



NICOLASgames™
NEXT LEVEL 2008

Raport okresowy kwartalny za okres 01.04.2013 – 30.06.2013



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

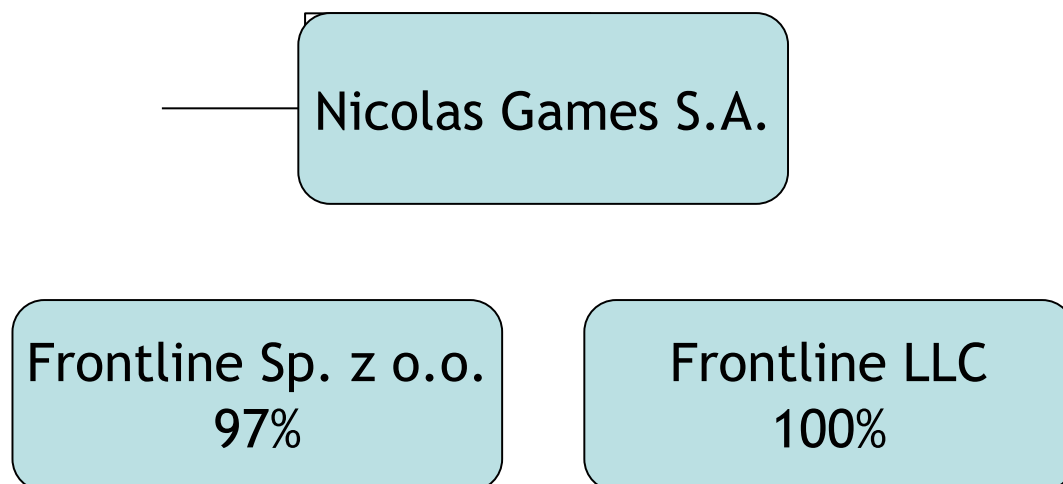
Zarząd Spółki:

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 30.06.2013 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 II KWARTAŁ 2013 ROKU

Tabela 1. Rachunek zysków i strat

Wybrane dane finansowe				
Wybrane dane finansowe (w zł)	01-04-2013 30-06-2013*	01-04-2012 30-06-2012	01-01-2013 30-06-2013*	01-01-2012 30-06-2012
waluta	PLN	PLN	PLN	PLN
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi	1 640 501,00	173.149,90	3 390 068,67	782.206,94
Zysk (strata) ze sprzedaży	169 974,61	137.084,88	703 079,81	773.529,51
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	168 672,26	213.655,00	729 311,51	694.849,05
Zysk (strata) brutto	175 607,55	223.657,96	584 862,80	1.375.333,42
Zysk (strata netto)	64 483,28	223.657,96	473 738,80	1.375.333,42
Amortyzacja	916,66	19.313,54	8 790,39	84.602,64

Tabela 2. Bilans

Wybrane dane finansowe		
Wybrane dane finansowe (w zł)	Dane na dzień 30-06-2013	Dane na dzień 30-06-2012
waluta	PLN	PLN
Kapitał własny	16 456 419,33	12.576.122,22
Zobowiązania długoterminowe	10 691,46	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	4 101 930,78	7.087.952,33
środki pieniężne i inne aktywa	7 257 579,85	128.710,41
Należności długoterminowe	8 232 382,52	0,00
Należności krótkoterminowe	3 195 263,51	5.984.249,77

*dane nieaudytowane

III. CZYNNIKI I ZDARZENIA MAJĄCE WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE

Komentarz do danych finansowych:

Sprzedaż w okresie analizowanym obejmowała fakturowanie raportów za 1 kwartał 2013 r. oraz raportowanych danych miesięcznych z kanałów cyfrowych. Wyniki finansowe obciążone są kosztami amortyzacji posiadanych wartości niematerialnych i prawnych. Zarejestrowano emisję w ramach kapitału docelowego. Realizowano również plan budżetowy na lata 2013/2014 obejmujący produkcję nowych gier w formie epizodów, a także stopniową redukcję zadłużenia. Wyniki II kwartału to efekt sprzedaży Afterfall InSanity oraz Afterfall Dirty Arena. W II kwartale nie prowadzono na platformie Steam dużych akcji promocyjnych poza promocją związaną z wprowadzeniem Afterfall Dirty Arena jako samodzielnego produktu na platformie.

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

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

- 1/ Intensyfikacja sprzedaży Afterfall InSanity
- 2/ Wprowadzenie do sprzedaży dodatku Afterfall Dirty Arena
- 3/ Prace nad nowym projektem Afterfall Reconquest
- 4/ New business development

Ad1.

W omawianym okresie sprzedaż Afterfall InSanity pozostawała na zadowalającym poziomie.

Wśród kupujących ponownie najczęściej było graczy z USA, Niemiec, Wielkiej Brytanii, Rosji oraz Australii

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

Ad2.

W 2 kwartale zespół produkcyjny przygotował dodatek do gry (survival mode) pod nazwą Dirty Arena w formie samodzielnej gry. Dodatek został wprowadzony do sprzedaży na platformie Steam,. Prace nad dodatkiem zajęły 3 miesiące, a koszt produkcji nie przekroczył 100 000 zł. Premiera dodatku odbyła się w kwietniu. Przygotowany dla wymagających graczy tzw. hardcore games znalazł wielu nowych użytkowników poszerzając community na platformie.

Ad.3

Zespół pracował również nad kolejną grą w świecie Afterfall pod tytułem Afterfall: Reconquest. W omawianym okresie realizowano dalsze prototypy, a także uszczegóławiano design gry. Pracę nad scenariuszem fabularnym gry rozpoczął zespół współautorów gry Wiedźmin. Pod koniec kwartału zakończono prace nad pierwszą z trzech lokacji I epizodu.

Ad4.

Poniżej przedstawiono wydarzenia z zakresu rozwoju businessu z których najważniejsza wydaje się być w II kwartale umowa związana z wydaniem Afterfall InSanity na konsole Xbox 360.

- w dniu 16 maja 2013 podpisano umowę z partnerem z Indii na realizację projektu Afterfall InSanity na platformy iOS/Android. W ramach umowy Partner Spółki przygotuje wersję gry na wymienione platformy mobilne, a także zajmie się pozyskaniem partnerów zajmujących się publishingiem na platformach handlowych Appstore/Google Play. W ramach udzielonej licencji Nicolas Games udostępni wszystkie "assets" i materiały niezbędne do wyprodukowania gry. Ponad to będzie miał nadzór produkcyjny i jakościowy. Przedmiotowa umowa jest elementem realizacji strategii budowania marki Afterfall jako transmedialnego brandu w elektronicznej rozrywce.

- w dniu 27 maja 2013 podpisano z firmą UIG Entertainment GmbH z Monachium umowę w sprawie udzielenia licencji na dystrybucję i produkcję gry Afterfall InSanity w wersji na konsole Xbox 360. W ramach przedmiotowej

umowy Partner otrzymał prawo do certyfikacji, produkcji i dystrybucji gry na wszystkich terytoriach na okres 5 lat. W związku z podpisaną umową Nicolas Games zachowa prawa do marki Afterfall. UiG zobowiązało się przeprowadzić niezbędne prace przygotowawcze do certyfikacji na swój koszt. Umowa jest elementem realizacji strategii Nicolas Games S.A w zakresie rozwoju marki Afterfall na rynkach światowych.

- w dniu 27 maja 2013 podpisano z firmą UIG Entertainment GmbH z Monachium umowę w sprawie udzielenia licencji na dystrybucję i produkcję gry Afterfall InSanity (PC) na terenie Niemiec, Austrii i Szwajcarii oraz USA i Kandy w niemieckiej oraz angielskiej wersji językowej. Obecna umowa zastąpiła umowę z firmą Lace Mamba w zakresie wymienionych terytoriów. Umowa jest elementem realizacji strategii Nicolas Games S.A w zakresie rozwoju marki Afterfall na rynkach światowych.

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.