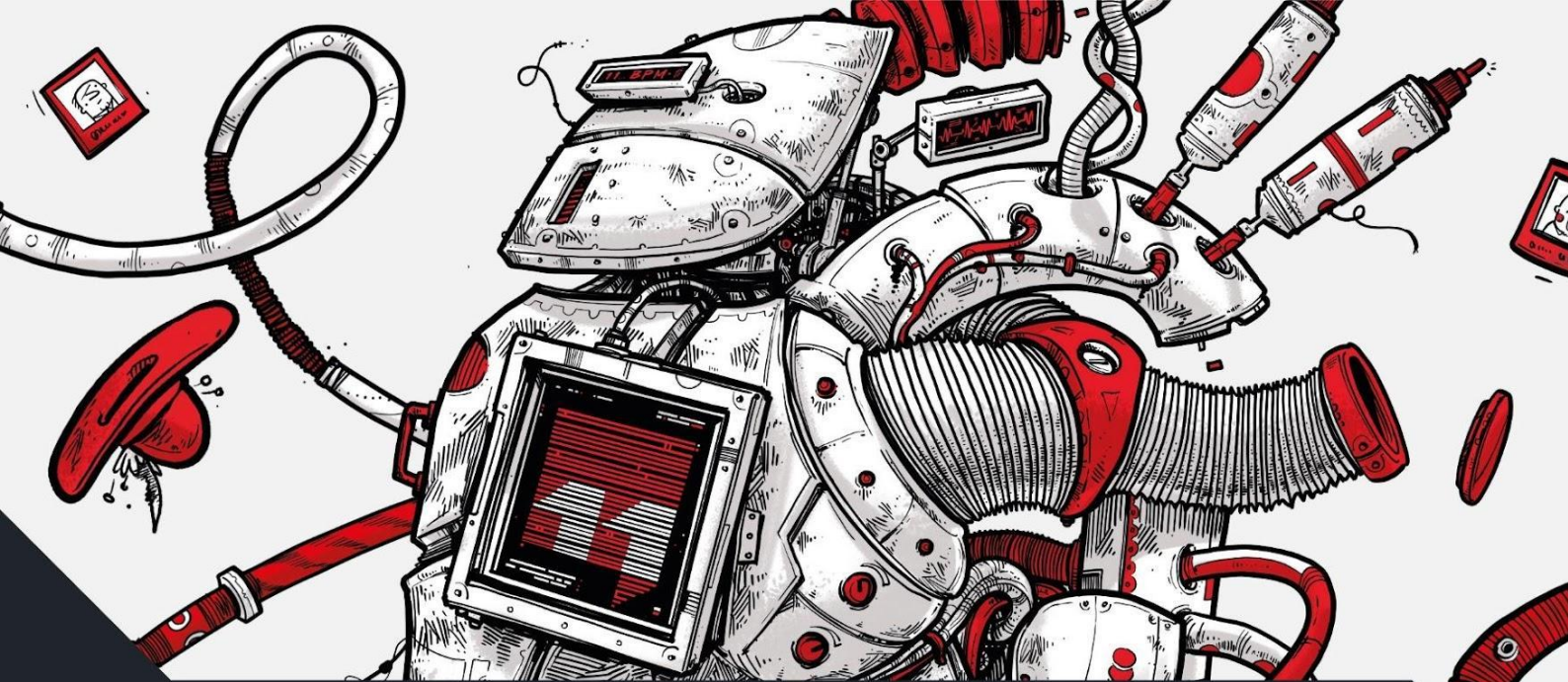
Marek Ziemak  
Członek Zarządu



Michał Drozdowski  
Członek Zarządu



Paweł Feldman  
Członek Zarządu



MAKE  
YOUR  
MARK **11** bit  
STUDIOS

11 BIT STUDIOS S.A.

ul. Brzeska 2,  
03-737 Warsaw

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

