



NICOLASgames™
NEXT LEVEL 2008

Raport okresowy kwartalny za okres 01.01.2013 – 31.03.2013



spółka notowana na
NEW/connect
RYNEK AKCJI GPW

I. Informacje o emitencie

Nazwa Emitenta:	Nicolas Games S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Katowice
Kraj siedziby:	Rzeczpospolita Polska
Adres siedziby:	ul. Jagiellońska 16/7, 40-032 Katowice
Telefon:	+48 32 750 61 27
Fax:	+48 32 494 33 05
Adres e-mail:	nicolas@nicolasgames.pl
Strona www:	http://www.nicolasgames.pl
Regon:	278163028
NIP:	644-31-55-839
Numer KRS:	0000300780 Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach VIII Wydział Gospodarczy KRS
Kapitał zakładowy:	13.447.758,90zł

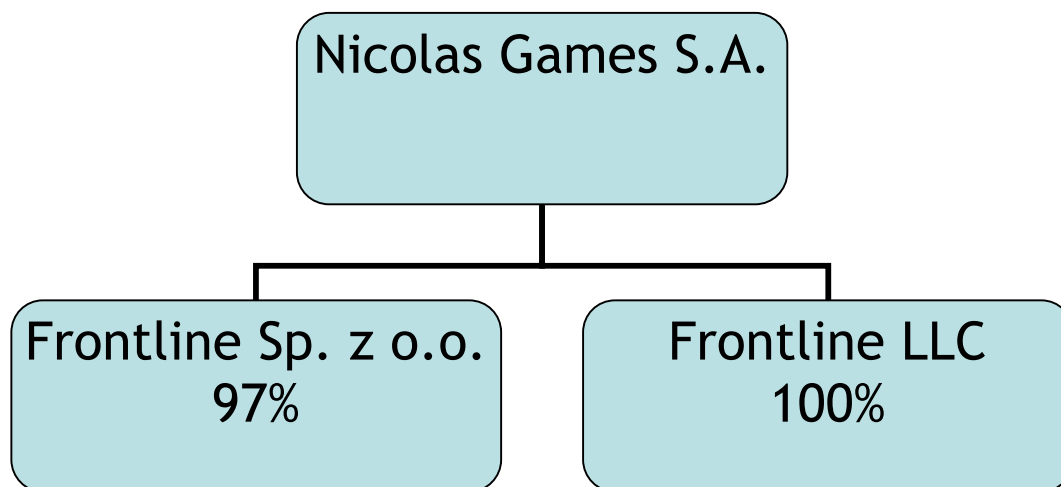
Zarząd Spółki:

Prezes Zarządu – Tomasz Majka

Rada Nadzorcza:

Członek Rady Nadzorczej – Piotr Frenkiel
Członek Rady Nadzorczej – Marcin Tabinowski
Członek Rady Nadzorczej – Miłosz Sabuda
Członek Rady Nadzorczej – Piotr Żelazek
Członek Rady Nadzorczej – Jarosław Kukiela

Wskazanie jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej emitenta na dzień 31.03.2013 r.



W skład grupy kapitałowej wchodzi:

Frontline Sp.z o.o. z siedzibą w Bydgoszczy – zajmująca się produkcją gier

Frontline LLC z siedzibą w Stanach Zjednoczonych – zajmująca się dystrybucją i licencjonowaniem produktów tworzonych przez Frontline Sp. z o.o.

Spółka nie konsoliduje wyników finansowych spółek zależnych Frontline Sp.z o.o. i Frontline LLC w oparciu o zapisy artykułu 58 ust. 1 Ustawy o rachunkowości (znikomy wpływ na wyniki finansowe grupy).

II. WYBRANE DANE FINANSOWE ZA I KWARTAŁ 2013 ROKU

Tabela 1. Rachunek zysków i strat

WYBRANE DANE FINANSOWE				
wybrane dane finansowe (w zł)	01-01-2013 31-03-2013*	01-01-2012 31-03-2012	01-01-2013 31-03-2013*	01-01-2012 31-03-2012
waluta	PLN	PLN	PLN	PLN
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi	1.749.567,67	609.957,04	1.749.567,67	609.957,04
Zysk (strata) ze sprzedaży	533.105,22	-82.396,59	533.105,22	-82.396,59
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	560.639,25	-82.397,16	560.639,25	-82.397,16
Zysk (strata) brutto	409.255,25	- 74.034,21	409.255,25	- 74.034,21
Zysk (strata) netto	409.255,52	-74.034,21	409.255,52	-74.034,21
Amortyzacja	7.873,73	19.312,54	7.873,73	19.312,54

Tabela 2. Bilans

Okres	Dane na dzień 31-03-2013*	Dane na dzień 31-03-2012
Kapitał własny	12.844.028,27	12.576.122,27
Zobowiązania długoterminowe	0	0
Zobowiązania krótkoterminowe	7.594.263,17	6.961.759,56
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	168.793,55	128.710,41
Należności długoterminowe	0	0
Należności krótkoterminowe	8.094.317,27	5.020.377,29

*dane nieaudytowane

III. CZYNNIKI I ZDARZENIA MAJĄCE WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE

Komentarz do danych finansowych:

Sprzedaż w okresie analizowanym obejmowała fakturowanie raportów za 4 kwartał 2012 r. oraz raportowanych danych miesięcznych z kanałów cyfrowych. Wyniki finansowe obciążone są kosztami amortyzacji posiadanych wartości niematerialnych i prawnych. W okresie omawianym Spółka zawarła szereg porozumień z pracownikami i kontrahentami dotyczących restrukturyzacji zadłużenia. Ponad to Zarząd przeprowadził emisję w ramach kapitału docelowego zarejestrowaną już po przedstawianym okresie. Przygotowano również plan budżetowy na lata 2013/2014 obejmujący produkcję nowych gier w formie epizodów, a także stopniową redukcję zadłużenia. Wyniki I kwartału to efekt znakomitej sprzedaży Afterfall InSanity (top 10 Steam), a także redukcji kosztów operacyjnych.

IV. OPIS DZIAŁAŃ JAKIE W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM PODEJMOWANE BYŁY W OBSZARZE ROZWOJU PROWADZONEJ DZIAŁALNOŚCI, W SZCZEGÓLNOŚCI POPRZEZ DZIAŁANIA NASTAWIONE NA WPROWADZENIE ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH W PRZEDSIĘBIORSTWIE

W I kwartale roku 2013 działalność Spółki można opisać w 4 głównych obszarach:

- 1/ Intensyfikacja sprzedaży Afterfall InSanity
- 2/ Przygotowanie dodatku Afterfall Dirty Arena
- 3/ Prace nad nowym projektem określanym jako „epizodyczny Afterfall“
- 4/ Reorganizacja firmy
- 5/ New business development

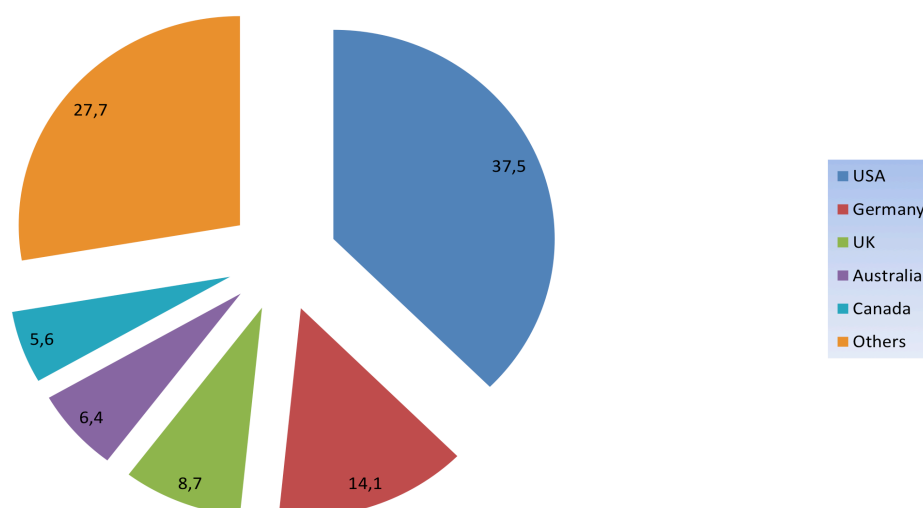
Ad1.

W omawianym okresie sprzedaż Afterfall InSanity pozostawała na zadowalającym poziomie. Poza miesiącem styczniem regularnie gra znajdowała się w promocjach na platformie Steam. Zaowocowało to zwiększonymi przychodami i rozwinięciem „community“. Utrzymano cenę podstawową na poziomie 19,99 \$ okresowo w trakcie aktywności promocyjnych obniżając ją o odpowiednio 25% i 50%.

Rosnąca sprzedaż zwiększyła również zasięg community. Bazując na danych z raportów oraz niektórych danych szacunkowych liczba graczy Afterfall InSanity przekroczyła 200.000.

Wśród kupujących najwięcej było graczy z USA. Poniżej przedstawiamy skumulowany podział geograficzny klientów na platformie Steam

Geograficzny udział sprzedaży na platformie Steam



Fundamentem sprzedaży w I kwartale pozostała platforma Steam i jako najważniejszy kanał sprzedaży będzie dalej przez Spółkę rozwijany.

Ad2.

W 1 kwartale zespół produkcyjny przygotował dodatek do gry (survival mode) pod nazwą Dirty Arena. Dodatek został udostępniony bezpłatnie użytkownikom platformy Steam, którzy wcześniej zakupili podstawową wersję gry Afterfall InSanity. Prace nad dodatkiem zajęły 3 miesiące, a koszt produkcji nie przekroczył 100 000 zł. Premiera dodatku odbyła się w lutym. Przygotowany dla wymagających graczy tzw. hardcore games w następnych miesiącach będzie dystrybuowany w kolejnych kanałach.

Ad.3

Zespół pracował również nad kolejną grą w świecie Afterfall. W omawianym okresie realizowano wstępne prototypy a także uszczegółowiono design gry. Game Design Document (GDD) został zakończony i gra weszła w fazę prototypów i produkcji.

Ad4.

Jednym z najważniejszych elementów reorganizacji była konsolidacja nowego zespołu produkcyjnego a także zawarcie umów z Anshar Studios, który wsparł zespół IntoXicate w produkcji nowego tytułu. Obecnie zespół pracujący nad nową grą składa się z :

Tomasz Majka – Executive Producer

45 lat – z branżą gier związany od 14 lat. Założyciel, główny akcjonariusz i prezes zarządu Nicolas Games, udziałowiec i prezes zarządu IntoXicate Studios, producent wykonawczy Afterfall InSanity, wcześniej dyrektor handlowy onet.pl oddział OPM (play it), 7 lat zajmował kierownicze

stanowiska w firmach z branży tytoniowej. (Rothmans of Pall Mall, Japan Tobacco, RJ Reynolds)

Maciej Izworski – Creative Director

27 lat - Główny projektant i Dyrektor Kreatywny w IntoXicate Studios. Współtwórca gier komputerowych osadzonych w uniwersum Afterfall. W międzyczasie projektant w firmie City Interactive S.A. Specjalista w dziedzinie mechaniki rozgrywki. Od kilkunastu lat pasjonat rynku wirtualnej rozrywki, od czterech lat zawodowo związany z branżą.

Lukasz Hacura – Producer

29 lat - współzałożyciel Anshar Studios, producent i programista gier video. Absolwent kierunku Informatyka na Politechnice Śląskiej w Gliwicach. Pracuje w branży gier video od 2006. Najpierw jako programista gier, w roku 2008 został kierownikiem programistów, a pod koniec 2011 roku producentem wykonawczym i dyrektorem katowickiego studia firmy City Interactive, gdzie pracował do założenia firmy Anshar Studios. Wykładał przedmiot „Programowanie gier video” w Polsko-Japońskiej Wyższej Szkole Technik Komputerowych w latach 2010-2012, publikując książkę „Projektowanie i programowanie gier video”. Doświadczony kierownik projektów, ukończył międzynarodowe studia podyplomowe „Project Management” zorganizowane przez Akademię Ekonomiczną w Katowicach i L'Université du Québec. Brał udział w 16 ukończonych projektach gier video, w tym na platformy Xbox360, PS3,

Wii, PC, Nintendo DS, iOS i Windows Phone. We wszystkich projektach zajmował stanowiska kierownicze. Duży entuzjasta metodologii zarządzania AGILE, doświadczony Scrum Master i Product Owner.

Krzysztof Fornalczyk – Lead Artist

32 lata - 6 lat pracy jako freelancer. Doświadczenie w pracy jako grafik przy krótkometrażowych produkcjach filmowych, reklamach i innych projektach (np gry planszowe)

Pełnił funkcje: artist 2d, concept artist, storyboardzista, matte painter, teksturator.

Współpracował między innymi z Platige Image, Orka, Osmo. Miłośnik lotnictwa

Przemysław Bartkowiak – Lead Programmer

30 lat- z zawodu elektronik wysokich częstotliwości i programista. Początkowo zaczynał jak projektant i programista systemów wbudowanych, potem zajmował się wdrażaniem systemów Digital Signage w Polsce i Azji, aby w końcu odnaleźć swoją życiową pasję w firmie Nicolas Games, gdzie był najszybciej awansującym programistą. Obecnie programuje w IntoXicate Studios, a w wolnym czasie gra w gry video, ćwiczy sport walki i stawia pierwsze kroki na torach wyścigowych dla motocyklistów.

Krzysztof Biegański - outsource coordinator/3d technical graphic

29 lat - współzałożyciel Anshar Studios, grafik i outsourcing manager. Absolwent kierunku Informatyka na Politechnice Śląskiej w Gliwicach. Pracuje w branży gier video od 2007, najpierw jako grafik 3d, w roku 2008 został kierownikiem grafików w katowickim studiu City Interactive, gdzie pracował do założenia firmy Anshar Studios. Wykłada przedmioty „Wprowadzenie do modelowania 3d w programie 3d studio” oraz „Zaawansowane techniki modelowania 3d w programie 3d studio” w Polsko-Japońskiej Wyższej Szkole Technik Komputerowych od roku 2007. Doświadczony grafik i kierownik grafików, brał udział w 17 ukończonych projektach gier video w tym na platformy Xbox360, PS3, Wii, PC, Nintendo DS, iOS i Windows Phone.

Jacek Kujawski - Programmer

29 lat - Absolwent informatyki na Politechnice Śląskiej. Programista gier w IntoXicate Studios. Wcześniej Lead Programmer w katowickim studiu City Interactive oraz programista gier w FCS. Prywatnie pasjonat motoryzacji.

Krzysztof Rosiński, - Programmer

30 lat - z zawodu programista, pięcioletnie doświadczenie obejmuje tworzenie gier na platformę DS, PC, XBOX, PS3 oraz smartfony, prowadzenie zespołu programistycznego. Pracował w firmach: FCS, City

Interactive, Tabasco Interactive. Z zamiłowania adept aikido, jazdy na motocyklu i gier video.

Paweł Ryszka – Level Designer

26 lat - absolwent Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. W branży pracuje od dwóch lat. Level Designer przy Afterfall InSanity,

Aleksander Przewoźniak - Junior Technical Artist / Modeler

21 lat - W game devie od 2 lat. Student Informatyki Uniwersytetu Śląskiego. Junior Level Designer przy projekcie Afterfall: InSanity.

Patryk Polewiak – Junior Level Designer

19 lat - Miał swój wkład w wielu, różnej wielkości projektach garażowych, które przyniosły mu bogate doświadczenia, oraz czynny udział w warsztatach i wykładach. Aktualnie projektant przy niesamowitym projekcie w IntoXicate Studios. Założyciel oraz redaktor jedynej polskiej strony o projektowaniu poziomów do gier - leveldesign.pl

**V. STANOWISKO ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA
PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK
W ŚWIELE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W DANYM
RAPORCIE KWARTALNYM**

Nie dotyczy. Zarząd Nicolas Games SA nie publikował prognoz wyników finansowych.