



NICOLASgames™
NEXT LEVEL 2008

Nicolas games S.A.
Rzeczna 29 42 530 Dąbrowa Górnicza
Tel +48 32 292 98 76 Fax +48 32 296 79 14
nicolas@nicolasgames.pl www.nicolasgames.pl
Nip 644 31 55 839 Regon 27 81 63 028
Sąd Rejonowy Katowice Wschód Wydział VIII KRS ul. Łompy Katowice
KRS 0000300780 Kapitał zakładowy 1 010 280,00 PLN



Raport okresowy kwartalny za okres 01.07.2009 – 30.09.2009

I. WYBRANE DANE FINANSOWE ZA III KWARTAŁ 2009 ROKU

WYBRANE DANE FINANSOWE				
wybrane dane finansowe (w zł)	01-07-2009 30-09-2009	01-07-2008 30-09-2008	01-01-2009 30-09-2009	01-01-2008 30-09-2008
waluta	PLN	PLN	PLN	PLN
Przychody ze sprzedaży i zrównane z nimi	-756 943,10	992 089,24	263 678,46	3 134 385,50
Zysk ze sprzedaży	-1 227 355,58	-388 123,34	-1 245 010,81	74 343,74
Zysk z działalności operacyjnej	-1 226 876,10	-387 920,81	-1 193 816,18	74 546,27
Zysk brutto	-1 225 827,73	-392 642,18	-1 207 892,68	99 832,07
Zysk netto	-1 225 269,73	-318 040,18	-1 207 892,68	80 864,07
Amortyzacja	55 245,86	76 646,30	69 694,24	80 111,64
Kapitał własny	5 139 244,42	5 126 612,79	5 139 244,42	5 126 612,79
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	4 641 688,92	3 549 753,49	4 670 689,20	3 549 753,49
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	203 921,45	266 675,11	203 921,45	266 675,11
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	4 576 971,22	4 070 261,14	4 605 971,50	4 070 261,14

II. CZYNNIKI I ZDARZENIA MAJĄCE WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE WYNIKI FINANSOWE

Na wyniki finansowe odnotowane w III kwartale 2009 roku znaczący wpływ wywarła pogarszająca się sytuacja makroekonomiczna i spadek popytu na gry komputerowe, który jest widoczny od początku bieżącego roku. Skutki spadku popytu najbardziej odczuwalne były w okresie lipiec - sierpień, kiedy to Spółka odnotowała najmniejsze przychody ze sprzedaży produktów. Zgodnie z danymi prezentowanymi przez producentów i dystrybutorów gier, szacuje się, że w 2009 roku przychody w branży mogą spaść od 20% do 40%, a wartość całego rynku skurczy się nawet o 240 mln zł z około 600 mln zł w roku 2008.

Odnutowane przez spółkę Nicolas Games ujemne przychody ze sprzedaży wynikają z faktu, iż Spółka w III kwartale 2009 roku dokonała licznych korekt faktur wystawionych w okresach wcześniejszych. Korekty te wynikły z otrzymanych zwrotów towarów od dystrybutorów, którzy ograniczali poziom zapasów z uwagi na złą sytuację makroekonomiczną i zmniejszony popyt na gry oraz zmniejszanie powierzchni ekspozycyjnej oraz wycofaniu się ze sprzedaży multimediiów przez sieci Elektroworld i Kolporter. W związku z tym Spółka po III kwartałach 2009 roku odnotowała stratę netto w wysokości 1 207 892,68 zł wobec 80 864,07 zł zysku netto w analogicznym okresie



roku poprzedniego co jest związane ze zmianą profilu działalności skierowaną na produkcję własnych tytułów, sprzedaż licencji i przygotowaniem gier z serii Afterfall. Aby zminimalizować wpływ pogarszającej się koniunktury Zarząd podjął szereg działań mających na celu poprawę wyników Spółki. Poprzez nową strategię opartą na sprzedaży licencji możliwe będzie ograniczenie roli działalności dystrybucyjnej, która charakteryzuje się spadającą rentownością i stabilizacją sprzedaży. W związku z tym planowane jest wydanie w 2009 roku kilku gier opartych na licencjach: „Miś Uszatek” oraz „Włatcy Móch” za pośrednictwem wydawców kolportażowych. W ramach rozbudowy sprzedaży rozszerzana będzie sieć sprzedaży produktów o dystrybutorów zagranicznych, sklepy telewizyjne, a także kontrahentów nie wyspecjalizowanych w sprzedaży multimedialnych: księgarnie, hurtownie zabawek, sklepy z artykułami dla dzieci. Ponadto Spółka zamierza rozwijać sprzedaż poza granicami Polski.

Powyższe działania w perspektywie następnych okresów będą prowadziły do poprawy rentowności prowadzonej działalności. Istotnym elementem strategii Spółki, który również znacząco wpłynie na osiągane wyniki finansowe, jest projekt AFTERFALL - szczegóły projektu zostały przedstawione w części III niniejszego raportu.

W okresie 28 września – 16 października 2009 roku Spółka przeprowadziła emisję akcji serii E z zachowaniem prawa poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy z której pozyskała 1 160 280 zł. Środki te zostaną przeznaczone głównie na dokończenie prac nad projektem AFTERFALL.

III. OPIS DZIAŁAŃ ZARZĄDU W III KWARTALE 2009 ROKU

W związku z rozwojem Spółki oraz zachodzącymi na polskim rynku gier komputerowych zmianami, Zarząd Nicolas Games S.A. zaproponował podjęcie uchwał na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki, zwołanym na dzień 15 lipca 2009 roku, w zakresie emisji akcji serii E z prawem poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Konieczność zasilenia kapitałów obrotowych Spółki związana była z następującymi czynnikami:

- przyspieszeniem prac nad wydaniem gry komputerowej z serii AFTERFALL,
- rozpoczęciem prac nad projektem wprowadzenia na rynek gier na telefony komórkowe,
- rozwijaniem działalności handlowej za granicami Polski.

W wyniku emisji akcji serii E z zachowaniem prawa poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy kapitał spółki zostanie podwyższony z kwoty 1 160 280 zł do kwoty 2 320 560 zł w drodze emisji 1 160 280 szt. akcji. Cena emisyjna nowych akcji serii E została wyznaczona na poziomie wartości nominalnej równej 1 zł. Dniem prawa poboru był 14 sierpnia 2009 roku, natomiast zapisy na nowe akcje serii E wyniku wykonania prawa poboru przyjmowane były w dniach 28 września do 16 października 2009 roku. Emisja zakończyła się sukcesem, emisja została w całości objęta, a redukcja w ramach zapisów dodatkowych wyniosła 98%. Wyniki subskrypcji akcji serii E zostały przedstawione do publicznej wiadomości w formie raportu bieżącego nr 35/2009 z dnia 02.11.2009 roku.

Pozyskanie z emisji środki Zarząd Spółki zamierza przeznaczyć na dokończenie prac związanych z projektem AFTERFALL oraz stworzenie tzw. AFTERFALL UNIVERSE, czyli szczegółowego świata gry, w którym można osadzić fabułę kolejnych części gry AFTERFALL oraz nieograniczonej liczby mniejszych produkcji z różnych gatunków rozrywki komputerowej (np. wyścigi, gry przygodowe, logiczne, muzyczne, gry akcji, cRGP, strategiczne itp.). Uniwersum AFTERFALL tworzone będzie na wzór uniwersum



Gwiezdných Wojen. Na bazie stworzonego AFTERFALL UNIVERSE oraz całego środowiska programistycznego będzie możliwe szybkie i znacznie tańsze tworzenie wysoko jakościowych gier komputerowych oraz innych wydawnictw. Już dziś Spółka stworzyła cały zestaw narzędzi programistycznych (tzw. tool set) do tworzenia gier w oparciu o posiadany silnik graficzno-fizyczny.

Wydanie w I kwartale 2010 roku gry komputerowej pod roboczym tytułem AFTERFALL: RASCAL oraz kontynuowanie prac nad rozwojem Uniwersum Afterfall w celu stworzenia kolejnych projektów w znacznie krótszym czasie. Gra jest tworzona w sposób umożliwiający łatwą konwersję pomiędzy najpopularniejszymi platformami na świecie: PC/XBox360/PS3. W grudniu 2009 roku spółka zamierza przedstawić tech-demo gry na międzynarodowych targach w Lyonie oraz pozyskać wydawcę światowego, który będzie sprzedawał grę we wszystkich krajach świata naszego globu. W perspektywie jest wydanie, oprócz gry obecnie produkowanej, co najmniej 2 dużych tytułów w okresie najbliższych 2 lat. Przychody z gry AFTERFALL: RASCAL oparte będą na sprzedaży praw do wydawania gry w poszczególnych krajach na świecie. Istotą takiej sprzedaży są krótkie terminy zapłaty za prawa licencyjne oraz brak dodatkowych kosztów takiej sprzedaży.

Spółka zamierza także rozwijać działalność handlową za granicami Polski nie opartej na dystrybucji produktów w sieciach handlowych, lecz na bezpośredniej sprzedaży do konsumentów za pośrednictwem odpowiedniego partnera. Sprzedaż może być realizowana początkowo poprzez portale internetowe oraz telewizję kablową docierającą do Polonii w Niemczech, Austrii, Stanach Zjednoczonych.

Ponadto Spółka rozwija produkcję własnych gier komputerowych. Zakończono produkcję trzeciej gry na licencji Włatcy Móch. Nosi ona tytuł Magiczni Wojownicy 2 i będzie dystrybuowana w kioskach w całym kraju w liczbie 55 tys. sztuk. Tym samym łączny nakład ukończonych dotychczas gier z serii Włatcy Móch wyniesie ponad 128 tys. egzemplarzy. Pierwsza część serii kioskowej pt. Olimpiada podwórkowa ukazała się na rynku 15 maja 2009 roku. Plan wydawniczy Nicolas Games S.A. zakłada wydanie w 2009 roku 4 gier z serii kioskowej oraz 2 gier przygodowych Włatcy Móch. Zawarte z wydawcą serii kioskowej porozumienie zakłada możliwość przedłużenia produkcji na kolejne 2 gry. Jednocześnie trwają prace nad drugą częścią gry przygodowej.

W wrześniu 2009 roku złożony został wniosek o wprowadzenie do obrotu na rynku alternatywnym i wyznaczenie pierwszego dnia notowań akcji serii D, wyemitowanych w ramach oferty private placement przeprowadzonej w październiku 2008 roku (raport bieżący nr 32/2008 z dnia 4.11.2008r.). Akcje serii D są notowane od dnia 14 października 2009 roku.