

RAPORT KWARTALNY

ZA IV KWARTAŁ 2012 R.



11 BIT STUDIOS S.A.
z siedzibą w Warszawie

14 lutego 2013 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.....	5
IV. OPIS DZIAŁAŃ, JAKIE W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM PODEJMOWANE BYŁY W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI	5
V. STRUKTURA AKCJONARIATU NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA NINIEJSZEGO RAPORTU	7
VI. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE	7

I. PISMO ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

Przedstawiamy Państwu jednostkowy raport kwartalny Spółki za IV kwartał 2012 roku, który dopełnia całoroczny obraz naszej działalności. W zakończonym roku kalendarzowym zaksięgowaliśmy wynik netto 1,4 mln złotych, wykonując 80,5 procent publikowanej wcześniej prognozy, która zakładała wypracowanie 1,74 mln złotych netto. Przekroczyliśmy za to planowane przychody - w stosunku do zaktualizowanej prognozy zakładającej 3,05 mln zł.

Pragniemy podkreślić, że obserwowane w ten sposób zjawisko jest wynikiem takiego a nie innego kalendarza wydawniczego. Z uwagi na przesunięcie pozyskania finansowania z grudnia 2011 r. na lipiec 2012 r., pewnemu przesunięciu uległy też daty premier naszych nowych gier, które wydaliśmy w 2012 roku: Funky Smugglers, Sleepwalker's Journey i Anomaly Korea. Wszystkie te tytuły wypracowują obecnie zysk dla spółki. Jednak w 2012 roku zaksięgowaliśmy tylko część przychodów z ich sprzedaży.

Informacje fundamentalnie istotne dla oceny sytuacji i perspektyw 11 bit studios to między innymi nagrody i nominacje jakie zdobyły nasze nowe gry, dające podstawy dla ich długiego cyklu życia. Anomaly Korea znalazła się w dziesiątce najlepszych gier mobilnych 2012 roku zdaniem portalu AppsZoom, jest też nominowana w dwóch kategoriach do prestiżowego tytułu International Mobile Gaming Award. Sleepwalker's Journey zdobył rekomendację największej japońskiej firmy telekomunikacyjnej NTT DoCoMo. Funky Smugglers jest z kolei nominowane w konkursie Mobile Trends Awards. To wszystko pokazuje, że nasze gry i nasza spółka jest dobrze widoczna na arenie światowej, na której w chwili obecnej z powodzeniem konkuruje z kilkudziesięcioma tysiącami innych deweloperów gier mobilnych. Według statystyk sprzedaży, nasze gry znajdują się w górnym procencie rynku jeśli chodzi o liczbę sprzedanych sztuk i przychody. Jest to istotne osiągnięcie, zważywszy że na samą platformę iOS ukazuje się ponad 110 gier dziennie wg portalu 148apps.com.

Oprócz osiągnięć produkcyjnych i marketingowych, wypracowaliśmy też nowe zdolności technologiczne, wchodząc na kolejne platformy sprzętowe. W styczniu 2013 roku nasze gry pojawiły się w sklepie BlackBerry World w związku z premierą nowej platformy BlackBerry 10 firmy Research in Motion. Wcześniej w Anomaly Warzone Earth jako pierwszej grze na świecie zaimplementowaliśmy nową technologię DSDR firmy LG, która pojawiła się w najnowszych telewizorach tej marki. Potwierdza to naszą pozycję innowatora na światowym rynku i partnera wiodących korporacji.

Miniony 2012 rok był okresem wytężonej pracy i budowania fundamentów spółki. Oprócz produkcji wspomnianych wyżej gier, równolegle trwały prace nad nowym, dużym tytułem, który pojawi się w I półroczu 2013 roku. Oficjalna zapowiedź będzie miała miejsce 28 lutego, a już od dzisiaj fani na całym świecie mogą oglądać zwiastun i składać na nią zamówienia przez stronę spółki www.11bitstudios.com.

Ponownie dziękujemy za zaufanie, jakim obdarzyli nas Państwo powierzając Spółce swój kapitał i zapraszamy do zapoznania się z raportem za IV kwartał 2012 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	Za okres
	01.01.2012 31.12.2012	01.10.2012 31.12.2012	01.01.2011 31.12.2011	01.10.2011 31.12.2011
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi*	4 817 614,71	2 223 165,29	3 054 546,25	1 034 434,41
Zysk/strata ze sprzedaży	1 809 199,19	1 107 602,70	1 469 212,58	519 240,75
Zysk/strata na działalności operacyjnej	1 816 538,24	1 115 241,90	1 468 503,96	518 531,86
Amortyzacja	118 357,53	31 134,29	57 169,28	41 948,94
EBITDA**	1 934 895,77	1 146 376,19	1 525 673,24	560 480,80
Zysk brutto na działalności gospodarczej	1 705 894,19	1 020 992,09	1 594 158,49	617 028,48
Zysk brutto	1 705 894,19	1 020 992,09	1 594 158,49	617 028,48
Zysk netto	1 391 858,19	835 936,09	1 301 823,49	510 014,48

*w tym zmiana stanu produktów

**EBITDA = Zysk na działalności operacyjnej powiększony o amortyzację

Wybrane dane finansowe z Bilansu	Stan na dzień:	Stan na dzień:
	31.12.2012	31.12.2011
Aktywa trwałe	96 480,03	100 603,99
Rzeczowe aktywa trwałe	7 178,08	0,00
Należności długoterminowe	51 660,00	0,00
Aktywa obrotowe	7 281 203,34	2 897 482,71
Należności krótkoterminowe	1 255 596,55	441 478,19
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	3 465 882,29	1 299 397,68
Kapitał własny	6 961 089,60	2 570 024,08
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	227 568,43	319 803,55

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

W czwartym kwartale Spółka zakończyła prace nad trzema wcześniej zapowiedzianymi grami i rozpoczęła ich sprzedaż. W październiku ukazała się gra Funky Smugglers, w listopadzie Sleepwalker's Journey, a w grudniu została wydana gra Anomaly Korea.

Najistotniejszy wpływ na pozytywne wyniki IV kwartału miały:

- Bardzo udany debiut gry Anomaly Korea, pomimo, że niniejszy raport zawiera wyniki sprzedaży zaledwie w ciągu pierwszych 11 dni od premiery, która miała miejsce 20 grudnia 2012r.,
- Realizacja umów wypracowanych przez dział Business Development, o których wspominaliśmy w raporcie za III kwartał 2012r. Dobrym przykładem wspomnianych działań jest opracowanie i wydanie wersji gier Anomaly Warzone Earth, Funky Smugglers i Sleepwalker's Journey dla platformy BlackBerry 10 firmy Research in Motion.

Prezentowane wyniki nie są jeszcze ostatecznymi za rok 2012. Do spółki wciąż nie spłynęły wszystkie raporty sprzedaży dotyczące ubiegłego roku. Wynik może jeszcze więc ulec nieznacznej zmianie.

Niższy od prognozowanego zysk za cały rok 2012 spowodowany jest przede wszystkim premierą gry Anomaly Korea tuż przed końcem roku oraz niższymi od planowanych przychodami z gry Anomaly Warzone Earth na platformach Xbox Live Arcade oraz Playstation Network. Pomimo tego, osiągnięte przez Spółkę wyniki finansowe w roku 2012 mieszczą się w dopuszczalnym przez regulamin NewConnect odchyleniu, niewymagającym korekty prognoz.

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

1. Premiera gry Funky Smugglers na platformę iOS i Android.

Dnia 11 października 2012 r. odbyła się premiera nowego produktu Spółki - gry Funky Smugglers w wersji dla urządzeń mobilnych iPhone, iPad i iPod Touch. Gra dostępna jest tylko w wersji elektronicznej poprzez sklep AppStore.

W dniu 19 października 2012 r. rozpoczęła się sprzedaż gry Funky Smugglers w wersji dla urządzeń mobilnych z systemem Android. Gra trafiła do sprzedaży na całym świecie w dystrybucji elektronicznej za pośrednictwem sklepu Google Play.

2. Premiera gry Sleepwalker's Journey na platformę iOS oraz Android.

14 listopada 2012 r. rozpoczęła się sprzedaż kolejnego produktu Spółki - gry Sleepwalker's Journey w wersji dla urządzeń mobilnych z systemem iOS (iPhone, iPad, iPod Touch) oraz Android. Gra dla systemu iOS dostępna jest tylko w wersji elektronicznej poprzez sklep AppStore. Wersja gry dla urządzeń z systemem Android dostępna jest na całym świecie w dystrybucji elektronicznej za pośrednictwem sklepu Google Play.

3. Premiera gry Anomaly Korea na platformę iOS oraz Android.

W dniu 20 grudnia 2012 r. gra Anomaly Korea w wersji iOS oraz Android trafiła do sprzedaży na całym świecie w dystrybucji elektronicznej. Gra jest kontynuacją bardzo dobrze przyjętej przez graczy gry Anomaly Warzone Earth w wersji na urządzenia mobilne.

Wersja na iOS dostępna jest za pośrednictwem sklepu App Store. Dla urządzeń z systemem Android za pośrednictwem sklepu Google Play.

4. Rozpoczęcie prac nad kolejnym projektem.

Po zakończeniu prac nad grami, które ukazały się w IV kwartale, Spółka rozpoczęła prace nad kolejnym projektem, skierowanym do dystrybucji drogą elektroniczną w segmencie gier „indie”, przeznaczonym na komputery osobiste, konsole oraz urządzenia mobilne. Szczegółowe informacje na temat projektu zostaną podane do wiadomości publicznej w późniejszym terminie, wynikającym z realizacji zaplanowanej strategii marketingowej.

5. Udział w targach GStar w Korei

Przedstawiciel Spółki w miesiącu listopadzie 2012 r. wziął udział w jednej z imprez wystawienniczych branży gier wideo GStar w Korei. Na stoisku rządowym prezentowane były mediom jak i partnerom biznesowym wszystkie dotychczas wydane produkcje przez Spółkę. Obecność na targach zaowocowała nawiązaniem nowych kontaktów biznesowych.

6. Wprowadzenia akcji serii E do obrotu oraz wyznaczenie pierwszego dnia notowania akcji serii E

W dniu 5 listopada 2012 r. zgodnie z Uchwałą Nr 1096/2012 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. wprowadzono do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcje zwykłe na okaziciela serii E spółki 11 bit studios S.A. Zgodnie z uchwałą Zarząd Giełdy postanowił wprowadzić do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 305.500 sztuk akcji serii E, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda.

Zgodnie z Uchwałą Nr 1104/2012 z dnia 7 listopada 2012 r. Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., Zarząd Giełdy postanowił określić dzień 12 listopada 2012 r. jako dzień pierwszego notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect 305.500 akcji zwykłych na okaziciela serii E spółki 11 bit studios S.A., o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, pod warunkiem dokonania w dniu 12 listopada 2012 r. rejestracji tych akcji przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. i oznaczenia ich kodem "PL11BTS00015"; oraz notować akcje na rynku kierowanym zleceniami w systemie notowań ciągłych pod nazwą skróconą "11BIT" i oznaczeniem "11B".

7. Rejestracja przez Sąd podwyższenia kapitału zakładowego.

W dniu 02 października 2012r. wpłynęło do Spółki postanowienie Sądu Rejonowego dla M. St. Warszawy w Warszawie, XII Wydział KRS o zarejestrowaniu z dniem 26 września 2012 roku podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji 305 500 akcji serii E. Po rejestracji kapitał zakładowy Spółki wynosi 221.719,90 zł.

V. STRUKTURA AKCJONARIATU NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA NINIEJSZEGO RAPORTU

Podmiot	Liczba akcji	Procent akcji	Liczba głosów	Procent głosów	Wartość nominalna PLN
Grzegorz Miechowski	231696	10,45%	231696	10,45%	23 169,60
Bartosz Brzostek	288696	13,02%	288696	13,02%	28 869,60
Michał Drozdowski	140630	6,34%	140630	6,34%	14 063,00
Przemysław Marszał	179130	8,08%	179130	8,08%	17 913,00
Marcin Przasnyski	150426	6,78%	150426	6,78%	15 042,60
Amplico OFE i DFE	310244	13,99%	310244	13,99%	31 024,40
pozostali akcjonariusze	916377	41,33%	916377	41,33%	91 637,70
RAZEM	2217199	100,00%	2217199	100,00%	221 719,90

VI. 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 IV kwartał 2012 roku, a także dane w ujęciu narastającym za I, II i III, IV 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