

# **RAPORT KWARTALNY**

## **ZA IV KWARTAŁ 2011 R.**



**11 BIT STUDIOS S.A.**  
z siedzibą w Warszawie

14 lutego 2012 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,

Przedstawiamy Państwu jednostkowy raport kwartalny Spółki za IV kwartał 2011 roku. Znając wyniki całego minionego roku możemy z dumą stwierdzić, że mimo niższych przychodów spowodowanych przesunięciem części planowanych terminów, zrealizowaliśmy 98,1% założonej prognozy zysku netto.

Mamy nadzieję, że zapoznaliście się Państwo z jakością naszych produktów, ściągną Anomaly Warzone Earth na telefon z Androidem, czy też na iPhone'a, lub instalując grę na PC bądź Macu. Ta niepozorna i niedroga gra przynosi już wymierne pieniądze. W samym tylko IV kwartale nasz zysk netto wyniósł 510 tys. złotych. Pokazuje to wysoką rentowność Spółki osiągniętą na bazie produktów, które wprowadziliśmy do sprzedaży odpowiednio w kwietniu, sierpniu i listopadzie 2011r.

Rozpoczynając od zera stworzyliśmy i rozwinęliśmy markę Anomaly Warzone Earth, wprowadzając ją do czołówki światowej w naszym segmencie. Tym samym potwierdziliśmy celność objętej strategii zarówno pod względem pozycjonowania, jak i możliwej do uzyskania rentowności. Cały czas jesteśmy jednak podmiotem małym, który został sfinansowany częściowo ze środków własnych, a częściowo z niedużej emisji poprzedzającej wejście na New Connect. Te pieniądze wykorzystaliśmy bardzo efektywnie, osiągając w 2011 roku rentowność kapitałów własnych (ROE) w wysokości aż 105%, liczoną jako zysk netto za 2011 rok wypracowany z kapitałów własnych na 1 stycznia 2011 r. Stwarza to ogromne pole do dalszego szybkiego wzrostu wartości Spółki i pomnażania kapitału wszystkich akcjonariuszy.

Mimo że nasza działalność generuje gotówkę, z której finansujemy bieżące inwestycje w kolejne gry, uznaliśmy iż przetarcie drogi na rynek światowy dla nowej marki gier Anomaly Warzone Earth i nowej spółki 11 bit studios S.A. otwiera szansę, którą należy jak najlepiej wykorzystać. Dlatego w chwili obecnej tworzymy jednocześnie trzy gry pod różnymi markami i zamierzamy uruchomić czwarty projekt. Miało to być sfinansowane środkami z emisji, którą przeprowadziliśmy w grudniu 2011 r. Niestety, czas zapisów tuż przed świętami, krótki okres na decyzję i fatalny klimat na rynkach finansowych spowodowały, że pozyskaliśmy znacznie niższą kwotę niż planowana. Nie przekreśla to naszych planów rozwojowych, choć nieco je spowalnia.

Będąc przekonani o szansie biznesowej stojącej przed Spółką, będziemy starali się zapewnić finansowanie dla wszystkich planowanych projektów. Podkreślamy, że naszym celem jest wzrost wartości spółki dla wszystkich akcjonariuszy i przez ten pryzmat będą podejmowane konkretne decyzje takie jak źródło kapitału i warunki jego pozyskania. Rozważamy wiele dróg, choć zaznaczamy iż posiadane przez Spółkę środki plus bieżące wpływy całkowicie wystarczą na bieżącą działalność i nie ma presji czasowej. Nie planujemy natomiast wypłaty dywidendy z zysku za 2011 rok uważając, że dużo bardziej rentowne będzie pozostawienie kapitału w obrocie.

Dziękujemy wszystkim inwestorom za zaufanie, jakim obdarzyli nas powierzając Spółce swój kapitał i zapraszamy do zapoznania się z raportem za IV 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 31.12.2011	01.10.2011 31.12.2011	01.10.2010 31.12.2010
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi*	<b>3 054 546,25</b>	1 034 434,41	228 158,54
Zysk/strata ze sprzedaży	1 469 212,58	519 240,75	-197 893,62
Zysk/strata na działalności operacyjnej	1 468 503,96	518 531,86	-197 901,85
Amortyzacja	57 169,28	41 948,94	16 321,22
<b>EBITDA**</b>	<b>1 525 673,24</b>	560 480,80	-181 580,63
Zysk brutto na działalności gospodarczej	1 594 158,49	617 028,48	-198 470,91
Zysk brutto	1 594 158,49	617 028,48	-198 470,91
Zysk netto	<b>1 301 823,49</b>	510 014,48	-198 470,91

\*w tym zmiana stanu produktów

\*\*EBITDA = Zysk na działalności operacyjnej powiększony o Amortyzację

Wybrane dane finansowe z Bilansu	Stan na dzień:
	31.12.2012
Aktywa trwałe	100 603,99
Rzeczowe aktywa trwałe	0,00
Należności długoterminowe	0,00
Aktywa obrotowe	2 897 482,71
Należności krótkoterminowe	441 478,19
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	1 299 397,68
Kapitał własny	2 570 024,08
Zobowiązania długoterminowe	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	319 803,55

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

Spółka w czwartym kwartale kontynuowała sprzedaż swoich produktów: Anomaly Warzone Earth na komputery PC i Mac, wydanych w kwietniu oraz Anomaly Warzone Earth i Anomaly Warzone Earth HD na platformę iOS, oraz przygotowywała się do wprowadzenia jej na kolejne platformy.

W listopadzie Spółka ukończyła prace nad kolejną wersją swojej gry, przeznaczoną dla urządzeń z systemem Android – to jest smartfonów i tabletów – i rozpoczęła jej sprzedaż na terenie USA za pośrednictwem Amazon App Store.

W IV kwartale dominującymi pozycjami w przychodach spółki były:

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

Spółka otrzymała już wszystkie znaczące raporty sprzedaży obejmujące rok 2011 włącznie z grudniem, dzięki czemu prezentowane dane finansowe za IV kwartał obejmują sprzedaż w kanałach dystrybucji elektronicznej do końca roku kalendarzowego. Spółka oczekuje jeszcze wpłynięcia pozostałych raportów ze sprzedaży za listopad i grudzień, jednak przewiduje, że nie będą to znaczące kwoty i nie będą miały istotnego wpływu na wyniki finansowe roku 2011.

Oprócz przychodów ze sprzedaży, Spółka osiągnęła również istotne przychody finansowe z tytułu dodatnich różnic kursowych w wysokości 125 976,32 zł. Przychody Spółki niemal w całości są realizowane w walutach obcych, w związku z czym zdaniem Zarządu suma przychodów netto z ze sprzedaży produktów w wysokości 2 365 790,50 zł i przedstawionych wyżej różnic kursowych jest faktycznym przychodem Spółki z tytułu sprzedaży produktów. Suma ta na koniec czwartego kwartału wyniosła narastająco 2 491 766,82 zł.

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. Przeprowadzenie emisji akcji serii D**

W dniu 5 października 2011 r. Zarząd Spółki zwołał Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy na dzień 10 listopada 2011 r. celem podjęcia uchwały o nowej emisji akcji oraz zmian w statucie Spółki.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z kwoty 187.076,10 zł do kwoty nie większej niż 237.076,10 zł, to jest o kwotę nie większą niż 50.000 zł w drodze emisji nie więcej niż 500.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej dziesięć groszy każda akcja.

Od dnia 5 grudnia do 23 grudnia 2011r. trwała subskrypcja akcji serii D. Miała ona charakter subskrypcji prywatnej i następowała poprzez złożenie oferty przez Emitenta i jej przyjęcia przez oznaczonego adresata. Zostało objętych 40.938 sztuk akcji.

Z przeprowadzonej emisji Spółka pozyskała kapitał w wysokości 368 442 zł. W wyjątkowo trudnej sytuacji na rynkach kapitałowych Spółka pozyskała od inwestorów kwotę niższą od planowanej, ale pozwalającą na rozpoczęcie realizacji nowych projektów.

Zarząd planuje kontynuować proces pozyskania kapitału, aby w pełni zrealizować zakładane cele. Mimo pozyskania z emisji kwoty mniejszej niż zakładana, Spółka podtrzymuje plany rozwojowe i prognozy przedstawione w raporcie bieżącym 39/2011.

## 2. Opublikowanie prognoz finansowych na rok 2013

Spółka opublikowała prognozy zakładające dynamiczny wzrost dzięki planowanym inwestycjom. W roku 2012 Spółka planuje osiągnąć 1,74 mln złotych zysku netto przy przychodach netto i zrównanych z nimi w wysokości 6,6 mln zł. Prognozy na rok 2013 zakładają zysk netto w wysokości 4,57 mln złotych i przychody netto i zrównane z nimi na kwotę 12,7 mln złotych.

## 3. Kolejna wersja sprzętowa gry Anomaly Warzone Earth

W listopadzie 2011 r. rozpoczęła się sprzedaż nowego produktu Spółki - Anomaly Warzone Earth HD na tablety z systemem Android, w tym tablet Kindle Fire, w sklepie cyfrowym Amazon App Store. Gra dostępna jest w cenie 3,99 USD na terenie USA.

## 4. Zapowiedź Anomaly Warzone Earth dla Xbox 360

15 grudnia została oficjalnie zapowiedziana wersja na konsolę Xbox 360. Gra trafi wiosną 2012 r. do sprzedaży na platformie dystrybucji cyfrowej Xbox LIVE Arcade. Wersja na tę konsolę będzie wzbogacona o dodatkowy pakiet nowych misji przygotowanych specjalnie dla użytkowników Xboxa 360. Informacja o wydaniu gry pojawiła się szeroko w prasie branżowej w Polsce i na świecie, na przykład:

<http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=64564>

<http://uk.xboxlive.ign.com/articles/121/1214922p1.html>

<http://www.trueachievements.com/n6784/anomaly-warzone-earth-coming-to-xbla-next-year.htm>

Wydawcą gry jest Microsoft Studios, część koncernu Microsoft Corporation.

## 5. Prestiżowe wyróżnienia dla Anomaly Warzone Earth w podsumowaniach roku 2011

W podsumowaniach roku 2011 gra została wyróżniona przez wiele portali oraz magazynów branżowych jako jedna z najlepszych gier strategicznych zeszłego roku oraz jako jedna z najlepszych gier na urządzenia mobilne Apple. Serwis Metacritic zajmujący się podsumowaniem recenzji dla każdego wydanego tytułu umieścił Anomaly na III miejscu w kategorii **najlepsza gra na iPada w całym roku 2011**: <http://www.metacritic.com/feature/best-iphone-ipad-games-of-2011>

Serwis Appolicious również uznał grę za **jedną z najlepszych na iPada w zeszłym roku**:

<http://www.appolicious.com/games/articles/10506-best-ipad-games-of-2011>

Gamespot - jeden z największych na świecie serwisów o grach - **nominował** Anomaly Warzone Earth **do tytułu Gry Roku** w kategorii "Najlepsza gra strategiczna":

<http://www.gamespot.com/best-of-2011-awards/genre-awards/index.html?page=9>

W tej samej kategorii gra została nominowana przez prestiżowy amerykański magazyn Game Informer.

<http://www.gameinformer.com/p/bestof2011.aspx>

IGN - również bardzo popularny serwis - umieścił grę w wersji na urządzenia przenośne Apple'a wśród **nominowanych** w kategorii "**Najlepsza gra-symulacja na urządzenia przenośne**":

[http://uk.ign.com/wikis/best-of-2011/Best\\_Mobile\\_Strategy\\_-\\_Simulation\\_Game](http://uk.ign.com/wikis/best-of-2011/Best_Mobile_Strategy_-_Simulation_Game)

W Polsce również uznano Anomaly jako **jedną z najlepszych strategii roku**. Gra została wyróżniona w podsumowaniu Onetu:

<http://gry.onet.pl/artykuly/najlepsze-strategie-2011-roku,1,4980082,artykul.html>

Portal GottaBeMobile, który zajmuje się opisywaniem sprzętu oraz aplikacji mobilnych **uznał grę za produkt roku**:

<http://www.gottabemobile.com/2011/12/23/best-of-2011-awards/>

Popularne serwisy TouchArcade oraz PocketGamer umieściły Anomaly Warzone Earth wśród najlepszych gier na urządzenia Apple. Według redaktorów TouchArcade, gra została umieszczona **na II miejscu w zestawieniu Gier Roku**:

<http://toucharcade.com/2011/12/23/toucharcade-game-of-the-year-2011-superbrothers-sword-sworcery-ep/>

<http://www.pocketgamer.co.uk/r/iPad/Top+10+iPad+charts/feature.asp?c=35904>

Całość wyróżnień dobrze podkreśla I miejsce, jakie zajęła gra w zestawieniu **najlepiej ocenionych gier na iPhone'a i iPada** według Quality Index, gdzie pod uwagę brane są recenzje z największych serwisów oraz ocena graczy z App Store:

<http://iphone.qualityindex.com/news/18255/qis-top-10-iphone-games-and-apps-of-2011>

Spośród wszystkich wyróżnień, najbardziej prestiżowe zostało przyznane grze Anomaly Warzone Earth przez Apple Corporation. W zestawieniu **Best of Mac App Store** (czyli - Najlepsze produkty na Mac App Store) gra zajęła **drugie miejsce** zyskując prestiżowy tytuł **Game of the Year Runner-Up**. Wersja na iPada trafiła natomiast do Galerii Sław, czyli do **Hall of Fame**. Hall of Fame to zestawienie stworzone przez Apple zawierające **najlepsze gry i programy wydane na iPada oraz iPhone'a**. Biorąc pod uwagę jak wiele programów ukazuje się na platformie App Store (dziesiątki tysięcy miesięcznie), warto podkreślić znaczenie i wyjątkowość tego zestawienia.

## **6. Promocja Holiday Sale na platformie Steam**

W grudniu miała miejsce wyjątkowa promocja w sklepie Steam - Holiday Sale - w której Anomaly Warzone Earth była dostępna w cenie obniżonej o 50% oraz o 75% w czasie tzw. Daily Deal. Z tej okazji wersja na Steam została wzbogacona o specjalną misję świąteczną.

## **7. Kontynuacja prac nad nowymi grami w ofercie Spółki oraz grą Anomaly Warzone Earth dla kolejnych platform sprzętowych**

Spółka pracuje nad trzema nowymi projektami, które ukażą się w 2012 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.

Spółka kontynuowała również prace nad wersjami gry Anomaly Warzone Earth dla platform Android, Xbox 360 oraz Playstation 3, planowanymi do wydania w 2012 roku. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, wersja na Androida została ukończona i wprowadzona do sprzedaży za pośrednictwem platformy dystrybucji cyfrowej Android Market firmy Google.

## 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