

# **CI GAMES S.A.**

SPRAWOZDANIE  
Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI  
SPORZĄDZONE ZA ROK 2013



WARSZAWA, 21.03.2014

---

Drodzy Akcjonariusze, Współpracownicy i Partnerzy!

Rok 2013 był dla Spółki i całej Grupy Kapitałowej CI Games bardzo ważny. Osiągnęliśmy najwyższe wyniki sprzedażowe w historii Grupy oraz istotny zysk netto. Jednakże nie udało nam się w pełni zrealizować naszych założeń co do sprzedaży gry Sniper: Ghost Warrior 2. Z kolei gra Alien Rage w ogóle nie odniosła sukcesu i zmuszeni byliśmy dokonać odpisów w wysokości 8 mln zł. Skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 107 mln zł przy rentowności netto powyżej 10% (wyłączając efekt podatku odroczonego od wartości nabytych znaków towarowych). Na ten wynik największy wpływ miała gra Sniper: Ghost Warrior 2, która do dnia dzisiejszego sprzedała się na świecie w ponad 1,5 mln egzemplarzy, choć liczyliśmy na więcej.

Łączna sprzedaż gier z serii Sniper Ghost Warrior przekroczyła na całym świecie 5 mln egzemplarzy. Jesteśmy dumni ze skali tego sukcesu. Jednakże czujemy, że stać nas na dużo więcej. Dziś jesteśmy bardziej dojrzałą firmą, w której w ostatnim roku dokonało się wiele zmian. Chcemy rosnąć a wzrost w naszej branży wynika z potencjału produktów, które trafiają w ręce graczy.

Przed nami rok dwóch dużych premier: Enemy Front oraz Lords of the Fallen. Dwa zaplanowane na ten rok tytuły to wysokiej jakości gry, które trafią zarówno do posiadaczy poprzedniej, jak i nowej generacji konsol. To one będą one miały kluczowy wpływ na wyniki 2014 roku.

Już wkrótce rozpoczniemy prace nad kolejnymi grami. Ich premiery przewidziane są na kolejne lata. Jeszcze w tym roku przedstawimy więcej informacji dotyczących dwóch nowych projektów.

Dziękuję Akcjonariuszom, Pracownikom, Klientom oraz Partnerom za kolejny wspólny rok, za Wasze wsparcie i zaufanie jakim obdarzyliście CI Games S.A., również w trudnym dla nas okresie. Jestem przekonany, że trafnie wyciągnęliśmy wnioski z popełnionych błędów. Głęboko wierzę, że kolejne lata będą okresem największego w historii Spółki sukcesu, który przełoży się na dalszy wzrost wartości Spółki.

Z wyrazami szacunku,  
Marek Tymiński  
Prezes Zarządu CI Games S.A.

---

## 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 roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki CI Games S.A. oraz jej wynik finansowy oraz, że roczne sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji CI Games S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

Zarząd CI Games S.A. oświadcza, że podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, dokonujący badania rocznego sprawozdania finansowego Spółki, 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.

Zarząd CI Games S.A.

**Marek Tymiński**

Prezes Zarządu

Warszawa, 21 marca 2014 roku

## **I. Ogólna charakterystyka działalności CI Games S.A.**

CI Games S.A. prowadzi działalność produkcyjną i wydawniczą na globalnym rynku gier video. Emitent 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 Spółki 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 Spółka 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.

CI Games S.A. 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, Spółka współpracuje z międzynarodowymi dystrybutorami, działającymi na poszczególnych rynkach regionalnych, którzy odpowiedzialni są również za wykonywanie planów promocyjnych.

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

## **II. Kapitał zakładowy**

### **2.1. Określenie kapitału zakładowego Spółki CI Games S.A.**

Kapitał zakładowy CI Games S.A. wynosi 1 391 499,90 zł i dzieli się na 13 914 999 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda:

- 10 000 000 akcji serii A,
- 40 000 akcji serii B,
- 2 500 000 akcji serii C,
- 110 000 akcji serii D,
- 1 264 999 akcji serii E.

Akcje serii A zostały objęte przez dotychczasowych wspólników City Interactive Sp. z o.o. w momencie przekształcenia Spółki w spółkę akcyjną.

Akcje serii B zostały wyemitowane w ramach programu motywacyjnego i objęte przez pracowników i współpracowników Spółki. Sąd Rejonowy dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego w wyniku emisji akcji serii B w dniu 10 sierpnia 2007 roku.

Akcje serii C były przedmiotem publicznej oferty w listopadzie 2007 r., która zakończyła się pełnym sukcesem. Wszystkie oferowane akcje zostały objęte i opłacone. W dniu 17 grudnia 2007 r. Sąd Rejonowy w Warszawie dokonał rejestracji podwyższenia kapitału akcyjnego Spółki w wyniku emisji akcji serii C.

Akcje serii D zostały wyemitowane w ramach programu motywacyjnego i objęte przez pracowników i współpracowników Spółki. Sąd Rejonowy dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego w wyniku emisji akcji serii D w dniu 9 października 2009 r.

Akcje serii E były przedmiotem prywatnej subskrypcji w grudniu 2013 r. Wszystkie oferowane akcje zostały objęte i opłacone. W dniu 6 lutego 2014 roku akcje zostały wprowadzone do obrotu giełdowego na rynku równoległym w trybie zwykłym.

Brak jest papierów wartościowych dających specjalne uprawnienia kontrolne w stosunku do Emitenta, bowiem zgodnie ze statutem Spółki CI Games S.A. wszystkie wyemitowane akcje są akcjami zwykłymi na okaziciela o jednakowej wartości nominalnej i związane są z nimi równe prawa i obowiązki dla każdego akcjonariusza.

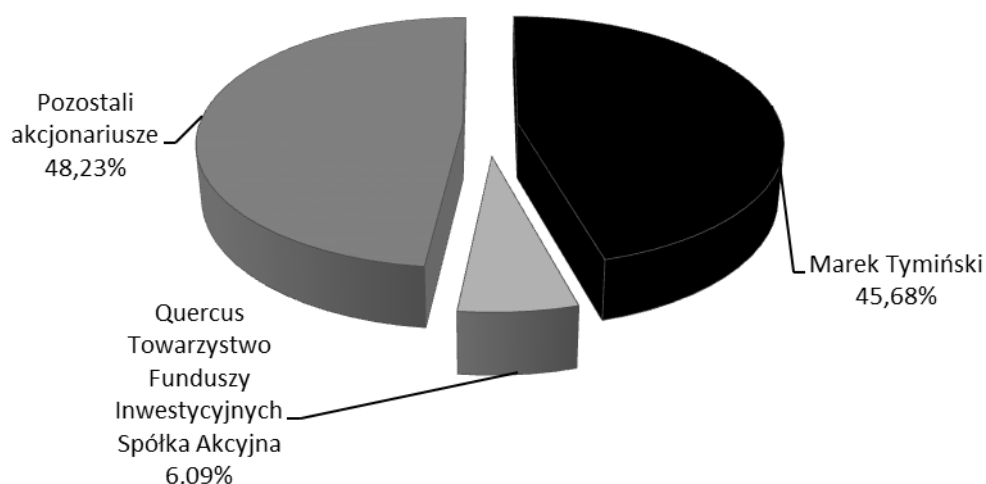
## 2.2 Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na WZA Spółki na dzień przekazania raportu rocznego, ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na WZA

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

### Akcjonariat Spółki 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%

### Akcjonariat CI Games S.A.



### 2.3. Określenie łącznej liczby i wartości nominalnej akcji Emitenta będących w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących

Osoba	Funkcja	Stan na 31.12.2013 (dzień bilansowy)	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2013 do dnia 21.03.2014	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2013 do dnia 21.03.2014	Stan na 21.03.2014 (dzień publikacji raportu za 2013 rok)
Marek Tymiński	Prezes Zarządu	6 356 357	-	-	6 356 357
Lech Tymiński	Członek Rady Nadzorczej	9 565	-	-	9 565

### 2.4. Informacje o znanych Emitentowi umowach, w wyniku których mogą nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy. Wskazanie ograniczeń dotyczących przenoszenia prawa własności papierów wartościowych Spółki

Spółka nie posiada informacji o żadnych innych umowach (w tym również zawartych po dniu bilansowym), w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy.

Brak jest również ograniczeń w zakresie wykonywania prawa głosu przypadających na akcje Emitenta.

### 2.5. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych

Wszyscy akcjonariusze, których udział w kapitale zakładowym Emitenta na dzień zatwierdzenia prospektu emisyjnego przekraczał 2%, zobowiązali się wobec Spółki, iż w okresie dwunastu miesięcy od dnia pierwszego notowania praw do akcji Emitenta na GPW nie obciążą, nie zastawią – z wyłączeniem możliwości ustanowienia zastawu na rzecz banku w celu zabezpieczenia kredytu, nie zbędą ani w inny sposób nie przeniosą własności, jak również nie zobowiążą się do dokonania takich czynności, co do całości lub części akcji, w żaden sposób, na rzecz jakiegokolwiek osoby, chyba że zgodę na taką czynność wyrazi Rada Nadzorcza Spółki. Zobowiązanie miało przestać wiązać w przypadku gdy cena akcji CI Games S.A. (kurs zamknięcia na GPW), przekroczy cenę emisyjną o co najmniej 20%.

Zobowiązanie powyższe dotyczyło łącznie 8 987 265 sztuk akcji serii A posiadanych przez ww. akcjonariuszy, co stanowiło 90% stanu akcji posiadanego przez nich na dzień zatwierdzenia prospektu. Wszystkie akcje, które podlegały umowom o ograniczeniu ich zbywalności były zdeponowane na rachunkach maklerskich prowadzonych przez Dom Maklerski IDMSA.

W lipcu 2007 r. Spółka wyemitowała 40 000 akcji serii B po cenie emisyjnej 1 zł w ramach programu motywacyjnego dla swych pracowników i znaczących współpracowników. Obejmujący akcje serii B zawarli umowy ze Spółką umowy typu „lock-up” ograniczające zbywalność akcji przez okres dwóch lub trzech lat. W ten sposób pracownicy i współpracownicy Emitenta posiadający w sumie 40 000 szt. akcji serii B CI Games S.A., co stanowi łącznie 100% akcji serii B Emitenta zawarli ze Spółką umowy, na mocy których zobowiązali się do wyłączenia zbywalności 100% posiadanych akcji serii B przez okres 1 roku oraz:

- 70% posiadanych akcji serii B przez okres kolejnego roku dla łącznie 20 150 akcji,
- 90% posiadanych akcji serii B przez okres dwóch kolejnych lat dla łącznie 19 850 akcji.

Ponadto część osób w ramach wspomnianego programu motywacyjnego znajdowała się w posiadaniu również akcji serii A nabytych po cenie sprzedaży 1 zł. Pracownicy i współpracownicy Emitenta posiadający w sumie 35 650 szt. akcji serii A CI Games S.A.

złożyli oficjalne zobowiązanie wyłączenia zbywalności 100% posiadanych akcji przez okres 1 roku oraz 90% posiadanych akcji przez okres kolejnych dwóch lat.

Wszystkie akcje, które podlegały umowom o ograniczeniu ich zbywalności były zdeponowane na rachunkach maklerskich prowadzonych przez Dom Maklerski IDMSA.

W przypadku zakończenia stosunku pracy lub współpracy z akcjonariuszem posiadającym akcje objęte w wyniku realizacji programu motywacyjnego, jego akcje były lub są przenoszone na inną osobę wskazaną przez Zarząd Spółki.

30 czerwca 2009 r. wyemitowanych zostało 110 000 zwykłych akcji Spółki serii D. Akcje te zostały objęte przez pracowników CI Games S.A. po cenie emisyjnej, która wyniosła 1 zł za akcję.

Brak jest ograniczeń w zakresie wykonywania prawa głosu przypadających na akcje Emitenta objęte w ramach programu pracowniczego.

### III. Informacje o powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych z innymi podmiotami

W skład Grupy Kapitałowej CI Games na dzień 31 grudnia 2013 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 CI Games S.A. 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:

- 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.

#### **IV. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem Emitenta i jego Grupą Kapitałową**

W 2013 roku nie miały miejsca zmiany w podstawowych zasadach zarządzania przedsiębiorstwem.

#### **V. Zmiany w składzie osób zarządzających i nadzorujących w roku 2013**

##### **Zarząd CI Games S.A.**

Marek Tyimiński	Prezes Zarządu Spółki przez cały 2013 rok
Andreas Jaeger	Członek Zarządu do dnia 13 marca 2013 r.

W 2013 roku rezygnację z funkcji Członka Zarządu złożył Andreas Jaeger.

##### **Rada Nadzorcza CI Games S.A.**

Krzysztof Sroczyński	Przewodniczący RN przez cały 2013 roku
Marek Dworak	Członek RN przez cały 2013 rok
Lech Tyimiński	Członek RN przez cały 2013 rok
Grzegorz Leszczyński	Członek RN przez cały 2013 rok
Tomasz Litwiniuk	Członek RN przez cały 2013 rok



## **VI. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w 2013 roku oraz zdarzeń mających wpływ na wyniki finansowe**

### **• Premiera gry Sniper: Ghost Warrior 2**

W dniu 18 stycznia 2013 roku otrzymano potwierdzenie z firmy Microsoft®, iż gra Sniper: Ghost Warrior 2 przeznaczona na platformę Xbox360® przeszła pomyślnie za pierwszym razem proces certyfikacji. Z kolei, w odniesieniu do certyfikacji gry na platformę Sony PlayStation®3, w dniu 30 stycznia 2013 roku otrzymano potwierdzenie z Sony Computer Entertainment America LLC a 13 lutego 2013 r. z Sony Computer Entertainment Europe Ltd., iż proces certyfikacji został zakończony pomyślnie. Tym samym gra została dopuszczona do wydania na platformy odpowiednio Xbox360® i Sony PlayStation®3 m.in. na terenie Ameryki Północnej, Europy i Australii.

Premiera gry Sniper: Ghost Warrior 2 w wersji na PlayStation® 3, Xbox360® i PC w Ameryce Północnej miała miejsce w dniu 12 marca 2013 roku, natomiast na rynku europejskim odbyła się dnia 15 marca 2013 roku.

### **• Odpisy aktualizujące wartości niematerialne**

W dniu 14 lutego 2013 roku Emitent poinformował, iż:

- 1) z uwagi na weryfikację potencjału komercyjnego gry World of Mercenaries Zarząd Spółki podjął decyzję o zaniechaniu prac rozwojowych prowadzonych nad tą grą. W związku z powyższym w sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2012 dokonano odpisu aktualizującego wartość niezakończonych prac rozwojowych gry World of Mercenaries w kwocie 5,7 mln zł.
- 2) po dokonaniu testu na trwałą utratę wartości zakończonych prac rozwojowych gry Dogfight 1942, na podstawie przyszłych planowanych przepływów finansowych ze sprzedaży tego tytułu, Zarząd Spółki CI Games S.A. podjął decyzję o uaktualnieniu ich wartości na koniec 2012 roku o kwotę 5,2 mln zł.
- 3) po dokładnej analizie nakładów poniesionych na tworzenie gry Sniper: Ghost Warrior w wersji mobilnej na platformy z systemami iOS oraz ocenie możliwości wykorzystania stworzonych elementów gry do dalszej produkcji tego tytułu, Zarząd Business Area Sp. z o.o. podjął decyzję o częściowym odpisaniu poniesionych kosztów w kwocie 0,7 mln zł w wynik 2012 roku.

Dodatkowo, po analizie przyszłych planowanych przepływów finansowych ze sprzedaży gry Alien Rage, Zarząd Spółki CI Games S.A. podjął decyzję o uaktualnieniu wartości zakończonych prac rozwojowych nad tą grą na koniec 2013 roku o kwotę 8,0 mln zł.

### **• Walutowe transakcje zabezpieczające**

W dniu 19 lutego 2013 roku Spółka wypowiedziała umowę ramową o współpracy w zakresie transakcji terminowych i pochodnych oraz umowę dodatkową transakcji walutowych zawartą z Raiffeisen Bank Polska S.A., i tego samego dnia otrzymała podpisaną przez Alior Bank S.A. umowę ramową dotyczącą transakcji skarbowych. W dniu 6 marca 2013 roku Spółka zawarła kontrakty typu forward stanowiące zabezpieczenie nadwyżki walutowej.

Na dzień bilansowy Spółka nie posiada otwartych kontraktów forward.

### **• Umowa faktoringu odwrotnego**

20 lutego 2013 roku Zarząd Emitenta poinformował, iż otrzymał podpisaną z Alior Bank S.A. z siedzibą w Warszawie umowę faktoringu odwrotnego. Bank przyznał Spółce limit w wysokości 3,2 mln EUR do wykorzystania w EUR i USD, z przeznaczeniem na finansowanie zakupu towarów, zapłaty za licencję, produkcję u dostawców. Ostateczną datę spłaty finansowania ustalono na dzień 31 lipca 2013 r. Produkt oprocentowany jest stawką referencyjną EURIBOR 1M dla EUR i LIBOR 1M dla USD plus marża Banku w skali roku

2,2%; prowizja z tytułu zaangażowania (liczona od niewykorzystanej kwoty) – brak. Zabezpieczenie produktu stanowiły: potwierdzona cesja należności CI Games USA Inc., oświadczenie o poddaniu się egzekucji oraz pełnomocnictwo do rachunków Emitenta prowadzonych przez Alior Bank S.A. Pozostałe postanowienia umowy nie odbiegały od warunków powszechnie stosowanych dla tego typu umów.

W dniu 15 lipca 2013 roku Spółka dokonała całkowitej, terminowej spłaty faktoringu odwrotnego.

#### • **Usprawnienia zarządzania własnością intelektualną w Grupie Kapitałowej**

W dniu 11 marca 2013 r. CI Games S.A. objęła 1 000 000 akcji w kapitale zakładowym spółki zależnej tj. Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowo - akcyjna o łącznej wartości nominalnej 128,9 mln zł. Objęcie akcji nowej emisji - wyemitowanych w wyniku podwyższenia kapitału zakładowego Business Area Sp. z o.o. S.K.A. - nastąpiło w zamian za wniesienie przez Emitenta wkładu niepieniężnego (aportu) o wartości 128,9 mln zł, stanowiącego wyodrębnioną i zorganizowaną część przedsiębiorstwa Emitenta przeznaczoną do wykonywania określonych zadań gospodarczych, tj. zarządzania własnością intelektualną, sprzedażą krajową i marketingiem krajowym, tworzącą samodzielny Oddział Spółki. Powyższa operacja miała na celu wyodrębnienie wartości niematerialnych, w szczególności znaków towarowych i jest elementem realizacji projektu usprawnienia zarządzania własnością intelektualną w ramach Grupy Kapitałowej. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki wyraziło zgodę na przeprowadzenie tej transakcji w dniu 6 marca 2013 roku.

W skład Oddziału wchodziły między innymi:

- ruchomości oraz prawa do ruchomości stanowiących wyposażenie Oddziału o wartości rynkowej 30 tys. zł;
- inne niż określone w pkt. powyżej składniki majątku Oddziału, w tym wartości niematerialne związane z działalnością Oddziału - o wartości wynikającej z wyceny wartości rynkowej znaków towarowych Spółki na kwotę 124,5 mln zł;
- należności w kwocie 4,3 mln zł przypadające na rzecz Oddziału;
- zobowiązania Oddziału w kwocie 126 tys. zł wynikające z rozrachunków z kontrahentami;
- wszelkie prawa i zobowiązania wynikające z umów lub innych stosunków prawnych związanych z Oddziałem;
- pracownicy przypisani do Oddziału wykonujący swoje obowiązki pracownicze w zakresie działalności Oddziału;
- środki pieniężne Oddziału w kwocie 110 tys. zł.

Emitent posiada pełną kontrolę nad spółką zależną Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. i w związku z tym jest w pełni zabezpieczony przed dalszym obrotem prawami stanowiącymi aport poza Grupą Kapitałową Emitenta bez zgody Spółki.

Następnie w dniu 12 marca 2013 roku, w ramach realizacji kolejnych etapów projektu usprawnienia zarządzania własnością intelektualną w Grupie Kapitałowej CI Games, podpisane zostały dwie umowy:

1) umowa sprzedaży znaków towarowych zawarta pomiędzy spółkami zależnymi Emitenta tj. Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. jako sprzedającym, a CI Games Cyprus Ltd. jako kupującym. Sprzedaż znaków towarowych została dokonana według wyceny wartości rynkowej znaków towarowych określonej przez rzeczoznawcę i przyjętej na podstawie opinii niezależnego biegłego rewidenta.

2) umowa licencyjna w zakresie korzystania ze znaków towarowych zawarta pomiędzy spółką zależną Emitenta tj. CI Games Cyprus Limited jako licencjodawcą, a CI Games S.A. jako licencjobjorcą. Udzielona licencja jest licencją wyłączną w zakresie korzystania przez CI Games S.A. ze znaków towarowych.

Z kolei w dniu 27 marca 2013 roku zawarta została umowa zbycia znaków towarowych o łącznej wartości 114 mln zł pomiędzy spółkami zależnymi Emitenta tj. CI Games Cyprus Ltd.

(zbywca) oraz CI Games IP Sp. z o.o. (nabywca), które to znaki towarowe zostały wniesione jako wkład niepieniężny (aport) w celu pokrycia objętych przez CI Games Cyprus Ltd. 2 281 747 udziałów o łącznej wartości 114 087 350 zł w kapitale zakładowym CI Games IP Sp. z o.o.

W związku z powyższym aportem w dniu 28 marca 2013 roku podpisana została umowa licencyjna w zakresie korzystania ze znaków towarowych zawarta pomiędzy spółką zależną Emitenta tj. CI Games IP Sp. z o.o. jako licencjodawcą, a CI Games S.A. jako licencjobiorcą. Udzielona licencja jest licencją wyłączną w zakresie korzystania przez CI Games S.A. ze znaków towarowych.

W dniu 12 sierpnia 2013 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników CI Games IP Sp. z o.o. podjęło uchwałę o przekształceniu Spółki z o.o. w spółkę jawną. Dotychczasowi wspólnicy spółki z o.o. podjęli decyzję o uczestnictwie w spółce jawnej. Nowa nazwa spółki to CI Games S.A. spółka jawna.

Z kolei 26 września 2013 r. spółka Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. została przekształcona w spółkę Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka Jawna.

Realizacja opisywanego powyżej projektu usprawnienia zarządzania własnością intelektualną przyniesie wymierne korzyści w zakresie zarządzania przepływami finansowymi dotyczącymi licencji za korzystanie ze znaków towarowych.

- **Zawarcie umowy na wynajem biura**

W dniu 10 kwietnia 2013 roku Spółka otrzymała podpisaną umowę najmu zawartą ze spółką IO-1 Building Spółka z o.o., która w 2013 r. została przekształcona w spółkę komandytowo-akcyjną pod nazwą Bertie Investments Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. Przedmiotem umowy jest wynajem przez Emitenta powierzchni biurowej o powierzchni blisko 1 300 m<sup>2</sup> zlokalizowanej w Warszawie przy ul. Puławskiej 182 (budynek IO-1, obok stacji Metro Wilanowska) z przeznaczeniem na nową siedzibę Spółki i warszawskiego studia Emitenta. Czynsz najmu został wynegocjowany na poziomie nie odbiegającym od aktualnych stawek rynkowych powszechnie obowiązujących dla obiektów o zbliżonym standardzie i lokalizacji. Okres najmu został ustalony na 5 lat.

- **Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CI Games S.A.**

W dniu 23 kwietnia 2013 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CI Games S.A., na którym:

- podjęto decyzję o zmianie nazwy Spółki z City Interactive S.A. na CI Games S.A.,
- zatwierdzono sprawozdania finansowe oraz sprawozdania Zarządu z działalności Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2012,
- podjęto decyzję o pokryciu straty z 2012 roku z zysku lat następnych,
- udzielono absolutorium Zarządowi oraz Radzie Nadzorczej Emitenta z wykonania obowiązków za rok 2012,
- wybrano przewodniczącego i członków Rady Nadzorczej na kolejną, pięcioletnią kadencję.

- **Wykup obligacji serii C i D**

W dniu 28 maja 2013 roku Emitent poinformował, iż Spółka dokonała całkowitego, terminowego wykupu obligacji serii C CI Games S.A. łączna cena wykupu wraz z odsetkami wyniosła: 15 577 500 zł (słownie: piętnaście milionów pięćset siedemdziesiąt siedem tysięcy pięćset złotych).

Z kolei w dniu 26 czerwca 2013 roku nastąpił całkowity, terminowy wykup obligacji serii D. łączna cena wykupu obligacji wyniosła: 6 000 000 zł (słownie: sześć milionów złotych).

---

- **Zmiana nazwy firmy Emitenta z City Interactive S.A. na CI Games S.A.**

W dniu 22 sierpnia 2013 roku Zarząd Spółki poinformował, iż otrzymał odpis postanowienia Sądu Rejonowego dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w sprawie rejestracji zmiany statutu Spółki, polegającej w szczególności na zmianie firmy Spółki z dotychczasowej City Interactive Spółka Akcyjna na CI Games Spółka Akcyjna. Zgodnie z nowym brzmieniem statutu Spółka może używać także formy skróconej CI Games S.A.

- **Emisja obligacji serii E**

W dniu 23 września 2013 roku nastąpiła emisja obligacji CI Games S.A. serii E. Celem emisji było pozyskanie środków na sfinansowanie wydatków związanych z dokończeniem produkcji, promocją i dystrybucją gier Enemy Front oraz Lords of the Fallen. Spółka wyemitowała 5 703 obligacji zwykłych na okaziciela o łącznej wartości nominalnej 5.703.000 zł. Cena emisyjna jednej obligacji wyniosła 1 000 zł. Obligatariuszom będzie wypłacany kwartalnie kupon, który kalkulowany będzie na podstawie stawki referencyjnej wynoszącej WIBOR 3M plus Marża 5,50% w odniesieniu do rzeczywistej liczby dni w Okresie Odsetkowym i przy założeniu 365 dni w roku. Dzień Wykupu Obligacji ustalono na 18 grudnia 2014 roku, natomiast Emitent ma prawo dokonać wcześniejszego wykupu w całości lub części Obligacji na żądanie własne w każdym Dniu Przedterminowego Wykupu na Żądanie Emitenta, tj. w dniach: 18 września 2014 roku, 17 października 2014 roku, 18 listopada 2014 roku.

Wskaźnik zadłużenia definiowany jako zadłużenie finansowe netto do kapitałów własnych na poziomie skonsolidowanym na dzień 31 grudnia 2013 roku był ujemny i wyniósł minus 0,07. Poprzez zadłużenie finansowe netto rozumie się sumę zadłużenia Grupy Kapitałowej z tytułu kredytów, pożyczek, leasingu finansowego, leasingu operacyjnego, emisji obligacji lub innych dłużnych papierów wartościowych oraz innych oprocentowanych lub zdyskontowanych instrumentów finansowych, pomniejszoną o powiązane instrumenty pochodne zabezpieczające, środki pieniężne i ich ekwiwalenty, oprocentowane lokaty krótko- i długoterminowe w bankach i w innych instytucjach finansowych, zbywalne papiery wartościowe dostępne do sprzedaży i zastrzeżone środki pieniężne, obliczone na podstawie skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy.

- **Premiera Alien Rage**

W dniu 24 września 2013 roku odbyła się premiera gry Alien Rage w wersji na PC. Gra jest sprzedawana w dystrybucji cyfrowej.

Z kolei w dniu 18 października 2013 roku odbyła się premiera gry Alien Rage na platformę Xbox360®, natomiast premiera gry w wersji na Playstation®3 odbyła się w dniu 22 października 2013 roku na rynku amerykańskim, a 23 października na rynku europejskim. Gra jest sprzedawana w dystrybucji cyfrowej. W październiku 2013 roku na wybranych rynkach do sprzedaży trafiła również wersja PC w wydaniu pudełkowym.

- **Likwidacja Spółki zależnej w Rumunii**

W dniu 7 listopada 2013 roku rumuńska Spółka zależna Emitenta - City Interactive SRL z siedzibą w Bukareszcie, Rumunia - złożyła w Sądzie w Bukareszcie, VII Wydział Cywilny wniosek o upadłość. Spółka powstała w 2011 roku jako studio producenckie tworzące grę World of Mercenaries. Po podjęciu decyzji o zaniechaniu prac rozwojowych nad tą grą w pierwszym kwartale 2013 roku z uwagi na weryfikację jej potencjału komercyjnego, rumuńska Spółka zależna nie prowadziła de facto samodzielnej działalności produkcyjnej, a znacząco zredukowany zespół rumuński wspierał produkcję innych tytułów Emitenta. W związku z brakiem ekonomicznego i operacyjnego uzasadnienia utrzymywania studia w Rumunii, Zarząd CI Games S.A. podjął decyzję o jego likwidacji.

---

- **Uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy**

W dniu 14 listopada 2013 roku odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki. Podjęto następujące uchwały:

- zmiana Statutu Spółki w zakresie upoważnienia Zarządu Emitenta do podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego o kwotę nie większą niż 948 750 zł na okres 3 lat od dnia zarejestrowania w rejestrze przedsiębiorców niniejszej zmiany Statutu Spółki,
- zmiana Statutu Spółki poprzez ustanowienie upoważnienia Zarządu Spółki do pozbawienia za zgodą Rady Nadzorczej Spółki prawa poboru w całości lub w części dotyczącego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego,
- użycie kapitału zapasowego w kwocie pochodzącej z nadwyżki osiągniętej przy emisji akcji Spółki w ramach podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego powyżej ich wartości nominalnej.

W dniu 28 listopada 2013 roku Sądu Rejonowego dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zatwierdził wyżej wymienione zmiany Statutu.

- **Emisja akcji CI Games S.A. serii E**

W dniu 5 grudnia 2013 roku nastąpiło zakończenie prywatnej subskrypcji serii E poprzez zawarcie umów objęcia akcji. Liczba akcji objętych subskrypcją wyniosła 1 264 999 akcji serii E o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Inwestorzy zainteresowani objęciem akcji składali oferty objęcia akcji w liczbie przekraczającej pulę akcji do podziału. Akcje serii E obejmowane były po 9,00 zł, tym samym wartość przeprowadzonej subskrypcji wyniosła 11 384 991 zł. Łączne koszty przygotowania i przeprowadzenia oferty emisji akcji serii E w kwocie 284 624,78 zł zostały rozliczone w księgach poprzez zmniejszenie nadwyżki wartości emisyjnej wyemitowanych akcji nad ich wartością nominalną.

W dniu 9 stycznia 2014 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Spółki obejmującego emisję akcji zwykłych na okaziciela serii E w drodze subskrypcji prywatnej zakończonej w dniu 5 grudnia 2013 roku. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 1 265 000,00 złotych do kwoty 1 391 499,90 złotych, tj. o kwotę 126 499,90 złotych.

Z kolei w dniu 4 lutego 2014 roku Zarządu Emitenta otrzymał Uchwałę Nr 122/2014 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w sprawie dopuszczenia i wprowadzenia do obrotu na Głównym Rynku GPW akcji zwykłych na okaziciela serii E Spółki CI Games S.A. Zgodnie z przedmiotową Uchwałą do obrotu giełdowego na rynku równoległym dopuszczonych zostało 1 264 999 akcji zwykłych na okaziciela serii E Spółki CI Games S.A. o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

W dniu 6 lutego 2014 roku dokonana została rejestracja wyżej wymienionych akcji i tego samego dnia akcje serii E dopuszczone zostały w trybie zwykłym do obrotu giełdowego na rynku równoległym.

- **Zawarcie umowy dystrybucyjnej gier Enemy Front oraz Lords of the Fallen na terytorium Ameryki Północnej, Środkowej (w tym Karaiby) oraz Południowej**

W dniu 16 stycznia 2014 roku Zarząd CI Games S.A. otrzymał podpisaną umowę dystrybucyjną zawartą z Namco Bandai Games America Inc. dotyczącą sprzedaży gier Enemy Front (w wersji na Sony Playstation®3, Xbox®360) oraz Lords of the Fallen (w wersji na Sony Playstation®4, Xbox®One) na terytorium Ameryki Północnej, Środkowej (w tym Karaiby) oraz Południowej.

- **Zawarcie umowy kredytowej**

W dniu 21 lutego 2014 roku Zarząd Emitenta podpisał umowę kredytu w rachunku bieżącym z Bankiem Spółdzielczym w Ostrowi Mazowieckiej z siedzibą w Ostrowi Mazowieckiej, ul. 3-go Maja 32. Spółka otrzymała limit w wysokości 5 mln PLN z przeznaczeniem na bieżącą działalność Emitenta, w tym produkcję i marketing gier Enemy Front i Lords of the Fallen. Kredyt oprocentowany jest wg zmiennej stopy procentowej WIBOR 1M z poprzedniego miesiąca plus marża Banku 2,99%. Prowizja z tytułu zaangażowania (liczona od niewykorzystanej kwoty kredytu w skali roku) wynosi 0,7%; prowizja Banku z tytułu udzielenia kredytu - 1,3% przyznanej kwoty. Kredyt posiada zabezpieczenie w postaci zastawu rejestrowego na akcjach CI Games S.A. należących do Pana Marka Tymińskiego - Prezesa Zarządu i głównego Akcjonariusza Emitenta, w wysokości 2,5 krotności wartości przyznanego kredytu oraz gwarancji spłaty kredytu Banku Gospodarstwa Krajowego w ramach portfelowej linii gwarancyjnej de minimis PLD w wysokości 60% kwoty kredytu, tj. 3 mln PLN na okres kredytowania plus 3 miesiące, tj. do 30.06.2015 r., jak również pełnomocnictwo do dysponowania środkami na rachunku bieżącym prowadzonym przez Bank.

Ostateczna data spłaty kredytu została wyznaczona na 31 marca 2015 roku.

Opis pozostałych zdarzeń, które mogą w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Emitenta znajduje się w pkt. XI i XIII niniejszego raportu.

## **VII. Omówienie podstawowych wielkości ekonomiczno – finansowych, ujawnionych w rocznym sprawozdaniu finansowym**

Pozycje aktywów i pasywów bilansu według średniego kursu ogłoszonego na ostatni dzień bilansowy przez Narodowy Bank Polski:

- na dzień 31.12.2012 r. – 4,0882 PLN/EUR.
- na dzień 31.12.2013 r. – 4,1472 PLN/EUR.

Pozycje rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych według kursu średniego, obliczonego jako średnia arytmetyczna kursów ogłaszanych przez Narodowy Bank Polski na ostatni dzień miesiąca w danym okresie:

- za rok 2012 – 4,1736 PLN/EUR,
- za rok 2013 – 4,2110 PLN/EUR.

Wybrane dane finansowe przeliczone na EURO:

<b>RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT</b>	<b>2013</b>		<b>2012</b>	
	<b>tys. zł</b>	<b>tys. EUR</b>	<b>tys. zł</b>	<b>tys. EUR</b>
<b>Przychody netto ze sprzedaży</b>	<b>100 971</b>	<b>23 978</b>	<b>30 982</b>	<b>7 423</b>
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	14 177	3 367	-20 807	-4 985
Zysk (strata) brutto	10 502	2 494	-22 608	-5 417
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>26 677</b>	<b>6 335</b>	<b>-18 996</b>	<b>-4 551</b>
Liczba akcji (w tys. szt.)	13 914	13 914	12 650	12 650
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	1,92	0,46	-1,50	-0,36

RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH	2013		2012	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	31 145	7 396	6 956	1 667
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-30 953	-7 351	-26 284	-6 298
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-4 672	-1 110	19 669	4 713
<b>Przepływy pieniężne netto</b>	<b>-4 480</b>	<b>-1 064</b>	<b>342</b>	<b>82</b>

BILANS	31.12.2013		31.12.2012	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	72 087	17 382	44 607	10 911
Aktywa obrotowe	27 135	6 543	29 046	7 105
<b>Aktywa razem</b>	<b>99 222</b>	<b>23 925</b>	<b>73 653</b>	<b>18 016</b>
Kapitał własny	79 399	19 145	41 622	10 181
Kapitał zakładowy	1 391	336	1 265	309
<b>Zobowiązania</b>	<b>19 823</b>	<b>4 780</b>	<b>32 031</b>	<b>7 835</b>
Zobowiązania długoterminowe	1 122	271	114	28
Zobowiązania krótkoterminowe	18 701	4 509	31 917	7 807
<b>Pasywa razem</b>	<b>99 222</b>	<b>23 925</b>	<b>73 653</b>	<b>18 016</b>

## 1. Bilans

Suma bilansowa Spółki CI Games S.A. na dzień 31 grudnia 2013 r. wyniosła 99,2 mln zł, co stanowi 35% wzrost w porównaniu z dniem 31 grudnia 2012 r.

### Aktywa

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 31 grudnia 2013 r. wynosiły 72,1 mln zł (73% aktywów ogółem Spółki) i wzrosły o 62% w porównaniu z dniem 31 grudnia 2012 r.

Wzrost wartości aktywów trwałych wynika przede wszystkim ze zwiększenia aktywa z tytułu podatku odroczonego na koniec roku (22,3 mln zł w porównaniu do 5,1 mln zł na koniec 2012 roku), co wynika głównie z nabycia znaków towarowych, będących efektem usprawnienia zarządzania własnością intelektualną w Grupie Kapitałowej (szczegółowy opis znajduje się w punkcie VI niniejszego raportu). Dodatkowo zwiększeniu uległa wartość udziałów i akcji w jednostkach podporządkowanych i na koniec 2013 roku wyniosła 4,6 mln zł, co wynika z objęcia udziałów kapitałowych w spółce Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością s.j. oraz wzrost wartości niematerialnych na koniec 2013 roku w porównaniu do stanu na koniec 2012 roku o kwotę 5,5 mln zł, tj. o 14%. Jest to efekt ponoszonych w 2013 roku nakładów inwestycyjnych na tworzenie nowych gier (koszty prac rozwojowych). Jednocześnie Spółka dokonała odpisów amortyzacyjnych kosztów prac rozwojowych w łącznej kwocie 16,0 mln zł.

Aktywa obrotowe Spółki na dzień 31 grudnia 2013 r. wyniosły 27,1 mln zł i uległy zmniejszeniu w porównaniu do końca 2012 roku o 7%. Największą pozycją aktywów obrotowych Spółki były środki pieniężne, które wyniosły 9,9 mln zł na koniec 2013 roku i uległy zmniejszeniu o 4,5 mln zł, tj. o 31% w porównaniu do końca 2012 roku. Dodatkowo w porównywanych okresach spadły inwestycje krótkoterminowe o 1,4 mln zł (co było efektem przekształcenia pożyczki udzielonej Business Area Sp. z o.o. w kapitał zapasowy tej spółki) oraz należności handlowe o 0,8 mln zł tj. o 9%. Jednocześnie Spółka posiada na dzień bilansowy należności z tytułu podatku dochodowego w wysokości 3,1 mln zł, co wynika z nadpłaty podatku dochodowego w związku z wygenerowaną stratą podatkową.

## Pasywa

Kapitał własny Spółki na dzień 31 grudnia 2013 r. wyniósł 79,4 mln zł (80% sumy bilansowej), co oznacza wzrost o 91% w porównaniu do 31 grudnia 2012 r. Zwiększenie poziomu kapitału własnego wynika głównie z wygenerowanego w 2013 roku zysku netto w kwocie 26,7 mln zł oraz z przeprowadzonej emisji akcji serii E. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony o 126 tys. zł, natomiast nadwyżka ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalną pomniejszona o koszty emisji w wysokości 11 mln zł została odniesiona na kapitał zapasowy. Szczegóły dotyczące emisji akcji opisane zostały w punkcie VI niniejszego raportu.

Z kolei zobowiązania Spółki w kwocie 19,8 mln zł spadły o 12,2 mln zł w porównaniu do stanu zobowiązań na koniec 2012 roku. Było to efektem głównie spłaty obligacji Spółki serii C i D o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 21,5 mln zł. Jednocześnie w 2013 roku Spółka CI Games wyemitowała obligacje serii E w kwocie 5,7 mln zł. Szczegóły dotyczące spłaty oraz emisji wyżej wymienionych obligacji przedstawione zostały w punkcie VI niniejszego raportu. Dodatkowo przychody przyszłych okresów w kwocie 2,7 mln zł, które stanowiły przedpłaty dokonane w 2012 roku za licencje do gry Sniper: Ghost Warrior 2, po premierze tej gry zaliczone zostały do przychodów Spółki. Z kolei zobowiązania handlowe wzrosły w porównaniu do stanu na koniec 2012 roku o 4,1 mln zł, co wynikało z przede wszystkim ze wzrostu zobowiązań wobec jednostek powiązanych (jest to efekt, opisanego w punkcie VI niniejszego raportu, usprawnienia zarządzania własnością intelektualną w Grupie Kapitałowej). Dodatkowo zwiększeniu uległa rezerwa z tytułu podatku odroczonego (o 1,0 mln zł) oraz, z uwagi na niezafakturowane koszty dotyczące okresu sprawozdawczego, pozostałe rezerwy na zobowiązania (o 0,3 mln zł).

## 2. Rachunek zysków i strat

Przychody netto ze sprzedaży Spółki wyniosły 101,0 mln zł, co oznacza wzrost w porównaniu do 2012 roku o 70,0 mln zł. Głównym czynnikiem mającym wpływ na wyniki sprzedażowe osiągnięte w okresie była premiera gry Sniper: Ghost Warrior 2, która miała miejsce na rynku amerykańskim w dniu 12 marca 2013 roku a w Europie 15 marca 2013 roku. Gra wydana została w tym samym czasie na wszystkie platformy tj. na PlayStation®3, Xbox360® oraz PC. W raportowanym okresie miała miejsce również premiera gry Alien Rage, która dostępna jest w dystrybucji cyfrowej i w wersji na PC ukazała się 24 września natomiast w wersji na konsole w październiku 2013 roku.

Zysk brutto ze sprzedaży wyniósł 40,8 mln zł, natomiast zysk na poziomie działalności operacyjnej wyniósł 14,2 mln zł. Opis czynników wpływających na rentowność z działalności operacyjnej Spółki zamieszczony został w punkcie VIII niniejszego raportu.

Spółka odnotowała stratę na działalności finansowej w wysokości 3,7 mln zł, co wynika głównie z dopłaty do kapitału spółki zależnej Business Area Sp. z o.o. w wysokości 2,0 mln zł oraz jest efektem poniesionych kosztów związanych z pozyskaniem przez Spółkę finansowania (obligacje, faktoring odwrotny) oraz ujemnych różnic kursowych, będących przede wszystkim efektem niekorzystnego kształtowania się kursów walut w okresie sprawozdawczym.

W 2013 roku zysk netto Emitenta wyniósł 26,7 mln zł, na co istotny wpływ miało również rozpoznanie przez Spółkę aktywa z tytułu podatku odroczonego od wartości nabycia znaków towarowych w wysokości 18,4 mln zł.

## 3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rok 2013 Spółka rozpoczęła stanem środków pieniężnych w wysokości 14,4 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 31,1 mln zł. Najistotniejszy wpływ na taki poziom przepływów miał osiągnięty w 2013 roku zysk brutto, skorygowany o odpisy amortyzacyjne, wynikający z premiery gry Sniper Ghost Warrior 2.



Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły minus 31,0 mln zł. Stanowiły je przede wszystkim wydatki związane z finansowaniem prac rozwojowych związanych z tworzeniem nowych gier Spółki w kwocie 29,1 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były ujemne (minus 4,7 mln zł), co wynika z wykupu w raportowanym okresie obligacji Spółki w łącznej kwocie 20,6 mln zł. Jednocześnie CI Games S.A. wyemitowała nowe obligacje serii E oraz akcje Spółki serii E, co spowodowało wpływ środków pieniężnych w wysokości 16,8 mln zł.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 9,9 mln zł.

### **VIII. Ocena, wraz z jej uzasadnieniem dotyczącym zarządzania zasobami finansowymi CI Games S.A. oraz określenie ewentualnych zagrożeń i działań, jakie Spółka podjęła lub zamierza podjąć w celu przeciwdziałania tym zagrożeniom. Informacje o aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej**

#### **Wskaźniki rentowności**

<b>Wyszczególnienie</b>		<b>jm.</b>	<b>2013</b>	<b>2012</b>
1.	Rentowność sprzedaży	%	40,4%	19,6%
2.	Rentowność EBITDA	%	30,4%	-59,7%
3.	Rentowność działalności operacyjnej EBIT	%	14,0%	-67,2%
4.	Rentowność brutto	%	10,4%	-73,0%
5.	Rentowność netto	%	26,4%	-61,3%
6.	Rentowność aktywów (ROA)	%	26,9%	-25,8%
7.	Rentowność kapitałów własnych (ROE)	%	33,6%	-45,6%

#### **Zasady wyliczenia wskaźników**

- |  |  |
|--|--|
| 1. Rentowność sprzedaży                | = zysk ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży               |
| 2. Rentowność EBITDA                   | = EBITDA / przychody ze sprzedaży                          |
| 3. Rentowność działalności operacyjnej | = zysk z działalności operacyjnej / przychody ze sprzedaży |
| 4. Rentowność brutto                   | = zysk przed opodatkowaniem / przychody ze sprzedaży       |
| 5. Rentowność netto                    | = zysk netto / przychody ze sprzedaży                      |
| 6. Rentowność aktywów (ROA)            | = zysk netto / aktywa                                      |
| 7. Rentowność kapitału własnego (ROE)  | = zysk netto / kapitał własny                              |

Rentowność sprzedaży w roku 2013 wyniosła 40,4%, co stanowi wzrost w porównaniu do roku 2012 o 20,8 punktów procentowych. Miało na to wpływ kilka czynników:

Po pierwsze, wzrost marży wynika z premiery gry Sniper: Ghost Warrior 2 w 2013 roku, sprzedaż której realizowana była w większości po cenach standardowych, podczas gdy w 2012 roku pierwsza część tej gry (Sniper: Ghost Warrior) sprzedawana była na wszystkie platformy w obniżonej cenie co związane jest z cyklem życia gry. Ponadto w 2012 roku Spółka dokonała wyprzedaży innych, starych tytułów gier znajdujących się na magazynie po istotnie obniżonych cenach.

W porównywanym latach wysokość kosztów sprzedaży wzrosła o 6,9 mln zł, co wynikało przede wszystkim z wyższych nakładów marketingowych w związku z premierą gry Sniper: Ghost Warrior 2. Z kolei wartość kosztów ogólnego zarządu wzrosła o 0,5 mln zł, co związane było głównie z wyższymi kosztami obsługi prawno-podatkowej, wynikających m.in. z projektu usprawnienia zarządzania własnością intelektualną w Grupie Kapitałowej.

W okresie sprawozdawczym Spółka dokonała odpisu aktualizującego wartość prac rozwojowych związanych z grą Alien Rage w kwocie 8,0 mln zł (do wysokości spodziewanych przychodów ze sprzedaży tego tytułu). Dodatkowo Spółka spisała

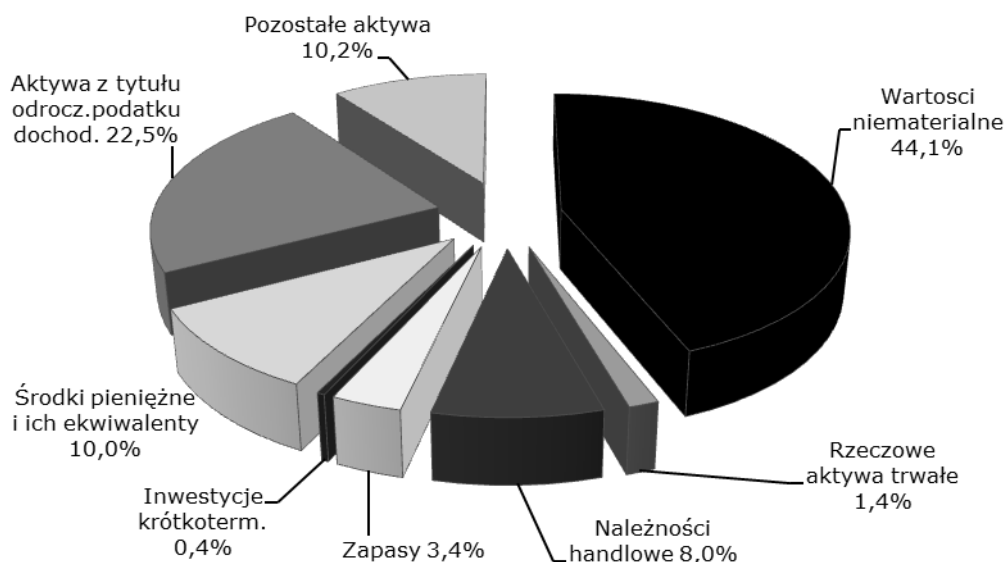
nieściągalne należności z tytułu potrącenia podatku u źródła w wysokości 0,9 mln zł, przy jednoczesnym rozwiązaniu odpisu aktualizującego należności w kwocie 0,8 mln zł.

W związku z powyższymi czynnikami rentowność brutto była dodatnia i wyniosła 10,4%.

### Struktura aktywów

	Wyszczególnienie	jm.	2013	2012
1.	Wartości niematerialne / Aktywa	%	44,1%	51,9%
2.	Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	%	1,4%	1,4%
3.	Należności handlowe / Aktywa	%	8,0%	11,9%
4.	Zapasy / Aktywa	%	3,4%	2,7%
5.	Inwestycje krótkoterminowe / Aktywa	%	0,4%	2,3%
6.	Środki pieniężne i ich ekwiwalenty / Aktywa	%	10,0%	19,5%
7.	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego / Aktywa	%	22,5%	7,0%
8.	Pozostałe aktywa / Aktywa	%	10,2%	3,3%

### Struktura aktywów w 2013 roku



W strukturze aktywów na koniec roku 2013 (podobnie jak w latach poprzednich) dominują wartości niematerialne składające się w głównej mierze z nakładów na prace rozwojowe w zakresie tworzenia nowych gier. Pozycja ta stanowi na dzień 31 grudnia 2013 roku 44,1% aktywów Spółki.

Istotnymi elementami aktywów są aktywa z tytułu podatku odroczonego (22,5% sumy bilansowej), środki pieniężne i ich ekwiwalenty (stanowiące 10,0% sumy bilansowej) oraz należności handlowe (8,0% sumy bilansowej).

Na dzień 31 grudnia 2013 r. środki finansowe na rachunkach bankowych Spółki wynosiły 9,9 mln zł. Spółka pozyskała środki z emisji obligacji Spółki serii E oraz akcji Emitenta serii E w łącznej wysokości 16,8 mln zł oraz wygenerowała w 2013 roku nadwyżkę gotówki z działalności operacyjnej w kwocie 31,1 mln zł. Jednocześnie Spółka poniosła wydatki inwestycyjne na sfinansowanie prac rozwojowych w zakresie tworzenia nowych gier w kwocie 29,1 mln zł oraz wykupiła obligacje serii C i D (20,6 mln zł).

## Wskaźniki rotacji

Wyszczególnienie		jm.	2013	2012
1.	Wskaźnik rotacji aktywów	Liczba rotacji	1,0	0,4
2.	Wskaźnik rotacji zapasów		30,3	15,3
3.	Okres spływu należności	Liczba dni	29	103
4.	Okres spłaty zobowiązań		41	86

### Zasady wyliczenia wskaźników

1. Wskaźnik rotacji aktywów = przychody ze sprzedaży / aktywa
2. Wskaźnik rotacji zapasów = przychody ze sprzedaży / stan zapasów na koniec okresu
3. Okres spływu należności = (należności handlowe / przychody ze sprzedaży) \* liczba dni w okresie
4. Okres spłaty zobowiązań = (zobowiązania handlowe / przychody ze sprzedaży) \* liczba dni w okresie

Poprawie uległ zarówno okres spływu należności i wyniósł 29 dni (103 dni w roku ubiegłym), jak i okres spłaty zobowiązań (41 dni w porównaniu 86 dni w roku ubiegłym), co wynika z wyższych przychodów ze sprzedaży w raportowanym okresie.

## Wskaźniki zadłużenia

Wyszczególnienie		2013	2012
1.	Wskaźnik ogólnego zadłużenia	0,20	0,43
2.	Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,25	0,77
3.	Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi	1,12	0,94
4.	Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego	0,19	0,43
5.	Wskaźnik zadłużenia długoterminowego	0,011	0,002

### Zasady wyliczenia wskaźników

1. Wskaźnik ogólnego zadłużenia = (zobowiązania krótkoterm. + zobowiązania długoterm.) / pasywa ogółem
2. Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych = (zobowiązania krótkoterm. + zobowiązania długoterm.) / kapitały własne
3. Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi = (kapitał własny + zobowiązania długoterm.) / aktywa trwałe
4. Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego = zobowiązania krótkoterm. / pasywa ogółem
5. Wskaźnik zadłużenia długoterminowego = zobowiązania długoterm. / pasywa ogółem

Wartości wskaźników zadłużenia poprawiły się w porównaniu z rokiem ubiegłym. Jest to efekt wygenerowania w 2013 roku zysku netto w wysokości 26,7 mln zł oraz wyemitowania akcji serii E, co zwiększyło kapitały własne Spółki i tym samym zmniejszeniu uległ udział kapitałów obcych w finansowaniu aktywów Spółki. Dodatkowo w 2013 roku Spółka wykupiła obligacje serii C i D o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 21,5 mln zł, co istotnie wpłynęło na spadek zobowiązań.

## Wskaźniki płynności

Wyszczególnienie		2013	2012
1.	Wskaźnik bieżącej płynności	1,45	0,91
2.	Wskaźnik płynności szybkiej	1,27	0,85
3.	Wskaźnik natychmiastowy	0,53	0,45

### Zasady wyliczania wskaźników

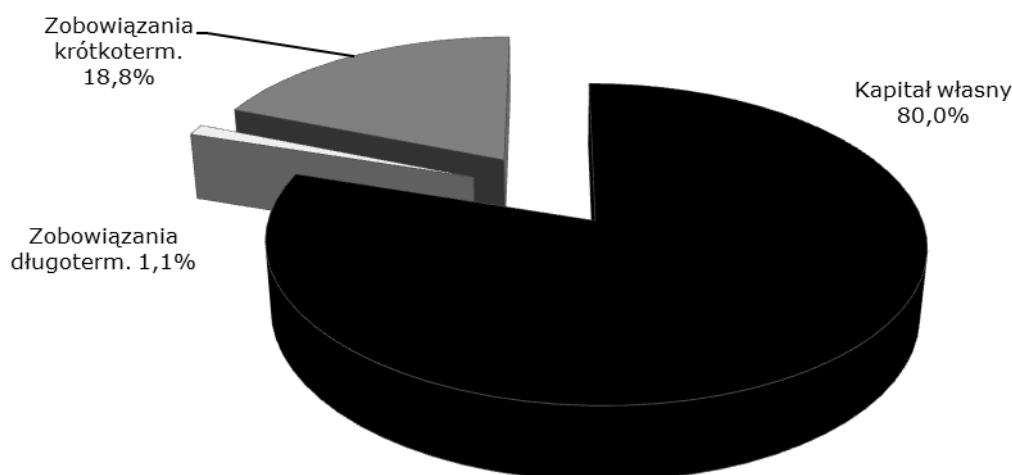
1. Wskaźnik bieżącej płynności = aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe
2. Wskaźnik płynności szybkiej = (aktywa obrotowe - zapasy) / zobowiązania krótkoterminowe
3. Wskaźnik natychmiastowy = środki pieniężne i ich ekwiwalenty / zobowiązania krótkoterminowe

Poprawie uległy wszystkie wskaźniki płynności finansowej Spółki. Spowodowane było to głównie istotnym spadkiem poziomu zobowiązań krótkoterminowych w porównywanych okresach, przy jednoczesnym nieznacznym zmniejszeniu się poziomu aktywów obrotowych. Środki pieniężne na dzień 31 grudnia 2013 roku wyniosły 9,9 mln zł, w porównaniu do 14,4 mln zł na koniec roku poprzedniego.

### Struktura finansowania

	Wyszczególnienie	jm.	2013	2012
1.	Kapitał własny	%	80,0%	56,5%
2.	Zobowiązania długoterminowe	%	1,1%	0,2%
3.	Zobowiązania krótkoterminowe	%	18,9%	43,3%

#### Struktura finansowania w 2013 roku



W strukturze finansowej Spółki największy udział stanowi kapitał własny (80,0% pasywów ogółem). Wzrost kapitałów na koniec 31 grudnia 2013 roku w porównaniu do analogicznego okresu roku 2012 wynikał z osiągniętego zysku w roku 2013 w kwocie 26,7 mln zł oraz jest efektem emisji akcji serii E.

Wszystkie wskaźniki działalności gospodarczej oraz sytuacji majątkowej i finansowej świadczą o dobrej kondycji finansowej Spółki i stanowią stabilną podstawę do dalszego rozwoju oraz realizacji celów nadrzędnych Spółki. Zdaniem Zarządu Emitenta nie występują okoliczności wskazujące na zagrożenie dla kontynuowania działalności i utraty płynności Spółki, a tym samym możliwości realizacji aktywów i wypełnienia zobowiązań w normalnym toku prowadzonej działalności gospodarczej.

**IX. Informacje o podstawowych produktach, towarach i usługach, wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym oraz udziałem poszczególnych grup w sprzedaży CI Games S.A. ogółem, a także zmianach w tym zakresie w 2013 r.**

Spółka CI Games S.A. prowadzi działalność produkcyjną i wydawniczą na globalnym rynku gier video. Emitent kładzie nacisk na prowadzenie sprzedaży w formie dystrybucji gotowych nośników z programami komputerowymi, jednak w niektórych przypadkach dokonuje sprzedaży licencji na dystrybucje programu na określonym obszarze i w określonym czasie.

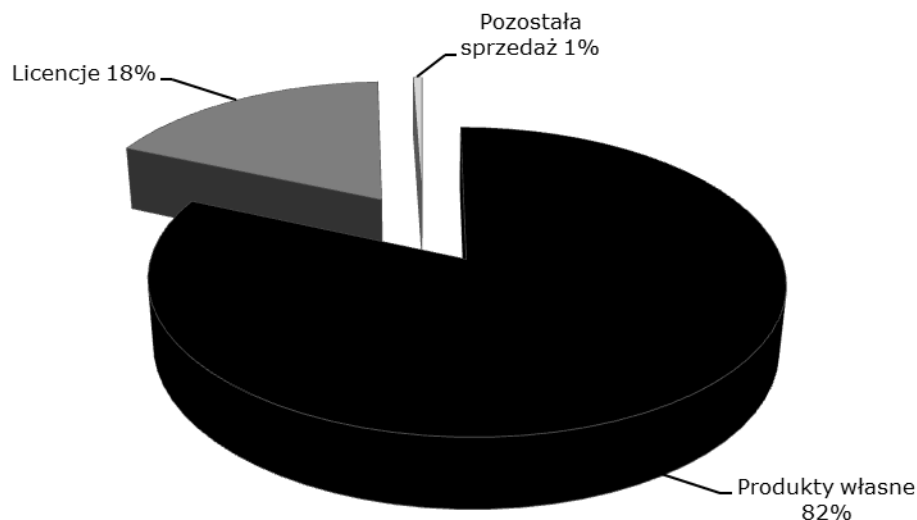
Struktura przychodów ze sprzedaży osiągniętej przez Spółkę w latach 2012 - 2013 ze względu na rodzaj oferowanego produktu w ujęciu wartościowym kształtowała się następująco:

1. Struktura przychodów ze sprzedaży w ujęciu wartościowym

dane w tys. zł

Przychody	2013	Udział %	2012	Udział %	2013/2012
Produkty własne	82 437	82%	25 475	82%	224%
Licencje	17 986	18%	3 945	13%	356%
Pozostała sprzedaż	548	0%	1 561	5%	-65%
<b>Razem</b>	<b>100 971</b>	<b>100%</b>	<b>30 982</b>	<b>100%</b>	<b>226%</b>

**Struktura przychodów w 2013 roku**



2. Struktura przychodów ze sprzedaży w ujęciu ilościowym

Przychody	2013	Udział %	2012	Udział %	2013/2012
Produkty własne	2 045 911	89%	1 194 011	75%	71%
Licencje	179 750	8%	149	0%	n/a
Pozostała sprzedaż	77 709	3%	396 370	25%	-80%
<b>Razem</b>	<b>2 303 370</b>	<b>100%</b>	<b>1 590 530</b>	<b>100%</b>	<b>45%</b>

## X. Informacje o rynkach zbytu, w podziale na krajowe i zagraniczne oraz źródłach zaopatrzenia w materiały do produkcji, w towary i usługi, z określeniem uzależnienia od odbiorców i dostawców

W roku 2013 udział sprzedaży zagranicznej w całkowitych przychodach Spółki zwiększył się o 5 punktów procentowych w porównaniu do 2012 roku i wyniósł 97%.

dane w tys. zł

<b>Sprzedaż</b>	<b>2013</b>	<b>2012</b>
Zagranica	97 701	28 406
<i>Udział</i>	97%	92%
Kraj	3 270	2 576
<i>Udział</i>	3%	8%
<b>Razem</b>	<b>100 971</b>	<b>30 982</b>

Z kolei w ujęciu ilościowym udział eksportu wyniósł 95% i uległ zwiększeniu w porównaniu do 2012 roku o 29 punktów procentowych. Zmiana ta wynika z ograniczenia katalogu produktów (w 2012 roku Spółka dokonała wyprzedaży starych tytułów gier znajdujących się na magazynie po istotnie obniżonych cenach), co potwierdza spadek ilości sprzedanych gier na rynku polskim w porównaniu do ubiegłego roku. Różnica w procentowym udziale sprzedaży zagranicznej w ujęciu wartościowym i ilościowym wynika głównie z wyższych cen jednostkowych na rynkach zagranicznych w porównaniu do rynku polskiego.

<b>Sprzedaż</b>	<b>2013</b>	<b>2012</b>
Zagranica	2 182 132	1 054 249
<i>Udział</i>	95%	66%
Kraj	121 238	536 281
<i>Udział</i>	5%	34%
<b>Razem</b>	<b>2 303 370</b>	<b>1 590 530</b>

Odbiorcami, których udział w sprzedaży Spółki w roku 2013 przekroczył 10% są:

<b>Kontrahent</b>	<b>Udział</b>
1. CI Games USA Inc.	32,10%
2. Namco Bandai Games Europe	11,76%

Pozostali kontrahenci nie przekroczyli wyznaczonego poziomu istotności.

Z kolei poniższe zestawienie zawiera listę dostawców, których udział w zakupach Spółki w roku 2013 przekroczył 10%:

<b>Kontrahent</b>	<b>Udział</b>
1. Microsoft Ireland Operations Ltd	31,28%
2. Sony DADC Austria AG	30,28%
3. Sony DADC USA Inc.	18,90%

Pozostali dostawcy nie przekroczyli wyznaczonego poziomu istotności.

---

## **XI. Informacje o umowach znaczących dla działalności gospodarczej CI Games S.A., w tym umowach zawartych pomiędzy akcjonariuszami oraz umowach ubezpieczenia, współpracy lub kooperacji**

### **1. Umowy istotne dla prowadzonej działalności gospodarczej:**

- **Umowa dotycząca transakcji skarbowych**

W dniu 19 lutego 2013 roku Spółka wypowiedziała umowę ramową o współpracy w zakresie transakcji terminowych i pochodnych oraz umowę dodatkową transakcji walutowych zawartą z Raiffeisen Bank Polska S.A., i tego samego dnia otrzymała podpisaną przez Alior Bank S.A. umowę ramową dotyczącą transakcji skarbowych, w ramach której mogą być zawierane transakcje terminowe typu forward.

- **Zawarcie umowy na wynajem biura**

W dniu 10 kwietnia 2013 roku Spółka otrzymała podpisaną umowę najmu zawartą ze spółką IO-1 Building Spółka z o.o., która w 2013 r. została przekształcona w spółkę komandytowo-akcyjną pod nazwą Bertie Investments Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. Przedmiotem umowy jest wynajem przez Emitenta powierzchni biurowej o powierzchni blisko 1.300 m<sup>2</sup> zlokalizowanej w Warszawie przy ul. Puławskiej 182 (budynek IO-1, obok stacji Metro Wilanowska) z przeznaczeniem na nową siedzibę Spółki i warszawskiego studia Emitenta. Czynsz najmu został wynegocjowany na poziomie nie odbiegającym od aktualnych stawek rynkowych powszechnie obowiązujących dla obiektów o zbliżonym standardzie i lokalizacji. Okres najmu został ustalony na 5 lat.

- **Zawarcie umowy dystrybucyjnej gier Enemy Front oraz Lords of the Fallen na terytorium Ameryki Północnej, Środkowej (w tym Karaiby) oraz Południowej**

W dniu 16 stycznia 2014 roku Zarząd CI Games S.A. poinformował, iż otrzymał podpisaną umowę dystrybucyjną zawartą z Namco Bandai Games America Inc. dotyczącą sprzedaży gier Enemy Front (w wersji na Sony Playstation®3, Xbox®360) oraz Lords of the Fallen (w wersji na Sony Playstation®4, Xbox®One) na terytorium Ameryki Północnej, Środkowej (w tym Karaiby) oraz Południowej.

### **2. Umowy ubezpieczenia**

Spółka CI Games S.A. posiadała w okresie sprawozdawczym następujące polisy ubezpieczeniowe:

Nazwa Ubezpieczyciela	Przedmiot i zakres ubezpieczenia	Okres ubezpieczenia	Suma ubezpieczenia
AIG Europe Limited*	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	07.11.2012 - 06.11.2013	50 mln zł
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	07.11.2013 - 06.11.2014	60 mln zł
AIG Europe Limited*	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2012 - 09.06.2013	2 mln USD
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2013 - 09.06.2014	2 mln USD
AIG Europe Limited*	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	05.05.2012 - 04.05.2013	3 mln USD
AIG Europe Limited*	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	05.05.2013 - 04.05.2014	3 mln USD
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie sprzętu elektronicznego	15.09.2012 - 14.09.2013	2,2 mln zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie mienia	15.09.2012 - 14.09.2013	1,3 mln zł
ERGO Hestia S.A.	Dodatkowe ubezpieczenie mienia	27.09.2012 - 30.04.2013	5,0 mln zł
AVIVA Towarzystwo Ubezpieczeń Ogólnych S.A.	Ubezpieczenie sprzętu elektronicznego i mienia	15.09.2013 - 14.09.2014	7,7 mln zł
ERGO Hestia S.A.	OC z tytułu prowadzenia działalności gospodarczej lub użytkowania mienia	15.02.2013 - 14.02.2014	0,1 mln EUR

\* Poprzednio Chartis Europe S.A.

Ponadto Spółka posiadała zawarte polisy ubezpieczenia OC oraz Auto-Casco trzech posiadanych samochodów osobowych.

### 3. Umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami

Zarząd CI Games S.A. nie posiada wiedzy na temat ewentualnych umów zawartych pomiędzy akcjonariuszami Spółki w 2013 r.

### XII. Umowy zawarte pomiędzy Emitentem, a osobami zarządzającymi przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia Emitenta przez przejęcie

Nie zostały zawarte żadne tego rodzaju umowy.

### XIII. Informacje o umowach kredytowych i umowach pożyczki z uwzględnieniem terminów ich wymagalności oraz umowach poręczeń i gwarancji Spółki

#### 1. Umowy kredytów i pożyczek

Na dzień 31 grudnia 2013 r. Emitent nie posiadał żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.



- **Umowa faktoringu odwrotnego**

20 lutego 2013 roku Zarząd Spółki poinformował, iż otrzymał podpisaną z Alior Bank S.A. z siedzibą w Warszawie umowę faktoringu odwrotnego. Bank przyznał Spółce limit w wysokości 3,2 mln EUR do wykorzystania w EUR i USD, z przeznaczeniem na finansowanie zakupu towarów, zapłaty za licencję, produkcję u dostawców. Ostateczną datę spłaty finansowania ustalono na dzień 31 lipca 2013 r. Produkt oprocentowany był stawką referencyjną EURIBOR 1M dla EUR i LIBOR 1M dla USD plus marża Banku w skali roku 2,2%; prowizja z tytułu zaangażowania (liczona od niewykorzystanej kwoty) – brak. Zabezpieczenie Produktu stanowiły: potwierdzona cesja należności CI Games USA Inc., oświadczenie o poddaniu się egzekucji oraz pełnomocnictwo do rachunków Emitenta prowadzonych przez Alior Bank S.A. Pozostałe postanowienia umowy nie odbiegały od warunków powszechnie stosowanych dla tego typu umów.

W dniu 15 lipca 2013 roku Spółka dokonała całkowitej, terminowej spłaty faktoringu odwrotnego.

- **Zawarcie umowy kredytowej**

W dniu 21 lutego 2014 roku Spółka podpisała umowę kredytu w rachunku bieżącym z Bankiem Spółdzielczym w Ostrowi Mazowieckiej z siedzibą w Ostrowi Mazowieckiej, ul. 3-go Maja 32. Spółka otrzymała limit w wysokości 5 mln PLN z przeznaczeniem na bieżącą działalność Emitenta, w tym produkcję i marketing gier Enemy Front i Lords of the Fallen. Kredyt oprocentowany jest wg zmiennej stopy procentowej WIBOR 1M z poprzedniego miesiąca plus marża Banku 2,99%. Prowizja z tytułu zaangażowania (liczona od niewykorzystanej kwoty kredytu w skali roku) wynosi 0,7%; prowizja Banku z tytułu udzielenia kredytu - 1,3% przyznanej kwoty. Kredyt posiada zabezpieczenie w postaci zastawu rejestrowego na akcjach CI Games S.A. należących do Pana Marka Tymińskiego - Prezesa Zarządu i głównego Akcjonariusza Emitenta, w wysokości 2,5 krotności wartości przyznanego kredytu oraz gwarancji spłaty kredytu Banku Gospodarstwa Krajowego w ramach portfelowej linii gwarancyjnej de minimis PLD w wysokości 60% kwoty kredytu, tj. 3 mln PLN na okres kredytowania plus 3 miesiące, tj. do 30.06.2015 r. Ostateczna data spłaty kredytu została wyznaczona na 31 marca 2015 roku.

## **2. Umowy leasingu**

Na dzień 31 grudnia 2013 r. Spółka CI Games S.A. posiadała jedną umowę dotyczącą leasingu kapitałowego, która zawarta została w 2012 roku z Getin Leasing S.A. (wartość początkowa - 76,8 tys. zł, wartość rat kapitałowych do spłaty na dzień 31 grudnia 2013 r. – 38 tys. zł).

## **3. Umowy gwarancji i poręczeń**

Spółka posiada gwarancję bankową wystawioną przez Alior Bank S.A. w dniu 23 kwietnia 2013 roku do kwoty 420 000 zł na rzecz Bertie Investment Sp. z o.o. z tytułu najmu powierzchni biurowej przy ul. Puławskiej 182. Gwarancja jest ważna do 22 kwietnia 2014 roku.

Na dzień 31 grudnia 2013 r. Spółka nie posiadała innych zobowiązań warunkowych.

## **XIV. W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym sprawozdaniem finansowym – opis wykorzystania wpływów z emisji**

- **Emisja obligacji serii E**

W dniu 23 września 2013 roku nastąpiła emisja obligacji CI Games S.A. serii E. Celem emisji było pozyskanie środków na sfinansowanie wydatków związanych z dokończeniem produkcji, promocją i dystrybucją gier Enemy Front oraz Lords of the Fallen. Spółka

wyemitowała 5 703 obligacji zwykłych na okaziciela o łącznej wartości nominalnej 5 703 000 zł. Cena emisyjna jednej obligacji wyniosła 1 000 zł.

- **Emisja akcji serii E**

W dniu 5 grudnia 2013 roku nastąpiło zakończenie prywatnej subskrypcji serii E poprzez zawarcie umów objęcia akcji. Liczba akcji objętych subskrypcją wyniosła 1 264 999 akcji serii E o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Inwestorzy zainteresowani objęciem akcji składali oferty objęcia akcji w liczbie przekraczającej pulę akcji do podziału. Akcje serii E obejmowane były po 9,00 zł, tym samym wartość przeprowadzonej subskrypcji wyniosła 11 384 991 zł.

Szczegółowy opis wyżej wymienionych emisji znajduje się w punkcie VI niniejszego raportu.

#### **XV. Informacje o udzielonych pożyczkach przez CI Games S.A.**

<b>Pożyczkobiorca</b>	<b>Kwota całkowita wg umowy</b>	<b>Termin spłaty</b>	<b>Kwota pożyczki i odsetek w walucie</b>	<b>Kwota pożyczki i odsetek w PLN</b>
CI Games GERMANY GmbH	80 000 EUR	09.01.2015	81 255 EUR	336 982
Stephen Hart	12 800 PLN	30.11.2014	12 999 PLN	12 999
Stephen Hart	1 800 GBP	30.11.2014	879,93 GBP	4 409
Paul Robinson	10 000 PLN	31.05.2014	10 000 PLN	10 000

#### **XVI. Wartość wynagrodzeń, nagród, korzyści wypłaconych, należnych lub potencjalnie należnych osobom zarządzającym i nadzorującym Spółki**

Wartość wynagrodzeń (brutto) osób zarządzających i nadzorujących Spółki wypłaconych w roku 2013 (dane w zł):

##### **Zarząd CI Games S.A.**

Marek Tymiński - Prezes Zarządu	401 419
Andreas Jaeger - Członek Zarządu	3 419

##### **Rada Nadzorcza CI Games S.A.**

Krzysztof Sroczyński - Przewodniczący Rady Nadzorczej	42 000
Marek Dworak - Członek Rady Nadzorczej	30 000
Grzegorz Leszczyński - Członek Rady Nadzorczej	30 000
Lech Tymiński - Członek Rady Nadzorczej	30 000
Tomasz Litwiniuk - Członek Rady Nadzorczej	30 000

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

Wszystkie opisane poniżej transakcje zostały zawarte na warunkach rynkowych. Transakcje Emitenta ze spółkami należącymi do Grupy Kapitałowej:

dane w tys. zł

	<b>koszty</b>	<b>przychody</b>	<b>należności</b>	<b>zobowiązania</b>
CI Games GERMANY GmbH	404	5	337	61
CI Games USA Inc.	181	32 988	4 515	-
City Interactive Studio S.R.L.	-	2	-	-
Business Area Sp. z o.o.	-	7	6	-
Business Area Sp. z o.o. Sp. j.	2 025	1 300	-	1 546
CI Games S.A. Sp. j.	718	27	-	134
CI Games Cyprus LTD	2 116	-	-	2 116
City Interactive Peru	-	-	-	490
<b>RAZEM</b>	<b>5 444</b>	<b>34 330</b>	<b>4 858</b>	<b>4 348</b>

W dniu 11 marca 2013 r. CI Games S.A. objęła akcje w Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. o łącznej wartości nominalnej 128,9 mln zł w zamian za wkład niepieniężny w postaci zorganizowanej części przedsiębiorstwa. Szczegóły dotyczące tej transakcji znajdują się w punkcie VI niniejszego raportu.

Transakcje Emitenta ze spółkami powiązanymi osobowo z Markiem Tymińskim - głównym akcjonariuszem CI Games S.A., który bezpośrednio lub pośrednio kontroluje następujące podmioty:

dane w tys. zł

	<b>koszty/zakupy</b>	<b>przychody</b>	<b>należności</b>	<b>zobowiązania</b>
Onimedia Sp. z o.o.	-	9	-	-
Premium Food Restaurants S.A.	27	76	53	-
Tech Marek Tymiński	-	2	1	-
MT Golf Sp. z o.o.	-	10	32	-
<b>RAZEM</b>	<b>27</b>	<b>97</b>	<b>87</b>	<b>-</b>

W drugim półroczu 2013 roku Marek Tymiński zbył udziały w spółce ATS Sp. z o.o. na rzecz osób trzecich.

Transakcje Emitenta ze spółkami powiązanymi osobowo z Członkami Rady Nadzorczej i Członkami Zarządu Spółki:

dane w tys. zł

	<b>koszty</b>	<b>przychody</b>	<b>należności</b>	<b>zobowiązania</b>
KS Konsulting Krzysztof Sroczyński	5	-	-	-
Andreas Jaeger Consulting	135	-	-	-
<b>RAZEM</b>	<b>140</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

### **XVIII. 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 postępowań z udziałem Spółki oraz jednostek od niej zależnych.

---

## **XIX. Opis czynników i zdarzeń o nietypowym charakterze, mających wpływ na wynik z działalności za rok 2013**

W 2013 roku Spółka zrealizowała projekt usprawnienia zarządzania własnością intelektualną oraz dokonała odpisu aktualizującego wartości niematerialne. Szczegółowy opis powyższych transakcji znajduje się w punkcie VI niniejszego raportu, natomiast ich wpływ na wynik Spółki opisany został w punktach VII i VIII.

W raportowanym okresie nie wystąpiły żadne inne zdarzenia o nietypowym charakterze, które miały znaczący wpływ na osiągnięte przez CI Games S.A. wyniki finansowe.

## **XX. Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami wyników**

W dniu 6 marca 2014 roku Zarząd CI Games S.A. poinformował, iż według wstępnych szacunków Spółki poziom zobowiązań Grupy Kapitałowej Emitenta na dzień 31 grudnia 2013 roku wynosi 17,4 mln PLN. Zarząd potwierdza zrealizowanie powyższej prognozy.

Zarząd Emitenta nie publikował żadnych innych szacunków lub prognoz dotyczących wyników Spółki zaprezentowanych w niniejszym raporcie.

## **XXI. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń Spółki**

Najważniejsze zewnętrzne czynniki ryzyka z punktu widzenia Emitenta są następujące:

### **Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną**

Rynek gier video, na którym działa Spółka CI Games S.A. 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 Spółka 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**

Spółka prowadzi działalność na rynku, na którym główną pozycję zajmują firmy z silną, ugruntowaną pozycją. Emitent 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. Spółka tworzy gry na platformy zarówno poprzedniej (Sony PlayStation®3, Xbox360®) jak i nowej generacji (Sony PlayStation®4, XboxOne®), oraz na PC, które posiadają wysoki potencjał handlowy i są produktami konkurencyjnymi do innych tytułów obecnych na rynku. CI Games S.A. podjęła również działania w kierunku uzupełnienia oferty o gry z nowego segmentu: na platformy z systemami iOS.

### **Ryzyko zmiany trendów**

CI Games S.A. 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 pożądanych wpływów. 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 Emitenta 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 Spółka oferuje swoje produkty, co mogłoby wpłynąć negatywnie na wyniki działalności Spółki.

Spółka 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 2013 roku 97% przychodów Emitenta generowanych było głównie w dwóch walutach: euro i dolarach amerykańskich. Spółka zabezpiecza się przed ryzykiem walutowym zaciągając zobowiązania w tych walutach.

Nadwyżki strumieni poszczególnych walut zabezpieczane są poprzez kontrakty walutowe typu forward na główne waluty.

Do czynników ryzyka bezpośrednio związanych z działalnością Spółki należą:

### **Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników**

Sukces działalności Spółki 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.

CI Games S.A. położyła szczególny nacisk na:

- motywacyjny system wynagrodzenia, budujący więzi pomiędzy organizacją a pracownikami, wraz z opieką medyczną i pakietem socjalnym,
- styl pracy ułatwiający komunikowanie się i wymianę doświadczeń,
- trening managerski dla kluczowych pracowników,
- program motywacyjny dla kadry managerskiej uwarunkowany osiąganymi wynikami finansowymi.

### **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 Spółka jest wierzycielem. Aby zminimalizować możliwości poniesienia strat Spółka 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.

CI Games S.A. w 2013 roku zrealizowała sprzedaż:

- do największego kontrahenta na poziomie 32% całości sprzedaży,
- do 3 największych kontrahentów łącznie na poziomie 53% całości sprzedaży.

### **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 Spółki. 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 Spółki w okresie sprawozdawczym i są realizowane z zachowaniem wszystkich terminów.

### **Ryzyko związane z realizacją planów rozwojowych**

CI Games S.A. posiada nadwyżkę gotówki generowaną z działalności operacyjnej, z której finansowana jest działalność wydawnicza. Spółka 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.

Wewnętrznym czynnikiem mogącym wpłynąć na przesunięcie daty premiery są trudności w określeniu czasu koniecznego do ukończenia procesu produkcji i kontroli jakości gry tak aby spełniała wszystkie oczekiwania jakościowe. Wydanie gry niespełniającej przyjętych przez Spółkę wysokich standardów mogłoby negatywnie wpłynąć na oczekiwane przychody ze sprzedaży tego 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 Spółce 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 zaostrożoną legislacją. Aby uniknąć strat z tego tytułu Spółka 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**

Spółka generuje dodatnie przepływy pieniężne z działalności operacyjnej. Zabezpieczeniem przed ryzykiem niewypłacalności nabywców jest analiza ich kondycji finansowej oraz ciągły monitoring spływu należności. Dodatkowo należy podkreślić, iż Spółka jest w stanie pozyskiwać środki finansowe w postaci długu bankowego lub emisji obligacji.

## **XXII. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych, w tym inwestycji kapitałowych w porównaniu do wielkości posiadanych środków z uwzględnieniem możliwości zmian w strukturze finansowania tej działalności**

CI Games S.A. posiada zdolność finansowania projektów inwestycyjnych. W roku obrotowym 2014 Spółka zamierza utrzymać dotychczasowy poziom inwestycji. Do sfinansowania projektów inwestycyjnych będą wykorzystywane środki własne, jak również środki pozyskiwane z sektora bankowego lub finansowego.

## **XXIII. Charakterystyka czynników istotnych dla rozwoju przedsiębiorstwa oraz opis perspektyw rozwoju działalności gospodarczej**

Spółka CI Games S.A. sukcesywnie realizuje strategię rozwoju, która ma na celu regularne wydawanie wysokiej jakości gier. W procesie produkcji, promocji i sprzedaży gier, jakość jest decydującym czynnikiem planowania i rozwoju produktów. Spółka produkuje gry na PC oraz konsole, w tym na urządzenia nowej generacji, które pojawiły się w sprzedaży w czwartym kwartale 2013 roku i stopniowo zastępują obecną generację konsol. Kierując ofertę jednocześnie do posiadaczy starszych i nowych modeli konsol, Emitent maksymalizuje potencjalną grupę docelową dla swoich produktów.

Prawie trzy lata trwały intensywne prace nad produkcją sequela - Sniper: Ghost Warrior 2. Premiera gry odbyła się 12 marca 2013 roku w Ameryce Północnej oraz 15 marca 2013 roku na rynku europejskim. Po premierze gry na rynek do sprzedaży trafił również dodatkowy контент DLC w postaci dodatków do gry. Gra do chwili obecnej sprzedała się w ponad 1,5 miliona egzemplarzy, a łączna sprzedaż serii przekroczyła 5 milionów egzemplarzy.

W drugiej połowie 2013 roku miała miejsce premiera gry Alien Rage. Gra wyprodukowana została w oparciu o najnowszą wersję technologii Unreal® Engine3 i jest dostępna w dystrybucji cyfrowej na PC oraz konsole Xbox360® i PlayStation®3. Na wybranych rynkach do sprzedaży trafiła również wersja PC w wydaniu pudełkowym.

Projektem w fazie produkcji, o dużym potencjale handlowym, jest gra z gatunku First Person Shooter osadzona w realiach II Wojny Światowej o nazwie Enemy Front. Premiera gry w wersji na Xbox360®, PlayStation®3 oraz PC planowana jest na połowę roku 2014.

Trwają również prace nad Lords of the Fallen, grą z gatunku RPG, która powstaje przede wszystkim w Niemczech, siłami doświadczonego zespołu developerskiego Deck13. Produkt trafi do sprzedaży w drugiej połowie 2014 roku i obok platform Xbox One® i PlayStation®4, będzie dostępny także w wersji na PC.

Produkty Spółki będą dystrybuowane na regionalnych rynkach przez podmioty wiodące na danym terytorium, często oddziały największych globalnych firm z branży.

Zdaniem Emitenta obrana strategia przyczyni się do osiągnięcia przez Spółkę CI Games S.A. dalszych sukcesów finansowych i wzmocnienia jej pozycji na światowych rynkach. W ocenie Zarządu Spółka posiada niezbędne kompetencje oraz możliwości techniczne do tworzenia, wydawania oraz dystrybucji gier wysokiej jakości.

---

**XXIV. Informacje na temat umów z podmiotem uprawnionym do badania sprawozdań finansowych**

- a) Nazwa podmiotu: CSWP Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. komandytowa
- b) Data zawarcia umowy o dokonanie badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za 2013 r. – 19 czerwca 2013 r. Umowa dotyczy badania sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2013 (przeгляд półroczny i badanie roczne).
- c) Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przeгляд i badanie sprawozdania finansowego jednostki i Grupy w 2013 r. – 42 000 zł netto.
- d) Podmiotem dokonującym badanie sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2012 (przeгляд półroczny i badanie roczne) była spółka CSWP Audyt Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. komandytowa. Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przeгляд i badanie sprawozdania finansowego Spółki i Grupy Kapitałowej w 2012 r. wyniosła 40 000 zł netto.

**Marek Tymiński**

Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 21 marca 2014 roku