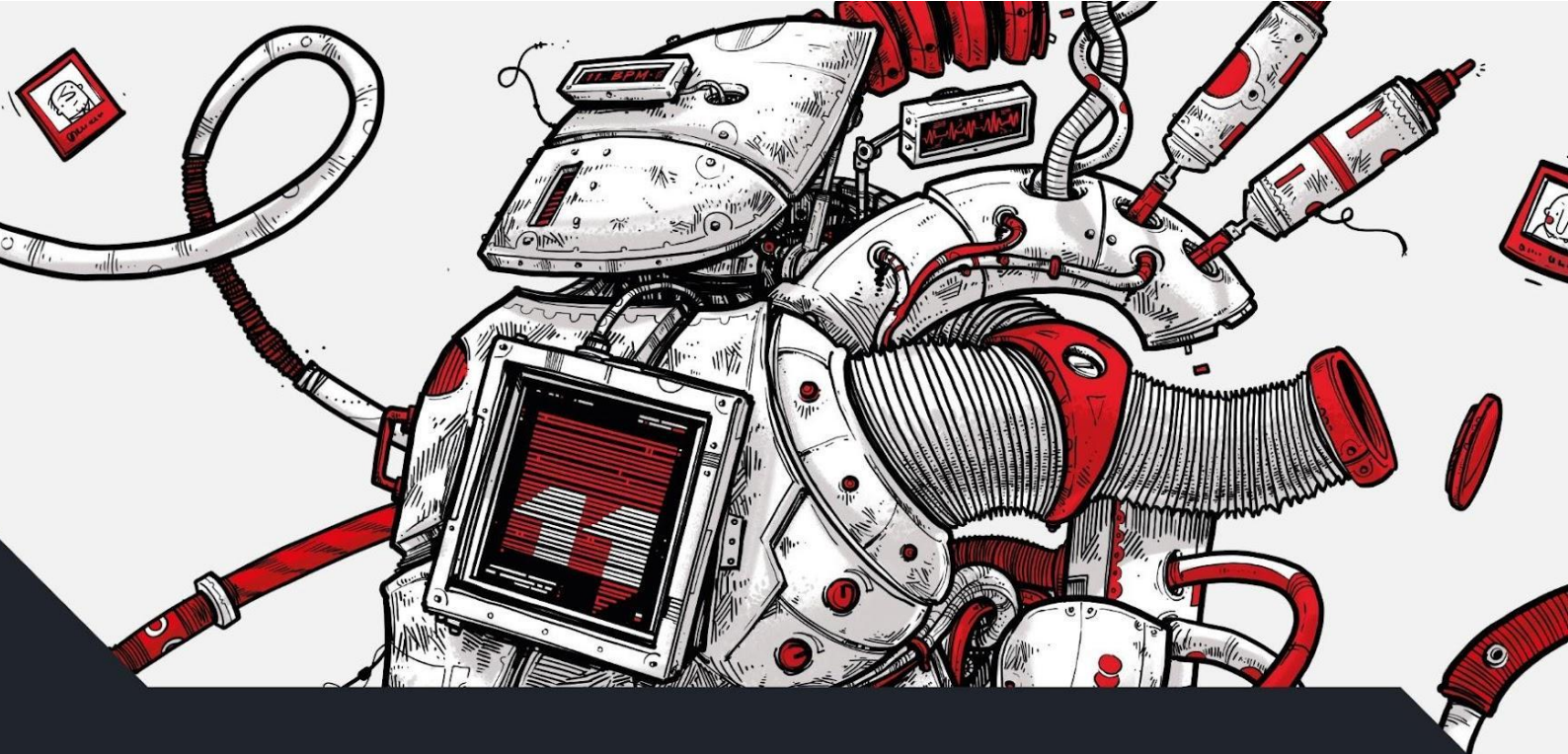


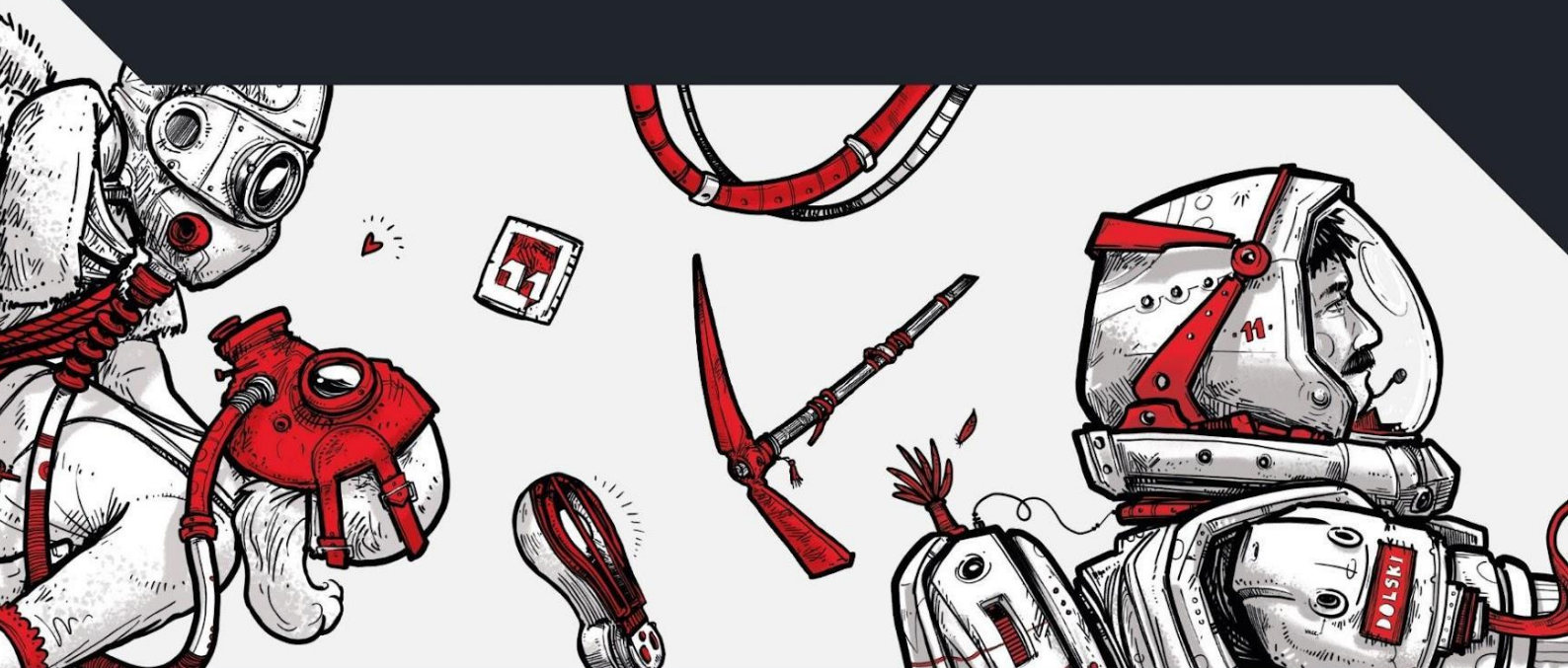


SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
SPÓŁKI 11 BIT STUDIOS S.A.

ZA OKRES 6 MIESIĘCY ZAKOŃCZONY

30 CZERWCA

2026



WYBRANE DANE FINANSOWE

	PLN		EUR	
	od 01.01.2026 do 30.06.2026	od 01.01.2025 do 30.06.2025	od 01.01.2026 do 30.06.2026	od 01.01.2025 do 30.06.2025
Przychody ze sprzedaży	45 065 461	57 241 575	10 598 152	13 561 783
Amortyzacja	(19 991 581)	(10 946 880)	(4 701 468)	(2 593 556)
Zysk/strata z działalności operacyjnej	(4 324 551)	18 068 721	(1 017 015)	4 280 876
EBITDA	15 667 030	29 015 601	3 684 453	6 874 432
Zysk/strata przed opodatkowaniem	(1 053 645)	10 458 196	(247 788)	2 477 776
Zysk (strata) netto	(995 093)	8 482 905	(234 018)	2 009 786
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	21 517 507	(22 833)	5 060 323	(5 410)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(27 874 209)	(14 589 894)	(6 555 244)	(3 456 666)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(714 236)	(787 564)	(167 969)	(186 590)
Przepływy pieniężne netto razem	(7 070 938)	(15 400 291)	(1 662 889)	(3 648 666)

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

	PLN		EUR	
	30.06.2026	31.12.2025	30.06.2026	31.12.2025
Aktywa razem	258 259 708	268 804 564	60 112 122	63 596 793
Aktywa trwałe	188 277 056	176 030 895	43 823 070	41 647 360
Aktywa obrotowe	69 982 652	92 773 669	16 289 052	21 949 433
Kapitał własny	235 751 279	236 421 687	54 873 095	55 935 289
Zobowiązania długoterminowe	2 657 876	3 291 493	618 643	778 738
Zobowiązania krótkoterminowe	19 850 553	29 091 384	4 620 384	6 882 766

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

Pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych przeliczono według kursów stanowiących średnią arytmetyczną średnich kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla euro obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie sprawozdawczym. Kursy te wyniosły odpowiednio: od 1 stycznia do 30 czerwca 2026 roku - 4,2522 EUR/PLN oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 roku - 4,2208 EUR/PLN.

Pozycje aktywów i pasywów sprawozdania z sytuacji finansowej przeliczono według kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla euro obowiązujących na ostatni dzień okresu sprawozdawczego. Kursy te wyniosły odpowiednio: na dzień 30 czerwca 2026 roku - 4,2963 EUR/PLN, na dzień 30 czerwca 2025 roku - 4,2419 EUR/PLN, a na dzień 31 grudnia 2025 roku - 4,2267 EUR/PLN.

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA, UMOWY ORAZ INICJATYWY DLA SPÓŁKI W PIERWSZEJ POŁOWIE 2026 ROKU

Pierwsze półrocze 2026 roku był dla 11 bit studios S.A. okresem intensywnej aktywności operacyjnej i handlowej, skupionej na optymalizacji długoterminowej monetyzacji posiadanego portfela gier oraz poszerzaniu ich dostępności w cyfrowych kanałach dystrybucji.

Przychody netto Spółki w raportowanym okresie wyniosły blisko 45,1 mln PLN. Na wynik ten złożyły się m.in. premiera gry *Death Howl* na konsolach PlayStation 5, Xbox Series X|S oraz Nintendo Switch w lutym 2026 roku, udane akcje promocyjne (w tym *Frostpunk Franchise Sale* oraz widoczność *The Invincible* w sekcji *Deep Discount* podczas *Steam Summer Sale*), stabilna sprzedaż portfolio gier własnych i wydawniczych, a także umowy subskrypcyjne i partnerstwa handlowe (m.in. *Creatures of Ava* oraz *INDIKA* w usłudze Humble Choice oraz *The Thaumaturge* w PC Game Pass).

Rozwój gier własnych

Frostpunk 2 – w kwietniu na platformie Steam odbyła się bardzo udana akcja promocyjna *Frostpunk Franchise Sale*, która znacząco wsparła sprzedaż gry oraz jej bogatszych wydań (aż 57% klientów wybierało edycję Deluxe Edition). Zgodnie z harmonogramem, 23 czerwca 2026 roku zadebiutowało drugie płatne rozszerzenie – *Breach of Trust*. Zespół kontynuuje prace nad trzecim, ostatnim z zapowiadanych dodatków DLC, którego premiera planowana jest na koniec 2026 roku. Sprzedaż gry przekroczyła już 1 mln. sztuk¹.

Zespół deweloperski *The Alters* sfinalizował prace nad płatnym dodatkiem (DLC), którego premiera miała miejsce na początku trzeciego kwartału - 13 lipca 2026 roku. Nowa zawartość spotkała się z bardzo dobrym odbiorem ze strony społeczności, co znalazło odzwierciedlenie w wysokich, pozytywnych ocenach użytkowników na platformie Steam. Na koniec czerwca 2026 roku sprzedaż gry osiągnęła 656 tys. sztuk².

Spółka konsekwentnie realizuje prace nad projektem *Frostpunk 1886* – nową, przebudowaną na silniku Unreal Engine, wersją kultowego pierwszego *Frostpunka*. Tytuł zaoferuje nową oprawę graficzną, udoskonalone mechaniki oraz świeżą zawartość, a jego premiera planowana jest na przełom 2027 i 2028 roku.

Działalność wydawnicza

W kwietniu Spółka oficjalnie ogłosiła projekt *Crop* podczas wydarzenia The Triple-i Initiative 2026. Zapowiedź spotkała się z bardzo dużym zainteresowaniem graczy, generując ponad 160 tys. zapisów na liście życzeń (wishlist) na platformie Steam do połowy lipca. To gra o zarządzaniu farmy z elementami thrillera psychologicznego i horroru, tworzona przez norweskie Carbonara Games. Gracz trafia na podupadłe gospodarstwo w osadzie na krawędzi głodu, gdzie musi balansować między codziennym dbaniem o plony a śledztwem, które powoli odsłania mroczne sekrety lokalnej społeczności.

¹ 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.

² 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.

Z kolei prace nad *Moonlighter 2: The Endless Vault* dobiegają końca, a jej pełna wersja (1.0 *Full Release*) zadebiutuje już 2 września 2026 roku. Dotychczas tytuł był dostępny w tzw. fazie wczesnego dostępu (*Early Access*), co pozwoliło deweloperom zaangażować społeczność graczy w rozwój tytułu. *Moonlighter 2* to kontynuacja bestsellerowego połączenia gier typu roguelite action-RPG z zarządzaniem własnym sklepem. Gracz ponownie wciela się w postać Willa - kupca i nieustraszonego poszukiwacza przygód. Gra opiera się na dualizmie rozgrywki: z jednej strony na eksploracji niebezpiecznych wymiarów i zdobywaniu cennych artefaktów, z drugiej – na prowadzeniu własnego sklepu w wiosce Tresna. Nowa odsłona stanowi jakościowy skok dla IP – przechodzi z dwuwymiarowego pixel artu na w pełni trójwymiarową oprawę graficzną, oferuje bardziej dynamiczną walkę oraz rozwinięte mechaniki zarządzania sklepem. Projekt realizuje założenia ewolucji marki w oparciu o wnioski i sugestie graczy zgromadzone podczas wczesnego dostępu.

W dniu 18 sierpnia Spółka ogłosiła kolejny projekt wydawniczy – grę *Trainwatch*. 11 bit studios będzie wydawcą tytułu, który tworzony jest przez jednoosobowe studio deweloperskie - Harvester Games - specjalizujące się w grach z gatunku horroru psychologicznego, założone i prowadzone przez Remigiusza Michalskiego, który był twórcą między innymi dobrze przyjętych produkcji, takich jak *The Cat Lady* (2012), *Downfall* (2016) oraz *Burnhouse Lane* (2022). *Trainwatch* to gra z gatunku thriller narracyjny z elementami eksploracji oraz zarządzania czasem, osadzona w unikalnych realiach pracy dróżnika kolejowego. Projekt łączy rozgrywkę opartą na rutynowych zadaniach z rozbudowaną warstwą fabularną.

Nakłady na Otwarte Projekty Rozwojowe (WNIP)

Zgodnie z przyjętą polityką informacyjną w zakresie prezentacji wartości niematerialnych i prawnych (WNIP), Spółka prezentuje strukturę nakładów poniesionych na kluczowe niezakończone prace rozwojowe. Na koniec drugiego kwartału 2026 roku najważniejsze pozycje w portfolio otwartych projektów stanowiły:

- Moonlighter 2 (Early Access / Premiera 1.0) – 16 mln PLN
- The Alters DLC – 9 mln PLN
- Frostpunk 1886 – 7,1 mln PLN
- P12 – 2,61 mln PLN
- Crop – 2,16 mln PLN

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma:	11 bit studios Spółka Akcyjna
Nazwa skrócona:	11 bit studios S.A.
Siedziba Spółki:	Warszawa, Polska
Adres siedziby:	03-737 Warszawa, ul. Brzeska 2
Podstawowy przedmiot działalności:	zgodnie z PKD – działalność w zakresie programowania gier komputerowych 62.10.A
Właściwy Sąd prowadzący rejestr:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy
Numer KRS:	0000350888
NIP:	1182017282
Regon:	142118036

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

Podstawowymi przedmiotami działalności Spółki są:

- produkcja multiplatformowych gier komputerowych,
- sprzedaż multiplatformowych gier komputerowych.

POWIĄZANIA KAPITAŁOWE I ORGANIZACYJNE SPÓŁKI

Na dzień 30 czerwca 2026 roku 11 bit studios S.A. było właścicielem 41 056 akcji Starward Industries S.A. stanowiących 1,96 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. Na podstawie umowy zakupu zawartej 28 lutego 2022 roku, 11 bit studios S.A. jest 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. Na rynku miały swoją premierę już dwa z trzech zapowiedzianych płatnych dodatków DLC: *Fractured Utopias* oraz *Breach of Trust*. Kolejny ukaże się na koniec 2026 roku.
- *The Alters* (2025 rok) – to najnowsza produkcja własna Spółki, która zadebiutowała w czerwcu 2025 roku, która stanowi istotne rozszerzenie portfolio o nową, autorską markę (IP). 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 tworzonych przez zewnętrzne studia deweloperskie, zarówno polskie, jak i 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 pierwszej połowie 2026 roku należały:

	od 01.01.2026 do 30.06.2026 (niebadane)	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)
Frostpunk 2	13 045 011	13 173 906
Frostpunk	6 039 424	7 892 473
Death Howl	4 871 209	-
The Alters	4 807 070	20 415 393
Indika	2 738 714	1 836 651
Pozostałe	13 564 033	13 923 152
Razem	45 065 461	57 241 575

W zestawieniu znalazła się również gra *Death Howl*, której premiera miała miejsce w czwartym kwartale 2025 roku, a w lutym 2026 roku miała miejsce premiera na konsolach PlayStation 5, Xbox Series X|S oraz Nintendo Switch. Z kolei obecność gry *INDIKA* wśród najlepiej sprzedających się tytułów wynikała przede wszystkim z udziału gry w usłudze Humble Choice na platformie Humble Bundle.

Produkcja gier własnych (Internal Development)

11 bit studios koncentruje się na tworzeniu autorskich gier wideo, rozwijanych wewnątrznie na bazie własnych pomysłów. Produkcja własnych tytułów pozostaje kluczowym źródłem długoterminowej wartości. Dotychczas Spółka zrealizowała 10 projektów. 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).

Działalność wydawnicza (XDEV)

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

Model biznesowy Spółki zakłada długoterminowe podejście do produktu – gry generują przychody nie tylko w momencie premiery, ale również w kolejnych latach. 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.

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 Hongkong. Prezentowany podział został dokonany zgodnie z miejscem rejestracji klientów zewnętrznych (głównie platform internetowych).

Przychody Spółki od klientów zewnętrznych w rozbiciu na obszary geograficzne:

	od 01.01.2026 do 30.06.2026 (niebadane)	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)
Polska	766 680	915 905
USA	34 998 998	44 889 900
Wielka Brytania	5 937 812	7 514 863
Japonia	1 640 770	1 499 553
Hongkong	1 300 033	1 676 184
Unia Europejska (z wyłączeniem Polski)	293 737	300 857
Chiny	47 349	310 975
Pozostałe	80 082	133 338
Razem	45 065 461	57 241 575

Sprzedaż produktów (gier komputerowych) Spółki realizowana jest na podstawie długookresowych umów z wydawcami i dystrybutorami z całego świata. Głównymi odbiorcami Spółki w pierwszej połowie 2026 roku były między innymi Valve Corporation (Steam), Sony i Microsoft Corporation i z każdym z nich Spółka wygenerowała przychody przekraczające 10 proc. przychodów ogółem. Liczącymi się partnerami handlowymi były również firmy: Genba Digital Ltd., Sapphire Entertainment (HK) Co., Limited (HeyBox) oraz Nintendo Co Ltd. Wymienione podmioty nie są powiązane ze Spółką.

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:

1. 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.
2. 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.
3. 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. 6-12 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 6-12 miesięcy fazy koncepcyjnej. W początkowym okresie realizacji cyklu produkcyjnego aktywność premierowa pozostaje więc naturalnie ograniczona

Harmonogram wydawniczy gier własnych

Projekt	Model / Typ	Launch Window (LW)	Uwagi strategiczne
P11 (<i>Frostpunk 1886</i>)	Reimaginacja (Game as a platform)	2027 / 2028	Premiera z ogłoszoną roadmapą aktualizacji i DLC
P13	New Game Development	2028 / 2029	Nowa gra w kultowym IP (<i>Frostpunk</i> Universum) Pierwsza produkcja własna w modelu Early Access (EA)
P15	Reimaginacja (Game as a Platform)	2028 / 2029	Nowa, rozszerzona wersja kultowej <i>This war of mine</i>

P12	New Game Development	2029 / 2030	Nowe IP
P14	New Game Development	2030 / 2031	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. Zgodnie z najnowszymi raportami (m.in. *Newzoo Global Games Market Report 2026*), rynek gier wszedł w fazę dojrzałego, stabilnego wzrostu. W 2025 roku globalne przychody branży osiągnęły poziom 188,8 mld USD, a prognozy na 2026 rok zakładają przekroczenie granicy 205 mld USD. Odbiorcami gier jest już 3,6 mld osób na świecie, co oznacza, że gra ponad 60% globalnej populacji posiadającej dostęp do internetu.

Jak wskazują analizy rynkowe, całkowity czas spędzany na grach pozostaje relatywnie stabilny, przez co konkurencja koncentruje się obecnie na przechwytywaniu uwagi gracza (tzw. ekonomia uwagi). Opublikowany w I kwartale 2026 roku, bardziej szczegółowy raport *Newzoo PC & Console Gaming Report 2026* określa tę sytuację mianem punktu zwrotnego (*inflection point*) - przychody rosną przy praktycznie niezmienionej liczbie godzin gry, a sukces rynkowy przesuwają się w stronę tytułów o wysokiej jakości egzekucji, zdolnych utrzymać uwagę gracza. Raport ten potwierdza szczególne znaczenie segmentu cenowego 30–50 USD, w którym pozycjonowane są flagowe tytuły własne 11 bit studios - w 2025 roku był to najdynamiczniej rosnący przedział cenowy na rynku (wzrost sprzedaży o ok. 60% na PC, 99% na PlayStation i 45% na Xbox).

Utrzymuje się trend odchodzenia od tradycyjnej własności na rzecz dostępu - kluczową rolę zyskują modele *game as a service*, platformy chmurowe oraz usługi subskrypcyjne. Zwiększa to wagę utrzymania długoterminowego zaangażowania użytkownika oraz maksymalizacji wskaźnika LTV (Life-Time Value).

Raport *GDC State of the Game Industry 2026* uwypukla zmiany w środowisku produkcji gier. Branża przechodzi przez okres restrukturyzacji i optymalizacji zatrudnienia, szczególnie w największych korporacjach. Jednocześnie twórcy adaptują się do szybkiego rozwoju generatywnej sztucznej inteligencji (AI) - z badania wynika, że korzysta z niej już 36% profesjonalistów branżowych, choć towarzyszy temu istotny sceptycyzm co do jej wpływu na jakość i kreatywność produkcji. Wykorzystanie technologii wciąż budzi dyskusje etyczne, ale jednocześnie wydaje się optymalizować procesy kreatywne, stwarzając szanse dla elastycznych i mądrze zarządzanych studiów.

Sam segment PC i konsol znajduje się w fazie zmian. Z jednej strony rośnie koncentracja wokół największych marek (AAA), z drugiej – w segmencie PC – wyraźnie wzmacnia się tzw. „długi ogon” (*long tail*). Otwiera to drogę do sukcesu dla dobrze sprofilowanych, wyróżniających się gier typu Premium, w szczególności w przedziale cenowym 30–50 USD. Kluczowym sposobem na skalowanie biznesu staje się także transmedialne wykorzystywanie silnych IP, na przykład poprzez adaptacje serialowe i merchandising.

Na kalendarz wydawniczy branży w drugim półroczu 2026 roku istotnie wpływa sytuacja wokół Grand Theft Auto VI. W czerwcu 2026 roku Rockstar Games potwierdził datę premiery konsolowej na 19 listopada 2026 roku, nie podając terminu ani platformy dystrybucji wersji PC. Część wydawców, w tym producentów gier niezależnych, przesuwa własne premiery, aby uniknąć bezpośredniej konkurencji o uwagę graczy w czwartym kwartale 2026 roku.

Podsumowując, obecne uwarunkowania rynkowe sprzyjają producentom, którzy potrafią konkurować nie tylko skalą budżetów, lecz przede wszystkim jakością i unikalnością swoich produktów. Zdolność 11 bit studios do tworzenia silnych, rozszerzalnych marek (IP), w połączeniu z konsekwentną dyscypliną produkcyjną, dobrze odpowiada na te wymogi i tworzy solidne fundamenty dla skalowania wyników Spółki w kolejnych latach.

OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ 11 BIT STUDIOS S.A. W PIERWSZEJ POŁOWIE 2026 ROKU

Sprawozdanie z całkowitych dochodów

	od 01.01.2026 do 30.06.2026 (niebadane)	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	Okres 3 miesięcy zakończony 30.06.2026 (niebadane)	Okres 3 miesięcy zakończony 30.06.2025 (niebadane)
Przychody ze sprzedaży	45 065 461	57 241 575	25 262 974	39 738 135
Pozostałe przychody operacyjne	1 217 746	1 170 934	1 211 968	8 219
Razem przychody z działalności operacyjnej	46 283 207	58 412 509	26 474 942	39 746 354
Amortyzacja	(19 991 581)	(10 946 880)	(8 629 593)	(6 365 145)
Zużycie surowców i materiałów	(348 874)	(301 072)	(182 426)	(149 194)
Usługi obce	(18 892 959)	(18 676 655)	(10 277 154)	(8 331 857)
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	(8 025 215)	(7 711 456)	(4 057 866)	(3 066 729)
Podatki i opłaty	(1 587 698)	(870 132)	(736 082)	45 550
Pozostałe koszty operacyjne	(836 035)	(1 625 572)	(512 894)	(1 229 058)
Utrata wartości aktywów niematerialnych i prawnych	(925 396)	(212 021)	(925 396)	(212 021)
Razem koszty działalności operacyjnej	(50 607 758)	(40 343 788)	(25 321 411)	(19 308 454)
Zysk/strata na działalności operacyjnej	(4 324 551)	18 068 721	1 153 531	20 437 900
Przychody finansowe	2 753 615	844 949	(1 092 577)	313 793
Koszty finansowe	(947 051)	(8 169 506)	(824 638)	(3 782 325)
Udział w zysku/(stracie) jednostki stowarzyszonej	1 464 342	(285 968)	2 870 482	(503 899)
Zysk/strata przed opodatkowaniem	(1 053 645)	10 458 196	2 106 798	16 465 469
Podatek dochodowy	58 552	(1 975 291)	(318 819)	(1 608 946)
ZYSK/STRATA NETTO	(995 093)	8 482 905	1 787 979	14 856 523
Zysk/strata netto na akcję:				
Zwykły	(0,41)	3,51	0,74	6,15
Rozwodniony	(0,41)	3,51	0,74	6,15
	-	-	-	-
SUMA CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	(995 093)	8 482 905	1 787 979	14 856 523

Przychody ze sprzedaży

W pierwszej połowie 2026 roku 11 bit studios S.A. wypracowało łącznie blisko 45,1 mln PLN przychodów ze sprzedaży. Na ich poziom istotny wpływ miała kontynuacja monetyzacji tytułów własnych takich jak *Frostpunk 2* i *Frostpunk* oraz *The Alters*. Dodatkowym impulsem sprzedażowym na koniec drugiego kwartału 2026 roku była premiera drugiego płatnego rozszerzenia (DLC) do gry *Frostpunk 2 - Breach of Trust*, która zgodnie z harmonogramem odbyła się 23 czerwca 2026 roku. Uzupełnieniem przychodów była również sprzedaż gier tworzonych przez deweloperów zewnętrznych, dla których to produktów Spółka świadczyła usługi wydawnicze.

Przychody narastająco ze sprzedaży *The Alters* sięgnęły na koniec czerwca 2026 roku 48,6 mln PLN, a ze sprzedaży *Frostpunk 2* 126,0 mln PLN, a *Frostpunk* 271,6 mln PLN. Spółka przykładła dużą wagę do właściwej ekspozycji gier na najważniejszych platformach sprzedażowych. W kwietniu odbył się pierwszy Frostpunk Franchise Sale, który przełożył się na wzrost sprzedaży i umocnienie IP. Działania te, bazujące na budowanych od lat relacjach z najważniejszymi partnerami biznesowymi Spółki w przypadku mocno dojrzałego portfolio, mają strategiczne znaczenie dla wielkości osiąganego sprzedaży.

Na wynik ten złożyły się również między innymi premiera gry *Death Howl* na konsolach PlayStation 5, Xbox Series X|S oraz Nintendo Switch w lutym 2026 roku oraz umowy subskrypcyjne i partnerstwa handlowe (m.in. *Creatures of Ava* oraz *INDIKA* w usłudze Humble Choice oraz *Death Howl* i *The Thaumaturge* w PC Game Pass).

Na poziom przychodów w okresie sprawozdawczym wpłynęły również przychody ze sprzedaży gry *The Invincible*, stworzonej przez Starward Industries S.A., której wydawcą jest 11 bit studios S.A., oraz związanych z nią produktów dodatkowych. Na sprzedaż gry pozytywnie wpłynęła ekspozycja tytułu na platformie Steam w ramach wyprzedaży Steam Summer Sale, w tym w sekcji Deep Discounts. O poziomie sprzedaży swoich produktów Spółka Starward Industries S.A. informowała w raporcie bieżącym nr 7/2026 z dnia 1 lipca 2026 roku.

Warto odnotować, że w przypadku projektów prowadzonych w formule Early Access na platformie Steam i game preview na platformie Microsoft, gra *Moonlighter 2*, Spółka przyjmuje zasadę jednorazowego rozpoznawania przychodów w momencie ich powstania, gdyż udostępnienie gry w tej fazie stanowi przekazanie klientowi prawa do korzystania z istniejącej własności intelektualnej.

Koszty operacyjne

Łączne koszty działalności operacyjnej w pierwszym półroczu 2026 roku wyniosły 50,6 mln PLN, co stanowi wzrost o 25% w stosunku do ubiegłego półrocza (40,3 mln PLN). Kluczowym czynnikiem wpływającym na bazę kosztową w raportowanym okresie był znaczący wzrost amortyzacji, która sięgnęła 20 mln PLN (wobec 10,95 mln PLN w pierwszej połowie 2025). Jest to efekt amortyzacji wygenerowanej przez wydane gry (*Frostpunk 2*, *The Alters* oraz gry z segmentu wydawniczego).

W okresie sprawozdawczym Spółka przeprowadziła standardową weryfikację wartości bilansowej aktywów niematerialnych związanych z posiadanymi i wydawanymi gramami, w ramach której dokonano oceny oczekiwanych przyszłych korzyści ekonomicznych z poszczególnych tytułów. W wyniku przeprowadzonej analizy dla gier *The Thaumaturge* oraz *Creatures of Ava* ujęto odpisy aktualizujące łączną wartość aktywów związanych z tymi tytułami w wysokości ok. 926 tys. PLN (859 tys. PLN *The Thaumaturge* oraz 67 tys. PLN *Creatures of Ava*.) Jednocześnie, w związku ze zmianą oczekiwanego profilu uzyskiwania korzyści ekonomicznych z obu tytułów, od lipca 2026 roku Spółka zastosuje degresywną metodę amortyzacji dla aktywów związanych z gramami *The Thaumaturge* oraz *Creatures of Ava*.

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. Po zmianach wprowadzonych w 2024 i 2025 roku Spółka amortyzuje większość aktywów niematerialnych metodą degresywną. Amortyzacja w sposób liniowy na przestrzeni okresu użytkowania gry dotyczy tylko starych tytułów, z tzw. back catalogue.

Z kolei w związku z prowadzeniem 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), która zgodnie z raportem bieżącym numer 23/2026 z dnia 8 sierpnia 2026 roku będzie miała miejsce 2 września 2026 roku.

Koszty usług obcych pozostały na podobnym poziomie i wyniosły 18,9 mln PLN wobec 18,7 mln PLN w pierwszej połowie 2025 roku. Składają się na nie wyższe koszty związane z zakupem usług informatycznych (popremierowe prace deweloperskie) oraz koszty usług marketingowych, wspierających zarówno minione, jak i nadchodzące premiery (głównie DLCs oraz projektów wydawniczych) oraz akcje wyprzedażowe. Na koszty usług obcych mają również wpływ tantiemy należne producentom zewnętrznym z tytułu sprzedaży gier wydawniczych. W pierwszych sześciu miesiącach 2026 roku łączna kwota należnych tantiem wyniosła 8,2 mln PLN wobec 5,6 mln w analogicznym okresie 2025 roku.

Koszty wynagrodzeń są nieznacznie wyższe niż w roku ubiegłym i wyniosły w omawianym okresie łącznie 8 mln PLN wobec 7,7 mln PLN. Łączne wydatki Spółki na aktywa niematerialne i prawne (produkcję gier), które nie zostały ujęte w pozycji wynagrodzenia, ale zostały skapitalizowane w aktywach w pierwszym półroczu 2026 roku wyniosły 8,2 mln PLN wobec 7,4 mln PLN w pierwszym półroczu 2025 roku. Całkowite koszty wynagrodzeń i świadczeń pracowniczych są stabilne, a stabilizacja ta jest dowodem zbalansowanego zarządzania strukturą zespołów deweloperskich po zakończeniu najbardziej intensywnych faz produkcyjnych największych tytułów. Jednocześnie w kolejnych kwartałach poziom kosztów pracowniczych może podlegać przejściowym wahaniom w związku z reorganizacją i zmianami w strukturze zatrudnienia, w tym potencjalnym ujęciem jednorazowych kosztów odpraw.

Obecnie Spółka wchodzi w fazę intensywnego developmentu kolejnych projektów. W związku z tym Zarząd dokłada wszelkich starań, aby utrzymać ścisłą dyscyplinę kosztową. Bieżące działania operacyjne są silnie skoncentrowane na optymalizacji wydatków gotówkowych, tak aby wskaźnik spalania gotówki (tzw. *cash burn rate*) pozostawał na jak najniższym i w pełni kontrolowanym poziomie, przy jednoczesnym pełnym zabezpieczeniu potrzeb produkcyjnych nowych tytułów.

W wyniku mniejszych r/r całkowitych przychodów w pierwszej połowie 2026 roku przy jednoczesnym wzroście kosztów operacyjnych (napędzanym głównie wzrostem bazy amortyzacyjnej oraz nakładów na prowadzone projekty w nowym cyklu produkcyjnym), Spółka w pierwszym półroczu 2026 roku odnotowała stratę na działalności operacyjnej (EBIT) w wysokości 4,3 mln PLN (wobec zysku operacyjnego na poziomie 18,1 mln PLN w pierwszej połowie 2025 roku, na którego wysokość miała głównie wpływ premiera *The Alters*).

Na ostateczny wynik firmy wpływ miały również koszty finansowe rzędu 1 mln PLN oraz wynik netto spółki Fool's Theory, który wynosił 3,7 mln PLN, a udział 11 bit studios S.A. w wyniku jednostki stowarzyszonej 1,5 mln PLN. Ostatecznie, 11 bit studios S.A. zamknęło raportowane pierwsze półrocze 2026 roku stratą netto na poziomie bliskim 1 mln PLN, w zestawieniu z zyskiem netto w wysokości 8,5 mln PLN wypracowanym w pierwszym półroczu 2025 roku.

Sprawozdanie z sytuacji finansowej

	30.06.2026 (niebadane)	31.12.2025 (badane)	Zmiana %
AKTYWA			
Aktywa trwałe	188 277 056	176 030 895	(7,0%)
Rzeczowe aktywa trwałe	21 166 380	21 371 118	(1,0%)
Prawo wieczystego użytkowania gruntu	4 028 092	4 056 233	(0,7%)
Aktywa niematerialne	118 472 385	117 674 785	0,7%
Aktywa z tytułu podatku odroczonego	6 929 715	6 947 323	(0,3%)
Inwestycje w jednostki stowarzyszone	3 271 327	1 406 140	132,6%
Inwestycje długoterminowe w akcje	289 098	1 081 427	(73,3%)
Inwestycje długoterminowe w obligacje	33 661 516	23 016 870	46,2%
Pozostałe aktywa długoterminowe	428 480	439 057	(2,4%)
Instrumenty finansowe (IRS)	30 063	37 942	(20,8%)
Aktywa obrotowe	69 982 652	92 773 669	(24,6%)
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	12 734 700	19 845 102	(35,8%)
Należności z tytułu podatku dochodowego	1 652 999	-	-
Towary	37 758	43 974	(14,1%)
Pozostałe aktywa krótkoterminowe	1 407 045	1 116 342	26,0%
Instrumenty finansowe (IRS)	20 042	18 971	5,6%
Aktywa finansowe krótkoterminowe	16 909 764	26 540 287	(36,3%)
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	37 220 344	45 208 993	(17,7%)
AKTYWA RAZEM	258 259 708	268 804 564	(3,9%)

Na dzień 30 czerwca 2026 roku suma bilansowa 11 bit studios S.A. wyniosła 258,3 mln PLN. Istotną część aktywów stanowiły aktywa trwałe, w tym przede wszystkim aktywa niematerialne związane z produkcją gier własnych i wydawanych przez Spółkę.

Spółka utrzymywała jednocześnie silną pozycję kapitałową i wysoki bufor płynnościowy. Na koniec pierwszego półrocza 2026 roku środki pieniężne i ich ekwiwalenty wyniosły 37,2 mln PLN, a krótkoterminowe aktywa finansowe 16,9 mln PLN, obejmujące przede wszystkim krótkoterminowe obligacje o wartości 9,0 mln PLN oraz lokaty bankowe o wartości 7,9 mln PLN. Dodatkowo wartość długoterminowych inwestycji finansowych sięgnęła blisko 34,0 mln PLN, z czego 33,7 mln PLN stanowiły obligacje długoterminowe. Struktura ta odzwierciedla świadome zarządzanie nadwyżkami finansowymi przy jednoczesnym utrzymaniu wysokiego poziomu płynności i elastyczności finansowej Spółki.

Na koniec pierwszego półrocza 2026 roku aktywa trwałe stanowiły 188,3 mln PLN. Najistotniejszą pozycją w tej grupie były aktywa niematerialne o wartości 118,5 mln PLN, na które składają się nakłady na produkcję gier własnych i z wydawnictwa. W pierwszych sześciu miesiącach 2026 roku amortyzacja aktywów niematerialnych wyniosła 19,4 mln PLN.

Na dzień sprawozdawczy wartość długoterminowych inwestycji finansowych wzrosła do blisko 34,0 mln PLN, co było bezpośrednio związane ze wzrostem wartości portfela długoterminowych inwestycji w obligacje, które wyniosły 33,7 mln PLN. Aktywa obrotowe zamknęły się na koniec pierwszego półrocza 2026 roku kwotą blisko 70,0 mln PLN. Spółka utrzymuje wysoki bufor płynnościowy. Środki pieniężne i ich ekwiwalenty wyniosły 37,2 mln PLN. Dodatkowo Spółka posiadała krótkoterminowe aktywa finansowe o wartości 16,9 mln PLN, na które składały się głównie krótkoterminowe obligacje (9,0 mln PLN) oraz lokaty bankowe (7,9 mln PLN).

Po zakończeniu okresu sprawozdawczego Spółka dokonała sprzedaży posiadanych obligacji denominowanych w EUR, o czym mowa w części „Zdarzenia po dniu bilansowym” niniejszego sprawozdania.

	30.06.2026 (niebadane)	31.12.2025 (badane)	zmiana%
KAPITAŁ WŁASNY I ZOBOWIĄZANIA			
Kapitał własny	235 751 279	236 421 687	-0,3%
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	191 913 223	184 960 557	3,8%
Kapitał rezerwowy z tytułu płatności w akcjach	26 034 034	26 034 034	0,0%
Zyski zatrzymane	(670 408)	6 952 666	(109,6%)
Zobowiązania długoterminowe	2 657 876	3 291 493	(19,3%)
Kredyty	1 890 000	2 520 000	(25,0%)
Rezerwy pracownicze i pozostałe	23 991	26 558	(9,7%)
Zobowiązania z tytułu leasingu	743 885	744 935	(0,1%)
Zobowiązania krótkoterminowe	19 850 553	29 091 384	(31,8%)
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	3 845 056	5 057 209	(24,0%)
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	-	1 747 549	-
Zobowiązania z tytułu tantiem	6 583 810	10 152 377	(35,2%)
Kredyty	1 260 000	1 260 000	0,0%
Rezerwy pracownicze i pozostałe	1 138 606	923 200	23,3%
Zobowiązania z tytułu leasingu	15 253	15 252	0,0%
Zobowiązania z tytułu umów z klientami	7 007 828	9 935 797	(29,5%)
Zobowiązania razem	22 508 429	32 382 877	(30,5%)
RAZEM	258 259 708	268 804 564	(3,9%)

Działalność Spółki jest w przeważającej mierze finansowana kapitałem własnym, który na dzień bilansowy wyniósł 235,8 mln PLN, wobec 236,4 mln PLN na koniec 2025 roku. Na ten nieznaczny spadek złożyła się strata netto za I półrocze 2026 roku w wysokości 1,0 mln PLN. W 2026 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o przeznaczeniu całego zysku netto za 2025 rok (6,9 mln PLN) na kapitał zapasowy. Z kolei wartość kapitału rezerwowego z tytułu płatności w akcjach pozostała na niezmienionym poziomie 26,0 mln PLN.

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 3,8 mln PLN do 3,2 mln PLN w efekcie terminowej spłaty rat kapitałowych. Długoterminowa część tego kredytu wynosi obecnie 1,9 mln PLN, a krótko terminowa 1,3 mln PLN.

Ogółem zobowiązania krótkoterminowe spadły, osiągając poziom 19,9 mln PLN. Wynika to głównie ze spadku zobowiązań z tytułu tantiem do 6,6 mln PLN z 10,2 mln PLN wykazanych na koniec ubiegłego roku. Zmniejszeniu do 7,0 mln PLN uległy również zobowiązania z tytułu umów z klientami w związku z pomyślnym rozliczeniem części zaliczek otrzymanych od partnerów biznesowych z tytułu przyszłej sprzedaży gier, tj., drugiego dodatku do gry *Frostpunk 2 – Breach of Trust* (premiera 23 czerwca 2026 roku). Saldo pozostające na dzień bilansowy składa się przede wszystkim z zaliczek z tytułu przedsprzedaży kolejnych dodatków do tytułów *Frostpunk 2* (planowana premiera w czwartym kwartale 2026 roku) oraz *The Alters* (premiera 13 lipca 2026 roku), zakupionych przez graczy w ramach edycji Deluxe.

Sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	Nota	od 01.01.2026 do 30.06.2026 (niebadane)	od 01.01.2025 do 30.06.2025 (niebadane)	Okres 3 miesięcy zakończony 30.06.2026 (niebadane)	Okres 3 miesięcy zakończony 30.06.2025 (niebadane)
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej					
Zysk/strata za okres sprawozdawczy		(995 093)	8 482 905	1 787 979	14 856 523
Korekty:				-	-
Amortyzacja	1.2	19 991 581	10 946 880	8 629 593	6 365 145
Utrata wartości aktywów niematerialnych	1.2 i 2.3	925 396	212 021	925 396	212 021
Realokowanie opłat licencyjnych za Unreal Engine między projektami		-	(757 932)	-	-
Efekt podatku dochodowego ujęty w wyniku	1.5	(58 552)	1 975 291	318 819	1 608 946
Koszty Programu Motywacyjnego na lata 2021-2025	4.4	-	(439 516)	-	(473 975)
(Zyski)/straty z tytułu zmiany wartości godziwej aktywów finansowych wycenianych w wartości godziwej przez wynik finansowy		715 893	(167 416)	1 669 955	(851)
Udział w (zysku)/stracie spółki stowarzyszonej	2.5	(1 464 342)	285 968	(2 870 482)	503 899
Przychody odsetkowe netto		(409 724)	(404 385)	(222 163)	(175 907)
Ujemne różnice kursowe od środków pieniężnych		917 710	(1 863 302)	(414 188)	787 744
Inne korekty		358 848	287 926	1 001 638	871 993
Zmiany w kapitale obrotowym:					
Zmiana salda należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych należności		5 763 664	(12 773 287)	299 592	(24 732 824)
Zmiana salda należności z tytułu podatku u źródła		1 346 739	(1 374 390)	1 221 655	(1 325 194)
Zmiana salda zapasów		6 220	2 838	(1 923)	917
Zmiana salda pozostałych aktywów		(280 126)	(433 061)	(163 225)	326 284
Zmiana salda zobowiązań z tytułu dostaw i usług oraz pozostałych zobowiązań		(4 781 770)	(5 029 435)	(3 178 775)	(5 135 099)
Zmiana salda zobowiązań z tytułu umów z klientami		(2 927 969)	1 840 184	(3 275 475)	1 936 822
Zmiana salda rezerw		212 840	(920 309)	49 505	(1 205 860)
Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej		19 321 315	(129 020)	5 777 901	(5 579 416)
Zapłacony podatek dochodowy		2 196 192	106 187	314 433	300 016
Środki pieniężne netto z działalności operacyjnej		21 517 507	(22 833)	6 092 334	(5 279 400)
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej					
Pożyczki dla pracowników		6 891	24 760	2 357	-
Wpływy z tytułu odsetek od lokat bankowych powyżej 3 miesięcy i obligacji		834 081	530 398	625 220	355 298
Wygaśnięcie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		-	4 472 377	(21 791 600)	(578 580)
Nabycie aktywów finansowych		22 635	-	37 746	-
Wpływy z tytułu sprzedaży aktywów finansowych		743 883	-	386 855	-
Wpływy z tytułu wykupu aktywów finansowych		-	-	-	-
Założenie lokat bankowych powyżej 3 miesięcy		(8 000 000)	-	10 434 700	-
Płatności za rzeczowe aktywa trwałe i wartości niematerialne		(21 481 699)	(19 617 429)	(11 172 731)	(10 899 127)
Środki pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		(27 874 209)	(14 589 894)	(21 477 453)	(11 122 409)
Przepływy pieniężne z działalności finansowej					
Wpływy / (wypływy) z tytułu otrzymanego kredytu		(630 000)	(630 000)	(315 000)	(315 000)
Splata odsetek od kredytu		(84 236)	(157 564)	(39 556)	(75 333)
Środki pieniężne netto z działalności finansowej		(714 236)	(787 564)	(354 556)	(390 333)

Zwiększenie netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(7 070 938)	(15 400 291)	(15 739 675)	(16 792 142)
Wpływ zmian kursowych na stan środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	(917 710)	1 863 302	414 188	(787 743)
Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego	45 208 993	65 452 202	-	-
ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU SPRAWOZDAWCZEGO	37 220 345	51 915 214	(15 325 487)	(17 579 885)

W pierwszym półroczu 2026 roku 11 bit studios S.A. wygenerowała z działalności operacyjnej przepływy pieniężne netto w wysokości 19,3 mln PLN. Istotny, pozytywny wpływ na to saldo miała korekta o pozycje o charakterze niegotówkowym, głównie koszty amortyzacji. Ukształtowały się one na poziomie 20,0 mln PLN w porównaniu do 10,9 mln PLN rok wcześniej. Zgodnie z przyjętymi zasadami, Spółka kontynuuje amortyzację kluczowych tytułów, takich jak *Frostpunk 2* i *The Alters*, wg przypisanych stawek rocznych, a dodatkowo w stosunku do gry *Death Howl* oraz płatnych dodatków (DLC) zastosowała metodę amortyzacji degresywnej.

Saldo przepływów pieniężnych z działalności inwestycyjnej w I półroczu 2026 roku ukształtowało się na poziomie minus 27,9 mln PLN. Wartość ta podyktowana była między innymi decyzją Zarządu o relokacji nadwyżek kapitałowych, w tym lokowaniem 8,0 mln PLN na lokatach bankowych powyżej 3 miesięcy.

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 21,5 mln PLN.

W obszarze działalności finansowej Spółka odnotowała ujemne przepływy na poziomie 0,7 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.

Na 30 czerwca 2026 roku Spółka dysponowała środkami pieniężnymi oraz ich ekwiwalentami w wysokości 37,2 mln PLN. Spadek tej pozycji względem końca poprzedniego roku wynika przede wszystkim z przesunięcia części środków do bardziej dochodowych lokat i instrumentów dłużnych. Jednocześnie Spółka posiadała krótkoterminowe aktywa finansowe o wartości 16,9 mln PLN oraz długoterminowe inwestycje w obligacje o wartości 33,7 mln PLN. Uwzględniając poziom środków pieniężnych oraz posiadanych aktywów finansowych, Spółka utrzymuje istotny bufor płynnościowy. Dodatkowo należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności na koniec I półrocza 2026 roku wyniosły 12,7 mln PLN.

Informacja o kredytach i pożyczkach w pierwszej połowie 2026 roku

W 2026 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 2.14** sprawozdania finansowego Spółki.

Informacje o pożyczkach, udzielonych poręczeniach i gwarancjach oraz innych istotnych pozycjach pozabilansowych

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

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

Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik Spółki

Poza czynnikami, które bezpośrednio wpłynęły na osiągnięte w pierwszym półroczu 2026 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 raportowanym okresie.

Różnice pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie, a wcześniej publikowanymi prognozami za dany rok

Spółka nie publikowała prognoz finansowych na 2026 rok.

CZYNNIKI MAJĄCE WPŁYW NA WYNIKI FINANSOWE I OPERACYJNE SPÓŁKI W NAJBLIŻSZYCH KWARTAŁACH

W opinii Zarządu, druga połowa 2026 roku będzie okresem konsekwentnej, długofalowej monetyzacji własnego portfolio gier, przy jednoczesnej optymalizacji struktury kosztowej związanej z płynnym przechodzeniem do fazy developmentu nowych i autorskich projektów.

Najważniejszym wydarzeniem z perspektywy przychodowej w najbliższym czasie będzie pełna premiera (Full Release) gry *Moonlighter 2: The Endless Vault*, wyznaczona na 2 września 2026 roku. Zakończenie fazy wczesnego dostępu (Early Access) stanowi silny impuls sprzedażowy, który zostanie dodatkowo zasilony znaczącymi płatnościami z tytułu włączenia tytułu do usługi Game Pass (na tzw. Day One). Jednocześnie Zarząd zwraca uwagę, że moment premiery pełnej wersji aktywuje proces amortyzacji całkowitych kosztów produkcji gry, co znajdzie swoje odzwierciedlenie w zauważalnym wzroście obciążeń w pozycji amortyzacji i wpłynie na poziom kosztów operacyjnych Spółki w drugiej połowie roku.

Segment wydawniczy stale się rozwija, poszerzając portfolio o kolejne perspektywiczne projekty. W dniu 18 sierpnia został upubliczniony kolejny obiecujący projekt – *Trainwatch*, polskiego studia Harvesters Games. Gra została odebrana pozytywnie.

Równolegle Spółka kładzie silny nacisk na długofalową monetyzację kluczowych gier. Zgodnie z planem, na początku trzeciego kwartału zadebiutowało płatne rozszerzenie (DLC) do gry *The Alters*, które wpłynie na poziom przychodów z tytułu jej sprzedaży. Nowa zawartość została dobrze przyjęta przez aktywną społeczność, a tytuł ten wchodzi w stabilny cykl życia (tzw. *long-tail*) gier.

Silnym fundamentem przychodowym pozostanie uniwersum *Frostpunk*. Na grudzień 2026 roku zaplanowano premierę trzeciego, ostatniego z zapowiedzianych rozszerzeń DLC dla tytułu *Frostpunk 2*. Regularne dostarczanie nowej zawartości, uzupełniane ciągłym wsparciem marketingowym i celowymi akcjami promocyjnymi dla całego portfolio (m.in. na platformach cyfrowej dystrybucji), ma na celu utrzymanie wysokiej retencji graczy i powtarzalnych strumieni przychodów.

W związku z przejściem do kolejnych etapów realizacji długoterminowego planu produkcyjnego, Spółka na bieżąco dostosowuje strukturę zespołów, stawiając na maksymalizację efektywności operacyjnej oraz ścisłą dyscyplinę kosztową. Choć organizacja nie prowadzi systemowej redukcji zatrudnienia naturalna reorganizacja i transfery wiążą się z zapewnieniem pełnego wsparcia dla odchodzących osób. W efekcie tych działań, w perspektywie dwóch najbliższych kwartałów Spółka spodziewa się przejściowego wzrostu obciążeń pracowniczych o charakterze jednorazowym (tzw. *one-off*), wynikającego z kosztów odpraw. Krok ten jest jednak niezbędny do właściwej alokacji zasobów.

Istotnym czynnikiem mogącym mieć wpływ na wyniki Spółki pozostaje kształtowanie się kursu złotego względem walut, w których generowana jest istotna część przychodów, w szczególności dolara amerykańskiego (USD). Z uwagi na fakt, że większość przychodów Spółki generowana jest w walutach obcych, podczas gdy znacząca część kosztów operacyjnych jest ponoszona w PLN, umocnienie złotego może negatywnie wpłynąć na wartość przychodów po przeliczeniu na PLN oraz, w konsekwencji, na raportowane wyniki finansowe.

Zdarzenia po dniu bilansowym

Po zakończeniu okresu sprawozdawczego Spółka dokonała sprzedaży posiadanych obligacji denominowanych w EUR, które na dzień 30 czerwca 2026 r. były ujmowane w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako aktywa finansowe, odpowiednio w części długoterminowej i krótkoterminowej.

Na dzień 30 czerwca 2026 r. obligacje były wyceniane w wartości godziwej zgodnie z zasadami określonymi w MSSF 9 „Instrumenty finansowe” i prezentowane w sprawozdaniu z sytuacji finansowej jako aktywa finansowe. Sprzedaż obligacji nastąpiła po dniu bilansowym i w związku z tym nie wpływa na ich klasyfikację ani wycenę w śródrocznym skróconym sprawozdaniu finansowym Spółki na dzień 30 czerwca 2026 roku.

Spółka dokonała sprzedaży obligacji denominowanych w EUR. Po przeprowadzonej transakcji Spółka dokonała konwersji środków uzyskanych ze sprzedaży z EUR na PLN. W wyniku sprzedaży oraz konwersji waluty Spółka uzyskała środki pieniężne w PLN, które zostaną ujęte w środkach pieniężnych i ekwiwalentach środków pieniężnych w okresie, w którym nastąpiło rozliczenie transakcji.

Sprzedaż obligacji po dniu bilansowym stanowi zdarzenie po okresie sprawozdawczym w rozumieniu IAS 10 „Zdarzenia następujące po okresie sprawozdawczym” i nie wymaga korekty wartości ujętych w sprawozdaniu finansowym na dzień 30 czerwca 2026 r. Ze względu na istotność transakcji Spółka ujawnia charakter zdarzenia oraz jego wpływ na sytuację finansową Spółki.

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 wynikami 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 równolegle 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. Influencami.

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 zawieranymi 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 nieznaną naturę 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 poufnych. 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 osiąganego 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 osiągane wyniki i perspektywy jej rozwoju.

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

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

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

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

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

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

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

Ryzyko zmienności kursów walutowych

Z tytułu prowadzonej działalności Spółka narażony jest na ryzyko zmienności kursów walutowych. Ponieważ sprzedaż produktów Spółki skierowana jest na rynki zagraniczne (Ameryka Północna, Europa Zachodnia, Europa Środkowo-Wschodnia, w tym Rosja, Chiny oraz Japonia), dominującymi walutami rozliczeniowymi w transakcjach zagranicznych są USD i EUR. 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.

POZOSTAŁE INFORMACJE

ZARZĄD I RADA NADZORCZA SPÓŁKI

RADA NADZORCZA

Mandaty członków Rady Nadzorczej poprzedniej kadencji wygasły z dniem odbycia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2025 roku, tj. 16 czerwca 2026 roku.

Do dnia 16 czerwca 2026 roku Rada Nadzorcza Spółki działała w następującym składzie:

- 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

W dniu 16 czerwca 2026 roku w siedzibie Spółki w Warszawie odbyło się Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy zwołane raportem bieżącym numer 10/2026 w dniu 19 maja 2026 roku. Uchwałą numer 16/06/2026 Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanowiło ustalić liczbę członków Rady Nadzorczej Spółki nowej, wspólnej kadencji na sześciu. Uchwałami numer 17/06/2026 - 22/06/2026 Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanowiło powołać Radę Nadzorczą nowej, wspólnej kadencji w składzie:

- Radosław Marter – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Jacek Czykiel - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej (niezależny Członek Rady Nadzorczej*)
- Grzegorz Miechowski – Członek Rady Nadzorczej
- Marcin Kuciapski – Członek Rady Nadzorczej (niezależny Członek Rady Nadzorczej*)
- Paulina Kwiecińska – Członkini Rady Nadzorczej (niezależna Członkini Rady Nadzorczej*)
- Artur Iwański – Członek Rady Nadzorczej (niezależny Członek Rady Nadzorczej*).

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

Informacje dotyczące doświadczenia zawodowego oraz przebiegu kariery członków Rady Nadzorczej dostępne są w serwisie relacji inwestorskich Spółki.

ZARZĄD

Mandaty członków Zarządu poprzedniej wspólnej kadencji wygasły z dniem odbycia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2025 roku, tj. 16 czerwca 2026 roku.

Do dnia 16 czerwca 2026 roku Zarząd Spółki działał w następującym składzie:

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

W dniu 16 czerwca 2026 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, po zakończeniu którego Rada Nadzorcza, działając na podstawie postanowień Statutu Spółki, powołała Zarząd nowej, wspólnej kadencji.

W skład Zarządu nowej wspólnej kadencji weszli:

- Przemysław Marszał – Prezes Zarządu
- Michał Drozdowski – Członek Zarządu
- Marek Ziemak – Członek Zarządu
- Paweł Feldman – Członek Zarządu
- Piotr Bajraszewski – Członek Zarządu

Informacje dotyczące doświadczenia zawodowego oraz przebiegu kariery członków Zarządu dostępne są w serwisie relacji inwestorskich Spółki.

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.

Kapitał zakładowy

Na dzień 30 czerwca 2026 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. 1 000 000 akcji serii A na okaziciela,
2. 494 200 akcji serii B na okaziciela,
3. 376 561 akcji serii C, na okaziciela
4. 40 938 akcji serii D na okaziciela,
5. 305 500 akcji serii E na okaziciela,
6. 70 000 akcji serii F na okaziciela,
7. 130 000 serii G na okaziciela.

Na dzień 30 czerwca 2026 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.

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 30 czerwca 2026 roku oraz na dzień przekazania niniejszego raportu przedstawiał się następująco:

Akcjonariusze posiadający co najmniej 5% w ogólnej liczbie głosów

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział głosów w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski*	168 513	6,97	168 513	6,97
Esaliens TFI**	149 009	6,16	149 009	6,16
Pozostali	2 099 677	86,87	2 099 677	86,87
Razem	2 417 199	100,00	2 417 199	100,00

* - bezpośrednio i pośrednio poprzez Fundację Rodzinną Miechowskich, zgodnie z ZWZ z dnia 16 czerwca 2026 roku

** - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZ, które odbyło się 16 czerwca 2026 roku

Zmiany w strukturze znacznych pakietów akcji w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego.

W dniu 22 czerwca 2026 roku Zarząd Spółki poinformował o otrzymaniu zawiadomienia od akcjonariusza Spółki, Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny, reprezentowanego przez Nationale-Nederlanden PTE S.A., sporządzonego na podstawie art. 69 ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej, dotyczącego zmiany udziału w ogólnej liczbie głosów w Spółce. Łączny stan posiadania pozostaje poniżej progu 5%.

Stan posiadania sprzed 22 czerwca 2026 roku:

Podmiot	Liczba akcji (w szt.)	% udział głosów w kapitale zakładowym	Liczba głosów (w szt.)	% udział głosów na walne zgromadzenie
Grzegorz Miechowski*	168 513	6,97	168 513	6,97
Esaliens TFI**	149 009	6,16	149 009	6,16
N-N PTE**	124 300	5,13	124 300	5,13
Pozostali	1 975 377	81,74	1 975 377	81,74
Razem	2 417 199	100,00	2 417 199	100,00

* - bezpośrednio i pośrednio poprzez Fundację Rodzinną Miechowskich, zgodnie z ZWZ z dnia 16 czerwca 2026 roku

** - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZ, które odbyło się 16 czerwca 2026 roku

*** - liczba akcji zarejestrowanych na ZWZ, które odbyło się 16 czerwca 2026 roku

Stan posiadanych akcji przez osoby zarządzające i nadzorujące

	Liczba akcji na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego 20.05.2026	Liczba akcji na dzień 30.06.2026	Liczba akcji na dzień publikacji sprawozdania 26.08.2026
Członkowie Zarządu			
Przemysław Marszał*	120 003	120 003	120 003
Grzegorz Miechowski**	168 800	168 513	168 513
Michał Drozdowski*	98 844	98 044	98 844
Paweł Feldman	9 336	9 036	9 036
Marek Ziemak	1 002	1 002	1 002
Członkowie Rady Nadzorczej			
Piotr Wierzbicki	550	550	550
Marcin Kuciapski***	2 940	4 300	4 300

* bezpośrednio i pośrednio poprzez Fundację Rodzinną Miechowskich, zgodnie z ZWZ z dnia 16 czerwca 2026 roku

** 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.

Zmiany w stanie posiadania

W dniu 22 czerwca 2026 r. Zarząd Spółki otrzymał powiadomienie o transakcji na akcjach Spółki, o której mowa w art. 19 ust. 1 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 596/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 roku w sprawie nadużyć na rynku („MAR”), od osoby pełniącej obowiązki zarządcze – Marcina Kuciapskiego, Członka Rady Nadzorczej Spółki, który zwiększył swoje zaangażowanie w Spółkę.

WYNAGRODZENIE OSÓB WCHODZĄCYCH W SKŁAD ORGANÓW ZARZĄDZAJĄCYCH, KLUCZOWEGO PERSONELU ORAZ ORGANÓW NADZORUJĄCYCH

Kluczowy personel kierowniczy Spółki stanowi jej Zarząd i Rada Nadzorcza. Wynagrodzenia Członków Zarządu Spółki oraz Członków Rady Nadzorczej w pierwszym półroczu 2026 roku i okresie porównawczym z tytułu pełnienia funkcji zarządzających nadzorujących:

Wynagrodzenie Zarządu za okres 6 miesięcy zakończony 30 czerwca 2026 roku – łącznie:

	Przemysław Marszał	Grzegorz Miechowski	Michał Drozdowski	Paweł Feldman	Marek Ziemak	Piotr Bajraszewski
Z tytułu pełnienia funkcji zarządczych	384 600	193 667	384 600	210 000	210 000	22 750
Umowy cywilnoprawne	35 931	193 667	35 400	211 501	210 000	12 250
Świadczenia niepieniężne	1 944	2 901	0	7 468	7 591	0
Ekwiwalent za przestrzeganie Zakazu Konkurencji po ustaniu stosunku prawnego	-	32 667	-	-	-	-
Razem	422 475	422 902	420 000	428 969	427 591	35 000

Dodatkowo Członkowie Zarządu Spółki pobierali wynagrodzenie z tytułu świadczenia usług na podstawie umów cywilno-prawnych. Członkom Zarządu Spółki za okres sprawozdawczy, jak i w okresie porównawczym nie zostało wypłacone inne wynagrodzenie na podstawie podziału zysk lub wynagrodzenie w opcji na akcje.

Wynagrodzenie Zarządu w części dotyczącej umów cywilnoprawnych obejmuje również transakcje wymienione w art. 4.2 Transakcje handlowe z podmiotami powiązanymi.

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

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

W związku z upływem kadencji Grzegorza Miechowskiego jako członka zarządu Spółki w dniu 16 czerwca 2026 roku, ustał jego dotychczasowy stosunek prawny z tytułu pełnienia funkcji zarządczych. Zgodnie z postanowieniami umowy o zakaz konkurencji Grzegorzowi Miechowskiemu, za przestrzeganie tego zakazu przez okres 6 miesięcy po ustaniu podstawowego stosunku prawnego przysługuje mu ekwiwalent wypłacany miesięcznie w wysokości 70 000 PLN.

Świadczenia krótkoterminowe – Rada Nadzorcza:

	od 01.01.2026 do 30.06.2026	od 01.01.2026 do 16.06.2026	od 16.06.2026 do 30.06.2026	od 17.06.2026 do 30.06.2026
Radosław Marter (Przewodniczący RN)	57 000	0	0	0
Jacek Czykiel (Wiceprzewodniczący RN)	55 047	0	0	0
Marcin Kuciapski (Członek RN)	36 540	0	0	0
Piotr Wierzbicki (Członek RN)	0	36 507	0	0
Milena Olszewska Miszuris (Członek RN)	0	36 507	0	0
Artur Iwański (Członek RN)	0	0	3 250	0
Paulina Kwiecińska (Członek RN)	0	0	3 250	0
Grzegorz Miechowski (Członek RN)	0	0	0	2 800
Razem	148 587	73 014	6 500	2 800

POZOSTAŁE TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI

Poza opisanymi wyżej transakcjami Spółka zawierała także transakcje z podmiotami powiązanymi z kluczowym personelem Spółki (kluczowe kierownictwo). Transakcje z wyżej wymienionymi osobami zostały szczegółowo opisane w Nocie 4.1 skróconego śródrocznego sprawozdania finansowego Spółki za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2026 rok.

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 półroczne skrócone sprawozdanie finansowe Spółki za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2026 roku oraz dane porównywalne, sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki, a także jej wynik finansowy. Ponadto sprawozdanie Zarządu z 11 bit studios S.A. za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2026 roku, zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych ryzyk i zagrożeń.

Podpisy:



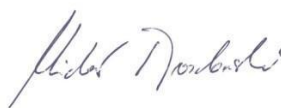
Przemysław Marszał
Prezes Zarządu



Piotr Bajraszewski
Członek Zarządu



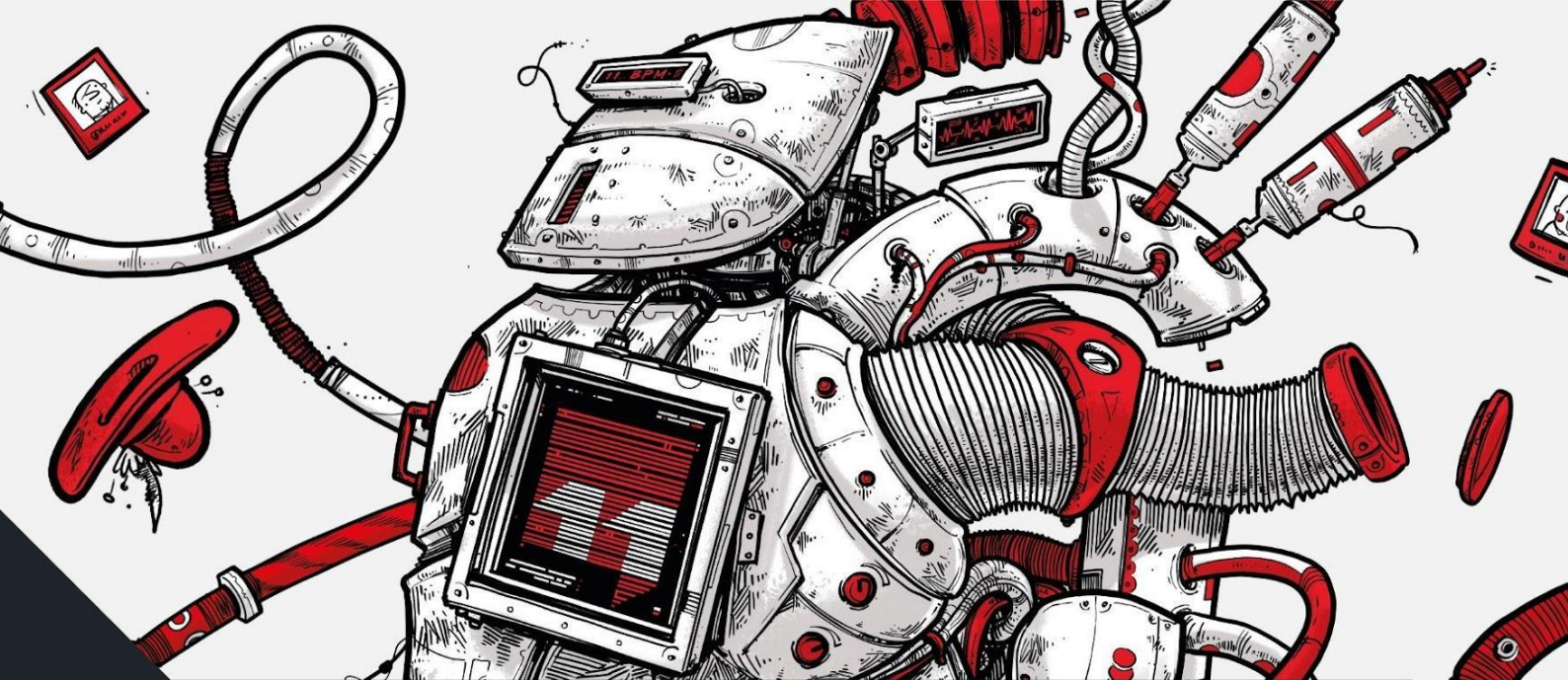
Marek Ziemak
Członek Zarządu



Członek Zarządu



Paweł Feldman
Członek Zarządu



11 BIT STUDIOS S.A.

ul. Brzeska 2,
03-737 Warsaw

WWW.11BITSTUDIOS.COM

