

RAPORT KWARTALNY

ZA II KWARTAŁ 2011 R.



11 BIT STUDIOS S.A.
z siedzibą w Warszawie

12 sierpnia, 2011 r.

SPIS TREŚCI:

I. PISMO ZARZĄDU.....	3
II. DANE FINANSOWE	4
III. KOMENTARZE ZARZĄDU NA TEMAT CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, KTÓRE MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE	4
IV. OPIS DZIAŁAŃ, JAKIE W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM PODEJMOWANE BYŁY W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI.....	5
V. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE	8

I. PISMO ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

W imieniu Zarządu 11 bit studios S.A. przedstawiamy Państwu raport kwartalny Spółki za II kwartał 2011 roku. W tym okresie, w zaledwie piętnastomiesięcznej historii Spółki wypracowaliśmy dodatni wynik finansowy, realizując ok. 25% prognozy przychodów i zysku netto na cały rok.

Wynik ten wypracowany został poprzez sprzedaż gry Anomaly Warzone Earth, która ukazała się 8 kwietnia 2011 r. na platformy PC i Mac. Niniejszy raport obejmuje wyniki prezentujące wartość sprzedaży wykazaną za okres kończący się 30 czerwca 2011 r. Polityka handlowa naszych partnerów, tj. firm Valve Corporation (operator platformy Steam), Apple Inc. (operator MacAppStore) i pozostałych, nie umożliwia podawania szczegółowych danych dotyczących sprzedaży, traktując je jako tajemnicę handlową modelu biznesowego poszczególnych konkurujących ze sobą platform, stąd w raporcie operujemy kwotą przychodów wyrażonych w złotych polskich.

Osiągnięty wynik finansowy uważamy za bardzo dobry, mimo że od strony biznesowej realizacja strategii postępuje wolniej niż zakładaliśmy. W szczególności wprowadzona została zmiana kolejności wydawania poszczególnych wersji naszego flagowego produktu, z powodu bardzo zróżnicowanego tempa rozmów handlowych z poszczególnymi kluczowymi partnerami. W reakcji na tę sytuację zadbaliliśmy o redukcję ponoszonych kosztów, a dodatkowo czas wykorzystaliśmy na dopracowanie Anomaly Warzone Earth oraz na intensywne działania marketingowe. Zaowocowało to bardzo dobrą „widocznością” produktu w mediach światowych poświęconych grom mobilnym. Gra została też doceniona przez graczy. wypowiedzających się o produkcie z uznaniem.. Pozwala nam to uznać za właściwą podjętą ścieżkę działania. Stawiamy na najwyższą jakość i osiągamy ją, co potwierdza najważniejsza dla nas nagroda, Apple Design Award przyznana grze w czerwcu br. Efekt tych starań będzie miał zasadniczy wpływ na wyniki III kwartału, z racji wydania dnia 11 sierpnia 2011 r. gry na urządzenia iPhone, iPad i iPod Touch, na których zasięg i potencjał sprzedaży oprogramowania jest naszym zdaniem wielokrotnie większy niż na PC i Macu.

Prognozy finansowe na 2011 rok pozostają w tej chwili aktualne. Zarząd zaznacza, że ich realizacja uzależniona jest od dat wydania Anomaly Warzone Earth na kolejne platformy. Decyzje w tym zakresie podjęte zostaną na podstawie analizy potencjału sprzedaży wynikającego z koniunktury, konkurencji i możliwości wydawniczych na poszczególnych platformach. W wyborze dat nie zadecydują względy księgowe, lecz maksymalizacja sprzedaży i tym samym interes akcjonariuszy Spółki. Od strony technicznej jesteśmy stuprocentowo przygotowani do zakończenia prac jesienią, oraz do rozpoczęcia produkcji kolejnych tytułów, o których będziemy informować komunikatami bieżącymi.

Pragniemy jeszcze raz podziękować inwestorom za zaufanie, a sympatykom Spółki za wsparcie i życzliwość, z jaką kibicują naszym działaniom i promocji naszej pierwszej gry. Mimo że bieżący okres jest bardzo trudny dla rynku kapitałowego, nie wpływa to na działalność Spółki, która koncentruje się na realizacji celów biznesowych i budowaniu fundamentów pod długofalowy wzrost. Nasze pierwsze znaczące osiągnięcia w skali światowej są wspólnym sukcesem pracowników, współpracowników, menedżerów oraz akcjonariuszy, którzy powierzyli Spółce kapitał na rozwój działalności.

Zapraszamy do zapoznania się z raportem za II kwartał 2011 r.

W imieniu Zarządu,

Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu

Bartosz Brzostek
Członek Zarządu

Przemysław Marszał
Członek Zarządu

Michał Drozdowski
Członek Zarządu

DANE FINANSOWE

Wybrane dane finansowe z Rachunku Zysku i Strat	Za okres	Za okres
	01.01.2011 - 30.06.2011	01.04.2011 - 30.06.2011
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi*	1 102 540,92	958 824,43
Zysk/strata ze sprzedaży	406 594,23	455 658,68
Zysk/strata na działalności operacyjnej	406 593,71	455 658,40
Amortyzacja	7 032,34	7 032,34
EBITDA**	413 626,05	462 690,74
Zysk brutto na działalności gospodarczej	404 274,71	454 658,75
Zysk brutto	404 274,71	454 658,75
Zysk netto	326 564,71	376 948,75

*w tym zmiana stanu produktów

**EBITDA = Zysk na działalności operacyjnej powiększony o Amortyzację

Wybrane dane finansowe z Bilansu	Stan na dzień:
	30.06.2011
Aktywa trwałe	102 704,52
Rzeczowe aktywa trwałe	40 900,15
Należności długoterminowe	0,00
Aktywa obrotowe	1 555 800,86
Należności krótkoterminowe	270 070,93
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	428 402,74
Kapitał własny	1 594 765,30
Zobowiązania długoterminowe	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	63 740,08

II. KOMENTARZE ZARZĄDU NA TEMAT CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, KTÓRE MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE

Drugi kwartał 2011 r. był kluczowym okresem dla Spółki ze względu na wydanie pierwszego autorskiego produktu, którym jest gra „Anomaly Warzone Earth” na platformy PC oraz Mac. Produkt został bardzo dobrze przyjęty przez media branżowe oraz użytkowników. Otrzymane oceny

świadczą, że Spółka tworzy produkty najwyższej jakości. Przełożyło się to na osiągnięte wyniki finansowe. Dominującymi pozycjami w przychodach spółki były:

- opłaty licencyjne ze sprzedaży gry w wersji PC i Mac na Steam,
- opłaty licencyjne ze sprzedaży gry w wersji Mac na MacAppStore,
- opłaty licencyjne ze sprzedaży gry w wersji PC w pudełkach w Polsce,
- opłaty licencyjne ze sprzedaży gry w wersji PC w pudełkach na świecie.

Dzięki wysokiej jakości gry oraz sprawnie przeprowadzonej strategii marketingowej, Spółka zrealizowała wyższe przychody, niż były prognozowane dla wydanych produktów w raportowanym okresie.

III. OPIS DZIAŁAŃ, JAKIE W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM PODEJMOWANE BYŁY W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI

1. Wprowadzenie do dystrybucji cyfrowej w dniu 8 kwietnia 2011 roku pierwszego produktu Spółki.

Najważniejszym wydarzeniem II kwartału 2011 r. jest wydanie 8 kwietnia pierwszego autorskiego produktu spółki - gry „Anomaly Warzone Earth” w wersji na komputery PC oraz Mac. Zadebiutowała ona w dystrybucji cyfrowej w sklepach internetowych m.in. Steam, GamersGate, Direct2Drive oraz Mac App Store w sugerowanej cenie detalicznej 9,99\$.

Dodatkowo, w czerwcu do gry „Anomaly Warzone Earth” dla wersji PC został wydany patch wprowadzający obsługę ekranów dotykowych. Prezentację gry z wykorzystaniem nowej funkcji można obejrzeć pod adresem:

<http://www.youtube.com/watch?v=w5yf-40X340>

2. Realizacja planu marketingowego gry „Anomaly Warzone Earth”.

a) Promocja gry „Anomaly Warzone Earth” w kwietniu 2011 r.

Na stronie Metacritic <http://www.metacritic.com/game/pc/anomaly-warzone-earth> udostępniono recenzje z wybranych, znaczących mediów branżowych. Pośród nich warto wymienić te najważniejsze w języku polskim i angielskim:

Serwis	Ocena	Link
Gry-Online.pl	8/10	http://www.gry-online.pl/S020.asp?ID=7368
IGN	8/10 GREAT	http://uk.pc.ign.com/articles/116/1160339p1.html
Gamespot	8,5/10 GREAT	http://www.gamespot.com/pc/strategy/anomalywarzoneearth/review.html
Destructoid	9/10 SUPERB	http://www.destructoid.com/review-anomaly-warzone-earth-198598.phtml
Game Informer	8/10	http://www.gameinformer.com/games/anomaly_warzone_earth/b/pc/archive/2011/04/08/tower-offense-delivers-unusual-thrills.aspx
Strategy Informer	8,5/10	http://www.strategyinformer.com/pc/anomalywarzoneearth/1449/rewiew.html

b) Promocja gry „Anomaly Warzone Earth” w maju 2011 r.

Na całym świecie sukcesywnie ukazywały się kolejne recenzje gry dla platform PC i Mac. Wśród nich warto przedstawić:

Serwis	Kraj	Link
GameStar - recenzja video	Niemcy	http://www.youtube.com/watch?v=yOXZR8EWc8o&feature=channel_video_title
4players	Niemcy	http://www.4players.de/4players.php/dispsbericht_fazit/PC-CDROM/Test/Fazit_Wertung/PCCDROM/24993/71744/Anomaly_Warzone_Earth.html
ComputerGames.ro	Rumunia	http://computergames.ro/en/games/viewitem/id/5724/name/anomaly-warzoneearth/section/review.html
GamingNexus	USA	http://www.gamingnexus.com/Article/Anomaly-Warzone-Earth/Item3033.aspx
Games.cz	Czechy	http://games.tiscali.cz/recenze/anomaly-warzone-earth-recenze-55676
Sector.sk	Słowacja	http://www.sector.sk/recenzia/29331/anomaly_warzone_earth.htm
Ag.ru	Rosja	http://www.ag.ru/reviews/anomaly_warzone_earth

Oraz recenzje, które ukazały się w magazynach drukowanych:

- CD Action (Polska)
- PC Gamer (USA)
- Edge (Wielka Brytania)
- Joystick (Francja)

c) Promocja gry „Anomaly Warzone Earth” w czerwcu 2011 r.

Ukazały się recenzje w kluczowych serwisach branżowych, w których gra otrzymała bardzo wysokie oceny:

Serwis	Ocena	Link
PC Gamer UK	88/100	http://www.pcgamer.com/2011/06/10/anomaly-warzone-earth-review/
MacLife	Excellent	http://www.maclife.com/article/reviews/anomaly_warzone_earth_review
Thunderboltgames	8/10	http://www.thunderboltgames.com/reviews/article/anomaly-warzone-earth-review-for-pc.html

W dniach 30 czerwca – 10 lipca w sklepie internetowym Steam trwała coroczna promocja „Summer Sale”, w której uczestniczyła również gra „Anomaly Warzone Earth”.

3. Nagrody i wyróżnienia przyznane grze „Anomaly: Warzone Earth” PC oraz Mac w II kwartale 2011 r.

I. W dniu 8 czerwca Spółka otrzymała prestiżową nagrodę Apple Design Award przyznaną za grę Anomaly Warzone Earth, która ukazała się na platformę MacOS i PC w kwietniu 2011 roku. Nagroda została przyznana na dorocznej konferencji Worldwide Developers Conference (WWDC) w San Francisco. Wyróżnieniem przyznanym przez kapitułę firmy Apple, doceniono wykonanie, innowacyjność oraz technologiczną perfekcję zaprezentowaną w grze „Anomaly Warzone Earth”.

Jak podaje firma Apple, nagrody te przyznawane są produktom, które wyróżniły się osiągnięciem doskonałości w tworzeniu aplikacji i swoim poziomem wykonania ustanawiają standardy dla całej branży. Nagrody Apple Design Awards przyznawane są od 1997 roku. 11 bit studios jest pierwszą polską firmą, która zdobyła to wyróżnienie w kategorii gier.

II. Gra „Anomaly Warzone Earth” w wersji na komputery klasy Mac została również uhonorowana nagrodą Mac Format Choice przez największy brytyjski magazyn (Mac Format) traktujący o sprzęcie i oprogramowaniu dla komputerów Mac. Recenzję można znaleźć w numerze 235.

4. Nawiązane współpracy.

- W okresie objętym raportem Spółka 11 bit studios podpisała umowy na dystrybucję cyfrową gry „Anomaly Warzone Earth” w wersji na komputery PC oraz Mac z następującymi spółkami:

1. Valve Corporation
2. Apple Inc.
3. Chillingo Ltd.
4. GamersGate AB
5. Impulse Inc.
6. InsideMacGames Ltd.
7. IGN Entertainment Inc.

- W okresie tym Spółka podpisała również dwie umowy wydawnicze, które określają warunki dystrybucji gry „Anomaly Warzone Earth” na platformy sprzętowe PC i Mac w wersji pudełkowej, czyli na fizycznym nośniku CD-ROM lub DVD-ROM.

8. Umowa ze spółką Just a Game GmbH obejmuje wszystkie kraje świata z wyłączeniem terytorium Polski.
9. Umowa zawarta ze spółką Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o. obejmuje terytorium Polski

Zawierając powyższe umowy Spółka 11 bit studios zapewniła światową dystrybucję dla gry „Anomaly Warzone Earth” na platformy sprzętowej PC i Mac zarówno w kanale cyfrowym jak i tradycyjnym.

5. Zakończenie kolejnego autorskiego produktu spółki.

W dniu 13 czerwca Zarząd 11 bit studios S.A. poinformował, że zakończył prace nad grą „Anomaly Warzone Earth” w wersjach przeznaczonych na platformy dotykowe firmy Apple. Powstały dwie wersje produktu:

- 1) podstawowa - przeznaczona na kieszonkowe urządzenia iPhone i iPod Touch,
- 2) rozszerzona wersja HD przeznaczona na tablet iPad i iPad2.

Kod gry gotowy do dystrybucji poprzez AppStore został dostarczony do wydawcy, którym jest wiodący światowy wydawca gier mobilnych Chillingo. Spółka, będąca własnością koncernu Electronic Arts, znana jest z takich przebojów jak Angry Birds, Cut the Rope czy Toki Tori. Na mocy podpisanej umowy wydawca wraz z deweloperem wyznaczyli datę premiery na dzień 11 sierpnia 2011 roku. Informacja ta została ogłoszona osobnym komunikatem bieżącym.

6. Perspektywy rozwoju.

Perspektywy rozwoju spółki pozostają w zgodzie ze strategią zaprezentowaną w Dokumencie Informacyjnym. Kolejne spodziewane wydarzenia to planowane wydanie gry Anomaly Warzone Earth na pozostałe platformy sprzętowe w dystrybucji cyfrowej. Emitent planuje również uruchomienie prac nad kolejnymi tytułami, wykorzystując posiadane kontakty handlowe oraz doświadczenie zdobyte w dotychczasowej działalności.

Spółka będzie kontynuować rozwój w segmencie gier video o średnim stopniu skomplikowania i niskiej cenie, na wszystkie wiodące platformy sprzętowe, ze szczególnym naciskiem na gry mobilne, które stanowią najszybciej rosnący i najbardziej perspektywiczny fragment światowego rynku gier.

Wyniki finansowe za II kwartał 2011 r. wzmocniły sytuację finansową Spółki, pozwalając na dalszą realizację założonej strategii.

IV. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE

Zarząd 11 bit studios S.A. oświadcza, że według jego najlepszej wiedzy, przedstawione wybrane informacje finansowe Spółki za II kwartał 2011 roku, a także dane narastająco za I i II kwartał sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę, oraz że informacje dotyczące działalności Spółki w okresie objętym raportem przedstawiają prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji 11 bit studios S.A.

W imieniu Zarządu,



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu

Bartosz Brzostek
Członek Zarządu

Przemysław Marszał
Członek Zarządu

Michał Drozdowski
Członek Zarządu