



CI Games S.A.

SPRAWOZDANIE
Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI
SPORZĄDZONE ZA ROK 2015



Drodzy Akcjonariusze, Współpracownicy i Partnerzy

Oddajmy do Waszej dyspozycji raport podsumowujący osiągnięcia i wyniki finansowe CI Games w 2015 r. Był to okres w którym koncentrowaliśmy się głównie na pracach nad grą „Sniper Ghost Warrior 3”.

Trzecia części serii „Sniper” to największy i najważniejszy projekt w historii naszej spółki. Po raz pierwszy pokazaliśmy ją publicznie w trakcie targów E3 w Los Angeles w czerwcu. Nigdy jeszcze nasza prezentacja nie spotkała się z tak dobrym przyjęciem, zarówno ze strony partnerów handlowych, jak i mediów branżowych. Jestem przekonany, że „Sniper 3” może być uznany za jedną z największych, pozytywnych niespodzianek tej imprezy.

W sierpniu ponownie zaprezentowaliśmy „Snipera”, tym razem na targach Gamescom w Kolonii. Po raz pierwszy gra trafiła nie tylko do przedstawicieli mediów, ale też do zwyczajnych graczy. Oni również bardzo wysoko ocenili to, co pokazaliśmy – a najlepszym dowodem były ogromne kolejki przed naszym stanowiskiem. Naszą ambicją jest stworzenie gry, która w pełni spełni oczekiwania graczy i trafi zarówno do miłośników tematyki snajperskiej, jak i szerszego grona odbiorców.

Reakcje graczy, dziennikarzy oraz naszych partnerów handlowych utwierdzają nas w przekonaniu, że ten cel może zostać zrealizowany a „Sniper Ghost Warrior 3” ma bardzo duży potencjał biznesowy. W tej chwili pracujemy nad dopracowaniem i wykończeniem oraz przygotowaniem takiego planu marketingowego, który pozwoli nam ten potencjał jak najlepiej wykorzystać.

Na kluczowym rynku Ameryki Północnej będziemy sami odpowiadać za dystrybucję „Sniper Ghost Warrior 3”. Nasze wieloletnie doświadczenie w tym obszarze, znajomość amerykańskiego rynku fakt, że w pełni skoncentrujemy się na osiągnięciu najlepszego wyniku, a także wzmocnienia kadrowe, jakich dokonaliśmy, powinny być gwarancją tego, że jest to dobra decyzja. Dzięki niej będziemy mogli sami dopilnować właściwej dystrybucji naszego flagowego tytułu i nie będziemy musieli się dzielić marżą z inną firmą.

Natomiast w Europie naszym kluczowym partnerem będzie Koch Media. Podpisana we wrześniu umowa z tym partnerem jest pierwszą tak szeroką w naszej historii. Dzięki niej będziemy mogli wspólnie prowadzić zintegrowane działania marketingowe, co powinno pozytywnie wpłynąć na ich efektywność.

Miniony rok był też okresem budowania i dojrzewania naszego zespołu. Już premierą gry „Lords of the Fallen” pod koniec 2014 r. udowodniliśmy, że potrafimy produkować gry, które będą sukcesem zarówno komercyjnym, jak i artystycznym, nagradzane wysokimi ocenami recenzentów i graczy. Zebraliśmy też cenne doświadczenia w pracy z partnerami zewnętrznymi, które procentowały przy pracy nad „Sniperem”. Nigdy w naszej historii nie mieliśmy równie silnego zespołu.

CI Games nadal ma pełną kontrolę nad wszystkimi kluczowymi elementami swoich gier i w pełni odpowiada za ich wizję artystyczną, jednocześnie szereg prac związanych np. z grafiką zlecamy na zewnątrz. Taki model biznesowy pozwala nam najbardziej efektywnie zarządzać zasobami i czasem kluczowych osób.

W przeciwieństwie do poprzedniego roku nie odnotowaliśmy premiery, która wpłynęłaby na nasz wynik finansowy. W efekcie zamykamy go stratą. Jest to naturalne w przypadku spółki z naszej branży, która jest uzależniona od cyklu wydawniczego. Zwracam uwagę na bardzo dobrą sytuację finansową, która daje nam pełny komfort pracy nad „Sniperem” i możliwość działań marketingowych, które pomogą nam w promocji tego tytułu.

Dziękuję bardzo Pracownikom, Partnerom i Akcjonariuszom. Przed nami wyjątkowy rok, który będzie dla CI Games niezwykle ważny. Wierzę, że osiągniemy w nim sukces, który będzie fundamentem dla jeszcze większych dokonań w kolejnych latach.

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 oraz jej wynik finansowy a także, że roczne sprawozdanie z działalności zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki CI Games S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

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

Adam Pieniacki
Członek Zarządu

Monika Rumianek
Członek Zarządu

Łukasz Misiurski
Członek Zarządu

Warszawa, 26 lutego 2016 roku

1. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW SPÓŁKI CI Games S.A.

1.1. Misja CI Games S.A.

Koncentrujemy się na tworzeniu wysokiej jakości, innowacyjnych produktów, poprzez które nieustannie umacniamy swoją pozycję w branży gier wideo.

Działając w oparciu o starannie przemyślaną wizję naszych działań, konsekwentnie dążymy do dostarczania coraz bardziej zaawansowanych gier, które pozwolą nam odnieść sukces komercyjny i finansowy.

W odpowiedzi na dynamicznie zmieniające się warunki rynkowe, opieramy nasz model biznesowy na wiedzy i współpracy ze starannie wybranymi podmiotami wierząc, że jest to strategia zapewniająca nam optymalną efektywność oraz stałą kontrolę nad sygnowanymi przez nas tytułami.

1.2. Charakterystyka działalności i zasobów CI Games S.A.

Spółka CI Games prowadzi działalność produkcyjną i wydawniczą na globalnym rynku gier wideo. Spółka 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 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 wideo 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.

Spółka inwestuje w rozbudowę zespołu zarządzająco-kreatywnego poprzez pozyskiwanie deweloperów 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 Spółka może efektywnie kontrolować proces powstawania i dystrybucji swoich gier.

1.3. Produkty Spółki CI Games S.A.

CI Games S.A. jest rozpoznawalnym producentem gier na świecie. Najważniejsze produkty Spółki to gry z serii Sniper Ghost Warrior oraz Lords of the Fallen.



Charakterystyka najważniejszych bestsellerów Spółki:



- ✓ 3,6 mln sprzedanych egzemplarzy
- ✓ Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)
- ✓ Premiera w czerwcu 2010 roku
- ✓ Kompatybilność z platformami PC, PS® 3 oraz Xbox 360®
- ✓ Ocena redakcji gry-online.pl: 7,5/10



- ✓ Ponad 2 mln sprzedanych egzemplarzy
- ✓ Pierwszoosobowa strzelanka (FPS)
- ✓ Premiera w marcu 2014 roku
- ✓ Kompatybilność z platformami PC, PS®3 oraz Xbox 360®



- ✓ Gra action-RPG skierowana do dojrzałych graczy
- ✓ Gra współtworzona z niemieckim studium Deck 13
- ✓ Gra na konsole nowej generacji PS®4 oraz Xbox One®
- ✓ Premiera w dniu 24.10.2015



1.4. Opis procesu produkcji gry

Produkcja gry na Konsole oraz komputery PC składa się z następujących faz:

I etap – konceptowanie (czas trwania około 6 m-cy)

Tworzenie gry zaczyna się od pomysłu lub wstępnej koncepcji. Na podstawie:

- analizy trendów występujących na rynku gier i szeroko rozumianym rynku rozrywki ,
- analizy wyników sprzedaży poszczególnych tytułów,
- określeniu czynników sukcesu poszczególnych tytułów

podejmowana jest decyzja o wyborze gatunku gry i jej koncepcja. Często pomysł jest modyfikacją wcześniej wydanej gry.

II etap – preprodukcja (czas trwania około 6 m-cy)

Preprodukcja jest początkowym etapem, w którym twórcy skupiają się wokół projektowania elementów rozgrywki i tworzenia dokumentów. Jednym z głównych celów tej fazy jest stworzenie jednoznacznej i łatwej do zrozumienia dokumentacji, która zawiera wszystkie wytyczne projektu i harmonogram prac.

Podczas preprodukcji powstają prototypy, które służą jako tzw. Koncepty.

III etap – Produkcja właściwa (czas trwania około 12 m-cy)

Produkcja właściwa jest główną częścią tworzenia gry, podczas której powstaje kod źródłowy, grafiki i oprawa dźwiękowa. W tym procesie zaangażowany jest zespół kilkudziesięciu do kilkuset osób. Testowanie gier komputerowych rozpoczyna się, gdy tylko pierwszy kod źródłowy zostanie napisany i trwają do momentu przekazania płyty do tłoczenia/sprzedaży.

W trakcie wczesnej fazy produkcji gra wchodzi w wersję alfa. Jest to moment, kiedy główne elementy rozgrywki zostały zaimplementowane.

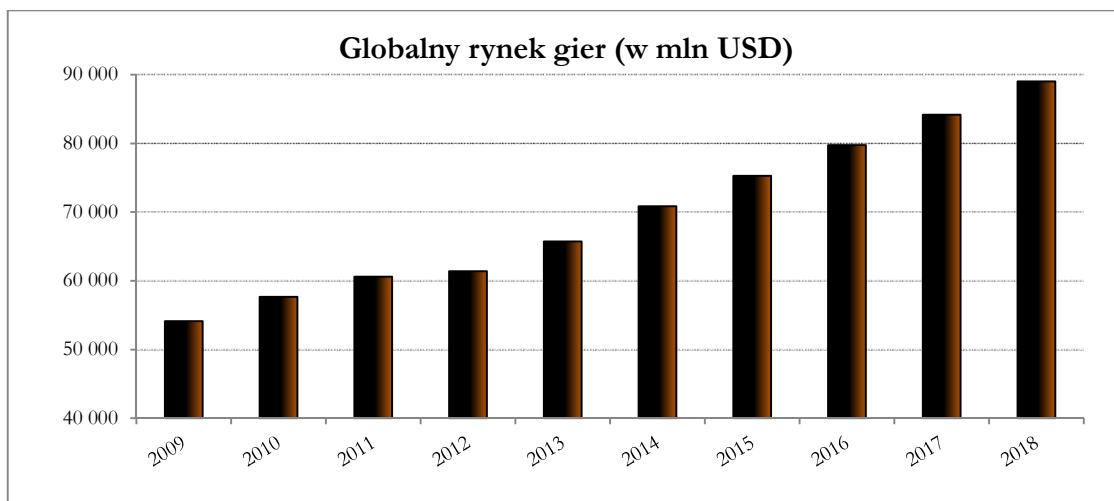
W wersji beta wszystkie funkcje są już zaimplementowane, a twórcy skupiają się na usuwaniu znalezionych błędów. Testy wersji beta odbywają się na dwa do trzech miesięcy przed premierą. Gdy gra jest wysłana do tłoczni w celu masowej produkcji, zostaje oznaczona wtedy jako wersja „złota”. Wersja złota wysłana zostaje w wersji elektronicznej do firm Sony i Microsoft w celu certyfikacji gier na konsole. Po otrzymaniu certyfikacji gry kierowane są do tłoczenia na nośnikach DVD.

IV etap – tłoczenie płyt (czas trwania około 3 tygodnie)

Po otrzymaniu certyfikacji gry kierowane są do tłoczenia na nośnikach DVD, a następnie gry są dystrybuowane do sklepów na całym świecie. W dniu premiery konsument ma możliwość zakupu gier w na płycie DVD bezpośrednio w sklepach lub poprzez internet. Klient ma też możliwość wgrania gry poprzez strony internetowe, takie jak Steam.com, PSN.

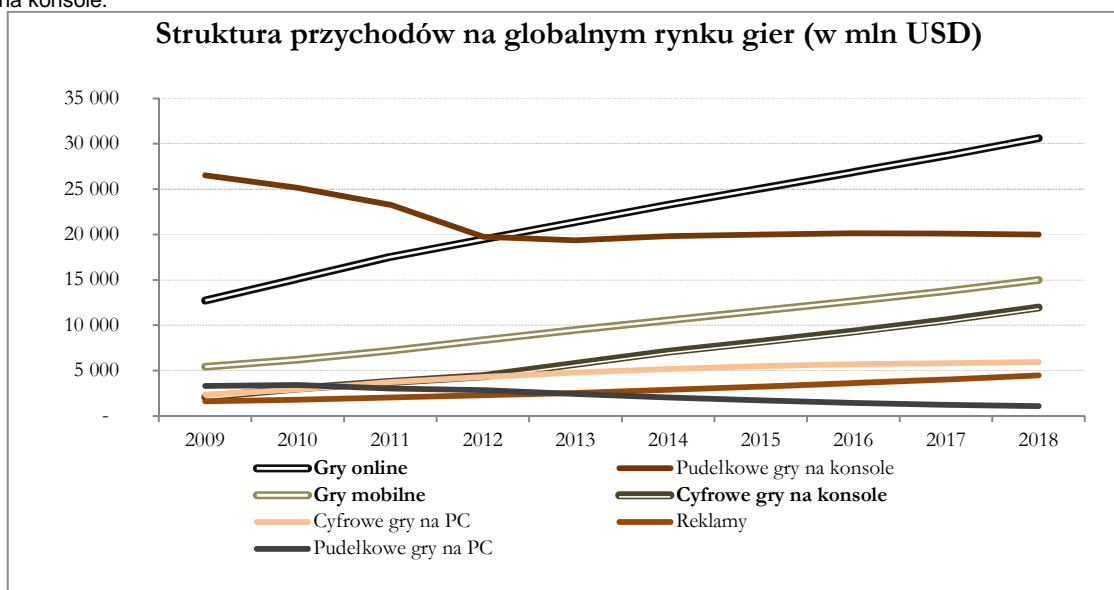
1.5. Opis rynku na którym działa Spółka

Rynek gier wideo jest obecnie największym i najbardziej dynamicznym segmentem szerszego rynku rozrywkowego (film, muzyka, gry). Budżety niektórym tytułom gier AAA przekraczają budżety największych produkcji Hollywood (vide gra Destiny firmy Bungie wydana w 2015 z budżetem szacowanym na 500 mln USD), a spółki produkujące masowe tytuły gier osiągają bardzo wysokie wyceny (Mojang, twórca gry Minecraft, został sprzedany do Microsoft przy wycenie 2.5 mld USD, tj. 8 x przychody).



źródło: PwC „Global entertainment and media outlook: 2014-2018”

Dynamika wzrostu przychodów z rynku gier będzie stymulowana przede wszystkim poprzez gry online, gry mobilne oraz cyfrowe gry na konsole.



źródło: PwC „Global entertainment and media outlook: 2014-2018”

1.6. Kapitał zakładowy

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. z dniem przekształcenia Spółki w spółkę akcyjną.

Akcje serii B zostały wyemitowane w ramach programu motywacyjnego i objęte przez pracowników oraz 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 oferty publicznej 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 dominującej w wyniku emisji akcji serii C.

Akcje serii D zostały wyemitowane w ramach programu motywacyjnego i objęte przez pracowników i współpracowników Spółki dominującej. 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 2014 r. Wszystkie oferowane akcje zostały objęte i opłacone. W dniu 6 lutego 2015 roku akcje zostały wprowadzone do obrotu giełdowego na rynku równoległym w trybie zwykłym.

Brak jest papierów wartościowych dających specjalne uprawnienia kontrolne w stosunku do Spółki, bowiem zgodnie ze statutem Spółki dominującej 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, bez przywilejów akcyjnych lub osobistych.

1.7. Akcjonariat Spółki na dzień przekazania niniejszego raportu

KAPITAŁ AKCYJNY - STRUKTURA	Ilość akcji	% głosów	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów na WZA
Marek Tymiński	6 366 357	45,75%	6 366 357	45,75%
Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych PZU Spółka Akcyjna	772 888	5,55%	772 888	5,55%
Pozostali akcjonariusze	6 775 754	48,69%	6 775 754	48,69%
Wszyscy akcjonariusze łącznie	13 914 999	100,00%	13 914 999	100,00%

1.8. Akcje własne

W okresie sprawozdawczym i na koniec roku spółka nie nabywała i nie posiadała własnych akcji.

1.9. Zasoby jednostki

Działalność spółki w głównej mierze oparta jest na twórczej pracy koncepcyjnej i intelektualnej. Zasoby potrzebne do produkcji gier są powszechnie dostępne (komputery, serwery, łącza internetowe, specjalistyczne oprogramowanie). Spółka elastycznie korzysta z zasobów pracy ludzkiej i w zależności od potrzeb zleca prace specjalistom i artystom niezależnie od ich narodowości czy miejsca zamieszkania. Wiele prac wykonywana jest na zlecenie w zależności od potrzeb i fazy realizacji projektu. W związku z powyższym struktura zatrudnienia podlega dynamicznym zmianom, co jest wynikiem i konsekwencją przyjętej strategii.

1.10. Skład organów Jednostki

Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiński	Prezes Zarządu	
Adam Pieniacki	Członek Zarządu	
Łukasz Misiurski	Członek Zarządu	od dnia 24-06-2015
Monika Rumianek	Członek Zarządu	od dnia 24-06-2015

Rada Nadzorcza CI Games S.A.

Krzysztof Sroczyński	Przewodniczący RN	do dnia 06-09-2015
Lech Tymiński	Członek RN	do dnia 06-09-2015
Marek Dworak	Członek RN	do dnia 06-09-2015
Grzegorz Leszczyński	Członek RN	
Tomasz Litwiniuk	Członek RN	
Dasza Gadomska	Przewodniczący RN	od dnia 07-09-2015
Norbert Biedrzycki	Członek RN	od dnia 07-09-2015
Mariusz Sawoniewski	Członek RN	od dnia 07-09-2015

1.11. Informacja o posiadaniu akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące

Osoba	Funkcja	Stan na dzień 31.12.2014	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2014 do 26.02.2016	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2015 do 26.02.2016	Stan na dzień 26.02.2016
Marek Tymiński	Prezes Zarządu	6 356 357	10 000	-	6 366 357
Lech Tymiński	Członek Rady Nadzorczej	9 565	-	9 565	0

1.12. Informacje o systemie kontroli programów akcji pracowniczych

Wszyscy akcjonariusze, których udział w kapitale zakładowym Spółki na dzień zatwierdzenia prospektu emisyjnego przekraczał 2%, zobowiązali się wobec Spółki CI Games S.A., iż w okresie dwunastu miesięcy od dnia pierwszego notowania praw do akcji Spółki 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 dominująca 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 dominującą umowy typu „lock-up” ograniczające zbywalność akcji przez okres dwóch lub trzech lat. W ten sposób pracownicy i współpracownicy Spółki posiadający w sumie 40 000 szt. akcji serii B CI Games S.A., co stanowi łącznie 100% akcji serii B Spółki zawarli ze Spółką dominującą 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 Spółki posiadający w sumie 35 650 szt. akcji serii A CI Games S.A. złożyli oficjalne zobowiązanie do 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 Spółki objęte w ramach programu pracowniczego.

W dniu 28.04.2015 Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki podjęło uchwałę o warunkowym podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki o kwotę nie wyższą niż 50.000.00 zł.

Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki nastąpi w drodze emisji nie więcej niż 500.000 warrantów subskrypcyjnych serii B uprawniających do objęcia nie więcej niż 500.000 akcji serii F o cenie nominalnej 0,10 zł każda i cenie emisyjnej 7,02 zł każda. Jeden warrant uprawnia do objęcia jednej akcji serii F. Emisja wszystkich warrantów nastąpiła jednocześnie. Warranty subskrypcyjne serii B wyemitowano nieodpłatnie; mają one postać zdematerializowaną.

Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki powiązane zostało z Programem Motywacyjnym dla kluczowych pracowników i współpracowników Spółki, w tym dla członków Zarządu Spółki. Podwyższeniu kapitału zakładowego towarzyszyło wyłączenie w całości prawa poboru akcji nowej emisji wobec dotychczasowych akcjonariuszy Spółki.

Przydział warrantów serii B i akcji serii F w ramach Programu Motywacyjnego nastąpi w trzech etapach, z których każdy powiązany jest z premierą nowej gry wydanej przez Spółkę, począwszy od 2016 r. Na mocy upoważnienia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki szczegółowe warunki Programu Motywacyjnego oraz krąg uczestników Programu Motywacyjnego w ramach poszczególnych trzech etapów każdorazowo ustali Rada Nadzorcza Spółki w drodze stosownej uchwały.

W dniu 25.05.2015r. na mocy upoważnienia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 28.04.2015 Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę, na mocy której przyjęła Regulamin Programu Motywacyjnego oraz wskazała osoby uprawnione do udziału w Pierwszym Etapie Programu Motywacyjnego, w którym wezmą udział kluczowi pracownicy i współpracownicy Spółki, z wyłączeniem członków Zarządu Spółki według stanu na dzień powzięcia przedmiotowej uchwały przez Radę Nadzorczą Spółki. W ramach Pierwszego Etapu Programu Motywacyjnego przydzielonych zostanie 115.000 warrantów subskrypcyjnych uprawniających w przyszłości do objęcia 115.000 akcji serii F.

1.13. Prace Badawczo Rozwojowe

W trakcie procesu produkcji gry istnieje konieczność implementowania wielu nietypowych i unikalnych rozwiązań dotyczących elementów rozgrywki, sztucznej inteligencji, pracy symulatorów, wzorów postaci, tworzenia szeroko rozumianych elementów świata wirtualnego.

Dotychczas w ramach wydzielonych projektów spółka realizuje prototyp innowacyjnej technologii zachowania przeciwników i tworzenia świata rozgrywki na potrzeby gier komputerowych z perspektywy pierwszej osoby („FPS”) z elementami otwartego świata („sandbox”).

W latach następnych, po uzyskaniu dotacji z funduszy unijnych, Spółka planuje rozwinąć prace nad nowymi projektami badawczo rozwojowymi.

2. CELE I RYZYKO DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Celem działalności Spółki jest dostarczanie graczom na całym świecie wysokiej jakości produktów rozrywkowych na konsole, komputery PC oraz urządzenia mobilne. Zakres działalności obejmuje zarówno produkcję jak i działalność wydawniczą oraz dystrybucyjną gier wideo. Spółka posiada szerokie kompetencje we wszystkich wymienionych polach co umożliwi realizację powyższego celu z sukcesem.

Z punktu widzenia wzrostu wartości Spółki, zarząd stawia sobie za cel wzrost skali tworzonych gier zarówno pod kątem samych projektów jak i działań z zakresu marketingu. Spółka realizuje cele również poprzez ciągłą pracę nad poprawą rentowności poszczególnych przedsięwzięć.

2.1. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń Spółki

W trakcie okresu sprawozdawczego organy uprawnione do kontroli oraz nadzoru działalności nie stwierdziły naruszenia przez nią przepisów prawnych mających istotny wpływ na jej sytuację.

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

W ocenie zarządu nie istnieją poważne okoliczności wskazujące na niemożność lub poważne zagrożenia dla możliwości kontynuowania przez jednostkę działalności w dającej się przewidzieć przyszłości.

W ocenie zarządu nie istnieją poważne zagrożenia dla kontynuacji działalności.

Najważniejsze zewnętrzne czynniki ryzyka z punktu widzenia Spółki są następujące:

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Rynek gier wideo, na którym działa Spółka 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 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 wideo przekroczyła już wartość branży filmowej.

Ryzyko konkurencji

Spółka prowadzi działalność na rynku, na którym główną pozycję zajmują firmy z silną, ugruntowaną pozycją. Spółka 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 od połowy 2015 roku tworzy gry już tylko na platformy nowej generacji (Sony PlayStation4®, XboxOne®), oraz na PC, które posiadają wysoki potencjał handlowy.

Ryzyko zmiany trendów

Spółka 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 Spółki w tym kierunku opierają się na stałym monitorowaniu rynku pod kątem rozwoju nowych technologii 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 Spółki 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 wideo 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 2015 roku większość przychodów Spółki 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 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 wideo, 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 na całym świecie. Istnieje ryzyko rozwiązania umów dystrybucyjnych czy upadłości firm, które są formalnymi nabywcami towarów i których Spółka 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 ciągłe 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 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

Rosnące koszty produkcji gier mogą powodować wzrost zapotrzebowania na zewnętrzne finansowanie. 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 wideo 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 Spółkę wysokich standardów mogłoby negatywnie wpłynąć na przychody ze sprzedaży konkretnego produktu, ale też osłabić jej wizerunek.

Czynnikami zewnętrznymi 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 Spółki 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 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 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.

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

Produkcja, wydawanie i dystrybucja produktów wymaga oszacowania przed datą premiery rynkowej produktu przyszłej wartości sprzedaży własnych. W praktyce występują znaczące różnice pomiędzy poszczególnymi produktami w zakresie ilości sprzedanych sztuk i zdolności do generowania przez nie przychodów. Spółka w oparciu o wieloletnie doświadczenie szacuje potencjał komercyjny każdego wprowadzanego do oferty tytułu, jednak nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ryzyka błędnego oszacowania nakładu i przyszłej sprzedaży.

Ryzyko opóźnień w produkcji gier

Przesunięcia i opóźnienia premier gier komputerowych są powszechnym zjawiskiem na rynku gier komputerowych. Produkcja gier komputerowych jest złożonym i kosztownym procesem opartym w dużej mierze na pracy twórczej i artystycznej, co powoduje, że istnieje ryzyko błędnego oszacowania harmonogramu prac nad konkretnym tytułem, ryzyko wystąpienia problemów technicznych związanych z warstwą programistyczną (np. nie spełnianie przez grę wymogów jakościowych lub problemy z poprawnym działaniem gry) lub brak bądź niedostateczny poziom finansowania.

Ryzyko związane z produkcją gier na konsole, smartphony i tablety

Produkcja gier na konsole oraz urządzenia z systemami iOS wymaga przejścia procesu certyfikacji z właścicielem platformy. Istnieje ryzyko rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia lub nieuzyskania certyfikacji wyprodukowanej gry, co może mieć wpływ na opóźnienie premiery. Spółka rozpoczyna działalność w segmencie gier mobilnych, a ryzyka związane z nowym rynkiem minimalizuje poprzez dobór partnerów, którzy posiadają doświadczenie w tym segmencie rynku.

2.2. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych.

Spółka CI Games S.A. posiada zdolność finansowania projektów inwestycyjnych. W roku obrotowym 2016 Spółka zamierza utrzymać dotychczasowy poziom inwestycji. Do sfinansowania projektów inwestycyjnych będą wykorzystywane środki własne, jak również środki pozyskiwane z sektora bankowego lub finansowego.

3. WYNIKI DZIAŁALNOŚCI I SYTUACJA FINANSOWA

3.1. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Spółki w 2015 roku oraz zdarzeń mających wpływ na wyniki finansowe

- **Zawarcie umowy kredytowej**

W dniu 27.05.2015 spółka CI Games S.A. zawarła z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim Spółką Akcyjną dwie umowy kredytu: umowę kredytu na rachunku bieżącym oraz umowę kredytu obrotowego odnawialnego w walucie polskiej, o łącznej wartości 15.000.000,00 zł (słownie: piętnaście milionów złotych). Obie umowy kredytu zostały zawarte na okres dwóch lat.

- **POSZERZENIE SKŁADU ZARZĄDU**

W dniu 24.06.2015 Rada Nadzorcza Spółki powołała Pana Łukasza Misiurskiego i Panią Monikę Rumianek na Członków Zarządu Spółki.

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

W dniu 28 kwietnia 2015 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CI Games S.A., na którym podjęto następujące Uchwały:

- Nr 1/2015 w sprawie wyboru Przewodniczącego Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy
- Nr 2/2015 w sprawie odstąpienia od wyboru Komisji Skrutacyjnej
- Nr 3/2015 w sprawie przyjęcia porządku obrad
- Nr 4/2015 w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Spółki CI Games S.A. za rok obrotowy 2014
- Nr 5/2015 w sprawie zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki CI Games S.A. za rok obrotowy 2014
- Nr 6/2015 w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu jednostki dominującej z działalności Grupy Kapitałowej CI Games za rok 2014 Zwyczajne
- Nr 7/2015 w sprawie zatwierdzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej CI Games za rok 2014,
- Nr 8/2015 w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Rady Nadzorczej z działalności za rok 2014
- Nr 9/2015 w sprawie rozporządzenia zyskiem Spółki osiągniętym w roku 2014
- Nr 10/2015 w sprawie udzielenia absolutorium Prezesowi Zarządu z wykonania przez niego obowiązków w roku 2014 (M. Tymiński)
- Nr 11/2015 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Zarządu z wykonania przez niego obowiązków w roku 2014 (A. Pieniacki)
- Nr 12/2015 w sprawie udzielenia absolutorium Przewodniczącemu Rady Nadzorczej z wykonania przez niego obowiązków w roku 2014 (K. Sroczyński);
- Nr 13/2015 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej z wykonania obowiązków w roku 2014 (M. Dworak);
- Nr 14/2015 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej z wykonania obowiązków w roku 2014 (L. Tymiński);
- Nr 15/2015 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej z wykonania obowiązków w roku 2014 (T. Litwiniuk);
- Nr 16/2015 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej z wykonania obowiązków w roku 2014 (G. Leszczyński);
- Nr 17/2015 w sprawie programu motywacyjnego, emisji warrantów subskrypcyjnych, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego oraz wyłączenia prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w odniesieniu do warrantów subskrypcyjnych oraz akcji emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, jak również ubiegania się o dopuszczenie akcji emitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego do obrotu na rynku regulowanym i ich dematerializacji oraz zmiany Statutu Spółki.

3.2. Kursy walut

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

- na dzień 31.12.2014 r. – 4,2623 PLN/EUR,
- na dzień 31.12.2015 r. – 4,2615 PLN/EUR.

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

- za rok 2014 – 4,1893 PLN/EUR,
- za rok 2015 – 4,1848 PLN/EUR.

3.3. Wybrane dane finansowe

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	2015		2014	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	14 397	3 437	97 700	23 201
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-10 650	-2 542	1 214	288
Zysk (strata) brutto	-8 342	-1 991	1 121	266
Zysk (strata) netto	-7 757	-1 852	1 017	241
Liczba akcji (w tys. szt)	13 914	13 914	13 914	13 914
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	-0,56	-0,13	0,07	0,02

Przychody netto ze sprzedaży Spółki wyniosły 14,4 mln zł, co oznacza spadek w porównaniu do 2014 roku o 83 mln zł. Głównym czynnikiem mającym wpływ na wyniki sprzedażowe osiągnięte w okresie był brak premier gier.

Opis czynników wpływających na rentowność z działalności operacyjnej Spółki zamieszczony został w punkcie 3.4 niniejszego raportu.

W 2015 roku strata netto Spółki wyniosła 7,8 mln zł, co także wynika z braku premier nowych gier w 2015 r.

BILANS	31.12.2015		31.12.2014	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	75 489	17 711	61 017	14 713
Aktywa obrotowe	16 372	3 841	37 753	9 103
Aktywa razem	91 861	21 552	98 771	23 816
Kapitał własny	72 658	17 047	80 415	19 390
Kapitał zakładowy	1 391	326	1 391	336
Zobowiązania	19 203	4 505	18 348	4 424
Zobowiązania długoterminowe	2 748	645	4 467	1 077
Zobowiązania krótkoterminowe	16 455	3 861	13 880	3 347
Pasywa razem	91 861	21 552	98 763	23 814

Suma bilansowa Spółki CI Games na dzień 31 grudnia 2015 r. wyniosła 91,9 mln zł, co stanowi spadek o 7% w porównaniu ze stanem na dzień 31 grudnia 2014 r.

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 31 grudnia 2015 r. wynosiły 75 mln zł (82,4% aktywów ogółem Spółki) i wzrosły o 24% w porównaniu z dniem 31 grudnia 2014 r.

Wzrost wartości aktywów trwałych wynika przede wszystkim z ponoszenia nakładów inwestycyjnych na grę SNIPER GHOST WARRIOR 3.

Aktywa obrotowe Spółki na dzień 31 grudnia 2015 r. wyniosły 16,4 mln zł i uległy zmniejszeniu w porównaniu do końca 2014 roku o 26 mln, co wynikało głównie ze spłaty należności przez dystrybutorów.

Kapitał własny Spółki na dzień 31 grudnia 2015 r. wyniósł 72,7 mln zł, co oznacza 10% spadek w porównaniu do 31 grudnia 2014 r. Zmniejszenie poziomu kapitału własnego wynika ze straty wykazanej w roku 2015.

Zobowiązania Spółki na dzień bilansowy wyniosły 19,2 mln zł i wzrosły o 0,9 mln zł w porównaniu do stanu zobowiązań na koniec 2014 roku..

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	2015		2014	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	18 281	4 368	32 340	7 720
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-26 179	-6 256	-27 461	-6 555
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	5 635	1 347	-6 179	-1 475
Przepływy pieniężne netto	-2 263	-541	-1 300	-310

Rok 2015 Spółka rozpoczęła stanem środków pieniężnych w wysokości 8,6 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 18,2 mln zł. Najistotniejszy wpływ na poziom przepływów miała zapłata należności przez dystrybutorów.

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły minus 26 mln zł, co jest związane z finansowaniem prac nad grą SNIPER GHOST WARRIOR 3.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były dodatnie i wyniosły 5,6 mln zł, co wynika z wpływu kredytu bankowego.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 8,6 mln zł.

3.4. Wskaźniki rentowności

Wyszczególnienie	jm.	2014	2013
Rentowność sprzedaży	%	-2,3%	19,0%
Rentowność EBITDA	%	218,6%	44,4%
Rentowność działalności operacyjnej EBIT	%	-74,0%	1,2%
Rentowność brutto	%	-57,9%	1,1%
Rentowność netto	%	-53,9%	1,0%
Rentowność aktywów (ROA)	%	-8,4%	1,0%
Rentowność kapitałów własnych (ROE)	%	-10,7%	1,3%

Zasady wyliczenia wskaźników

Rentowność sprzedaży	=	zysk ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży
Rentowność EBITDA	=	EBITDA / przychody ze sprzedaży
Rentowność działalności operacyjnej	=	zysk z działalności operacyjnej / przychody ze sprzedaży
Rentowność brutto	=	zysk przed opodatkowaniem / przychody ze sprzedaży
Rentowność netto	=	zysk netto / przychody ze sprzedaży
Rentowność aktywów (ROA)	=	zysk netto / aktywa
Rentowność kapitału własnego (ROE)	=	zysk netto / kapitał własny

Rentowność sprzedaży w roku 2015 wyniosła -2,3%, co stanowi spadek w porównaniu do roku 2014 o 21,3 punktów procentowych. Także pozostałe wskaźniki rentowności były ujemne, co było wynikiem braku premier nowych gier i przeceną gier wydanych w latach poprzednich.

3.5. Struktura aktywów

Struktura aktywów

Wyszczególnienie	jm.	2015	2014
Wartości niematerialne / Aktywa	%	49,3%	29,8%
Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	%	1,1%	1,3%
Należności handlowe / Aktywa	%	4,3%	24,6%
Zapasy / Aktywa	%	4,7%	3,0%
Inwestycje krótkoterminowe / Aktywa	%	0,0%	0,2%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty / Aktywa	%	6,9%	8,7%
Aktywa z tytułu odr. podatku dochodowego / Aktywa	%	26,7%	25,9%
Pozostałe aktywa / Aktywa	%	7,0%	6,4%

W strukturze aktywów na koniec roku 2015 (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 2015 roku 45,3 mln co stanowi 49,3% aktywów Spółki.

Istotnymi elementami aktywów są aktywa z tytułu podatku odroczonego (26,7% sumy bilansowej) oraz środki pieniężne i ich ekwiwalenty (stanowiące 6,9% sumy bilansowej).

3.6. Wskaźniki rotacji

Wyszczególnienie	jm.	2015	2014
Wskaźnik rotacji aktywów	Liczba rotacji	0,2	1,0
Wskaźnik rotacji zapasów		3,3	33,0
Okres spływu należności	Liczba dni	101	91
Okres spłaty zobowiązań		241	47

Zasady wyliczenia wskaźników

Wskaźnik rotacji aktywów = przychody ze sprzedaży / aktywa

Wskaźnik rotacji zapasów = przychody ze sprzedaży / stan zapasów na koniec okresu

Okres spływu należności = (należności handlowe i pozostałe / przychody ze sprzedaży) * liczba dni w okresie

Okres spłaty zobowiązań = (zobowiązania handlowe / przychody ze sprzedaży) * liczba dni w okresie

Na wzrost wskaźników rotacji należności i zobowiązań główny wpływ miał brak premier nowych gier w 2015. Ponadto na spadek wartości rotacji zapasów miał wpływ duży udział sprzedaży cyfrowej.

3.7. Wskaźniki zadłużenia

Wyszczególnienie	2015	2014
Wskaźnik ogólnego zadłużenia	0,21	0,19
Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,26	0,23
Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapit. stałymi	1,00	1,39
Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego	0,18	0,14
Wskaźnik zadłużenia długoterminowego	0,03	0,045

Zasady wyliczenia wskaźników

Wskaźnik ogólnego zadłużenia = (zobowiązania krótkoterm. + zobowiązania długoterm.) / pasywa ogółem

Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych = (zobowiązania krótkoterm. + zobowiązania długoterm.) / kapitały własne

Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi = (kapitał własny + zobowiązania długoterm.) / aktywa trwałe

Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego = zobowiązania krótkoterm. / pasywa ogółem

Wskaźnik zadłużenia długoterminowego = zobowiązania długotermin. / pasywa ogółem

Wartości wskaźników zadłużenia są na porównywalnym w stosunku do 2014 r bezpiecznym poziomie.

3.8. Wskaźniki płynności

Wyszczególnienie	2015	2014
Wskaźnik ogólnego zadłużenia	0,21	0,19
Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,26	0,23
Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapit. stałymi	1,00	1,39

Zasady wyliczenia wskaźników

Wskaźnik bieżącej płynności = aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe

Wskaźnik płynności szybkiej = (aktywa obrotowe - zapasy) / zobowiązania krótkoterminowe

Wskaźnik natychmiastowy = środki pieniężne i ich ekwiwalenty / zobowiązania krótkoterminowe

Wartości wskaźników płynności są na porównywalnym w stosunku do 2014 r bezpiecznym poziomie.

3.9. Struktura finansowania

Wyszczególnienie	jm.	2015	2014
Kapitał własny	%	79,1%	81,4%
Zobowiązania długoterminowe	%	3,0%	4,5%
Zobowiązania krótkoterminowe	%	17,9%	14,1%

Spółka, podobnie jak w latach poprzednich, finansuje swoją działalność w oparciu o kapitał własny, który w strukturze finansowej stanowi 79,1% pasywów ogółem.

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 strategicznych Spółki. Zdaniem Zarządu nie występują okoliczności wskazujące na zagrożenie dla kontynuowania działalności i utraty płynności Spółki, a tym samym możliwości realizacji zobowiązań w normalnym toku prowadzonej działalności gospodarczej.

3.10. Informacje o sprzedaży produktów

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

Struktura przychodów ze sprzedaży osiągniętej przez Spółkę w latach 2014 - 2015 ze względu na rodzaj oferowanego produktu w ujęciu wartościowym kształtowała się następująco:

Struktura przychodów ze sprzedaży w ujęciu wartościowym (dane w tys. zł)

Przychody	2015	Udział %	2014	Udział %	2015/2014
Produkty własne (sprzedaż płyt na konsole i PC)	-2 352	-16%	69 591	71%	-103%
Licencje	65	0%	1 948	2%	-97%
Sprzedaż online (cyfrowa)	16 506	115%	26 136	27%	-37%
Pozostała sprzedaż	178	1%	26	0%	596%
Razem	14 397	100%	97 700	100%	-85%

W 2015 roku (rok bez premier nowych gier) wartościowo najwyższa sprzedaż zrealizowana została w formie elektronicznej (upload gry ze strony dystrybutora), która jest dla Spółki najbardziej rentownym kanałem sprzedaży oraz nie wymaga nakładów finansowych na fizyczną produkcję nośników.

Struktura przychodów ze sprzedaży w ujęciu ilościowym

Przychody	2015	Udział %	2014	Udział %	2015/2014
-----------	------	----------	------	----------	-----------

Produkty własne (sprzedaż płyt na konsole i PC)	204 116	25%	843 347	46%	-76%
Licencje	160 000	20%	323 154	18%	-50%
Sprzedaż online (cyfrowa)	442 453	55%	648 709	36%	-32%
Pozostała sprzedaż	325	0%	6 598	0%	-95%
Razem	806 894	100%	1 821 808	100%	-56%

3.11. Informacje o rynkach z określeniem uzależnienia od odbiorców i dostawców

W roku 2015 udział sprzedaży zagranicznej w całkowitych przychodach Spółki nie uległ istotnej zmianie w porównaniu do 2014 roku i wyniósł 97%. Produkty spółki są dystrybuowane w 72 krajach świata.

Udział eksportu w przychodach ze sprzedaży w latach 2015 – 2014

dane w tys. zł

Sprzedaż	2015	2014
Zagranica	13 897	94 913
<i>Udział</i>	<i>97%</i>	<i>97%</i>
Kraj	500	2 787
<i>Udział</i>	<i>3%</i>	<i>3%</i>
Razem	14 397	97 700

Tak jak w latach poprzednich 97% sprzedaży stanowi eksport. Taka struktura sprzedaży odzwierciedla tendencje na światowym rynku gier.

Sprzedaż	2015	2014
Zagranica	806 569	1 750 869
<i>Udział</i>	<i>100%</i>	<i>96%</i>
Kraj	325	70 939
<i>Udział</i>	<i>0%</i>	<i>4%</i>
Razem	806 894	1 821 808

Odbiorcami, których udział w sprzedaży w roku 2015 przekroczył 5% są: City Interactive Inc SA, Sony Computer Entertainment Europe & America, Microsoft Corporation, Valve.

Pozostali kontrahenci nie przekroczyli wyznaczonego poziomu istotności.

Dostawców, których udział w zakupach w roku 2015 przekroczył 10%: Microsoft Ireland Operations Ltd, Sony DADC USA INC, Sony DADC Austria AG CZECHY, Sony DADC Austria AG.

Pozostali dostawcy nie przekroczyli wyznaczonego poziomu istotności.

3.12. Informacje o znaczących umowach dla działalności gospodarczej Spółki

1. Umowy ubezpieczenia

Spółka CI Games 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	07.11.2014 - 06.11.2015	60 000 000 zł
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	07.01.2015 - 06.11.2016	60 000 000 zł
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	05.05.2014 - 04.05.2015	3 000 000 USD

AIG Europe Limited	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej z tytułu prowadzonej działalności gospodarczej i posiadania rzeczy	05.05.2015 - 04.05.2016	3 000 000 USD
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2014 - 09.06.2015	2 000 000 USD
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2015 - 09.06.2016	2 000 000 USD
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie wyposażenia i urządzeń, środków obrotowych i nakładów inwestycyjnych	15.09.2014 - 14.09.2015	5 436 092 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie wyposażenia i urządzeń, środków obrotowych i nakładów inwestycyjnych	15.09.2015 - 14.09.2016	1 846 844 zł
ERGO Hestia S.A.	OC z tytułu prowadzenia działalności gospodarczej lub użytkowania mienia	12.03.2014 - 11.03.2015	100 000 EUR

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

2. Umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami

Zarząd CI Games S.A. nie posiada wiedzy na temat ewentualnych umów zawartych pomiędzy akcjonariuszami Spółki w 2015 r.

3.13. 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 Spółki przez przejęcie

Nie zostały zawarte żadne tego rodzaju umowy.

3.14. Informacje o umowach kredytowych i umowach pożyczki z uwzględnieniem terminów ich wymagalności oraz umowach poręczeń i gwarancji Spółki CI Games S.A.

1. Umowy kredytów i pożyczek

W dniu 27 maja 2015 roku CI Games S.A. zawarła z Powszechną Kasą Oszczędności Bank Polski Spółka Akcyjna umowę kredytu w rachunku bieżącym na kwotę 5 mln PLN oraz umowę kredytu obrotowego odnawialnego na kwotę 10 mln PLN.

2. Umowy leasingu

Na dzień 31 grudnia 2015 r. Spółka dominująca CI Games S.A. nie posiadała zawartych umów leasingu.

3. Umowy gwarancji i poręczeń

Spółka dominująca posiada gwarancję bankową wystawioną przez Alior Bank S.A. w dniu 18 marca 2015 roku do kwoty 433 082 zł na rzecz Bertie Investment Sp. z o.o. z tytułu najmu powierzchni biurowej przy ul. Puławskiej 182. Gwarancja jest ważna do 30 kwietnia 2016 roku.

Na dzień 31 grudnia 2015 r. Spółka nie posiadała innych zobowiązań warunkowych.

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

W okresie sprawozdawczym Spółka nie emitowała papierów wartościowych.

3.16. Informacje o pożyczkach udzielonych przez CI Games S.A.

W 2015 roku Spółka nie udzielała materialnych pożyczek pracownikom lub dostawcom.

3.17. Wartość wynagrodzeń, nagród, korzyści wypłaconych, należnych lub potencjalnie należnych osobom zarządzającym i nadzorującym Spółki CI Games S.A.

Wartość wynagrodzeń (brutto) osób zarządzających i nadzorujących Spółki wypłaconych w roku 2015 (dane w zł):

Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiński - Prezes Zarządu	1 002 000
Adam Pieniacki - Członek Zarządu	324 000
Monika Rumianek - Członek Zarządu	106 592
Łukasz Misiurski - Członek Zarządu	115 853

Rada Nadzorcza CI Games S.A.

Krzysztof Sroczyński - Przewodniczący Rady Nadzorczej	32 136
Marek Dworak - Członek Rady Nadzorczej	22 955
Grzegorz Leszczyński - Członek Rady Nadzorczej	28 955
Lech Tymiński - Członek Rady Nadzorczej	22 955
Tomasz Litwiniuk - Członek Rady Nadzorczej	28 955
Dasza Gadomska - Przewodniczący Rady Nadzorczej	8 000
Norbert Biedrzycki - Członek Rady Nadzorczej	6 000
Mariusz Sawoniewski - Członek Rady Nadzorczej	6 000

3.18. 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 Spółki ze spółkami należącymi do Spółki (dane w tys. zł):

Podmiot	koszty	przychody	należności	zobowiązania
CI Games Germany GmbH	-	-	16	-
CI Games USA Inc.	-	803	172	1 656
City Interactive Peru	-	-	-	-
City Interactive Studio S.R.L.	-	-	-	-
CI Games Cyprus Ltd.	-	-	136	2 116
Business Area Sp. z o.o.	-	7	9	-
Business Area Sp. z o.o. S.J.	-	320	-	1 418
CI Games S.A. Sp. J.	190	7	2	24
RAZEM	190	-469	335	5 214

Transakcje Spółki ze spółkami powiązanymi osobowo z Markiem Tymińskim - głównym akcjonariuszem CI Games S.A., który bezpośrednio lub pośrednio kontroluje następujące podmioty (dane w tys. zł):

Podmiot	koszty	przychody	należności	zobowiązania
Onimedia Sp. z o.o.	-	5	3	-
Premium Restaurants Sp. z o.o.	3	1	-	1
Premium Food Restaurants S.A.	7	64	72	3
Tech Marek Tymiński	-	-	18	-
MT Golf Sp. z o.o.	-	9	28	-
RAZEM	10	79	121	4

Transakcje Spółki ze spółkami powiązanymi osobowo z Członkami Rady Nadzorczej i Członkami Zarządu Spółki (dane w tys. zł):

	koszty	przychody	należności	zobowiązania

Adam Pieniacki	141	-	-	-
RAZEM	141	-	-	-

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

Informacja o toczących się postępowaniach przed sądami zawarta jest w nocie 35 Roczego Sprawozdania Finansowego.

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

- Nazwa podmiotu: Mistery Auditor Adviser Spółka z o.o.
- Data zawarcia umowy o dokonanie badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za 2015 r. – 29.06.2015 r. Umowa dotyczy badania sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2015 (przeгляд półroczny i badanie roczne).
- Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego jednostki i Grupy w 2015 r. – 39 500 zł netto.
- Podmiotem dokonującym badania sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2014 (przeгляд półroczny i badanie roczne) była spółka Mistery Auditor Adviser Spółka z o.o. Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego Spółki i Grupy Kapitałowej w 2014 r. wyniosła 38 000 zł netto.

4. PERSPEKTYWY

Grupa Kapitałowa CI Games 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. Grupa produkuje gry na PC oraz konsole nowej generacji, które pojawiły się w sprzedaży w czwartym kwartale 2013 roku.

Sukces gry Lords of the Fallen spowodował, że w 2016 roku Grupa planuje wydać ten tytuł na tablety i telefony komórkowe.

W 2015 roku Grupa rozpoczęła prace nad Sniper Ghost Warrior III – grą w najbardziej popularnym gatunku gier na PC i konsole w 2015 – First Person Shooter. Marka Sniper Ghost Warrior jest obok Lords of the Fallen najbardziej rozpoznawalną marką Grupy i dotychczas sprzedała się w łącznym nakładzie ponad 5,6 mln kopii. Gra jest produkowana na nowe konsole PS4 i XboxOne oraz komputery PC, a jej premiera planowana jest na 2016 rok.

Grupa prowadzi także prace nad kolejną edycją gry z portfolio spółki.

Zdaniem Emitenta obrona strategii przyczyni się do osiągnięcia przez Grupę Kapitałową CI Games sukcesów finansowych i wzmocnienia jej pozycji na światowych rynkach. W ocenie Zarządu Spółki dominującej Grupa posiada niezbędne kompetencje oraz możliwości techniczne do tworzenia, wydawania oraz dystrybucji gier wysokiej jakości.

5. ŁAD KORPORACYJNY

Zasady ładu korporacyjnego zostały opisane w odrębnym dokumencie: "OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W ROKU 2015".

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Adam Pieniacki

Członek Zarządu

Monika Rumianek

Członek Zarządu

Łukasz Misiurski

Członek Zarządu

Warszawa, 26 lutego 2016 roku