



# GRUPA KAPITAŁOWA CI GAMES

SPRAWOZDANIE  
Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ  
SPORZĄDZONE ZA ROK 2014



---

Drodzy Akcjonariusze, Współpracownicy i Partnerzy!

Ubiegły rok był dla CI Games wyjątkowo ważny. Udowodniliśmy, że potrafimy odnieść duży sukces komercyjny w oparciu o produkt, który zbiera wysokie noty wśród krytyków po obu stronach Atlantyku. Na najważniejszych rynkach świata, w tym w Stanach Zjednoczonych Ameryki, Lords of the Fallen był pierwszą naszą grą, która ukazała się w pełnej cenie detalicznej. Trafiła jednocześnie na trzy platformy: PS4, Xbox One oraz PC a jej dystrybucja odbywa się zarówno w typowych kanałach detalicznych jak i cyfrowo.

Kolejny raz osiągnęliśmy imponujące przychody ze sprzedaży. Wyniosły one 109 mln zł, co jest wyjątkowo dobrym wynikiem szczególnie biorąc pod uwagę fakt, że praktycznie w całości pochodzą one ze sprzedaży własnych gier wyprodukowanych przez Spółkę. Jesteśmy z tego powodu bardzo dumni.

Rok zamknęliśmy zyskiem w wysokości 2 mln zł. To zdecydowanie poniżej naszych oczekiwań. Głównym powodem była komercyjnie nieudana premiera Enemy Front. Gra ukazała się na poprzednią generację konsol, których popularność bardzo szybko zaczęła spadać po pojawieniu się najnowszej generacji sprzętowej. Dodatkowo, sama gra nie zyskała odpowiednio dużej przychylności graczy oraz dziennikarzy branżowych. Nie planujemy dalszych inwestycji w markę Enemy Front w rozumieniu następnych gier z tej serii.

Bardzo dobrym znakiem na przyszłość jest duży wzrost sprzedaży cyfrowej w stosunku do sprzedaży tradycyjnej prowadzonej przez sieci sklepów detalicznych. W 2014 udział sprzedaży cyfrowej stanowił 24% w przychodach w stosunku do 11% w 2013 roku. Forma dystrybucji cyfrowej jest dla nas znacznie bardziej korzystna z tytułu osiągania widocznie wyższych marż na każdym sprzedanym egzemplarzu. Prognozujemy, że gry, które ukażą się w kolejnych latach, będą miały coraz wyższy udział sprzedaży cyfrowej w przychodach Spółki.

Obecnie pracujemy nad dwoma dużymi projektami w obrębie już sprawdzonych serii gier. Obie serie mają za sobą duże sukcesy komercyjne. Sniper Ghost Warrior 3, którego premiera będzie miała miejsce w 2016 roku oraz kontynuacją Lords of the Fallen przeznaczoną na konsole nowej generacji oraz PC. Obie gry tworzone są zgodnie ze sprawdzoną strategią polegającą na połączeniu działań zespołów wewnętrznych z działaniami zagranicznych outsourcerów.

Rok 2015 jest dla nas pierwszym, w którym rozpoczęliśmy istotne inwestycje w gry przeznaczone na smartfony oraz tablety. Jeszcze w tym roku planujemy premierę Lords of the Fallen na platformy mobilne. Będzie to tytuł z segmentu dużych gier free to play. Planujemy wykorzystać popularność marki Lords of the Fallen połączonej z wysoką jakością produktu oraz wiedzy eksperckiej w zakresie komercjalizacji projektów z powyższego segmentu.

Jestem bardzo mocno przekonany co do dalszego dynamicznego rozwoju CI Games. Wiele wskazuje na to, że nadchodzą najlepsze historycznie lata dla naszej firmy. Nasze doświadczenie i siła naszego całego zespołu pomoże nam zrobić następny duży krok na przód. Chcę podziękować Akcjonariuszom, Pracownikom oraz Partnerom za kolejny wspólny rok. Wierzę że to, co wspólnie zbudowaliśmy, będzie fundamentem do kolejnych, jeszcze większych sukcesów.

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 skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Grupy Kapitałowej CI Games oraz jej wynik finansowy a także, że roczne sprawozdanie z działalności Grupy zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Grupy Kapitałowej CI Games, 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 Grupy, został wybrany zgodnie z przepisami prawa oraz że podmiot ten oraz biegli rewidenci dokonujący tego badania spełniali warunki do wydania bezstronnego i niezależnego raportu z badania sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi.

Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Adam Pieniacki

Członek Zarządu

Warszawa, 23 marca 2015 roku

# 1. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW GRUPY KAPITAŁOWEJ CI GAMES

## 1.1. Misja Grupy Kapitałowej CI Games

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 Grupy Kapitałowej CI Games

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

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

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

Grupa inwestuje w rozbudowę zespołu zarządzająco-kreatywnego poprzez pozyskiwanie developerów z wieloletnim doświadczeniem w kierowaniu projektami w renomowanych studiach na całym świecie. Współpracuje również z wiodącymi dostawcami rozwiązań technologicznych oraz wykorzystuje najnowsze możliwości sprzętu i oprogramowania. Emitent posiada podpisane umowy na produkcję oraz samodzielne wydawanie gier z właścicielami najpopularniejszych konsol tj. firmami Sony oraz Microsoft. Tworzone są gry na konsole: zarówno na poprzednią generację sprzętu (platformy PlayStation®3 i Xbox360®) jak i na wprowadzone niedawno na rynek urządzenia nowej generacji (Xbox One® i PlayStation®4), oraz w wersji na PC.



Aby zmaksymalizować skuteczność sprzedaży i potencjał marketingowy, CI Games współpracuje z międzynarodowymi dystrybutorami, działającymi na poszczególnych rynkach regionalnych, którzy odpowiedzialni są również za wykonywanie planów promocyjnych.

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

## 1.3. Produkty Grupy Kapitałowej CI Games

CI Games 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 2013 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 24.10.2014



#### 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.

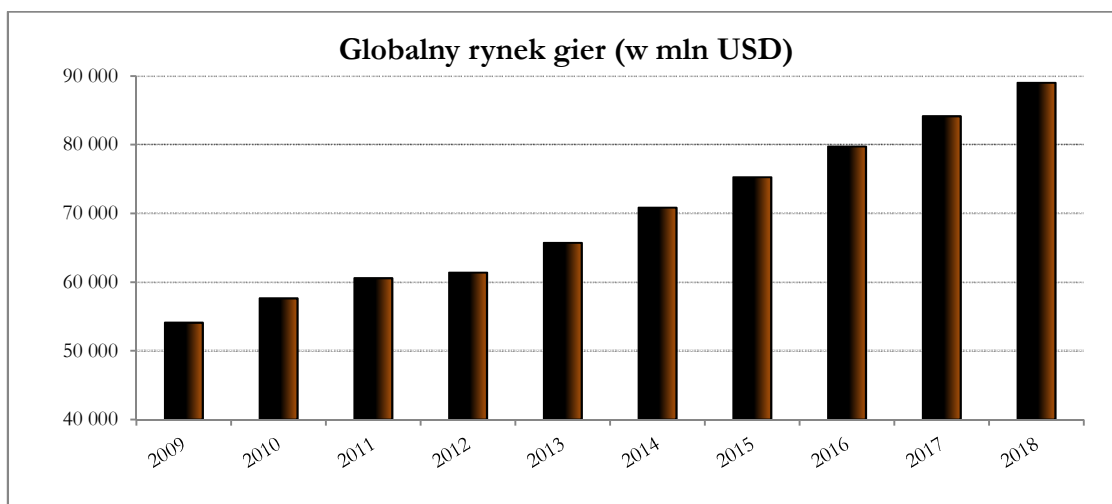
W wersji beta wszystkie funkcje są już zaimplementowane, a twórcy skupiają się na usuwaniu znalezionych błędów. Testy wersji beta odbywają się na dwa do trzech miesięcy przed premierą. Gdy gra jest wysłana do tłoczni w celu masowej produkcji, zostaje oznaczona wtedy jako wersja „złota”. Wersja złota 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.

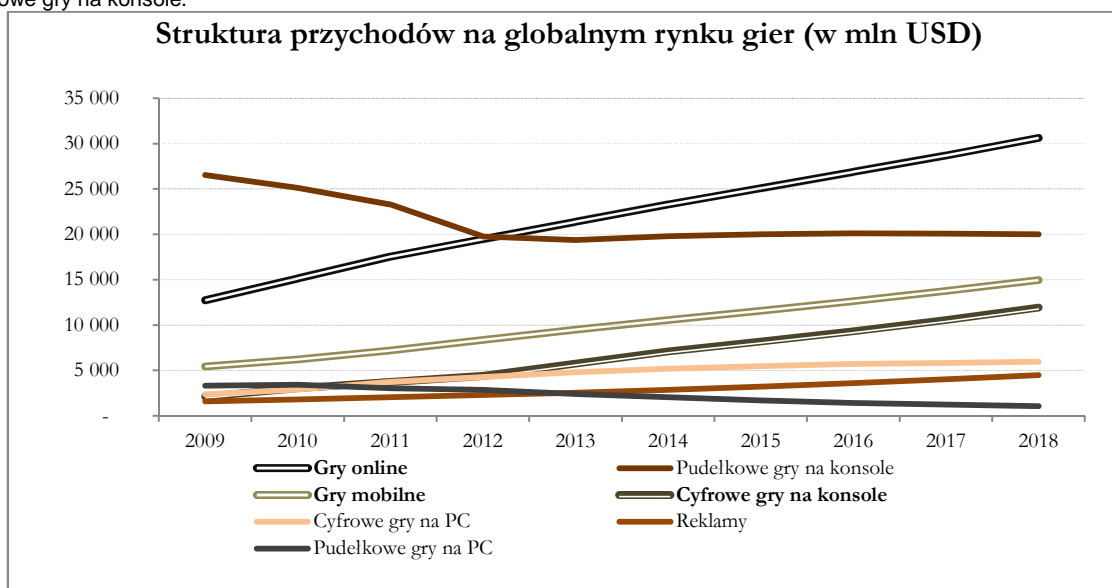
## 1.5. Opis rynku na którym działa Grupa Kapitałowa

Rynek gier video jest obecnie największym i najbardziej dynamicznym segmentem szerszego rynku rozrywkowego (film, muzyka, gry). Budżety niektórym tytułów gier AAA przekraczają budżety największych produkcji Hollywood (vide gra Destiny firmy Bungie wydana w 2014 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: 2013-2018”

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: 2013-2018”

## 1.6. Skład Grupy Kapitałowej CI Games

W skład Grupy Kapitałowej CI Games na dzień 31 grudnia 2014 roku wchodzi następujące podmioty:

- **CI Games S.A.** (poprzednio pod nazwą City Interactive S.A.) z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy 1.391.499,90 złotych. Spółka dominująca.
- **CI Games USA Inc.** (poprzednio pod nazwą City Interactive USA Inc.) – spółka z siedzibą w stanie Delaware, Stany Zjednoczone Ameryki. 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 we Frankfurcie 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, Rumunia. 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. 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. Kapitał zakładowy po przekształceniu wynosi 113 504 883,24 zł.
- **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.

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 zaprzestanie ich działalności operacyjnej oraz utworzenie rezerw na poziomie Spółki dominującej:

- City Interactive Peru SAC (wcześniej UCRONICS SAC), spółka z siedzibą w Limie, Peru. Udziały 99%. Kapitał zakładowy 2.436.650 Sol. Spółka podlegała konsolidacji od dnia nabycia w niej większościowego pakietu udziałów do końca roku 2008.
- City Interactive Jogos Electronicos LTDA, spółka z siedzibą w Sao Paulo, Brazylia. Kapitał założycielski 100.000 Reali brazylijskich. Udziały 90%, pozostałe 10% objęte przez CI Games USA Inc.
- City Interactive Mexico S.A. de C.V., spółka z siedzibą w Mexico City, Meksyk. Kapitał założycielski 50.000 pesos meksykańskich. Udziały 95%, pozostałe 5% objęte przez CI Games USA Inc.

Spółka posiada oddział w Rzeszowie, który nie tworzy odrębnego sprawozdania finansowego. W 2014 roku został zamknięty oddział w Bydgoszczy.

## 1.7. 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 dominującej. 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 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 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.



## 1.8. Akcjonariat Spółki dominującej na dzień przekazania niniejszego raportu

Wyszczególnienie	ilość posiadanych akcji (szt.)	% udział w kapitale zakładowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów na WZA
Marek Tymiński	6 356 357	45,68%	6 356 357	45,68%
Pozostali akcjonariusze	7 558 642	54,32%	7 558 642	54,32%

## 1.9. Akcje własne

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

## 1.10. Zasoby jednostki

Działalność grupy w głównej mierze oparta 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.

## 1.11. Skład organów Jednostki dominującej

### Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiński Prezes Zarządu Spółki dominującej przez cały 2014 rok  
Adam Pieniacki Członek Zarządu od dnia 16.06.2014 r.

### Rada Nadzorcza CI Games S.A.

Krzysztof Sroczyński Przewodniczący RN przez cały 2014 roku  
Marek Dworak Członek RN przez cały 2014 rok  
Lech Tymiński Członek RN przez cały 2014 rok  
Grzegorz Leszczyński Członek RN przez cały 2014 rok  
Tomasz Litwiniuk Członek RN przez cały 2014 rok

## 1.12. Informacja o posiadaniu akcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące

Osoba	Funkcja	Stan na dzień 31.12.2013	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2013 do 23.03.2015	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2014 do 23.03.2015	Stan na dzień 23.03.2015
Marek Tymiński	Prezes Zarządu	6 356 357	-	-	6 356 357
Lech Tymiński	Członek Rady Nadzorczej	9 565	-	-	9 565

## 1.13. 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 dominującej CI Games S.A., 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 dominującej. 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. Obejmujące 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 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 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 Emitenta 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 dominującej.

30 czerwca 2009 r. wyemitowanych zostało 110 000 zwykłych akcji Spółki dominującej 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.

## 1.14. 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 GRUPY

Celem działalności Grupy 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 video. Spółka posiada szerokie kompetencje we wszystkich wymienionych polach co umożliwi realizację powyższego celu z sukcesem.

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

### 2.1. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń grupy

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 Emitenta nie publikował żadnych innych szacunków lub prognoz dotyczących wyników Grupy 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 Grupy są następujące:**

#### Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

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

#### Ryzyko konkurencji

Grupa Kapitałowa prowadzi działalność na rynku, na którym główną pozycję zajmują firmy z silną, ugruntowaną pozycją. Grupa skutecznie wykorzystuje swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół, ogólnosiwiatową sieć dystrybucji, przewagę kosztową, z którą wiąże się niższy próg rentowności w porównaniu do innych, znacznie większych producentów. Płaska struktura organizacyjna

daje z kolei atut w postaci elastyczności i szybkości działania. Grupa od połowy 2014 roku tworzy gry już tylko na platformy nowej generacji (Sony PlayStation4®, XboxOne®), oraz na PC, które posiadają wysoki potencjał handlowy.

#### **Ryzyko zmiany trendów**

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

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

Ilość realizowanych projektów powoduje zróżnicowanie oferty i ogranicza ryzyko rynkowe.

#### **Ryzyko zmiany regulacji prawnych i podatkowych**

Zagrożeniem dla działalności Emitenta mogą być bardzo częste zmiany regulacji prawnych i podatkowych w Polsce i na świecie. Dotyczy to uregulowań i interpretacji przepisów związanych z ochroną własności intelektualnej, rynkiem kapitałowym, prawem pracy i ubezpieczeń społecznych, prawem podatkowym, czy uregulowań dotyczących prawa handlowego. W niektórych krajach często podejmowany jest temat zakazu oferowania gier video zawierających elementy przemocy. Istnieje zatem ryzyko zmiany przepisów w którymś z państw, gdzie Grupa Kapitałowa oferuje swoje produkty, co mogłoby wpłynąć negatywnie na wyniki działalności Grupy. Grupa prowadzi działania mające na celu eliminację ryzyka poprzez współpracę z wyspecjalizowanymi kancelariami prawnymi z całego świata oraz ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej produktowej obejmujące cały katalog wydawniczy.

#### **Ryzyko walutowe**

W 2014 roku większość przychodów Grupy Kapitałowej generowanych było głównie w dwóch walutach: euro i dolarach amerykańskich. Spółka dominująca zabezpiecza się przed ryzykiem walutowym zaciągając zobowiązania w tych walutach.

### **Do czynników ryzyka bezpośrednio związanych z działalnością Grupy należą:**

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

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

#### **Ryzyko związane z utratą kluczowych klientów**

Działalność handlowa prowadzona jest w oparciu o rozwinięte kanały sieci detalicznej w Polsce oraz o ścisłą współpracę z zagranicznymi dystrybutorami mającymi swe siedziby na całym świecie. Istnieje ryzyko rozwiązania umów dystrybucyjnych czy upadłości firm, które są formalnymi nabywcami towarów i których Grupa jest wierzycielem. Aby zminimalizować możliwości poniesienia strat Spółka dominująca posiada na najistotniejszych rynkach, takich jak np. Stany Zjednoczone Ameryki Północnej, spółki zależne, których zadaniem jest 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 Grupy Kapitałowej. Należy jednak podkreślić, iż Emitent dokłada szczególne starania w skrupulatnym wypełnianiu i realizowaniu wszelkich zobowiązań wynikających z zawartych umów pomiędzy tymi podmiotami, a Emitentem i jego podmiotami zależnymi. Płatności związane z wydawaniem gier na konsole stanowią główną kwotę zobowiązań handlowych Grupy w okresie sprawozdawczym i są realizowane z zachowaniem wszystkich terminów.

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

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

#### **Ryzyko związane z oferowanymi produktami**

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

Wewnętrzne czynniki mogące wpłynąć na przesunięcie daty premiery związane są z określeniem czasu koniecznego do ukończenia procesu produkcji gry, tak aby spełniała oczekiwania jakościowe. Wydanie gry niespełniającej przyjętych przez Grupę wysokich standardów mogłoby negatywnie wpłynąć na przychody ze sprzedaży konkretnego produktu, ale też osłabić jej wizerunek. Czynnikiem zewnętrznym mogącym mieć wpływ na podjęcie decyzji o przesunięciu premiery jest sytuacja rynkowa, gdyż istotnym elementem procesu decyzyjnego jest wydanie gry w momencie najmniejszej konkurencji ze strony innych produktów. Innym ważnym czynnikiem są opóźnienia dostawców w przygotowaniu na czas zamówionych komponentów gier.

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

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

**Ryzyko utraty płynności**

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

**Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży**

Produkcja, wydawanie i dystrybucja produktów wymaga oszacowania przed datą premiery rynkowej produktu przyszłej wartości sprzedaży własnych lub licencjonowanych produktów. W praktyce występują znaczące różnice pomiędzy poszczególnymi produktami w zakresie ilości sprzedanych sztuk i zdolności do generowania przez nie przychodów. Grupa 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 normalnym 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 oraz Android 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. Grupa 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.**

Grupa Kapitałowa CI Games posiada zdolność finansowania projektów inwestycyjnych. W roku obrotowym 2015 Grupa 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 Grupy w 2014 roku oraz zdarzeń mających wpływ na wyniki finansowe**

- **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. Warunki na jakich udzielono kredyt nie odbiegały od warunków rynkowych. Ostateczna data spłaty kredytu została wyznaczona na 31 marca 2015 roku.
- **Zawarcie umowy faktoringu odwrotnego i aneks dotyczący transakcji skarbowych**  
W dniu 13.05.2014 roku Spółka zawarła z Alior Bank S.A. umowę faktoringu odwrotnego o wartości 2 mln EUR na finansowanie zakupu towarów / zapłaty za licencję / produkcję u dostawców dotyczące gier Enemy Front i Lords of the Fallen. Ostateczna data spłaty wyznaczona została na dzień 28 lutego 2015r. Warunki i postanowienia przedmiotowej umowy nie odbiegały od warunków powszechnie stosowanych dla tego typu umów. Jednocześnie spółka podpisała z Alior Bank S.A. aneks do umowy ramowej dotyczącej transakcji skarbowych, w ramach której mogą być zawierane transakcje terminowe typu forward, przedłużający okres trwania umowy ramowej do dnia 12 maja 2015 roku.
- **Premiera gry ENEMY FRONT**  
W dniu 13.06.2014r. miała miejsce premiera gry Enemy Front w wersji na PlayStation® 3, Xbox360® i PC. W pierwszym nakładzie spółka sprzedała do dystrybutorów w USA i Europie ponad 300 tys. egzemplarzy.  
W związku z zakończeniem prac nad Enemy Front podjęte zostały decyzje mające na celu optymalizację struktury organizacyjnej i likwidację oddziału Spółki w Bydgoszczy, co wpłynęło pozytywnie na cash flow.
- **Powołanie Członka Zarządu**

W dniu 16.06.2014r. Rada Nadzorcza Emitenta powołała Pana Adama Pieniackiego w skład Zarządu CI Games S.A. i powierzyła mu pełnienie funkcji Członka Zarządu Spółki. Pan Adam Pieniacki pełni obowiązki Dyrektora Finansowego CI Games S.A.

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

W dniu 17 czerwca 2014 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CI Games S.A., na którym:

- podjęto uchwałę nr 1 w sprawie wyboru Przewodniczącego Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia;
- podjęto uchwałę nr 2 w sprawie odstąpienia od wyboru Komisji Skrutacyjnej;
- podjęto uchwałę nr 3 w sprawie przyjęcia porządku obrad;
- podjęto uchwałę nr 4 w sprawie rozpatrzenia i zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności CI Games S.A. za rok obrotowy 2013;
- podjęto uchwałę nr 5 w sprawie rozpatrzenia i zatwierdzenia sprawozdania finansowego CI Games S.A. za rok obrotowy 2013;
- podjęto uchwałę nr 6 w sprawie rozpatrzenia i zatwierdzenia sprawozdania Zarządu jednostki dominującej z działalności Grupy kapitałowej CI Games S.A. za rok 2013;
- podjęto uchwałę nr 7 w sprawie rozpatrzenia i zatwierdzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy kapitałowej CI Games S.A. za rok 2013, sporządzonego przez jednostkę dominującą;
- podjęto uchwałę nr 8 w sprawie rozporządzenia zyskiem za rok 2013;
- podjęto uchwałę nr 9 w sprawie udzielenia absolutorium Prezesowi Zarządu CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013;
- podjęto uchwałę nr 10 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Zarządu CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013;
- podjęto uchwałę nr 11 w sprawie rozpatrzenia i zatwierdzenia sprawozdania Rady Nadzorczej z działalności za rok 2013 oraz sprawozdania z oceny przez Radę Nadzorczą sprawozdania Zarządu z działalności CI Games S.A. i sprawozdania finansowego CI Games S.A. za rok obrotowy 2013;
- podjęto uchwałę nr 12 w sprawie udzielenia absolutorium Przewodniczącemu Rady Nadzorczej CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013 (K. Sroczyński);
- podjęto uchwałę nr 13 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013 (M. Dworak);
- podjęto uchwałę nr 14 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013 (L. Tymiński);
- podjęto uchwałę nr 15 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013 (T. Litwiniuk);
- podjęto uchwałę nr 16 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej CI Games S.A. z wykonania obowiązków w roku 2013 (G. Leszczyński).

- **Likwidacja spółki zależnej**

W dniu 02.09.2014r. Spółka otrzymała z Ministerstwa Finansów Kanady decyzję w sprawie wyrażenia zgody na rozwiązanie (likwidację) spółki zależnej Emitenta: City Interactive Canada Inc. z siedzibą w Ontario w Kanadzie, która nie prowadziła działalności operacyjnej, gdyż działalność dystrybucyjną na rynkach obu Ameryk przejęła spółka zależna Emitenta z siedzibą w USA oraz spółka dominująca CI Games S.A.

W związku z brakiem ekonomicznego i operacyjnego uzasadnienia utrzymywania biura w Kanadzie, Zarząd CI Games S.A. podjął decyzję o zamknięciu Spółki.

- **Premiera gry LORDS OF THE FALLEN**

W dniu 28.10.2014r. miała miejsce premiera Lords of the Fallen, gry z gatunku Action RPG, która jest grą wyprodukowaną na konsole nowej generacji: PlayStation®4 i XboxOne®. W pierwszym nakładzie spółka sprzedała do dystrybutorów w USA i Europie ponad 600 tys. egzemplarzy a w całym IV kwartale 792 tys kopii.

- **Zawarcie umowy faktoringu odwrotnego i aneks dotyczący transakcji skarbowych**

W dniu 03.10.2014 roku Spółka podpisała z Alior Bank S.A z siedzibą w Warszawie, aneks do umowy faktoringu odwrotnego z dnia 13 maja 2014 roku, na mocy którego został zwiększony limit przyznanego finansowania z 2 mln EUR do 2,6 mln EUR. W zakresie innych istotnych postanowień, warunki umowy nie uległy zmianie.

- **Wykup obligacji serii E**

W dniu 18.12.2014 roku Spółka dokonała całkowitego, terminowego wykupu obligacji serii E CI Games S.A. Łączna cena wykupu wraz z odsetkami wyniosła 5,703 tysiące złotych.

### 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 31.12.2013 r. - 4,1472 PLN/EUR.
- na dzień 31.12.2014 r. - 4,2623 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 2013 - 4,2110 PLN/EUR,
- za rok 2014 - 4,1893 PLN/EUR.

### 3.3. Wybrane dane finansowe

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	2014		2013	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
<b>Przychody netto ze sprzedaży</b>	<b>109 020</b>	<b>26 024</b>	<b>107 290</b>	<b>25 479</b>
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	2 411	575	15 757	3 742
Zysk (strata) brutto	2 314	552	14 038	3 334
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>2 084</b>	<b>497</b>	<b>29 713</b>	<b>7 056</b>
Liczba akcji (w tys. szt)	13 914	13 914	13 914	13 914
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	0,15	0,04	2,14	0,51

Przychody netto ze sprzedaży Grupy wyniosły 109 mln zł, co oznacza wzrost w porównaniu do 2013 roku o 1,7 mln zł. Głównym czynnikiem mającym wpływ na wyniki sprzedażowe osiągnięte w okresie była premiera gier: Enemy Front oraz Lords of the Fallen.

Zysk ze sprzedaży wyniósł 31,5 mln zł, natomiast zysk na poziomie działalności operacyjnej wyniósł 2,4 mln zł. Opis czynników wpływających na rentowność z działalności operacyjnej Grupy zamieszczony został w punkcie 3.4 niniejszego raportu.

W 2014 roku zysk netto Grupy wyniósł 2,1 mln zł, na co wpływ miał przede wszystkim zysk wygenerowany na grze Lords of the Fallen oraz strata na grze Enemy Front.

Bilans	31.12.2014		31.12.2013	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	56 997	13 372	68 237	16 454
Aktywa obrotowe	42 261	9 915	29 760	7 176
<b>Aktywa razem</b>	<b>99 258</b>	<b>23 287</b>	<b>97 997</b>	<b>23 630</b>
Kapitał własny	83 041	19 483	80 547	19 422
Kapitał akcyjny	1 391	326	1 391	336
<b>Zobowiązania</b>	<b>16 217</b>	<b>3 805</b>	<b>17 450</b>	<b>4 208</b>
Zobowiązania długoterminowe	4 467	1 048	1 122	271
Zobowiązania krótkoterminowe	11 749	2 757	16 328	3 937
<b>Pasywa razem</b>	<b>99 258</b>	<b>23 287</b>	<b>97 997</b>	<b>23 630</b>

Suma bilansowa Grupy Kapitałowej CI Games na dzień 31 grudnia 2014 r. wyniosła 99,3 mln zł, co stanowi 1% wzrost w porównaniu z dniem 31 grudnia 2013 r.

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 31 grudnia 2014 r. wyniosły 57 mln zł (57% aktywów ogółem Grupy) i spadły o 16% w porównaniu z dniem 31 grudnia 2013 r.

Spadek wartości aktywów trwałych wynika przede wszystkim ze zmniejszenia wartości niematerialnych na koniec 2014 roku w porównaniu do stanu na koniec 2013 roku o kwotę 13,6 mln zł, tj. o 31%. Jest to efekt zakończenia w 2014 roku produkcji gier Enemy Front oraz Lords of the Fallen.

Aktywa obrotowe Grupy na dzień 31 grudnia 2014 r. wyniosły 42,3 mln zł i uległy zwiększeniu w porównaniu do końca 2013 roku o 42%, co wynikało głównie ze zwiększenia poziomu należności. Należności handlowe wzrosły o 18 mln zł tj. o 190% w porównywalnych okresach, co było efektem premiery i rozpoczęcia sprzedaży gry Lords of the Fallen w IV kwartale tj. w dniu 28.10.2014.

Kapitał własny Grupy na dzień 31 grudnia 2014 r. wyniósł 83 mln zł (83,7% sumy bilansowej), co oznacza 3% wzrost w porównaniu do 31 grudnia 2013 r. Zwiększenie poziomu kapitału własnego wynika głównie ze wzrostu poziomu zysku zatrzymanego.

Zobowiązania Grupy na dzień bilansowy wyniosły 16,2 mln zł i spadły o 1,2 mln zł w porównaniu do stanu zobowiązań na koniec 2013 roku, co było z jednej strony efektem spłaty kredytów bankowych, a z drugiej wynikiem wzrostu rezerwy z tytułu podatku odroczonego.

RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH	2014		2013	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	31 891	7 613	30 459	7 233
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-27 410	-6 543	-31 025	-7 368
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-6 179	-1 475	-4 699	-1 116
<b>Przepływy pieniężne netto</b>	<b>-1 698</b>	<b>-405</b>	<b>-5 266</b>	<b>-1 251</b>

Rok 2014 Grupa rozpoczęła stanem środków pieniężnych w wysokości 11,2 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły 31,9 mln zł. Najistotniejszy wpływ na taki poziom przepływów miał osiągnięty w 2014 roku zysk brutto, skorygowany o odpisy amortyzacyjne w wysokości 42,3 mln zł wynikające z faktu premiery gier a z drugiej strony wzrost poziomu należności o 18,1 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły minus 27,4 mln zł. Stanowiły je przede wszystkim wydatki związane z finansowaniem prac rozwojowych związanych z tworzeniem gier.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były ujemne (minus 6,2 mln zł), co wynika z wykupu w raportowanym okresie obligacji oraz spłaty kredytów bankowych.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 9,5 mln zł.

### 3.4. Wskaźniki rentowności

Wyszczególnienie	jm.	2014	2013
Rentowność sprzedaży	%	28,9%	46,3%
Rentowność EBITDA	%	2,2%	14,7%
Rentowność działalności operacyjnej EBIT	%	2,2%	14,7%
Rentowność brutto	%	2,1%	13,1%
Rentowność netto	%	1,9%	27,7%
Rentowność aktywów (ROA)	%	2,1%	30,3%
Rentowność kapitałów własnych (ROE)	%	2,5%	36,9%

#### Zasady wyliczania 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 2014 wyniosła 28,9%, co stanowi spadek w porównaniu do roku 2013 o 17,5 punktów procentowych i było wynikiem następujących czynników:

W 2014 roku gra Lords of the Fallen sprzedawana była w pierwotnej cenie detalicznej w USA na poziomie 59,99 USD, natomiast gra Enemy Front w cenie 39,90 USD. Różnica w cenach oferowanych klientom w sklepach wynikała z faktu, że gra Lords of the Fallen wyprodukowana została na nowe konsole (PS4 i XboxOne), natomiast Enemy Front na poprzednią wersję konsol (PS3, Xbox).

Ponadto gra Lords of the Fallen pozycjonowana jest ze względu na swoją jakość i uzyskane oceny krytyków na poziomie najlepszych światowych produkcji. Wyższa cena dla klienta gry Lords of the Fallen przełożyła się na wyższe marże uzyskiwane przez Grupę.

### 3.5. Struktura aktywów

Wyszczególnienie	jm.	2014	2013
Wartości niematerialne / Aktywa	%	30,3%	44,7%

Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	%	1,3%	2,0%
Należności handlowe / Aktywa	%	27,9%	9,7%
Zapasy / Aktywa	%	3,0%	3,4%
Inwestycje krótkoterminowe / Aktywa	%	0,0%	0,0%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty / Aktywa	%	9,6%	11,4%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego / Aktywa	%	25,8%	22,9%
Pozostałe aktywa / Aktywa	%	2,1%	5,8%

W strukturze aktywów na koniec roku 2014 (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 2014 roku 30,4% aktywów Grupy Kapitałowej.

Istotnymi elementami aktywów są aktywa z tytułu podatku odroczonego (25,8% sumy bilansowej), środki pieniężne i ich ekwiwalenty (stanowiące 9,6% sumy bilansowej) oraz należności handlowe (27,9% sumy bilansowej).

### 3.6. Wskaźniki rotacji

Wyszczególnienie	jm.	2014	2013
Wskaźnik rotacji aktywów	Liczba rotacji	1,1	1,1
Wskaźnik rotacji zapasów		36,8	32,2
Okres spływu należności	Liczba dni	93	32
Okres spłaty zobowiązań		32	28

#### Zasady wyliczania 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 zapasów, należności i zobowiązań miała wpływ przede wszystkim data premiery gry Lords of the Fallen, która przypadła na IV kwartał 2014 roku. Rozliczenie kontraktu z największym dystrybutorem grupy - BANDAI NAMCO Games America Inc nastąpi po 6-ciu miesiącach od daty premiery czyli w marcu 2015 roku i w tym okresie parametry rotacji powinny powrócić do normalnych dla spółki poziomów.

### 3.7. Wskaźniki zadłużenia

Wyszczególnienie	2014	2013
Wskaźnik ogólnego zadłużenia	0,16	0,18
Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,20	0,22
Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapitałami stałymi	1,54	1,20
Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego	0,12	0,17
Wskaźnik zadłużenia długoterminowego	0,045	0,011

#### Zasady wyliczania 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 długoterm. / pasywa ogółem

Wartości wskaźników zadłużenia są niższe w porównaniu z rokiem ubiegłym. Jest to efekt spłaty na dzień 31.12.2014r wszystkich zobowiązań odsetkowych.

### 3.8. Wskaźniki płynności

Wyszczególnienie	2014	2013
------------------	------	------



Wskaźnik bieżącej płynności	3,60	1,82
Wskaźnik płynności szybkiej	3,34	1,62
Wskaźnik natychmiastowy	0,81	0,69

#### Zasady wyliczania 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

Poprawie uległy wszystkie wskaźniki płynności finansowej Grupy. Spowodowane było to brakiem na dzień 31.12.2014 zobowiązań odsetkowych i utrzymywaniem bezpiecznego poziomu gotówki.

### 3.9. Struktura finansowania

Wyszczególnienie	jm.	2014	2013
Kapitał własny	%	83,7%	82,2%
Zobowiązania długoterminowe	%	4,5%	1,1%
Zobowiązania krótkoterminowe	%	11,8%	16,7%

Grupa Kapitałowa, podobnie jak w latach poprzednich, finansuje swoją działalność w oparciu o kapitał własny, który w strukturze finansowej stanowi 83,7% pasywów ogółem.

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

### 3.10. Informacje o sprzedaży produktów

Grupa Kapitałowa CI Games prowadzi działalność produkcyjną i wydawniczą na globalnym rynku gier video. Grupa 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 Grupę w latach 2013 - 2014 ze względu na rodzaj oferowanego produktu w ujęciu wartościowym kształtowała się następująco:

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

Przychody	2014	Udział %	2013	Udział %	2014/2013
Produkty własne (sprzedaż płyt na konsole i PC)	80 911	74%	88 755	83%	91%
Licencje	1 948	2%	6 251	6%	31%
Sprzedaż cyfrowa	26 136	24%	11 736	11%	223%
Pozostała sprzedaż	26	0%	548	1%	5%
<b>Razem</b>	<b>109 020</b>	<b>100%</b>	<b>107 290</b>	<b>100%</b>	<b>102%</b>

W 2014 roku odnotowano najwyższą dynamikę wzrostu sprzedaży w segmencie sprzedaży cyfrowa (223% wzrostu), co jest bardzo dobrym wskaźnikiem, ponieważ sprzedaż w formie elektronicznej (upload gry ze strony dystrybutora) jest dla Grupy i Spółki najbardziej rentownym kanałem sprzedaży oraz nie wymaga nakładów finansowych na fizyczną produkcję nośników.

Struktura przychodów ze sprzedaży w ujęciu ilościowym

Przychody	2014	Udział %	2013	Udział %	2014/2013
Produkty własne (sprzedaż płyt na konsole i PC)	843 347	46%	1 573 806	68%	54%
Licencje	323 154	18%	179 750	8%	180%
Sprzedaż cyfrowa	648 709	36%	472 105	20%	137%
Pozostała sprzedaż	6 598	0%	77 709	3%	8%
<b>Razem</b>	<b>1 821 808</b>	<b>100%</b>	<b>2 303 370</b>	<b>100%</b>	<b>79%</b>

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

W roku 2014 udział sprzedaży zagranicznej w całkowitych przychodach Grupy nie uległ istotnej zmianie w porównaniu do 2013 roku i wyniósł 97%. Największym rynkiem zbytu dla Grupy są Stany Zjednoczone Ameryki, a produkty spółki są dystrybuowane w 72 krajach świata.

Udział eksportu w przychodach ze sprzedaży w latach 2014 – 2013

dane w tys. zł

Sprzedaż	2014	2013
Zagranica	105 624	104 012
Udział	97%	97%
Kraj	3 397	3 278
Udział	3%	3%
<b>Razem</b>	<b>109 020</b>	<b>107 290</b>

Z kolei w ujęciu ilościowym udział eksportu wyniósł 96% i uległ zwiększeniu w porównaniu do 2013 roku o 1 punkt procentowy.

Sprzedaż	2014	2013
Zagranica	1 750 869	2 182 132
Udział	96%	95%
Kraj	70 939	121 238
Udział	4%	5%
<b>Razem</b>	<b>1 821 808</b>	<b>2 303 370</b>

Odbiorcami, których udział w sprzedaży Grupy w roku 2014 przekroczył 5% są: Bandai Namco Games America Inc, Koch Media GmbH, Square Enix Limited, Valve Corporation, Namco Bandai Games Europe. Pozostali kontrahenci nie przekroczyli wyznaczonego poziomu istotności.

Poniższe zestawienie zawiera listę dostawców, których udział w zakupach Grupy w roku 2014 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 Grupy Kapitałowej CI Games.

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

- Zawarcie umowy dystrybucyjnej gier **Enemy Front** oraz **Lords of the Fallen** na terytorium Ameryki Północnej, Środkowej 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

Grupa Kapitałowa 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	07.11.2013-06.11.2014	60 000 000 zł
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 (targi E3 2014)	01.06.2014 - 16.06.2014	2 000 000 USD

AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	05.05.2013 - 04.05.2014	3 000 000 USD
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 od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2013 - 09.06.2014	2 000 000 USD
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2014 - 09.06.2015	2 000 000 USD
AVIVA Towarzystwo Ubezpieczeń Ogólnych S.A.	Ubezpieczenie sprzętu elektronicznego i mienia	15.09.2013 - 14.09.2014	7 661 205 zł
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.	OC z tytułu prowadzenia działalności gospodarczej lub użytkowania mienia	15.02.2013 - 14.02.2014	100 000 EUR
ERGO Hestia S.A.	OC z tytułu prowadzenia działalności gospodarczej lub użytkowania mienia	12.03.2014 - 11.03.2015	100 000 EUR
LLOYD'S	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.07.2013 - 10.07.2014	2 000 000 USD
LLOYD'S	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	16.07.2014 - 16.07.2015	2 000 000 USD
Scottsdale Insurance Company	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	26.01.2013 - 26.01.2014	2 000 000 USD
Scottsdale Insurance Company	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu Spółki	26.01.2014 - 26.01.2015	2 000 000 USD

Ponadto Grupa posiadała zawarte polisy ubezpieczenia OC oraz Auto-Casco sześciu posiadanych samochodów osobowych.

### 3. Umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami

Zarząd CI Games S.A. nie posiada wiedzy na temat ewentualnych umów zawartych pomiędzy akcjonariuszami Spółki dominującej w 2014 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 Emitenta 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 dominującej CI Games S.A.

##### 1. Umowy kredytów i pożyczek

Na dzień 31 grudnia 2014 r. Grupa nie posiadała istotnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek. W trakcie okresu sprawozdawczego Grupa zawarła następujące umowy kredytowe:

W dniu 21 lutego 2014 roku Spółka podpisała umowę kredytu w rachunku bieżącym z Bankiem Spółdzielczym w Ostrowi Mazowieckiej z siedzibą w Ostrowi Mazowieckiej. 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. Warunki na jakich udzielono kredyt nie odbiegały od warunków rynkowych.

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

W dniu 13 maja 2014 roku Spółka zawarła z Alior Bank S.A. umowę faktoringu odwrotnego o wartości 2 mln EUR na finansowanie zakupu towarów / zapłaty za licencję / produkcję u dostawców dotyczące gier Enemy Front i Lords of the Fallen. Ostateczna data spłaty wyznaczona została na dzień 28 lutego 2015r.

Warunki i postanowienia przedmiotowej umowy nie odbiegają od warunków powszechnie stosowanych dla tego typu umów. Jednocześnie spółka podpisała z Alior Bank S.A. aneks do umowy ramowej dotyczącej transakcji skarbowych, w ramach której mogą być zawierane transakcje terminowe typu forward, przedłużający okres trwania umowy ramowej do dnia 12 maja 2015 roku.

W dniu 3 października 2014 roku Spółka podpisała z Alior Bank S.A. z siedzibą w Warszawie, aneks do umowy faktoringu odwrotnego z dnia 13 maja 2014 roku, na mocy którego został zwiększony limit przyznanego finansowania z 2 mln EUR do 2,6 mln EUR. W zakresie innych istotnych postanowień, warunki umowy nie uległy zmianie.

## 2. Umowy leasingu

Na dzień 31 grudnia 2014 r. Spółka dominująca CI Games S.A. posiadała jedną umowę dotyczącą leasingu kapitałowego, która zawarta została w 2013 roku z Getin Leasing S.A. (wartość początkowa - 76,8 tys. zł, wartość rat kapitałowych do spłaty na 31 grudnia 2014 r. – 14 tys. zł).

## 3. Umowy gwarancji i poręczeń

Spółka dominująca 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 2015 roku.

Na dzień 31 grudnia 2014 r. Grupa 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 Grupa nie emitowała papierów wartościowych.

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

W 2014 roku Grupa nie udzielała materialnych pożyczek pracownikom lub dostawcom.

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

Wartość wynagrodzeń (brutto) osób zarządzających i nadzorujących Spółki dominującej wypłaconych w roku 2014 (dane w zł):

#### Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiński - Prezes Zarządu	253 800
Adam Pieniacki - Członek Zarządu	33 000

#### 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

### 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 dominującej ze spółkami należącymi do Grupy Kapitałowej (dane w tys. zł):

	koszty	przychody	należności	zobowiązania
CI Games GmbH	151	5	190	-
City Interactive USA Inc.	10 080	21 759	5 631	-

City Interactive Studio S.R.L.	26	-	-	-
Business Area	-	7	2	-
Business Area Sp. z o.o. Sp. j.	1 362	2 907	-	511
CI Games S.A. Sp. j.	502	7	2	648
CI Games Cyprus LTD	-	0	64	2 116
City Interactive Peru	-	-	-	571
<b>RAZEM</b>	<b>12 121</b>	<b>24 686</b>	<b>5 889</b>	<b>3 847</b>

Transakcje Spółki dominującej 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/zakupy	przychody	należności	zobowiązania
Onimedia Sp. z o.o.	-	10	4	-
Premium Food Restaurants S.A.	0	1	0	-
Tech Marek Tymiński	14	197	47	2
MT Golf Sp. z o.o.	-	8	18	-
<b>RAZEM</b>	<b>14</b>	<b>216</b>	<b>70</b>	<b>2</b>

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

	koszty	przychody	należności	zobowiązania
Adam Pieniacki	199	-	-	-
<b>RAZEM</b>	<b>199</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

### 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 skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

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

- Nazwa podmiotu: Misters Audytor Adviser Spółka z o.o.
- Data zawarcia umowy o dokonanie badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za 2014 r. – 17 lipca 2014 r. Umowa dotyczy badania sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2014 (przeгляд półroczny i badanie roczne).
- Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego jednostki i Grupy w 2014 r. – 38 000 zł netto.
- Podmiotem dokonującym badanie sprawozdania finansowego Spółki oraz Grupy Kapitałowej za rok 2013 (przeгляд półroczny i badanie roczne) była spółka CSWP Audyt Sp. z o.o. Sp. k. Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego Spółki i Grupy Kapitałowej w 2013 r. wyniosła 42 000 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 i stopniowo zastępują obecną generację konsol.

Sukces gry Lords of the Fallen spowodował, że w 2015 roku Grupa planuje wydać ten tytuł na tablety i telefony komórkowe.

W 2014 roku Grupa rozpoczęła prace nad Sniper Ghost Warrior III – grą w najbardziej popularnym gatunku gier na PC i konsole w 2014 – 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 2015 rok.

Grupa prowadzi także prace koncepcyjne nad grą Lords of The Fallen II.

Zdaniem Emitenta obrana strategia 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 2014".

**Marek Tymiński**

Prezes Zarząd

**Adam Pieniacki**

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 23 marca 2015 roku