



GRUPA KAPITAŁOWA **CI GAMES**

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
ZA OKRES I PÓŁROCZA 2014 ROKU



WARSZAWA, dnia 29.08.2014

Oświadczenie Zarządu CI Games S.A.

Na podstawie rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 r. (Dz. U. Nr 33 poz. 259 z późn.zm.) w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim, Zarząd CI Games S.A., oświadcza, że wedle swojej najlepszej wiedzy półroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Grupy Kapitałowej CI Games oraz jej wynik finansowy oraz, że półroczne sprawozdanie z działalności Grupy zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej CI Games, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

Zarząd CI Games S.A. oświadcza, że podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, dokonujący badania sprawozdania finansowego Grupy, został wybrany zgodnie z przepisami prawa oraz że podmiot ten oraz biegli rewidenci dokonujący tego badania spełniali warunki do wydania bezstronnego i niezależnego raportu z badania sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Adam Pieniacki

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 29 sierpnia 2014 roku

Spis treści

| | |
|--|---|
| 1. Wybrane dane finansowe | 3 |
| 2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej CI Games, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji | 4 |
| 3. Wskazanie skutków zmian w strukturze jednostki gospodarczej | 5 |
| 4. Stanowisko zarządu odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników | 5 |
| 5. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta | 5 |
| 6. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta | 5 |
| 7. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej | 5 |
| 8. Informacja o istotnych transakcjach zawartych przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązanymi | 6 |
| 9. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji | 6 |
| 10. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta | 6 |
| 11. Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w przyszłości | 7 |

1. Wybrane dane finansowe

| SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT | I półrocze 2014 | | I półrocze 2013 | |
|--|-----------------|---------------|-----------------|---------------|
| | tys. zł | tys. EUR | tys. zł | tys. EUR |
| Przychody netto ze sprzedaży | 25 812 | 6 178 | 92 348 | 21 915 |
| Zysk (strata) z działalności operacyjnej | -13 266 | -3 175 | 32 386 | 7 685 |
| Zysk (strata) brutto | -13 496 | -3 230 | 31 438 | 7 460 |
| Zysk (strata) netto | -13 387 | -3 204 | 44 660 | 10 598 |
| Liczba akcji (w tys. szt) | 13 914 | 13 914 | 12 650 | 12 650 |
| Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą | -0,96 | -0,23 | 3,53 | 0,84 |

| SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT | II kwartał 2014 | | II kwartał 2013 | |
|--|-----------------|---------------|-----------------|--------------|
| | tys. zł | tys. EUR | tys. zł | tys. EUR |
| Przychody netto ze sprzedaży | 19 138 | 4 592 | 12 953 | 3 045 |
| Zysk (strata) z działalności operacyjnej | -11 807 | -2 833 | 1 490 | 350 |
| Zysk (strata) brutto | -11 958 | -2 869 | 1 006 | 236 |
| Zysk (strata) netto | -11 933 | -2 863 | 20 460 | 4 809 |
| Liczba akcji (w tys. szt) | 13 914 | 13 914 | 12 650 | 12 650 |
| Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą | -0,86 | -0,21 | 1,62 | 0,38 |

| SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH | I półrocze 2014 | | I półrocze 2013 | |
|--|-----------------|---------------|-----------------|---------------|
| | tys. zł | tys. EUR | tys. zł | tys. EUR |
| Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej | 3 021 | 723 | 24 966 | 5 925 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej | -15 326 | -3 668 | -13 397 | -3 179 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej | 8 093 | 1 937 | -19 677 | -4 669 |
| Przepływy pieniężne netto | -4 212 | -1 008 | -8 108 | -1 924 |

| SKONSOLIDOWANY BILANS | 30.06.2014 | | 30.06.2013 | | 31.12.2013 | |
|------------------------------|---------------|---------------|----------------|---------------|---------------|---------------|
| | tys. zł | tys. EUR | tys. zł | tys. EUR | tys. zł | tys. EUR |
| Aktywa trwałe | 66 608 | 16 008 | 66 396 | 15 337 | 68 237 | 16 454 |
| Aktywa obrotowe | 26 160 | 6 287 | 34 044 | 7 864 | 29 760 | 7 176 |
| Aktywa razem | 92 768 | 22 295 | 100 440 | 23 201 | 97 997 | 23 630 |
| Kapitał własny | 67 334 | 16 183 | 83 532 | 19 295 | 80 547 | 19 422 |
| Kapitał zakładowy | 1 391 | 334 | 1 265 | 292 | 1 391 | 336 |
| Zobowiązania | 25 434 | 6 113 | 16 908 | 3 906 | 17 450 | 4 208 |
| Zobowiązania długoterminowe | 2 647 | 636 | 1 631 | 377 | 1 122 | 271 |
| Zobowiązania krótkoterminowe | 22 787 | 5 476 | 15 277 | 3 529 | 16 328 | 3 937 |
| Pasywa razem | 92 768 | 22 295 | 100 440 | 23 201 | 97 997 | 23 630 |

2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej CI Games, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji

Grupa Kapitałowa CI Games prowadzi działalność produkcyjną i wydawniczą na globalnym rynku gier video. Spółka dominująca CI Games S.A. jest pierwszą spółką tej branży w Europie Środkowo-Wschodniej posiadającą status spółki publicznej oraz pierwszą, która stała się światowym graczem i odniosła spektakularny sukces rynkowy i finansowy. Strategicznym celem Grupy Kapitałowej jest budowanie portfolio rozpoznawalnych marek w najbardziej popularnych gatunkach gier, w których posiada zaawansowany know-how i doświadczony zespół.

W ramach działalności na rynku gier video Grupa Kapitałowa występuje jako:

- Producent posiadający własne studia produkcyjne, w których tworzy nowe gry,
- Wydawca własnych gier oraz licencjonowanych tytułów, dla których kreuje strategię marketingową i wprowadza do sprzedaży za pośrednictwem lokalnych dystrybutorów,
- Dystrybutor, który sprzedaje produkty bezpośrednio do sieci handlowych oraz w dystrybucji cyfrowej.

Grupa inwestuje w rozbudowę zespołu zarządzająco-kreatywnego poprzez pozyskiwanie developerów z wieloletnim doświadczeniem w kierowaniu projektami w renomowanych studiach na całym świecie. Współpracuje również z wiodącymi dostawcami rozwiązań technologicznych oraz wykorzystuje najnowsze możliwości sprzętu i oprogramowania. Emitent posiada podpisane umowy na produkcję oraz samodzielne wydawanie gier z właścicielami najpopularniejszych konsol tj. firmami Sony oraz Microsoft. Tworzone są gry na konsole: zarówno na poprzednią generację sprzętu (platformy PlayStation®3 i Xbox360®) jak i na wprowadzone niedawno na rynek urządzenia nowej generacji (Xbox One® i PlayStation®4), oraz w wersji na PC. Aby zmaksymalizować skuteczność sprzedaży i potencjał marketingowy, CI Games współpracuje z międzynarodowymi dystrybutorami, działającymi na poszczególnych rynkach regionalnych, którzy odpowiedzialni są również za wykonywanie planów promocyjnych.

Poprzez łączenie trzech powyższych funkcji Grupa może efektywnie kontrolować proces powstawania i dystrybucji swoich gier.

W skład Grupy Kapitałowej CI Games na dzień 30.06.2014 roku wchodzi następujące podmioty:

- **CI Games S.A.** (poprzednio pod nazwą City Interactive S.A.) z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy 1 391 449,90 złotych. Spółka dominująca.
- **CI Games USA Inc.** (poprzednio pod nazwą City Interactive USA Inc.) – spółka z siedzibą w stanie Delaware, Stany Zjednoczone Ameryki Północnej. Kapitał zakładowy 50 000 USD. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka podlega konsolidacji od drugiego kwartału 2008 r.
- **CI Games Germany GmbH** (poprzednio pod nazwą City Interactive Germany GmbH) – spółka z siedzibą w Frankfurt nad Menem, Niemcy. Kapitał zakładowy 25 000 EUR. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka podlega konsolidacji od drugiego kwartału 2008 r.
- **City Interactive Studio S.R.L.** – spółka z siedzibą w Bukareszcie, w Rumunii. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka została włączona do konsolidacji począwszy od czwartego kwartału 2011 roku. W dniu 7 listopada 2013 roku spółka złożyła w Sądzie w Bukareszcie, VII Wydział Cywilny wniosek o upadłość.
- **Business Area Sp. z o.o.** – spółka z siedzibą w Warszawie, włączona do konsolidacji począwszy od trzeciego kwartału 2010 r. Kapitał zakładowy 5.000 zł. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A.
- **Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka Jawna** (przekształcona ze spółki Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A.) – spółka z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy wynosi 1 050 000 PLN. Spółka podlega konsolidacji od pierwszego kwartału 2013 roku. W dniu 26 września 2013 roku spółka Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. została przekształcona w spółkę Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka Jawna.
- **CI Games Spółka Akcyjna Spółka Jawna** (przekształcona ze spółki CI Games IP Sp. z o.o.) – spółka z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy wynosi 114 092 350 PLN. 99,99% udziałów będących w posiadaniu CI Games Cyprus Ltd. w dniu 13 maja 2013 roku w wyniku umowy pomiędzy CI Games Cyprus Ltd. i Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. zostały przeniesione na Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A.; 0,01% należy do Spółki dominującej Grupy. Spółka podlega konsolidacji od pierwszego kwartału 2013 roku. W dniu 19 września 2013 r. spółka CI Games IP Sp. z o.o. została przekształcona w spółkę CI Games Spółka Akcyjna Spółka Jawna.
- **CI Games Cyprus Ltd.** – spółka z siedzibą w Nikozji, Cypr. Kapitał zakładowy wynosi 1 200 EUR. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka podlega konsolidacji od pierwszego kwartału 2013 roku.
- **City Interactive Canada Inc.** – spółka z siedzibą w Ontario, Kanada, utworzona w październiku 2010 roku. Kapitał zakładowy 10 CAD. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka ta nie podlega konsolidacji z uwagi na fakt, iż jej wyniki finansowe nie są istotne dla oceny sytuacji Emitenta.

W dniu 6 lutego 2013 roku Emitent dokonał sprzedaży 100% udziałów w City Interactive Spain S.L. spółka z siedzibą w Madrycie, Hiszpania.

W 2008 roku CI Games S.A. nabyła udziały w następujących podmiotach działających w Ameryce Łacińskiej, a następnie w 2009 roku zrezygnowała z ich dalszego rozwoju. Obecnie podmioty te nie podlegają konsolidacji ze względu na zaniechanie w nich działalności oraz utworzenie rezerw na poziomie Spółki dominującej:

- City Interactive Peru SAC (wcześniej UCRONICS SAC), spółka z siedzibą w Limie, Peru. Udziały 99%. Kapitał zakładowy 2 436 650 Sol. Spółka podlegała konsolidacji od dnia nabycia w niej większościowego pakietu udziałów do końca roku 2008.
- City Interactive Jogos Electronicos LTDA, spółka z siedzibą w Sao Paulo, Brazylia. Kapitał założycielski 100 000 Reali brazylijskich. Udziały 90%, pozostałe 10% objęte przez CI Games USA Inc.
- City Interactive Mexico S.A. de C.V., spółka z siedzibą w Mexico City, Meksyk. Kapitał założycielski 50 000 pesos meksykańskich. Udziały 95%, pozostałe 5% objęte przez CI Games USA Inc.

3. Wskazanie skutków zmian w strukturze jednostki gospodarczej

W okresie od dnia 1 stycznia 2014 roku do dnia publikacji niniejszego raportu Emitent nie dokonał żadnych zmian w strukturze jednostki gospodarczej.

4. Stanowisko zarządu odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników

Zarząd CI Games S.A. nie przekazywał do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych Spółki i jej Grupy Kapitałowej na pierwsze półrocze 2014 roku.

5. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta

Ogólna liczba głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki dominującej CI Games S.A. wynosi 13 914 999 głosów.

Akcjonariat Spółki dominującej na dzień przekazania niniejszego raportu

| Wyszczególnienie | ilość posiadanych akcji (szt.) | % udział w kapitale zakładowym | liczba głosów na WZA | % udział w liczbie głosów na WZA |
|--|--------------------------------|--------------------------------|----------------------|----------------------------------|
| Marek Tymiński | 6 356 357 | 45,68% | 6 356 357 | 45,68% |
| Quercus Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych Spółka Akcyjna | 846 962 | 6,09% | 846 962 | 6,09% |
| Pozostali akcjonariusze | 6 711 680 | 48,23% | 6 711 680 | 48,23% |

W okresie od dnia 1 stycznia 2014 roku do dnia przekazania niniejszego raportu nie nastąpiły zmiany w strukturze własności znacznych pakietów akcji Emitenta.

6. Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące emitenta

| Osoba | Funkcja | Stan na 01.01.2014 (dzień bilansowy) | Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2014 do dnia 30.06.2014 | Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2014 do dnia 30.06.2014 | Stan na 29.08.2014 (dzień publikacji raportu) |
|----------------|-------------------------|--------------------------------------|--|---|---|
| Marek Tymiński | Prezes Zarządu | 6 356 357 | - | - | 6 356 357 |
| Lech Tymiński | Członek Rady Nadzorczej | 9 565 | - | - | 9 565 |

7. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej

Na dzień publikacji raportu Zarząd Emitenta nie posiada informacji na temat toczących się istotnych (o wartości przekraczającej 10% kapitałów własnych emitenta) postępowań z udziałem Spółki dominującej oraz jednostek od niej zależnych.

8. Informacja o istotnych transakcjach zawartych przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązanymi

W okresie sprawozdawczym spółka nie zawierała istotnych transakcji z podmiotami powiązanymi, a te które były zawarte nie odbiegały od warunków rynkowych.

9. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji

| Pożyczkobiorca | Kwota całkowita wg umowy | Termin spłaty | Kwota pożyczki i odsetek w walucie | Kwota pożyczki i odsetek w PLN |
|-----------------------|--------------------------|---------------|------------------------------------|--------------------------------|
| CI Games Germany GmbH | 80 000 EUR | 09.01.2015 | 81 255 EUR | 336 982 |

10. Inne informacje, które zdaniem emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez emitenta

Struktura przychodów ze sprzedaży osiągniętej przez Grupę ze względu na rodzaj oferowanego produktu kształtowała się następująco:

| Struktura sprzedaży | I półrocze 2014 r. | II kwartał 2014 r. | I półrocze 2013 r. | II kwartał 2013 r. |
|---------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| PS3 | 51% | 52% | 46% | 48% |
| XBOX | 35% | 35% | 40% | 33% |
| Wii | 1% | 0% | 1% | 2% |
| Razem konsole | 86% | 87% | 87% | 83% |
| PC | 14% | 13% | 13% | 17% |

Przychody netto ze sprzedaży Grupy w I półroczu 2014 wyniosły 25,8 mln zł, co oznacza spadek w porównaniu do I połowy 2013 roku o 66,5 mln zł. Głównym czynnikiem mającym wpływ na różnicę w okresach porównywalnych był znakomity wynik sprzedażowy w pierwszej połowie 2013 roku gry Sniper: Ghost Warrior 2.

W dniu 13.06.2014 miała miejsce premiera gry Enemy Front w wersji na PlayStation® 3, Xbox360® i PC. W pierwszym nakładzie spółka sprzedała do dystrybutorów w USA i Europie znacznie powyżej 300 tys. egzemplarzy.

Przychody ze sprzedaży w I połowie 2014r zostały pomniejszone o rezerwy na rabaty i upusty związane ze sprzedażą gry Enemy Front w kwocie około 6 mln zł. Pomimo straty wynik Ebitda w okresie 6 m-cy 2014r był dodatni i wyniósł 4,8 mln zł.

W pierwszej połowie 2014 roku strata netto Grupy wyniosła 13,4 mln zł.

Suma bilansowa Grupy Kapitałowej CI Games na dzień 30.06.2014 r. wyniosła 92,8 mln zł, co stanowi spadek o 7,6% w porównaniu z dniem 30.06.2013 r.

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 30.06.2014 r. wyniosły 66,6 mln zł (71,8% aktywów ogółem Grupy) i praktycznie nie zmieniły w porównaniu z dniem 30.06.2013 r.

Aktywa obrotowe Grupy na dzień 30.06.2014 r. wyniosły 26,1 mln zł i uległy zmniejszeniu w porównaniu do połowy 2013 roku o 23%, co wynikało głównie ze spadku poziomu należności o 5,7 mln zł. Środki pieniężne, które na koniec czerwca 2014 wyniosły 7 mln zł roku, uległy zmniejszeniu o 1,3 mln zł, tj. o 16% w porównaniu do końca czerwca 2013 roku.

Kapitał własny Grupy na dzień 30.06.2014 r. wyniósł 67,3 mln zł (72% sumy bilansowej), co oznacza spadek o 16 mln (19%) w porównaniu do 30.06.2013 r. Zmniejszenie poziomu kapitału własnego wynika głównie z wygenerowanej w I połowie 2014 roku straty w kwocie 13,3 mln zł

Zobowiązania Grupy w kwocie 25,4 mln zł wzrosły o 8,5 mln zł w porównaniu do stanu zobowiązań na koniec czerwca 2013. Było to efektem głównie emisji obligacji i zaciągnięcia kredytu bankowego.

Zobowiązania handlowe spadły o 3,3 mln zł w stosunku do stanu na koniec czerwca 2013r.

W związku z zakończeniem prac nad Enemy Front podjęte zostały decyzje związane z optymalizacją struktury organizacyjnej i likwidacją oddziałów Spółki co wpłynie pozytywnie na cash flow.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 3 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły -15,3 mln zł. Największy wpływ na przepływy inwestycyjne miały wydatki związane z finansowaniem prac rozwojowych związanych z tworzeniem gier Enemy Front i Lords of the Fallen.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były dodatnie (8 mln zł), co wynika z wykorzystania faktoringu odwrotnego w kwocie 4,4 mln zł i wykorzystania kredytu bankowego.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły około 7 mln zł.

Na dzień 30.06.2014 Grupa nie posiadała otwartych transakcji zabezpieczających.

11. Wskazanie czynników, które w ocenie emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w przyszłości

Najważniejsze zewnętrzne czynniki ryzyka z punktu widzenia Emitenta są następujące:

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Rynek gier video, na którym działa Grupa Kapitałowa CI Games charakteryzuje się dużą konkurencyjnością, szybkimi zmianami technologicznymi oraz zmianami zainteresowań konsumentów. Ważnym czynnikiem wpływającym negatywnie na efektywność działalności są fluktuacje makroekonomiczne na poszczególnych rynkach. Dla zmniejszenia ryzyka Grupa rozwija swoją działalność w skali globalnej, prowadząc samodzielnie działalność wydawniczą na wszystkich najważniejszych rynkach na świecie. W ostatnich latach branża rozrywkowa rozwija się dynamicznie i szacuje się, iż wartość rynku gier video przekroczyła już wartość branży filmowej.

Ryzyko konkurencji

Grupa Kapitałowa prowadzi działalność na rynku, na którym główną pozycję zajmują firmy z silną, ugruntowaną pozycją. Grupa skutecznie wykorzystuje swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół, ogólnosiwiatową sieć dystrybucji, przewagę kosztową, z którą wiąże się niższy próg rentowności w porównaniu do innych, znacznie większych producentów. Płaska struktura organizacyjna daje z kolei atut w postaci elastyczności i szybkości działania. Grupa tworzy obecnie gry na platformy nowej generacji (Sony PlayStation4®, XboxOne®), oraz na PC, które posiadają wysoki potencjał handlowy i są produktami konkurencyjnymi do innych tytułów obecnych na rynku.

Ryzyko zmiany trendów

Grupa Kapitałowa CI Games działa w obszarze nowych technologii i wirtualnej rozrywki, w którym cykl życia produktu jest stosunkowo krótki. Nie można wykluczyć ryzyka pojawienia się na rynku nowych rozwiązań, które spowodują, iż oferowane produkty przestaną być atrakcyjne i nie zapewnią pożądanego wpływu. W celu ograniczenia ryzyka przyjęto strategię podążania za trendami i oferowania na rynku asortymentu, który jest sprawdzony i cieszy się uznaniem u nabywców. Strategia wyznaczania trendów byłaby bardziej kosztowna i ryzykowna.

Główne działania Grupy w tym kierunku opierają się na stałym monitorowaniu rynku pod kątem rozwoju nowych technologii (np. 3D) oraz zagospodarowywaniu segmentów tworzonych przez nowopowstające konsole, urządzenia mobilne oraz internet.

Ilość realizowanych projektów powoduje zróżnicowanie oferty i ogranicza ryzyko rynkowe.

Ryzyko zmiany regulacji prawnych i podatkowych

Zagrożeniem dla działalności Emitenta mogą być bardzo częste zmiany regulacji prawnych i podatkowych w Polsce i na świecie. Dotyczy to uregulowań i interpretacji przepisów związanych z ochroną własności intelektualnej, rynkiem kapitałowym, prawem pracy i ubezpieczeń społecznych, prawem podatkowym, czy uregulowań dotyczących prawa handlowego. W niektórych krajach często podejmowany jest temat zakazu oferowania gier video zawierających elementy przemocy. Istnieje zatem ryzyko zmiany przepisów w którymś z państw, gdzie Grupa Kapitałowa oferuje swoje produkty, co mogłoby wpłynąć negatywnie na wyniki działalności Grupy.

Grupa prowadzi działania mające na celu eliminację ryzyka poprzez współpracę z wyspecjalizowanymi kancelariami prawnymi z całego świata oraz ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej produktowej obejmujące cały katalog wydawniczy.

Ryzyko walutowe

W pierwszym półroczu większość przychodów Grupy Kapitałowej generowanych było głównie w dwóch walutach: euro i dolarach amerykańskich. Spółka dominująca zabezpiecza się przed ryzykiem walutowym zaciągając zobowiązania w tych walutach.

Do czynników ryzyka bezpośrednio związanych z działalnością Grupy należą:

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Sukces działalności Grupy w bardzo dużej części zależy od wiedzy i doświadczenia zatrudnianych pracowników. Jest to cecha charakterystyczna dla producentów gier video, w działalności których kluczowym elementem są wartości intelektualne. Na rynku istnieje trudność w pozyskaniu wykwalifikowanych specjalistów z tej branży. Z rekrutacją nowych pracowników wiąże się ponadto okres ich wdrożenia w obowiązki skutkujący przejściowo niższą efektywnością pracy.

Ryzyko związane z utratą kluczowych klientów

Działalność handlowa prowadzona jest w oparciu o rozwinięte kanały sieci detalicznej w Polsce oraz o ścisłą współpracę z zagranicznymi dystrybutorami mającymi swe siedziby w na całym świecie. Istnieje ryzyko rozwiązania umów dystrybucyjnych czy upadłości, za pomocą których odbywa się dystrybucja, którzy są formalnymi nabywcami towarów i których Grupa jest wierzycielem. Aby zminimalizować możliwości poniesienia strat Spółka dominująca posiada na najistotniejszych rynkach, takich jak np. Stany Zjednoczone Ameryki Północnej, spółki zależne, których zadaniem jest ciągle poszerzanie możliwości dystrybucyjnych oraz ścisła współpraca z dystrybutorami.

Ryzyko związane z dostawcami

Jedną z kategorii ryzyka związanego z dostawcami jest wprowadzanie tytułów na określone platformy konsolowe i współpraca z ich właścicielami podczas procesu ich certyfikacji. Nieuzyskanie certyfikacji oraz potencjalna możliwość wypowiedzenia umów wydawniczych na konsole to dwa główne elementy ryzyka, które realnie istnieją i mogą mieć wpływ na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej. Należy jednak podkreślić, iż Emitent dokłada szczególnych starań w skrupulatnym wypełnianiu i realizowaniu wszelkich zobowiązań wynikających z zawartych umów pomiędzy tymi podmiotami, a Emitentem i jego podmiotami zależnymi. Płatności związane z wydawaniem gier na konsole stanowią główną kwotę zobowiązań handlowych Grupy w okresie sprawozdawczym i są realizowane z zachowaniem wszystkich terminów.

Ryzyko związane z realizacją planów rozwojowych

Rosnące koszty produkcji gier mogą powodować wzrost zapotrzebowania na zewnętrzne finansowanie. Spółka dominująca CI Games S.A. posiada zdolność do pozyskania finansowania z sektora finansowego – w przypadku wystąpienia potrzeby sfinansowania dodatkowych projektów.

Ryzyko związane z oferowanymi produktami

Rynek gier video jest napędzany przez oczekiwania związane z debiutem nowych produktów. Istnieje ryzyko, iż niektóre produkty zostaną ukończone później niż to było planowane. Może to w konsekwencji negatywnie wpłynąć na generowane przepływy pieniężne i wynik finansowy w poszczególnych okresach.

Wewnętrzne czynniki mogące wpłynąć na przesunięcie daty premiery związane są z określeniem czasu koniecznego do ukończenia procesu produkcji gry, tak aby spełniała oczekiwania jakościowe. Wydanie gry niespełniającej przyjętych przez Grupę wysokich standardów mogłoby negatywnie wpłynąć na przychody ze sprzedaży konkretnego produktu, ale też osłabić jej wizerunek.

Czynnikiem zewnętrznym mogącym mieć wpływ na podjęcie decyzji o przesunięciu premiery jest sytuacja rynkowa, gdyż istotnym elementem procesu decyzyjnego jest wydanie gry w momencie najmniejszej konkurencji ze strony innych produktów. Innym ważnym czynnikiem są opóźnienia dostawców w przygotowaniu na czas zamówionych komponentów gier.

Z przesunięciem daty premiery w wielu przypadkach związany jest element marketingowy „długo oczekiwanej gry”, który korzystnie wpływa na budowanie wizerunku produktu.

Dodatkowym aspektem jest ryzyko wystąpienia przeciwko którejś ze spółek należących do Grupy Kapitałowej z roszczeniem, w związku z prawami autorskimi do gier, do ich elementów, do znaków graficznych lub do nazw zastrzeżonych dla poszczególnych produktów. Szczególnie na takie ryzyko narażona jest działalność w Stanach Zjednoczonych, charakteryzujących się zaostrzoną legislacją. Aby uniknąć strat z tego tytułu Grupa Kapitałowa korzysta z kancelarii prawnych specjalizujących się w dziedzinie ochrony własności intelektualnej oraz dokonuje zastrzeżenia znaków towarowych swoich produktów. Zgłaszając taki wniosek w celu ochrony znaków na terenie Unii Europejskiej i innych krajów z całego świata, jednocześnie sprawdza się jego dostępność na poszczególnych rynkach i szacuje ryzyko naruszenia praw autorskich podmiotów trzecich.

Ryzyko utraty płynności

Grupa Kapitałowa jest narażona na ryzyko utraty płynności. Zabezpieczeniem przed ryzykiem niewypłacalności nabywców jest analiza ich kondycji finansowej oraz ciągły monitoring spływu należności. Spółka dominująca jest w stanie pozyskiwać środki finansowe w postaci długu bankowego lub emisji obligacji.

Najważniejsze szanse i możliwości rynkowe :

Zmiany rynkowe

Jesienią 2013 roku na rynku pojawiły się nowe konsole PlayStation®4 i XboxOne®. Szacuje się, że obecnie sprzedano nowych konsol łącznie około 15 mln sztuk, które absorbują 70% wartości sprzedaży gier ogółem. Na rynku obecnie jest użytkowanych około 150 mln konsol poprzedniej wersji (PS®3 i Xbox360®) jednak sprzedaż gier na te konsole i komputery PC to około 30% sprzedaży ogółem. Transfer sprzedaży gier na dojrzałych rynkach na nowe konsole nastąpił szybciej niż oczekiwał rynek, co między innymi spowodowane jest „efektem nowości” i atrakcyjnymi cenami nowych konsol.

Premiera gry LORDS OF THE FALLEN

Trwają prace nad Lords of the Fallen, grą z gatunku RPG, która jest grą wyprodukowaną na konsole nowej generacji: PlayStation®4 i XboxOne®. Premiera w USA planowana jest na dzień 28.10.2014, w Europie na dzień 31.10.2014r.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Adam Pieniacki

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 29 sierpnia 2014 roku

CI GAMES S.A.
ul. Puławska 182
02-670 Warszawa

tel: +48 22 718 35 00
fax: +48 22 718 35 01

www.cigames.com