

# Podsumowanie roku 2013

Informacja bieżąca

Nicolas Games S.A

# Zagadnienia

## Wprowadzenie

### Afterfall InSanity

- premiery
- sprzedaż

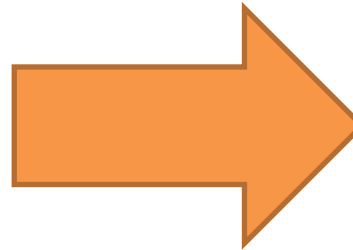
### Afterfall Reconquest Episode I

- zespół
- postęp prac

Czego nie udało się zrealizować w roku 2013?

# Wprowadzenie

Rok 2013 pomógł stabilizować sytuację Spółki. Nie udało nam się zrealizować wszystkich założeń, jednak stopniowo wprowadzaliśmy program naprawczy. Najważniejszym zadaniem było takie zaplanowanie kosztów produkcji kolejnej gry, aby finansowanie realizowane było bezpośrednio z przychodów generowanych dzięki Afterfall inSanity. W 2013 roku to się udało. Najważniejszym założeniem dotyczącym nowej produkcji jest, aby jej jakość była wyższa niż Afterfall InSanity, co ma przełożyć się na oceny recenzentów i w konsekwencji na sprzedaż tytułu.



# Afterfall InSanity - SPRZEDAŻ

**300.000 – to liczba użytkowników, którzy posiadają swoją kopię Afterfall InSanity**

**Wzrost sprzedaży zrealizowany został głównie dzięki udziałowi w promocjach na platformie Steam, a także dzięki wprowadzeniu gry do sprzedaży w tzw. Bundlach. W 2 lata zrealizowaliśmy sprzedaż planowaną dla tej platformy tj. 1/3 zakładanej całkowitej sprzedaży na wszystkich platformach.**

# Afterfall Reconquest: Episode I

## ZESPÓŁ

Obecnie zespół składa się z 10 developerów pracujących w studio oraz 5 osób pracujących na zlecenie przy projekcie poza studiem. Dzięki współpracy z Anshar Studios w okresie kwiecień – sierpień projekt został usystematyzowany, a jego realizacja zaczęła przebiegać w ramach tzw. Sprintów, z wykorzystaniem narzędzi Scrumwise.

## Postęp prac

Fabula – prace nad questami głównymi i pobocznym zostały zakończone

Grafika- powstały wszystkie lokacje na mapie gry

Programowanie – zakończono system questów, dialogów, system coverów – w dalszym ciągu trwają prace nad AI oraz systemem broni i umiejętności bohatera

Marketing – zakończono prace nad planem publikacji

# Czego nie udało się zrealizować w roku 2013

Wersja na Ipad – indyjski partner nie był w stanie przenieść zasobów gry na mniej wydajną platformę – obecnie wersja na Ipad jest zawieszona

Premiera wersji Xbox – UiG przeniósło premierę wersji Xbox na rok 2014

Zakończenie prac nad mechaniką Afterfall Reconquest - zasoby i restrykcyjna polityka dotycząca kosztów uniemożliwiły zakończenie prac w 2013 roku

# Plan 2014

**Premiera Afterfall Reconquest: Episode I wersji „wczesny dostęp” maj 2014**

**Premiera Afterfall Reconquest: Episode I lipiec 2014**

**Premiera Afterfall Reconquest: Episode II IV kwartał 2014**

**Premiera Afterfall InSanity Xbox – czerwiec 2014**

**Cele operacyjne dla Spółki są ściśle związane z produkcją nowej gry i będą jej bezwzględnie podporządkowane.**

**Spółka będzie dalej realizowała program restrukturyzacji kosztów i spłaty zobowiązań. Rok 2014 będzie ostatnim rokiem, w którym Nicolas Games będzie realizowała program naprawczy.**

**Na rok 2015 zaplanowano kolejne epizody Afterfall Reconquest, oraz prace nad wersją mobilną gry w świecie Afterfall przy współpracy z zewnętrznym partnerem.**