

RAPORT KWARTALNY

ZA II KWARTAŁ 2015 R.



11 BIT STUDIOS S.A.
z siedzibą w Warszawie

14 sierpnia 2015 r.

Pismo Zarządu

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy.

Zapraszamy Was do zapoznania się ze skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym 11 bit studios S.A. za II kwartał 2015 r.

Raportowany kwartał był kolejnym bardzo dobrym kwartałem dla naszej Spółki i całej Grupy Kapitałowej. W tym okresie nasze skonsolidowane przychody ze sprzedaży sięgnęły blisko 6,74 mln zł, czyli były blisko siedmiokrotnie większe niż w analogicznym okresie 2014 r. gdy wynosiły niespełna 0,98 mln zł. Zysk operacyjny w II kwartale br. sięgnął 4,35 mln zł wobec 0,46 mln zł straty przed rokiem. Zysk netto, przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej, wyniósł 3,41 mln zł. Rok wcześniej Grupa w tej pozycji miała ujemny wynik rzędu 0,46 mln zł. Narastająco, po sześciu miesiącach, obroty Grupy wynosiły już 13,26 mln zł czyli były o przeszło 830 proc. większe niż rok temu (1,59 mln zł) i stanowiły aż 75 proc. obrotów wypracowanych przez Grupę w całym 2014 r. Zysk operacyjny po dwóch kwartałach przekraczał już 9,18 mln zł (rok wcześniej strata w tej pozycji sięgała 1 mln zł) a zysk netto 7,62 mln zł wobec 0,99 mln zł straty rok temu. Potwierdzeniem doskonałej sytuacji finansowej 11 bit studios są posiadane zasoby pieniężne. Na koniec czerwca Grupa miała na kontach 16,29 mln zł.

Skokowa poprawa wyników to w głównej mierze efekt dobrej sprzedaży naszej najważniejszej gry, czyli This War of Mine (TWOm), mimo że od jej premiery minęło już kilka miesięcy. Sprzedaż TWOm utrzymuje się na wysokim poziomie m.in. dzięki akcjom promocyjnym w tym czerwcowej Steam Summer Sale, której efekty przeszły nasze oczekiwania. To dla nas dowód, że This War of Mine ma jeszcze duży potencjał sprzedażowy, który mamy zamiar nadal eksploatować. Dlatego 15 lipca br. wypuściliśmy na rynek wersję TWOm na tablety z systemami operacyjnymi iOS i Android. Jesienią w naszą grę będą też mogli zagrać posiadacze smartfonów. Pracujemy obecnie nad jeszcze jednym projektem związanym z TWOm, którego szczegóły będziemy mogli ujawnić w niedługim czasie. Równolegle prowadzimy też prace nad kolejną dużą grą o roboczym tytule Industrial, której premiera planowana jest na 2016 r.

Coraz lepiej radzi też sobie nasza platforma gamesrepublic.com, która systematycznie poszerza portfolio sprzedawanych gier i zwiększa przychody. Na koniec czerwca miała 550 tys. zarejestrowanych użytkowników a katalog liczył ponad 900 tytułów. Prowadzimy też kilka projektów w ramach naszej inicjatywy wydawniczej 11 bit launchpad. Są na różnym etapie zaawansowania. Kolejne premiery nowych gier w ramach 11 bit launchpad planowane są na 2016 r.

Jeszcze raz dziękujemy za zaufanie, którym obdarzają Państwo naszą Spółkę i zapraszamy do lektury raportu.

W imieniu Zarządu,



Grzegorz Miechowski
Prezes Zarządu

Bartosz Brzostek
Członek Zarządu

Przemysław Marszał
Członek Zarządu

Michał Drozdowski
Członek Zarządu

SPIS TREŚCI

DANE EMITENTA	4
INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU	5
SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GRUPY 11 BIT STUDIOS S.A.	6
SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. (PLN).....	9
SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GAMES REPUBLIC LIMITED (EUR).....	12
KOMENTARZ ZARZĄDU NA TEMAT CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, KTÓRE MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE	13
INFORMACJA ODNOŚNIE PROGNOZ FINANSOWYCH	14
OPIS DZIAŁAŃ, JAKIE W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM PODEJMOWANE BYŁY W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI	14
STRUKTURA AKCJONARIATU NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA NINIEJSZEGO RAPORTU.....	16
INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA.....	16
OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE	17

DANE EMITENTA

1. Podstawowe informacje o Spółce:

Firma: **11 bit studios spółka akcyjna**
Nazwa skrócona: **11 bit studios S.A.**
Siedziba spółki: **Warszawa, Polska**
Adres siedziby: **03-216 Warszawa, ul. Modlińska 6**
Telefon: **+48 22 250 29 10**
Strona internetowa: **www.11bitstudios.pl**
Podstawowy przedmiot działalności: **zgodnie z PKD – działalność związana z oprogramowaniem 62.01.Z**
Właściwy Sąd prowadzący rejestr: **Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego**
KRS: **0000350888**
NIP: **1182017282**
Regon: **142118036**

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 221.719,90 zł i dzieli się na: 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, 494.200 akcji zwykłych na okaziciela serii B, 376.561 akcji zwykłych na okaziciela serii C, 40.938 akcji zwykłych serii D i 305.500 akcji zwykłych serii E.

2. Władze Spółki na dzień sporządzenia raportu

Zarząd

Grzegorz Miechowski – Prezes Zarządu
Bartosz Brzostek – Członek Zarządu
Przemysław Marszał – Członek Zarządu
Michał Drozdowski – Członek Zarządu

Rada Nadzorcza

Martin Balawajder – Przewodniczący Rady Nadzorczej
Piotr Sulima – Członek Rady Nadzorczej
Szymon Kobalczyk – Członek Rady Nadzorczej
Radosław Marter – Członek Rady Nadzorczej
Agnieszka Kruz – Członek Rady Nadzorczej

INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

Skrócone sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z zasadami wynikającymi z ustawy o rachunkowości. Skrócone sprawozdanie finansowe Spółki zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez Spółkę w dającej się przewidzieć przyszłości. Nie istnieją żadne okoliczności wskazujące na zagrożenie kontynuowania przez Spółkę działalności.

W okresie objętym przez niniejsze sprawozdania finansowe, zasady rachunkowości stosowane przez Spółkę nie uległy zmianie i są spójne z zasadami zastosowanymi w poprzednim sprawozdaniu finansowym.

**SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE
GRUPY 11 BIT STUDIOS S.A.**

Spółka 11 bit studios S.A. posiada 100% udziału w kapitale spółki Games Republic Limited.

Wybrane dane finansowe ze Skonsolidowanego Rachunku Zysków i Strat	Za okres:			
	01.04.2015 30.06.2015	01.04.2014 30.06.2014	01.01.2015 30.06.2015	01.01.2014 30.06.2014
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi*	6 738 158,08	976 116,70	13 261 140,26	1 595 707,52
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	6 341 201,87	431 959,58	12 234 677,5	711 493,02
B. Koszty działalności operacyjnej	1 782 111,46	1 444 989,71	3 489 927,23	2 644 271,55
I. Amortyzacja	214 875,32	51 480,11	298 373,81	129 485,59
EBITDA**	4 567 879,36	-409 505,71	9 482 824,92	-871 803,19
C. Zysk/strata ze sprzedaży	4 955 046,32	-468 873,01	9 770 212,73	-1 048 564,03
D. Pozostałe przychody operacyjne	73 908,50	4 887,68	90 189,26	47 276,45
E. Pozostałe koszty operacyjne	675 951,08	0,49	675 951,18	1,20
F. Zysk/strata na działalności operacyjnej	4 353 004,04	-463 985,82	9 184 481,11	-1 001 288,78
G. Przychody finansowe	89 506,06	49,18	342 996,68	24,59
H. Koszty finansowe	0,1	-917,42	8,1	-7 759,11
I. Zysk brutto na działalności gospodarczej	4 442 510,00	-463 068,40	9 527 439,69	- 993 505,08
J. Wynik zdarzeń nadzwyczajnych	0,00	0,00	0,00	0,00
K. Zysk brutto	4 442 510,00	-463 068,40	9 527 439,69	-993 505,08
N. Zysk netto (przypadający na akcjonariusza większościowego)	3 411 768,21	-463 068,40	7 623 506,31	-993 505,08

*w tym zmiana stanu produktów

**EBITDA = Zysk na działalności operacyjnej powiększony o Amortyzację

Wybrane dane finansowe ze Skonsolidowanego Bilansu	Stan na dzień:	
	30.06.2015	30.06.2014
A. Aktywa trwałe	1 469 658,71	824 936,67
I. Wartości niematerialne i prawne	1 214 388,01	712 113,11
II. Rzeczowe aktywa trwałe	85 038,85	53 161,56
III. Należności długoterminowe	53 375,85	51 660,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenie międzyokresowe	116 856,00	8 002,00
B. Aktywa obrotowe	26 463 426,22	6 944 610,71
I. Zapasy	4 806 647,74	4 326 585,12
II. Należności krótkoterminowe	4 757 991,85	535 299,69
III. Inwestycje krótkoterminowe	16 290 229,74	2 050 712,86
c) Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	16 290 229,74	2 050 712,86
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	608 556,89	32 013,04
A. Kapitał własny	26 643 232,00	6 928 827,41
I. Kapitał podstawowy	221 719,90	221 719,90
II. Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00
III. Udziały(akcje) własne	0,00	0,00
IV. Kapitał (fundusz) zapasowy	16 783 102,05	7 700 578,49
V. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
VI. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
VII. Zysk (strata) z lat ubiegłych	4 227 085,11	0,00
VIII. Zysk (strata) netto	3 411 768,21	- 993 505,08
IX. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 289 853,93	840 719,97
I .Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe	822 711,47	366 705,93
IV. Rozliczenia międzyokresowe	2 467 141,46	414 014,04

Wybrane dane finansowe ze Skonsolidowanego Przepływu Środków Pieniężnych	Zmiana bilansowa	
	01.04.2015 30.06.2015	01.04.2014 30.06.2014
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej (I+/-II)	1 920 712,67	- 1 478 716,83
I. Wynik finansowy netto	3 411 768,21	- 993 505,08
II. Korekty o pozycje	- 1 491 055,54	- 485 211,75
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej (I-II)	2 324,38	- 341 638,91
I. Wpływy z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
II. Wydatki z tytułu działalności inwestycyjnej	2 324,38	- 341 638,91
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	- 280 520,46	530 470,78
I. Wpływy z działalności finansowej	- 280 520,46	530 470,78
II. Wydatki z tytułu działalności finansowej	0,00	0,00
D. Przepływy pieniężne netto, razem (A +/-B +/-C)	1 637 867,83	- 1 289 884,96
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	1 637 867,83	- 1 289 884,96
F. Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego	14 652 361,91	3 340 597,82
G. Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego	16 290 229,74	2 050 712,86

Wybrane dane finansowe ze Zmian w Kapitale Własnym	Za okres	
	01.01.2015 30.06.2015	01.01.2014 30.06.2014
I. Kapitał własny na początek okresu	17 004 821,95	7 922 298,38
1.Kapitał własny na początek okresu, po korektach	17 004 821,95	7 922 298,38
1.1 Kapitał zakładowy na początek okresu	221 719,90	221 719,90
1.2 Kapitał zakładowy na koniec okresu	221 719,90	221 719,90
2.Należne wpłaty na kapitał zakładowy na początek okresu	0,00	0,00
3.Akcje własne na początek okresu	0,00	0,00
4.Kapitał zapasowy na początek okresu	7 700 578,49	6 692 211,84
5.Kapitał z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00
6.Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00

7.Zysk/(strata) z lat ubiegłych na początek okresu	9 235 663,36	1 008 366,65
8.Wynik netto	7 621 644,07	-1 004 762,77
II. Kapitał własny na koniec okresu	24 626 466,02	6 917 535,62
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	24 626 466,02	6 917 535,62

SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE 11 BIT STUDIOS S.A. (PLN)

Wybrane dane finansowe z Rachunku Zysków i Strat	Za okres			
	01.04.2015 30.06.2015	01.04.2014 30.06.2014	01.01.2015 30.06.2015	01.01.2014 30.06.2014
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi*	6 604 381,80	857 025,46	13 063 916,66	1 476 616,28
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	6 208 425,59	312 868,34	12 038 453,90	592 401,78
B. Koszty działalności operacyjnej	1 647 665,00	1 377 156,16	3 291 731,05	2 536 438,00
I. Amortyzacja	214 875,32	51 480,11	298 373,81	129 485,59
EBITDA**	4 569 549,54	-420 763,4	9 483 884,74	- 883 060,88
C. Zysk/strata ze sprzedaży	4 956 716,80	-480 130,70	9 772 185,61	-1 059 821,72
D. Pozostałe przychody operacyjne	73 908,50	4 887,68	89 276,50	47 276,45
E. Pozostałe koszty operacyjne	675 951,08	0,49	675 951,18	1,2
F. Zysk/strata na działalności operacyjnej	4 354 674,22	-472 243,51	9 185 510,93	-1 012 546,47
G. Przychody finansowe	86 070,62	0,00	339 561,24	24,59
H. Koszty finansowe	0,10	-917,42	8,1	-7 759,11
I. Zysk brutto na działalności gospodarczej	4 440 744,74	-474 326,09	9 525 064,07	-1 004 762,77
J. Wynik zdarzeń nadzwyczajnych	0,00	0,00	0,00	0,00
K. Zysk brutto	4 440 744,74	-474 326,09	9 525 064,07	-1 004 762,77
N. Zysk netto	3 410 304,74	-474 326,09	7 621 644,07	-1 004 762,77

*w tym zmiana stanu produktów

**EBITDA = Zysk na działalności operacyjnej powiększony o Amortyzację

Wybrane dane finansowe z Bilansu	Stan na dzień:	
	30.06.2015	30.06.2014
B. Aktywa trwałe	1 474 779,11	830 057,07
I. Wartości niematerialne i prawne	1 214 388,01	712 113,11
II. Rzeczowe aktywa trwałe	85 038,85	53 161,56
III. Należności długoterminowe	53 375,85	51 660,00
IV. Inwestycje długoterminowe	5 120,40	5 120,40
V. Długoterminowe rozliczenie międzyokresowe	116 856,00	8 002,00
B. Aktywa obrotowe	26 353 669,14	6 815 317,06
I. Zapasy	4 806 852,28	4 326 585,12
II. Należności krótkoterminowe	4 795 656,33	537 448,28
III. Inwestycje krótkoterminowe	16 142 603,64	1 919 270,62
c) Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	16 142 603,64	1 919 270,62
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	608 556,89	32 013,04
A. Kapitał własny	24 626 466,02	6 917 535,62
I. Kapitał podstawowy	221 719,90	221 719,90
II. Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00
III. Udziały(akcje) własne	0,00	0,00
IV. Kapitał (fundusz) zapasowy	16 936 241,85	7 700 578,49
V. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
VI. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
VII. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-153 139,80	0,00
VIII. Zysk (strata) netto	7 621 644,07	-1 004 762,77
IX. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 201 982,23	727 838,51
I .Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00

III. Zobowiązania krótkoterminowe	766 403,63	257 840,81
IV. Rozliczenia międzyokresowe	2 435 578,60	469 997,70

Wybrane dane finansowe z Przepływu Środków Pieniężnych	Zmiana bilansowa	
	01.04.2015 30.06.2015	01.04.2014 30.06.2014
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej (I+/-II)	1 911 054,53	-1 605 004,57
I. Wynik finansowy netto	3 410 304,74	-1 004 762,77
II. Korekty o pozycje	-1 499 250,21	-600 241,80
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej (I-II)	-2 324,38	-346 759,31
I. Wpływy z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
II. Wydatki z tytułu działalności inwestycyjnej	-2 324,38	-346 759,31
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-279 961,28	530 436,68
I. Wpływy z działalności finansowej	-279 961,28	530 436,68
II. Wydatki z tytułu działalności finansowej	0,00	0,00
D. Przepływy pieniężne netto, razem (A +/-B +/-C)	1 628 768,87	-1 421 327,20
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	1 628 768,87	-1 421 327,20
F. Środki pieniężne na początek okresu sprawozdawczego	14 513 834,77	3 340 597,82
G. Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego	16 142 603,64	1 919 270,62

Wybrane dane finansowe ze Zmian w Kapitale Własnym	Za okres	
	01.01.2015 30.06.2015	01.01.2014 30.06.2014
I. Kapitał własny na początek okresu	17 004 821,95	7 391 861,71
1. Kapitał własny na początek okresu, po korektach	17 004 821,95	7 391 861,71
1.1 Kapitał zakładowy na początek okresu	221 719,90	221 719,90
1.2 Kapitał zakładowy na koniec okresu	221 719,90	221 719,90
2. Należne wpłaty na kapitał zakładowy na początek okresu	0,00	0,00
3. Akcje własne na początek okresu	0,00	0,00
4. Kapitał zapasowy na początek okresu	7 700 578,49	6 692 211,84

5.Kapitał z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00
6.Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00
7.Zysk/(strata) z lat ubiegłych na początek okresu	9 235 663,36	1 008 366,65
8.Wynik netto	7 621 644,07	-1 004 762,77
II.Kapitał własny na koniec okresu	24 626 466,02	6 917 535,62
III.Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	24 626 466,02	6 917 535,62

SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE GAMES REPUBLIC LIMITED (EUR)

Profit and Loss	Period	Period
	01.01.2015 30.06.2015	01.01.2014 30.06.2014
Turnover	73 813 EUR	39 700 USD
Direct costs	- 53 675 EUR	- 30 404 USD
Gross profit/(loss)	20 138 EUR	9 297 USD
Administrative expenses	-20 615 EUR	5 613 USD
Operating profit/ (loss)	-477 EUR	3 683 USD
Profit/ (Loss) Before taxation	-477 EUR	3 683 USD
Net profit / (Loss) after taxation	230 EUR	3 683 USD
Balance Sheet	01.01.2015 30.06.2015	01.04.2014 31.12.2014
Current assets	35 196 EUR	43 134 USD
Other deposits	0,00 EUR	1 700 USD
Cash at bank	35 196 EUR	43 434 USD
Current Liabilities	29 978 EUR	37 750 USD
Creditors	15 246 EUR	33 251 USD
Accruals	7 525 EUR	1 318 USD
VAT Control	2 600 EUR	3 181 USD

Net current assets	5 218 EUR	5 383 USD
Total assets less current liabilities	5 218 EUR	5 383 USD
Capital and reserves	5 218 EUR	5 383 USD
Share Capital	1 234 EUR	1 700 USD
Profit / (Loss) for the period	230 EUR	3 683 USD

KOMENTARZ ZARZĄDU NA TEMAT CZYNNIKÓW I ZDARZEŃ, KTÓRE MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE

W II kwartale 2015 r. głównym źródłem przychodów Spółki i całej Grupy Kapitałowej, podobnie jak w dwóch wcześniejszych kwartałach, była sprzedaż gry This War of Mine. Mimo że od jej premiery minęło już kilka miesięcy, produkcja nadal cieszy się dużym zainteresowaniem klientów również dzięki kolejnym nagrodom i wyróżnieniom, które zdobywa. Bardzo dobre efekty przyniosła też czerwcową akcją promocyjną Steam Summer Sale. This War of Mine znalazł się wówczas w pierwszej dziesiątce najchętniej kupowanych gier na tej platformie. Dzięki temu w II kwartale przychody skonsolidowane Spółki były o 687 proc. wyższe niż rok wcześniej i wyniosły blisko 6,74 mln zł. Za zdecydowaną większość (ponad 90 proc.) przychodów wypracowanych przez Grupę w II kwartale odpowiadały przychody ze sprzedaży This War of Mine. Na pozostałą kwotę złożyły się m.in. przychody ze sprzedaży gier z serii Anomaly oraz, w niedużej części, przychody ze sprzedaży gry Spacecom, który to tytuł został wydany jesienią ub.r. w ramach rozwijanej od kilku kwartałów inicjatywy 11 bit launchpad.

Zysk operacyjny Grupy w II kwartale sięgnął 4,35 mln zł (rok wcześniej strata w tej pozycji wynosiła 0,46 mln zł) a zysk netto 3,41 mln zł (0,46 mln zł straty rok temu). Różnica pomiędzy zyskiem operacyjnym i netto wynikała z wysokich, pozostałych kosztów operacyjnych, które wyniosły blisko 0,68 mln zł. W analogicznym okresie 2014 r. miały pomijalną wartość (49 groszy). Skokowy wzrost w tej pozycji był m.in. efektem utworzenia rezerwy (0,39 mln zł) na zaniechany projekt realizowany w ramach programu Innotech. Do zakończenia II kwartału projekt nie został jeszcze finalnie rozliczony z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju. Rezultaty prac, czyli nowe elementy technologii własnej do tworzenia gier, będą rozliczane w kolejnych okresach w trakcie jej eksploatacji a rezerwa zostanie rozwiązana. Na pozostałą kwotę pozostałych kosztów operacyjnych złożyła się darowizna na rzecz fundacji War Child (0,18 mln zł) i nakłady (prawie 0,1 mln zł) na grę Jameson the Pilot, której produkcja (realizowana w ramach 11 bit launchpad) została zaniechana.

Coraz większe znaczenie dla wyników Grupy 11 bit studios miała też spółka zależna Games Republic prowadząca platformę gamesrepublic.com. Po nieco słabszym niż oczekiwano początku roku, dzięki wprowadzonym w II kwartale zmianom oraz systematycznej rozbudowie katalogu wydawniczego sprzedaż gier na tej platformie szybko rośnie. W II kwartale 2015 r. przychody ze sprzedaży Games Republic wyniosły 53,8 tys. EUR czyli były o prawie 270 proc. większe niż w I kwartale br. Po sześciu miesiącach przychody Games Republic Limited stanowią już 92 proc. przychodów osiągniętych w całym 2014 r. Spółka, w związku z prowadzonymi inwestycjami, m.in., w rozwój technologii, miała w II kwartale niewielką stratę operacyjną ale dzięki dodatniemu saldu zmian kursowych zakończyła ten okres zyskiem netto rzędu 0,2 tys. EUR. Na koniec czerwca br. na gamesrepublic.com dostępnych było już ponad 900 tytułów w tym katalogi takich wydawców jak Disney, Warner Brothers, Codemasters, Capcom, Nordic Games czy Paradox a liczba zarejestrowanych użytkowników przekraczała 550 tys. W kolejnych kwartałach katalog gamesrepublic.com będzie nadal rozbudowywany, w tym o pozycje AAA. Wprowadzane też będą narzędzia, które mają zwiększyć lojalność użytkowników serwisu.

INFORMACJA ODNOŚNIE PROGNOZ FINANSOWYCH

Spółka nie opublikowała prognoz finansowych dla okresu sprawozdawczego objętego niniejszym raportem.

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

11 bit studios

W II kwartale 2015 r. Spółka prowadziła prace związane z dalszym rozwojem gry This War of Mine. Ich efektem była kwietniowa premiera wersji 1.3 TWoM na Steam wprowadzająca Edytor Scenariuszy (pozwala na napisanie własnej historii cywili na wojnie) i Edytor Postaci (pozwala zmieniać ich wygląd, zachowanie itp.). Trwały też prace nad wersją TWoM na urządzenia mobilne (tablety) z systemami operacyjnymi iOS i Android. Premiera stosownego produktu miała miejsce 15 lipca. Równolegle prowadzone były prace związane z adaptacją TWoM na smartfony. Premiera nowego produktu planowana jest w kolejnych miesiącach. Spółka realizowała też kolejny duży projekt związany z TWoM, którego szczegóły na razie pozostają tajemnicą. Powinny zostać zaprezentowane w perspektywie kilku tygodni. Część zespołu zajmowała się też projektem o roboczym tytule Industrial. Premiera gry, której potencjał sprzedażowy, w ocenie Zarządu, może być większy niż TWoM, planowana jest na 2016 r.

Gra This War of Mine w II kwartale zdobywała kolejne nagrody i wyróżnienia, które skutecznie podtrzymują zainteresowanie tytułem co ma pozytywne przełożenie na sprzedaż. 21 kwietnia nasza gra otrzymała dwie nagrody w konkursie Deutscher Computerspielpreises podczas międzynarodowych targów branżowych w Berlinie (International Games Week Berlin) w kategoriach: Najlepsza Gra Międzynarodowa i Najlepsza Nowa Marka. Również w kwietniu TWoM zdobył nagrody: Best Gameplay oraz People's Choice podczas dorocznego festiwalu Games for Change w Nowym Jorku. W tym samym miesiącu gra otrzymała też nominacje do nagrody Digital Dragons 2014 w czterech kategoriach: Best Polish Game, Best Audio, Best Game Art oraz Best Game Design. Na gali rozdania nagród Digital Dragons w Krakowie (w dniach 21-22 maja) gra autorstwa Spółki otrzymała główny laur, czyli tytuł Polskiej Gry Roku oraz nagrodę w kategorii Best Game Design. Na początku lipca This War of Mine zdobył również główną nagrodę na BIG Festival w Sao Paulo w Brazylii. Tytuł otrzymał też nagrodę publiczności.

Ważnym wydarzeniem była również współpraca Spółki z organizacją War Child, skupiającą się na pomocy dzieciom w strefach wojny na całym świecie. W jej ramach Spółka wydała w marcu dodatek będący rozszerzeniem do This War of Mine – War Child Charity DLC (Downloadable Content). Spółka zdecydowała, że całkowite przychody z nowego produktu zostaną przeznaczone na cele charytatywne na rzecz War Child. Do 30 czerwca 2015 r., dzięki hojności ofiarodawców (najwięcej pieniędzy wpłacili gracze ze Stanów Zjednoczonych) zebrano kwotę blisko 250 tys. PLN, którą w czerwcu (180 tys. zł) i lipcu (70 tys. z) przekazaliśmy fundacji.

W obszarze pozaprodukcyjnym, czerwcowe Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, które odbyło się 26 czerwca 2015 r., jednogłośnie podjęło uchwałę o ubieganiu się o wprowadzenie akcji Spółki do obrotu na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Akcjonariusze zdecydowali też, że począwszy od bieżącego roku 11 bit studios sporządzać będzie jednostkowe i skonsolidowane sprawozdania finansowe zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości (MSR). Prace nad prospektem emisyjnym, prowadzone przy wsparciu doradców, są mocno zaawansowane. Dokument powinien trafić do Komisji Nadzoru Finansowego w III kwartale. Debiut na GPW planowany jest jesienią br.

11 bit launchpad

W ramach uruchomionej w 2014 r. inicjatywy wydawniczej 11 bit launchpad w II kwartale 2015 r. (w maju) miała miejsce premiera gry Spacecom w wersji na komputery PC w serii Gamebook realizowanej przez cdp.pl. Również w maju na rynek trafiła wersja Spacecom na urządzenia mobilne z systemem operacyjnym iOS. Premiera wersji na urządzenia mobilne z systemem operacyjnym Android i na komputery Mac miała miejsce w lipcu br.

W czerwcu Zarząd Spółki zdecydował o wygaszeniu projektu Jameson the Pilot, który był realizowany w ramach 11 bit launchpad. W trakcie prac, które prowadzone były wspólnie z zewnętrznym partnerem, okazało się, że tytuł nie miałby szans spełnić naszych wyśrubowanych oczekiwań jakościowych co mogłoby mieć negatywne przełożenie na oczekiwaną sprzedaż gry. Równocześnie Spółka podpisała umowę z kolejnym zespołem developerskim. Premiera gry planowana jest w 2016 r. Prowadzone też były zaawansowane rozmowy z innymi zespołami i studiami, które powinny przełożyć się na nowe umowy.

Games Republic

W II kwartale należąca do Spółki platforma gamesrepublic.com znacznie rozbudowała ofertę produktową co, przy wsparciu działań promocyjnych, skutkowało istotnym wzrostem wyników. Na koniec II kwartału na gamesrepublic.com dostępnych było już ponad 900 tytułów, w tym największych światowych producentów. Liczba zarejestrowanych użytkowników platformy na dzień 30 czerwca była o 33 proc. (131 tys.) większa niż kwartał wcześniej i przekraczała 550 tys. Ilość sesji na stronie była o 281 proc. większa niż w I kwartale a średni czas przebywania na niej użytkownika wzrósł średnio o 47 proc.

Bezpośrednimi partnerami gamesrepublic.com w tym okresie zostali m.in.: Nomad Games (seria Talisman), Bossa Studios (I Am Bread, Surgeon Simulator), Meridian 4, Atterdux Entertainment (Legends of Eisenwald), Bitbox Ltd (Life is Feudal), Burrito Studio (Highlands), Crazy Monkey Studios (Guns, Gore & Cannoli), Ohnoo Studios (Tormentum). W II kwartale w ofercie gamesrepublic.com pojawiło się łącznie ponad 100 gier klasy AAA, w tym takich producentów jak: 2K Games (serie Civilization V, XCOM, Borderlands), Bethesda (seria The Elder Scrolls, Dishonored, Fallout), Bandai Namco (seria Dark Souls i Naruto), Rockstar (GTA V i wcześniejsze części, LA Noire, Max Payne), Square Enix (Tomb Raider, Deus Ex, Hitman, Just Cause), Deep Silver (Saints Row, Risen, Metro), SEGA (Total War, Alien Isolation) i Ubisoft (Assassin's Creed, Watch Dogs, Far Cry). Tytuły ostatniego z producentów są dostępne tylko na Europę. W katalogu gamesrepublic.com pojawiły się też nowe, bardzo istotne pozycje od dotychczasowych partnerów platformy, m.in.: Europa Universalis IV Common Sense (DLC do EU IV), Magicka 2, Magicka Wizard Wars, Euro Truck Simulator 2 Scandinavian Expansion i Kholat. Gamesrepublic.com zajmował się również przedsprzedażą gry This War of Mine w wersji na urządzenia mobilne (tablety) z systemem operacyjnym Android.

W obszarze działań marketingowych gamesrepublic.com nawiązał w II kwartale współpracę z LifeTube, największą polską siecią wielokanałową YouTube zrzeszającą łącznie ponad 200 kanałów z 80 mln wyświetleń wideo łącznie (miesięcznie). Platforma współpracowała też przy promocjach specjalnych z Gry-Online.pl, jednym z największych polskich serwisów gamingowych oraz z RealDeal, innowacyjnym startupem pozwalającym zyskać lepszy zasięg akcji promocyjnych w oparciu o media społecznościowe (RealDeal był finalistą Startup Fest Agora 2015). Wśród dużych akcji promocyjnych warto wymienić akcję związaną z pierwszymi urodzinami platformy, w której uczestniczyli najwięksi partnerzy, dzięki czemu klienci mogli nabyć ponad 200 produktów z dużymi przecenami. Niektóre z tytułów, w tym Anomaly 2 dodawane były za darmo w zamian za rejestrację na platformie. Była to najbardziej udana akcja promocyjna w historii gamesrepublic.com. Platforma rozpoczęła też współpracę z Nexwayem i przeprowadziła pierwsze akcje promocyjne z Bandai Namco (Dark Souls i Naruto), Ubisoft (Watch Dogs, South Park), 2K Games (XCOM, Civilization V) i Square Enix (Tomb Raider, Deus Ex).

W II kwartale wprowadzane też były zmiany w systematyce strony internetowej gamesrepublic.com. Prowadzone były również prace związane z bieżącą optymalizacją serwisu, których celem było m.in. dostosowanie go do urządzeń mobilnych. Rozwijane też były narzędzia analityczne (Google Analytics). Duży nacisk kładziony był na rozwój systemu afiliacyjnego co skutkowało pozyskaniem 164 nowych sklepów wewnątrz struktury Games Republic. Rozwijana była współpraca z sieciami vlogerów co przełożyło się na znaczący wzrost ich liczby. Nawiązana została stała współpraca z

portalami agregującymi informacje o ofertach na gry w obniżonych cenach o globalnym zasięgu, m.in.: IsThereAnyDeal, Salenauts, Grab The Games, Epic Bundle i wieloma innymi.

Przedstawiciele gamesrepublic.com uczestniczyli też w konferencjach Google i Facebooka dotyczących najlepszych praktyk reklamowych, na których prezentowano m.in. nowe narzędzia reklamowe www.

STRUKTURA AKCJONARIATU NA DZIEŃ SPORZĄDZENIA NINIEJSZEGO RAPORTU

Podmiot	Liczba akcji	Procent akcji	Liczba głosów	Procent głosów
Grzegorz Miechowski	201 696	9,10%	201 696	9,10%
Bartosz Brzostek	258 696	11,67%	258 696	11,67%
Michał Drozdowski	120 630	5,44%	120 630	5,44%
Przemysław Marszał	154 130	6,95%	154 130	6,95%
Marcin Przasnyski	150 426	6,78%	150 426	6,78%
pozostali akcjonariusze	1 331 621	60,06%	1 331 621	60,06%
RAZEM	2 217 199	100,00%	2 217 199	100,00%

INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA

W chwili obecnej Spółka pracuje lub współpracuje na podstawie umów o pracę oraz innych umów cywilno-prawnych z 53 osobami.

**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 2015 roku, 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