

2012/2013

Co było?

Co będzie?

Informacja bieżąca

Nicolas Games S.A

Zagadnienia

„Koniec świata” czyli rok 2012

- premiery
- społeczność
- sprzedaż
- recenzje
- rynki

„Wychodzenie z cienia” 2013

- zespół
- zmiany struktury
- nowe projekty

Koniec świata w 2012

Miniony rok, to rok sprzeczności, wielkich oczekiwań, rozczarowań, a także sukcesów. Wydawać by się mogło że dalsze losy Spółki są bardzo zagrożone, jednak pomimo wszystko udało się dzięki determinacji i zaangażowaniu stopniowo opanować wydawało się beznadziejną sytuację. Rok zaczęliśmy od masowego exodusu pracowników, by skończyć powstaniem nowego zespołu pojawieniem się przez tydzień na top 10 bestsellerów na platformie Steam (pierwsza polska firma która się tam znalazła w tym roku).

PREMIERY

Detal

11/2011 – Polska, Rosja

04/2012 – Czechy Słowacja

05/2012 – Tajwan

07/2012 – Francja, Quebec

10/2012 – UK/Benelux

Digital:

11/2011 – Gamersgate

03/2012 – Origin

06/2012 – Greenmangaming

09/2012 – cdp.pl

12/2012 – Steam

20/07/2012 – Extended Edition (Afterfall:InSanity 2.0)



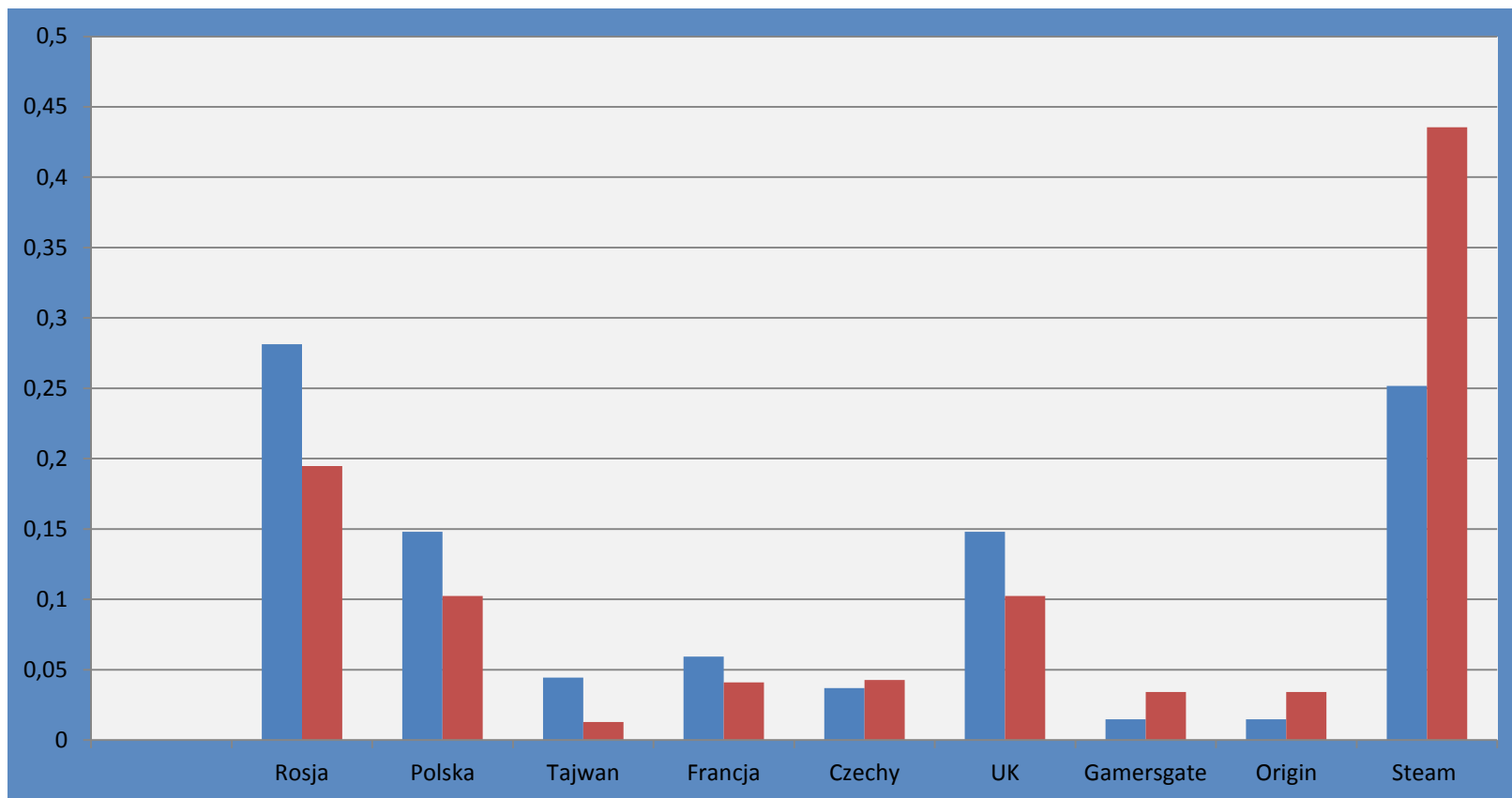
SPOŁECZNOŚĆ

Wokół Afterfall dzięki Greenlight udało się zbudować fundament prawdziwej społeczności graczy. Wsparcie dla użytkowników oraz wydanie w 2013 roku dodatku Dirty Arena pozwalają sądzić, że społeczność ta jest lojalna i będzie się rozwijać.

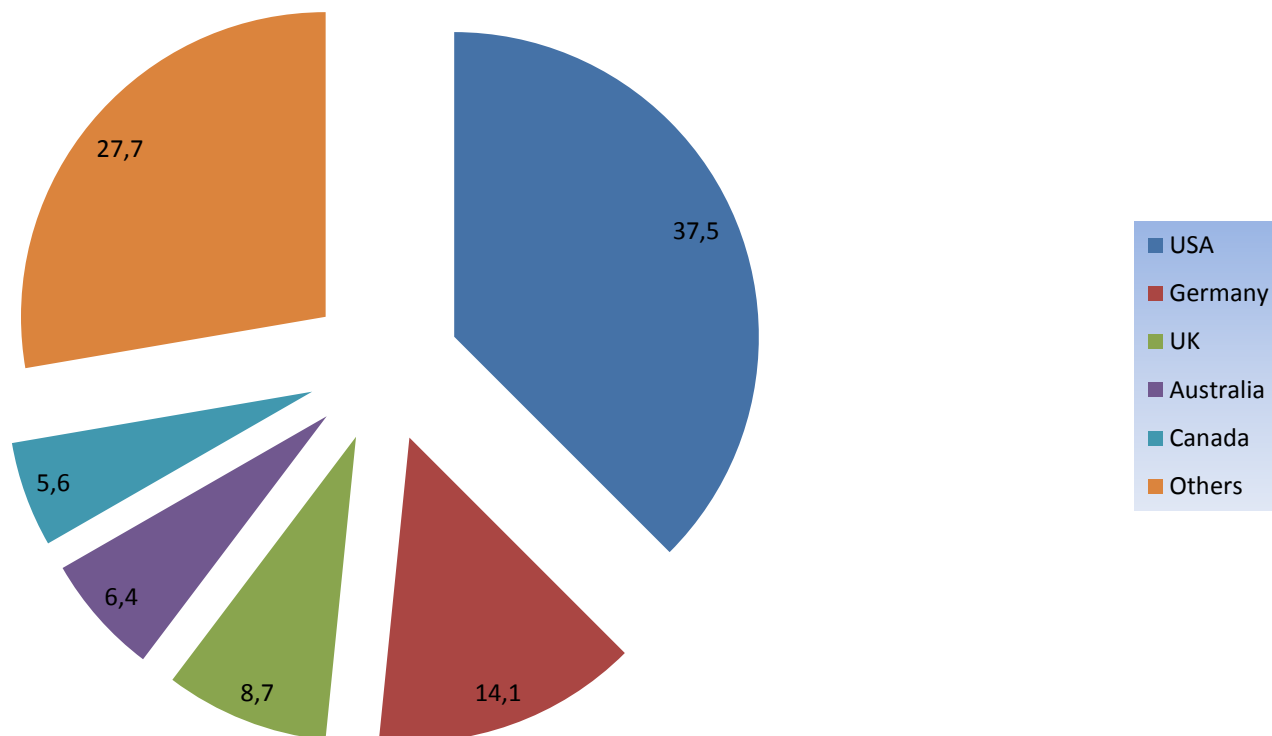
	Afterfall InSanity	Średnia Steam Greenlight
Liczba wizyt	112 273	68 355
Liczba unikalnych użytkowników	87 650	92 071
Liczba deklaracji zakupu	73%	58%
Liczba przeciwników	27%	42%
Ulubionych obecnie	6 970	3 096
Obserwujący obecnie	6 982	3 274

SPRZEDAŻ

Sprzedaż realizowana jest na kilkunastu rynkach i platformach.
Procentowy (ilościowy i wartościowy) udział w sprzedaży



Geograficzny udział sprzedaży na platformie Steam



Łączna ilość sprzedanych
(do użytkowników końcowych)
i zaraportowanych
egzemplarzy PC
89 764



Nicolas
Entertainment
Group



RECENZJE

Recenzje Afterfall InSanity sięgały od 20/100 do 85/100 –
znacznie poprawiły się po wydaniu Edycji Rozszerzonej
osiągając w niektórych przypadkach 80-85 punktów na 100 możliwych

http://uk.pc.ign.com/articles/121/1216424p1.html	60
http://www.gamespot.com/afterfall-insanity/reviews/afterfall-insanity-review-6347214/	72
http://www.manapool.co.uk/afterfall-insanity-review/	50
http://www.eurogamer.net/articles/2012-01-06-afterfall-insanity-review	70
http://www.digitaltrends.com/gaming/afterfall-insanity-review/	70
http://www.gamefront.com/afterfall-insanity-review/2/	75
http://www.relyonhorror.com/reviews/review-afterfall-insanity/	60
http://www.avault.com/reviews/pc/afterfall-insanity-pc-review-2/	40
http://www.original-gamer.com/article/3195-Afterfall-Insanity-Review	50
http://www.gamrreview.com/review/88618/afterfall-insanity	75
http://www.insidegamingdaily.com/2012/01/04/afterfall-insanity-review/	75
http://onlivefans.com/reviews/2011/12/21/onlive-afterfall-insanity-review/	80
http://www.justpushstart.com/2011/12/afterfall-insanity-review/	40
http://www.examiner.com/review/afterfall-insanity-review-survival-horror-fast-food	80
http://boothammer.com/wordpress/video-game-reviews-afterfall-insanity-review/	60
http://golden4games.com/report/review/22206-afterfall-insanity-2.html	80
http://translate.google.com/translate?sl=ar&tl=en&js=n&prev=t&hl=en&ie=UTF-8&layout=2&eotf=1&u=http%3A%2F%2Fwww.ng4a.com%2F2011%2F12%2F%25D9%2585%25D8%25B1%25D8%25A7%25D8%25AC%25D8%25B9%25D8%25A9-afterfall-insanity%2F	80
http://www.dealspwn.com/afterfall-insanity-review-85276	60
http://joinpgn.com/pc/reviews/01242012669-afterfall-insanity	80
http://gamerant.com/afterfall-insanity-reviews-curt-121729/	60
http://golden4games.com/en/report/review/22206-afterfall-insanity-2.html	60
http://golden4games.com/en/report/review/22206-afterfall-insanity-2.html	55
http://www.snackbar-games.com/reviews/afterfall-insanity-dangerous-post-apocalyptic-cabin-fever/	60
http://www.capsulecomputers.com.au/2011/12/afterfall-insanity-review/	85
http://zcint.co.uk/article/afterfall-insanity-review	71
http://www.chrisroubis.com/2012/01/afterfall-insanity-review/	70
http://www.jeuxvideo.com/articles/0001/00016206-afterfall-insanity-test.htm	60
http://www.testberichte.de/p/just-a-game-tests/afterfall-insanity-fuer-pc-testbericht.html	70
http://www.computerbild.de/produkte/Spiele-PC-Afterfall-Insanity-5208337-review.html	63
http://alatest.no/anmeldelser/dataspill/afterfall-insanity-pc/po3-138627610,69/	80
http://www.everyeye.it/pc/articoli/afterfall-insanity_recensione_15574	56
http://www.spaziogames.it/recensioni_videogiochi/console_pc/12482/afterfall-insanity.aspx	60



WYCHODZENIE Z CIENIA 2013



Nicolas
Entertainment
Group

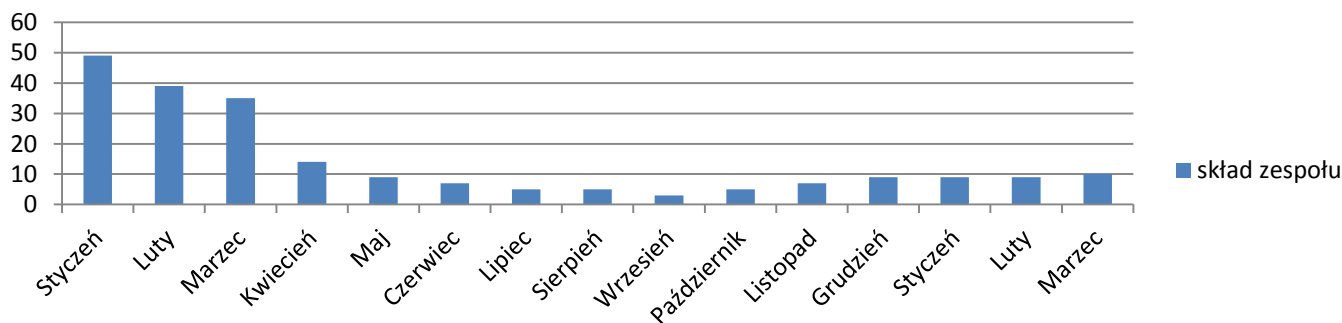


ZESPÓŁ

Przedstawiony wykres pokazuje zmiany w zespole produkcyjnym na przestrzeni ostatnich kilkunastu miesięcy. Stary zespół znalazł w większości nowych pracodawców, 64% byłych pracowników zawarło ze spółką porozumienia, które Nicolas Games S.A. realizuje zgodnie z ustalonymi warunkami.

Doświadczenie organizacyjne zdobyte przy produkcji InSanity zaowocowało zmianą strategii rekrutacji. Obecnie zespół pracujący nad kolejnymi produktami składa się z najwyższej klasy specjalistów z wieloletnim doświadczeniem w takich firmach jak Platige Image, City Interactive czy innych wiodących firmach developerskich w Polsce. Plan produkcji zakłada maksymalnie kilkunastoosobowy zespół współpracujący z zewnętrznymi wykonawcami

skład zespołu



Zmiana struktury firmy

Jednym z najważniejszych elementów zmian w organizacji jest powołanie InoXicate Studios Sp. z o.o.



**IntoXicate Studios Sp.z o.o. –
będzie odpowiedzialna za produkcja własnych gier oraz produkcję na
zlecenie innych podmiotów.**

**Nicolas Games S.A. –
będzie odpowiedzialna za Business Development, marketing i sprzedaż.**

NOWE PROJEKTY

Afterfall InSanity iOS

W marcu Spółka podpisała porozumienie z partnerem z Indii zajmującym się przygotowaniem portów gier na platformy mobilne. Obecnie trwają prace nad analizą techniczną, w przypadku pozytywnego wyniku Afterfall InSanity trafi na Appstore w ciągu roku 2013



Nowa gra w świecie Afterfall – 3 epizody

Unikalna opowieść umieszczona w uniwersum Afterfall. Gra akcji, rozłożona na odrębne epizody, na przestrzeni których gracz poznaje historię trzech zupełnie odmiennych bohaterów. Niespotykana wcześniej odmienność postaci, przyświecające im cele, oraz intuicyjna mechanika - pozwala trafić do dorosłego, wymagającego odbiorcy. Gry będą przeznaczone do dystrybucji cyfrowej na komputery osobiste PC. W dalszej fazie produkcji rozważane są również cyfrowe platformy Xbox Live, PSN i Appstore.

