

RAPORT KWARTALNY

ZA III KWARTAŁ 2011 R.



11 BIT STUDIOS S.A.
z siedzibą w Warszawie

14 listopada 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 jednostkowy raport kwartalny Spółki za III kwartał 2011 roku. Był to drugi z kolei kwartał, w którym wykazaliśmy zysk netto, realizując jak dotąd łącznie 46% prognozy przychodów i 61% prognozy zysku netto na cały bieżący rok.

Należy podkreślić, że nasz model biznesowy sprawdził się w działaniu, a przyjęta strategia okazała się sukcesem. Mimo znacznych przesunięć czasowych w wydaniu produktów na platformy konsolowe, wyższa od prognozowanej sprzedaż pozostałych produktów skutecznie skompensowała powstałe opóźnienia. Ponadto rentowność prowadzonej działalności okazała się wyższa od przewidywanej. W III kwartale marża na sprzedaży sięgnęła 60%, przy czym wykazane bardzo dobre wyniki obejmują zaledwie 16 dni sprzedaży naszej flagowej gry Anomaly Warzone Earth na urządzenia firmy Apple.

Debiut gry na iPhone, iPad i iPod Touch był najważniejszym wydarzeniem komercyjnym III kwartału. W tym czasie gra wspięła się na czołówki rankingów sprzedaży w App Store, odnosząc niezaprzeczalny sukces handlowy i promocyjny. Nie jest to też efekt krótkotrwały, bo wszystkie wydane wersje gry na poszczególne platformy cały czas się sprzedają, przynosząc Spółce regularne wpływy o stuprocentowej ściągłości płatności.

W tej chwili uruchomione są procesy biznesowe, które zaowocują wydaniem Anomaly Warzone Earth na kolejne platformy i tym samym przyczynią się do realizacji zamierzeń ekonomicznych. Zdobycie doświadczenia oraz rozpoznawalności na arenie światowej skłoniło nas jednak do przyspieszenia rozwoju spółki i wykorzystania szansy rynkowej, która otworzyła się w segmencie gier mobilnych. W tym celu Zarząd opracował nowy biznes plan, zakładający powstawanie jednocześnie trzech gier i zamierza zwrócić się do inwestorów po dodatkowy kapitał na sfinansowanie rozwoju organicznego, co zaowocuje zwiększeniem przychodów i wyniku finansowego. Kontynuacją obranej drogi było przeprowadzenie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy w dniu 11 listopada 2011 r. i podjęcia uchwały o nowej emisji akcji.

Szanowni Państwo, od debiutu spółki w październiku 2010 r., zbudowaliśmy namacalną wartość wewnętrzną i udowodniliśmy, że obdarzenie nas zaufaniem i powierzenie spółce kapitału nie było błędem. Nową emisję przeprowadzamy już nie jako startup, lecz jako rozpoznawalna spółka z historią i bezdyskusyjnymi osiągnięciami. W dalszym ciągu nie szczędzimy wysiłków, aby tę dobrą passę przekuć na korzyści dla akcjonariuszy, którzy powierzając nam kapitał długoterminowo wiążą się ze spółką.

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

W imieniu Zarządu,



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu

Bartosz Brzostek
Członek Zarządu

Przemysław Marszał
Członek Zarządu

Michał Drozdowski
Członek Zarządu

II. DANE FINANSOWE

Wybrane dane finansowe z Rachunku Zysków i Strat	Za okres	Za okres	Za okres
	01.01.2011 30.09.2011	01.07.2011 30.09.2011	01.07.2010 30.09.2010
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi*	2 020 111,84	917 570,92	128 962,83
Zysk/strata ze sprzedaży	949 971,83	543 377,60	-26 084,31
Zysk/strata na działalności operacyjnej	949 972,10	543 378,39	-26 098,97
Amortyzacja	15 220,34	8 188,00	6 282,07
EBITDA**	965 192,44	551 566,39	-19 816,90
Zysk brutto na działalności gospodarczej	977 130,01	572 855,30	-26 449,23
Zysk brutto	977 130,01	572 855,30	-26 449,23
Zysk netto	791 809,01	465 244,30	-26 449,23

*w tym zmiana stanu produktów

**EBITDA = Zysk na działalności operacyjnej powiększony o Amortyzację

Wybrane dane finansowe z Bilansu	Stan na dzień:
	30.09.2011
Aktywa trwałe	85 419,90
Rzeczowe aktywa trwałe	0,00
Należności długoterminowe	0,00
Aktywa obrotowe	2 055 291,90
Należności krótkoterminowe	431 858,62
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	737 882,48
Kapitał własny	2 060 009,60
Zobowiązania długoterminowe	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	80 702,20

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

W trzecim kwartale Spółka kontynuowała sprzedaż swoich dwóch pierwszych produktów: Anomaly Warzone Earth na komputery PC oraz Anomaly Warzone Earth na Mac, wydanych w kwietniu. Natomiast dnia 11 sierpnia miały miejsce kolejne premiery. Ukazały się bowiem dwie wersje gry,

tym razem przeznaczone na platformy firmy Apple: Anomaly Warzone Earth dla iPhone oraz Anomaly Warzone Earth HD dla iPad. Również te produkty zostały bardzo pozytywnie odebrane przez branżowe media oraz przez graczy. W III kwartale z tego tytułu pojawiło się zatem kolejne źródło przychodów.

W omawianym okresie dominującymi pozycjami w przychodach spółki były:

- opłaty licencyjne ze sprzedaży gry Anomaly Warzone Earth HD na Apple App Store,
- opłaty licencyjne ze sprzedaży gry Anomaly Warzone Earth na Apple App Store,
- opłaty licencyjne ze sprzedaży gry Anomaly Warzone Earth w wersji PC i Mac na Steam,
- opłaty licencyjne ze sprzedaży gry Anomaly Warzone Earth w wersji Mac na Mac App Store.

Bardzo istotną informacją dotyczącą prezentowanych danych finansowych za III kwartał są raportowane okresy sprzedaży w kanałach dystrybucji elektronicznej, które zostały ujęte w niniejszym raporcie. W wypadku gry Anomaly Warzone Earth dla Mac oraz PC wykazana została sprzedaż w miesiącach: czerwiec, lipiec, sierpień. Natomiast w wypadku sprzedaży produktów Anomaly Warzone Earth dla iPhone i Anomaly Warzone Earth HD dla iPad, w raporcie została wykazana sprzedaż jedynie za okres od premiery tj. od dnia 11 sierpnia do 27 sierpnia 2011 r., a więc za pierwsze 16 dni od wprowadzenia tych produktów do dystrybucji. Przesunięcie w raportowanych okresach wynika z przyjętego w branży dystrybucji cyfrowej systemu przekazywania raportów sprzedaży przez właścicieli kanałów dystrybucyjnych, na który Spółka nie ma wpływu. Spółka otrzymuje raporty zazwyczaj z jednomiesięcznym przesunięciem i uznaje przychód w miesiącu, w którym je otrzymała.

Z powodu tajemnicy handlowej oraz w ochronie kluczowych strategicznych informacji, jakimi jest wielkość sprzedaży na poszczególnych platformach i jej struktura, spółka nie podaje do publicznej wiadomości liczby sprzedanych egzemplarzy gry.

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

1. Wprowadzenie do dystrybucji cyfrowej w dniu 11 sierpnia 2011 roku kolejnych produktów Spółki

Najważniejszym wydarzeniem III kwartału 2011 r. było wydanie w dniu 11 sierpnia 2011 r. kolejnych produktów Spółki – gier Anomaly Warzone Earth dla iPhone oraz Anomaly Warzone Earth HD dla iPad. Gry udostępnione zostały na Apple App Store przez wydawcę – firmę Chillingo Ltd., należącą do koncernu Electronic Arts.

Gry w bardzo krótkim czasie pojawiły się w rankingach najlepiej sprzedających się gier na App Store, klasyfikując się w pierwszej dwudziestce na iPhone'a oraz w pierwszej piątce na iPada. W okresie do opublikowania niniejszego raportu, liczba ratingów (ocen) przyznanych grze przez użytkowników przekroczyła 1000, a średnia ocen z całego świata wynosi pięć gwiazdek (maksimum).

2. Rozpoczęcie prac nad kolejnymi produktami – nowymi grami w ofercie Spółki

W sierpniu Spółka rozpoczęła prace nad trzema nowymi projektami, które ukażą się w kolejnym roku. Nowe gry, tak jak pierwszy produkt, będą skierowane do graczy kupujących gry drogą elektroniczną w segmencie gier „indie” (niezależne produkcje o wysokiej jakości i cenie niższej niż gry produkowane przez korporacje) oraz do użytkowników urządzeń mobilnych. Szczegółowe informacje na temat nowych gier zostaną podane do wiadomości publicznej w późniejszym terminie, wynikającym z realizacji zaplanowanej strategii marketingowej dla poszczególnych produktów.

3. Kontynuacja prac nad wersjami gry Anomaly Warzone Earth dla kolejnych platform sprzętowych

Spółka kontynuowała prace nad wersjami gry dla kolejnych platform sprzętowych. Zgodnie z Dokumentem Informacyjnym, każda platforma traktowana jest jako osobny produkt, co ma uzasadnienie praktyczne, handlowe, techniczne i marketingowe. Ze względu na przedłużenie negocjacji handlowych, czas trwania prac również uległ wydłużeniu. W chwili obecnej odpowiednie umowy handlowe zostały zawarte i prace nad nowymi wersjami weszły w końcową fazę realizacji. Szczegółowe informacje dotyczące nowych wersji gry Anomaly Warzone Earth zostaną podane do wiadomości publicznej w późniejszym terminie, wynikającym z realizacji zaplanowanej strategii marketingowej dla poszczególnych platform. Spółka podkreśla, iż nie zmieniła strategii działania, a daty premier gry na wspomniane platformy przesunęły się jedynie z uwagi na znacznie przeciągające się rozmowy handlowe.

4. Realizacja planu marketingowego dla produktów Spółki

W lipcu ukazały się zapowiedzi gier Anomaly Warzone Earth dla iPhone oraz Anomaly Warzone Earth HD dla iPad. Warto wymienić kilka zapowiedzi które pojawiły się w najpopularniejszych serwisach branżowych takich jak:

- Kotaku
<http://kotaku.com/5822979/turn-the-table-on-all-of-those-tower-defense-games>
- Joystiq
<http://www.joystiq.com/2011/07/12/anomaly-warzone-earth-preview-tower-offense/>
- TouchGen
<http://www.touchgen.net/anomaly-warzone-earth-first-look>

Akcję promocyjną w na całym świecie prowadził wydawca gry, spółka Chillingo Ltd., organizując spotkania dla prasy, na których prezentowano grę w wersji na urządzenia pracujące pod kontrolą systemu operacyjnego iOS.

W sierpniu ukazało się kilkadziesiąt recenzji gry, z których warto wymienić te, które opublikowane zostały na najbardziej popularnych portalach piszących o grach dostępnych na App Store:

- TouchGen, wraz z wyróżnieniem znakiem Editor's Choice
<http://www.touchgen.net/anomaly-warzone-earth-review>
- Prestiżowy portal brytyjski PocketGamer wyróżnił gry nagrodą Platinum Award przyznając maksymalną ocenę 10 na 10
<http://www.pocketgamer.co.uk/r/Multiformat/Anomaly+Warzone+Earth/review.asp?c=32365>
- Portal Ewtang piszący o grach na iPhone'a w języku chińskim opublikował recenzję tuż po premierze i nagroził gry tytułem "Excellent" dając ocenę 5/5
<http://www.ewtang.com/archives/40938.html>
- Touch Arcade (ocena gry 5/5)
<http://toucharcade.com/2011/08/11/anomaly-warzone-earth-review-simply-incredible/>
- Slide To Play (ocena gry 4/4)
http://www.slidetoplay.com/story/anomaly-warzone-earth-hd-review?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+SlideToPlay+%28Slide+To+Play+Top+Stories%29

Media masowe również doceniły jakość i innowacyjność Anomaly Warzone Earth.

- Niezwykle popularny serwis MTV poświęcony nie tylko muzyce, ale również najbardziej wyróżniającym się produktom z innych dziedzin przemysłu rozrywkowego, opublikował

recenzję, która dostępna jest pod adresem:
<http://multiplayerblog.mtv.com/2011/08/24/anomaly-warzone-earth-ipad-review/>

- Koncern medialny CBS na stronie CBSNews opublikował listę "30 tytułów, które musisz mieć na iPada" umieszczając wśród nich Anomaly Warzone Earth:
http://www.cbsnews.com/2300-501465_162-10009152-2.html?tag=page%3Bnext

Również w sierpniu opublikowany został film promocyjny dostępny na stronie YouTube w oficjalnym kanale 11 bit studios:

http://www.youtube.com/watch?v=3QVriBr4tJc&feature=channel_video_title

Film ten pojawił się także w wielu miejscach (kanały YouTube, blogi o grach komputerowych) zyskując znaczną oglądalność. Warto wspomnieć, że oglądalność najważniejszego zwiastuna gry, pokazującego przebieg rozgrywki (gameplay) na YouTube przekroczyła 220 tys. wyświetleń.

We wrześniu pojawiały się kolejne recenzje dla wersji na urządzenia przenośne Apple. Spośród wrześniowych publikacji warto wymienić następujące:

- Ocena 92/100 w prestiżowym i popularnym angielskim miesięczniku Games Master.
- Portal IGN wystawił ocenę 8,5/10 "Great"
<http://uk.wireless.ign.com/articles/119/1192785p1.html>
- Serwis NZGamer - ocena 8,3/10 i podsumował podobnie jak IGN - "Great"
<http://nzgamer.com/ipad/reviews/1439/anomaly-warzone-earth.html>
- Na portalu Gamasutra (popularne źródło informacji o branży gier, nie zajmuje się recenzowaniem, ale bieżącymi informacjami o stanie branży) ukazał się wywiad z jednym z członków zespołu 11 Bit Studios, gdzie m.in. zapowiedziane zostały dodatki do wersji iOS.
http://www.gamasutra.com/view/news/37211/Interview_Bringing_Tower_Offense_To_iPad_With_Anomaly_Warzone_Earth.php
- Zapowiedź dodatków do wersji iOS, oficjalnie potwierdzona na blogu gry, została zauważona i potwierdzona w prasie, w tym m.in. na jednym z największych serwisów piszących o grach na iPhone'a i iPada - Touch Arcade:
<http://toucharcade.com/2011/09/19/hurray-more-content-is-coming-to-anomaly-warzone-earth/>

5. Odniesienie do prognoz. Perspektywy rozwoju

Zarząd Spółki podtrzymuje prognozy finansowe na rok 2011. 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, to jest co najmniej dwie: Playstation3 poprzez Playstation Network należącą do firmy Sony oraz Xbox360 poprzez Live Arcadę należącą do firmy Microsoft. Spółka rozpoczęła również prace 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.

Zdaniem Zarządu Spółki, wyniki finansowe za III kwartał 2011 r. potwierdziły potencjał komercyjny produktów Spółki, pozwalając na dalszą realizację założonej strategii, a działalność operacyjną

wygenerowała gotówkę umożliwiającą płynny i bezproblemowy rozwój we wcześniej planowanych ramach.

Spółka podkreśla, że uchwalenie w dniu 10.11.2011 r. czyli po dacie bilansowej, emisji akcji z wyłączeniem prawa poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy, otwiera drogę do pozyskania dodatkowych środków pozwalającego na przyspieszenie rozwoju Spółki, rozbudowę zespołu i intensyfikację prac. Zaowocuje to większą liczbą produktów oraz zwiększeniem przychodów i wyniku finansowego. Oferta prywatna będzie prowadzona przez Capital One Advisers.

Zgodnie z uchwałą walnego zgromadzenia, oferta powinna być zamknięta do 31 stycznia 2012 roku. Emisja akcji ma wpływ na majątek spółki oraz na wyniki finansowe w kolejnych latach.

V. 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 w ujęciu narastającym 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