

RAPORT KWARTALNY

jednostkowy

ZA I KWARTAŁ 2011 R.



11 BIT STUDIOS S.A.
z siedzibą w Warszawie

12 maja, 2011

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.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE INFORMACJI ZAWARTYCH W NINIEJSZYM RAPORCIE	8

I. PISMO ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusze, Inwestorzy,

W imieniu Zarządu 11 bit studios S.A. przedstawiamy Państwu raport kwartalny jednostkowy Spółki za I kwartał 2011 roku.

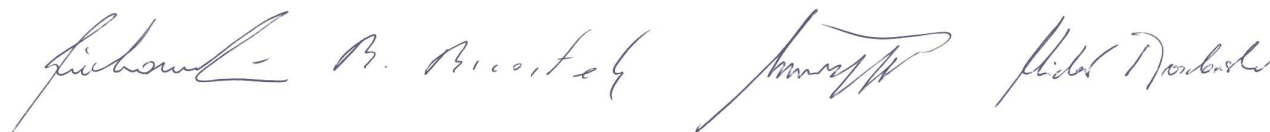
Niewątpliwie, do najistotniejszych wydarzeń pierwszego kwartału 2011 r., które będą miały wpływ na wyniki finansowe spółki w przyszłych okresach, należy zaliczyć:

1. Ukończenie prac nad grą Anomaly Warzone Earth na platformy sprzętowe PC i Mac na koniec I kwartału,
2. Zawarcie umowy wydawniczej ze spółką Chillingo Ltd w zakresie dystrybucji gry Anomaly Warzone Earth na platformy sprzętowe iPhone, iPod Touch and iPad.

Zapraszamy do zapoznania się z jednostkowym raportem za I kwartał 2011 r.

Z wyrazami szacunku

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 Zysku i Strat	Stan na 31.03.2010	Stan na 31.03.2011
	01.01.2010 - 31.03.2010	01.01.2011 - 31.03.2011
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi*	66 198,14	143 816,49
Zysk/strata ze sprzedaży	-16 172,09	-49 064,45
Zysk/strata na działalności operacyjnej	-16 173,53	-49 064,69
Amortyzacja	28 913,50	0,00
EBITDA**	12 739,97	-49 064,69
Zysk brutto na działalności gospodarczej	-16 334,58	-50 384,04
Zysk brutto	-16 334,58	-50 384,04
Zysk netto	-16 334,58	-50 384,04

*w tym zmiana stanu produktów

**EBITDA = Zysk na działalności operacyjnej powiększony o Amortyzację

Wybrane dane finansowe z Bilansu	Stan na dzień: 31.03.2011 Narastająco
	Aktywa trwałe
Rzeczowe aktywa trwałe	34 436,96
Należności długoterminowe	0,00
Aktywa obrotowe	1 256 413,33
Należności krótkoterminowe	101 981,37
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	350 720,37
Kapitał własny	1 221 006,91
Zobowiązania długoterminowe	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	109 533,06

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

Wyniki finansowe I kwartału 2011 roku, w odniesieniu do analogicznego okresu ubiegłego roku, determinowane były odpowiednio:

- Wyższą kwotą w Przychodach netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi, spowodowaną większą wartością w pozycji Zmiana stanu produktów. Przyczyną są większe nakłady na produkcję gry w końcowej fazie cyklu produkcyjnego. Jest to zgodne z planowanymi nakładami finansowymi.
- Wyższa strata na działalności gospodarczej spowodowana jest większymi kosztami ogólnymi zarządu w porównaniu z analogicznym okresem ubiegłego roku. Koszty te wynikały z realizacji strategii spółki i są zgodne z przyjętymi prognozami.

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

1. Realizacja planu marketingowego gry „Anomaly: Warzone Earth”.

a) W styczniu 2011r. spółka promowała grę „Anomaly: Warzone Earth”:

W serwisie internetowym IGN poświęconym grom zaprezentowany został jej trailer wraz z zapowiedzią (<http://uk.pc.ign.com/objects/089/089567.html>), a następnie przedstawiony pozostałym mediom na świecie. Trailer dostępny jest na kanale 11bitstudios w serwisie Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=wT9nkDqIxQo>

W Polsce ukazała się kolejna zapowiedź gry w prasie drukowanej - miesięcznik Komputer Świat Gry opisał grę w pierwszym numerze 2011 roku. Dodatkowo gra w wersji na iPhone'a została nominowana do nagrody International Mobile Gaming Awards 2011 w kategorii "Most Innovative Game", czyli najbardziej innowacyjna gra. Zwycięzcy zostali ogłoszeni 17 lutego br. na kongresie branżowym w Barcelonie. Szczegóły dostępne są pod linkiem: <http://www.imgawards.com/EN/the-nominees.php>

Serwis PocketGamer umieścił grę wśród 10 najbardziej oczekiwanych gier na iPhone'a w 2011 roku. Artykuł dostępny jest pod linkiem: <http://www.pocketgamer.co.uk/r/Various/Top+10+iPhone+charts/feature.asp?c=26309>

Wśród pojawiających się zapowiedzi warto również wymienić artykuł z portalu GameZebo, ponieważ to popularne medium wśród graczy korzystających z iPhone'ów: <http://www.gamezebo.com/iphone-games/anomaly-warzone-earth/preview>

b) W lutym 2011r. spółka realizowała następujące działania promocyjne gry „Anomaly: Warzone Earth”.

Tytuł w wersji iPad został zaprezentowany prasie na World Mobile Congress w Barcelonie, szczegółowe informacje znajdują się na blogu gry:

<http://blog.anomalythegame.com/en/trip-to-barcelona,68,blog,27,91>

Spółka po raz pierwszy oficjalnie zaprezentowała gameplay gry Anomaly Warzone Earth na PC i Mac w serwisie GameTrailers.com:

<http://www.gametrailers.com/video/exclusive-gameplay-anomaly-warzone/710432>

W dniu 17 lutego br. osoba reprezentująca spółkę uczestniczyła w zorganizowanym w Barcelonie europejskim kongresie branżowym - Mobile World Congress. Ogłoszono na nim wyniki konkursu Inetrnational Mobile Gaming Awards 2011. Gra 11bit studios - Anomaly Warzone Earth w wersji na iPhone'a była nominowana w kategorii „Most Innovative Game” – najbardziej innowacyjna gra.

c) W marcu 2011r. spółka stale promowała grę „Anomaly: Warzone Earth”:

- W dniach 28 lutego – 4 marca w San Francisco, na corocznych targach producentów gier komputerowych i wideo – Game Developers Conference, odbyła się zorganizowana wspólnie z firmą Chillingo (wiodącym międzynarodowym wydawcą gier na urządzenia mobilne) prezentacja gry „Anomaly Warzone Earth”. Jej efektem są zapowiedzi na popularnych portalach.

W serwisie TouchArcade:

<http://toucharcade.com/2011/03/22/gdc-2011-anomaly-warzone-earth-tower-defense-in-reverse/>

Zapowiedź gry w wersji iPhone/iPad, w której "Anomaly Warzone Earth" została zaliczona do 5 najbardziej atrakcyjnych gier pokazanych na GDC:

<http://uk.wireless.ign.com/articles/115/1153952p1.html>

Na stronie G4TV

<http://www.g4tv.com/thefeed/blog/post/710747/gdc-preview-anomaly-warzone-earth/>,

jak również przedstawiono ją graczom w programie serwisu GameSpot

<http://www.gamespot.com/pc/strategy/anomalywarzoneearth/video/6302245?hd=1>,

a także w wiodących polskich serwisach branżowych:

Polygamia.pl

http://polygamia.pl/Polygamia/1,107163,9298083,Anomaly_Warzone_Earth_pomysl_z_Tower_Offense_wypalil_.html?bo=1

TVgry.pl

<http://tvgry.pl/?ID=1543>

gram.pl

http://www.gram.pl/news_8AviHue4_Anomaly_Warzone_Earth_pierwsze_wrazenia.html

Zapowiedzi ukazały się także w obcojęzycznych europejskich serwisach internetowych zajmujących się grami:

- na włoskim portalu Videogame.it:

<http://www.videogame.it/anomaly-warzone-earth-pc/95102/torri-anomale.html>

- oraz niderlandzkim portalu Gamer.nl:

<http://www.gamer.nl/preview/64673/anomaly-warzone-earth>

Wywiad z pracownikiem zespołu 11bit studios S.A. można przeczytać na stronie Technopolis:

<http://technopolis.polityka.pl/2011/rozmowa-z-pawlem-miechowskim-z-11-bit-studios>

2. Nawiązane współpracy

W lutym 2011r. nawiązano współpracę z wiodącym międzynarodowym wydawcą gier na urządzenia firmy Apple, spółką Chillingo. Jest to obecnie jedna z najbardziej rozpoznawanych firm wydawniczych na świecie, która dostarcza oprogramowanie na platformy wykorzystujące system operacyjny iOS, takie jak iPad, iPod Touch oraz iPhone. Wszystkie aplikacje dla tych urządzeń można nabyć w internetowym sklepie firmy Apple - App Store. Ostatnimi sukcesami firmy są gry Angry Birds oraz Cut the Rope, które zostały doskonale przyjęte przez krytykę i społeczność graczy z całego świata, zajmując pierwsze miejsca list przebojów przez wiele tygodni.

Zawarcie wyżej wymienionej umowy jest elementem realizacji strategii spółki na lata 2010-2012 i ma wpływ na wyniki finansowe spółki.

3. Wprowadzanie na rynek pierwszego autorskiego produktu

W marcu 2011r. ukończono prace nad wersją finalną gry „Anomaly Warzone Earth” dla platform sprzętowych PC i Mac (wersja finalna oznacza pełną wersję gry, zawierającą wszystkie elementy w finalnej jakości, pozbawioną błędów programistycznych).

Dnia 18 marca 2011r. zarząd 11 bit studios S.A. poinformował, iż 8 kwietnia 2011 r. produkt Emitenta - gra Anomaly Warzone Earth w wersji na komputery PC oraz Mac (www.anomalythegame.com) - zadebiutuje w dystrybucji cyfrowej, m.in. w sklepach internetowych Steam, GamersGate oraz Mac App Store.

Produkcja oraz promocja gry realizowana była dzięki środkom pozyskanym z emisji akcji serii C, które były przedmiotem oferty prywatnej przeprowadzonej w III kwartale 2010 r. Wprowadzenie gry na dwie platformy, czyli komputery klasy PC oraz Mac, poprzez różne kanały dystrybucji cyfrowej, takie jak Steam, GamersGate oraz Mac App Store, stanowiło jeden z elementów strategii rozwoju Emitenta na lata 2010 - 2012 wpisując się w cel strategiczny budowy zdywersyfikowanego portfolio produktowego.

4. Perspektywy rozwoju

Oprócz wersji na PC i Mac, 11 bit studios S.A. planuje w najbliższym czasie wydanie tytułu na iPhone'a, iPad'a oraz iPod'a Touch.

**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 I kwartał 2011 roku i dane do nich porównywalne za analogiczny okres rok wcześniej, tj. I kwartał 2010 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