



CI Games S.A.

SPRAWOZDANIE
Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI
SPORZĄDZONE ZA ROK 2016



Drodzy Akcjonariusze, Współpracownicy i Partnerzy

Rok 2016 obfitował w niezwykle istotne wydarzenia związane z produkcją „Sniper Ghost Warrior 3”. Był to okres bardzo intensywnych prac, dzięki którym jesteśmy dziś w przededniu jednego z najważniejszych wydarzeń w historii naszej spółki. Jednocześnie dzięki doświadczeniu zdobytemu przy tym projekcie wzbogaciliśmy się o nowe kompetencje, które otwierają przed nami nowe perspektywy do realizacji kolejnych gier.

Trzecia część naszej trylogii snajperskiej to największy i najbardziej złożony projekt, jaki kiedykolwiek zrealizowaliśmy. Dołożyliśmy wszelkich starań, żeby 25 kwietnia 2017 roku oddać w ręce graczy tytuł o najwyższej jakości, który zapewni im jakościową rozrywkę, jednocześnie definiując na nowo gatunek gier snajperskich. Jestem przekonany, że ten cel zostanie osiągnięty, co przełoży się również na sukces komercyjny tego przedsięwzięcia.

Realizacja „Sniper Ghost Warrior 3” sprawiła, że nasza organizacja rozwinęła się, dojrzała i weszła na nowy poziom. Ponad stu, pracujących w CI Games, wysokiej klasy specjalistów tworzy zgrany, silniejszy niż kiedykolwiek zespół. Praca nad projektem klasy AAA umożliwiła nam również zdobycie cennego know-how w zakresie współpracy z partnerami zewnętrznymi. Do perfekcji opanowaliśmy model biznesowy, polegający na zlecaniu na zewnątrz poszczególnych zadań. Jednocześnie zachowujemy kontrolę nad kluczowymi elementami gier, zarządzaniem produkcją i wizją artystyczną. Pozwala to nam najbardziej efektywnie zarządzać zasobami i czasem kluczowych osób, co wykorzystamy przy realizacji kolejnych projektów. Do końca I półrocza 2017 roku chcemy zaprezentować ambitną strategię rozwoju, w której poinformujemy o naszych planach wydawniczych.

W ubiegłym roku, poza nowymi doświadczeniami i kompetencjami przy tworzeniu gier i zarządzaniu produkcją, znacznie rozwinęliśmy naszą wiedzę i technologię. Znajdzie to odzwierciedlenie już w grze „Sniper Ghost Warrior 3”, jednak wiedza ta będzie wykorzystywana również w kolejnych produkcjach. Nasza działalność i koncepcje w tym zakresie zostały docenione przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, które wydało pozytywne rekomendacje do dofinansowania naszych dwóch projektów rozwojowych w ramach programu GameINN.

Kolejne ważne doświadczenie, jakie wynieśliśmy z projektu „Sniper Ghost Warrior 3” to komunikacja z mediami oraz fanami. Prezentowaliśmy fragmenty rozgrywki na najważniejszych imprezach branżowych na całym świecie, zbieraliśmy opinie, wyciągaliśmy wnioski i wdrażaliśmy oparte na nich rozwiązania. Tylko w ubiegłym roku byliśmy obecni między innymi na GameStop, TwitchCon, PAX West, Paris Games Week i PlayStation Experience. Przeprowadzone na początku 2017 roku otwarte testy beta naszej gry pozwoliły nam zebrać cenne uwagi od graczy, które przełoży się na ostateczny kształt „Snipera” i jeszcze lepsze doznania graczy już od dnia premiery.

W 2016 roku, podobnie jak w poprzednim roku, nie odnotowaliśmy premiery, która wpłynęłaby na nasz wynik finansowy. W efekcie zamykamy go stratą netto, co jest naturalne w przypadku spółek z naszej branży, która jest uzależniona od cyklu wydawniczego. Warto zwrócić uwagę na przychody w wysokości 24,2 mln zł, które utrzymały się na poziomie z roku poprzedniego oraz zysk EBITDA, który wyniósł 1,1 mln zł. Wynika to między innymi z faktu, że nasze starsze produkcje nadal cieszą się zainteresowaniem graczy. Na koniec roku stan środków pieniężnych, którymi dysponuje spółka, przekroczył 25,4 mln zł. Bezpieczna i stabilna sytuacja finansowa CI Games daje nam pełny komfort pracy nad premierą „Snipera” i umożliwi odpowiednią akcję marketingową związaną z nadchodzącą premierą tego tytułu.

Podsumowując dziś miniony rok i efekty naszej pracy nad „Sniper Ghost Warrior 3” patrzymy też naprzód. Liczymy na to, że nasz projekt osiągnie sukces na jaki zasłużył. Premierze gry na komputery PC i konsole, będzie towarzyszyć wydana wkrótce po niej gra na platformy mobilne. Zakładamy, że obie wersje będą stanowić dla siebie istotne wsparcie marketingowe.

Rozpoczynamy też kolejne, fascynujące projekty. Zakończyliśmy już prace koncepcyjne nad drugą częścią „Lords of the Fallen”, która wkrótce wejdzie w następny etap rozwoju.

Dziękuję bardzo Pracownikom, Partnerom i Akcjonariuszom, za zaufanie i kolejny rok współpracy. Przed nami wyjątkowy, jubileuszowy rok, który będzie niezwykle ważny nie tylko ze względu na premierę „Sniper Ghost Warrior 3”, ale też pracę nad naszymi kolejnymi grami. Wierzę, że osiągniemy sukces, który pozwoli nam na realizację jeszcze większych i śmielszych projektów w przyszłości.

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 jego najlepszej wiedzy roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową spółki CI Games oraz jej wynik finansowy a także, że roczne sprawozdanie z działalności spółki zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji spółki 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 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

Warszawa, 31 marca 2017 roku

1. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW SPÓŁKI CI GAMES

1.1. Misja spółki 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 spółki CI Games S.A.

Spółka CI Games prowadzi działalność produkcyjną i wydawniczą na globalnym rynku gier wideo. Spółka CI Games S.A. („Spółka”), jest pierwszą firmą 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 spółka CI Games 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. Spółka CI Games ww zakresie produkcji oraz samodzielnego wydawania gier współpracuje z właścicielami najpopularniejszych konsol, tj. z Sony oraz z Microsoft.



W celu optymalizacji skuteczności sprzedaży i potencjału marketingowego, spółka 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

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



Charakterystyka bestsellerów spółki:



- ✓ 3,8 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 2,4 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 PS®4 oraz Xbox One®
- ✓ Premiera w październiku 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

podjęwana 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.

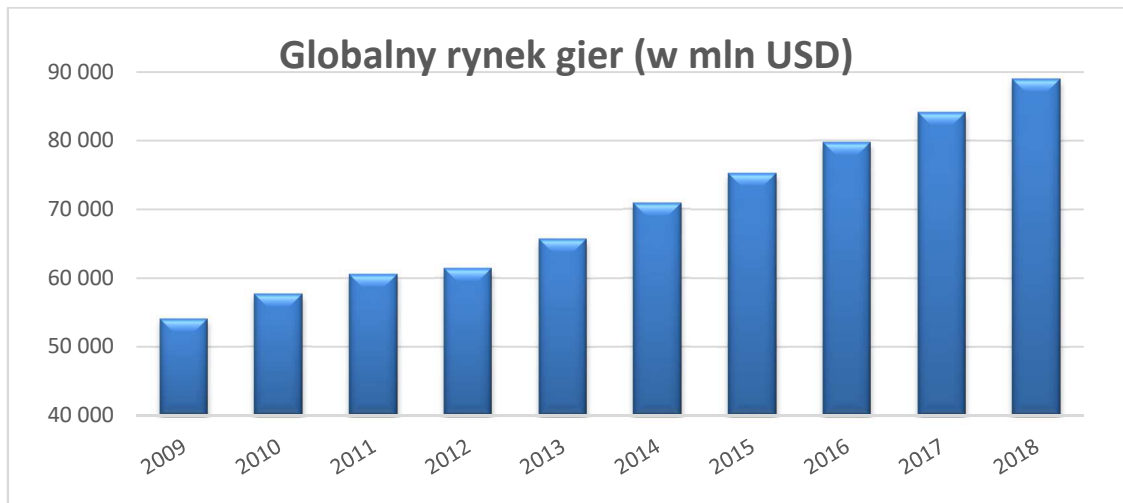
W wersji beta wszystkie funkcje są już zaimplementowane, a twórcy gry skupiają się na usuwaniu znalezionych błędów. Testy wersji beta odbywają się na dwa do trzech miesięcy przed premierą. Gdy gra jest wysłana do tłoczni w celu masowej produkcji, zostaje oznaczona jako wersja „złota”. Wersja złota wysłana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

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

Po otrzymaniu certyfikacji grę kieruje się do tłoczenia na nośnikach DVD. Następnie gotowa już gra jest dystrybuowana do sklepów na całym świecie. W dniu premiery nabywca gry ma możliwość jej zakupu w różnych formatach, tj. na płycie DVD bezpośrednio w sklepach lub przez internet. Klient ma też możliwość wgrania gry przez strony internetowe, takie jak Steam.com, PSN.

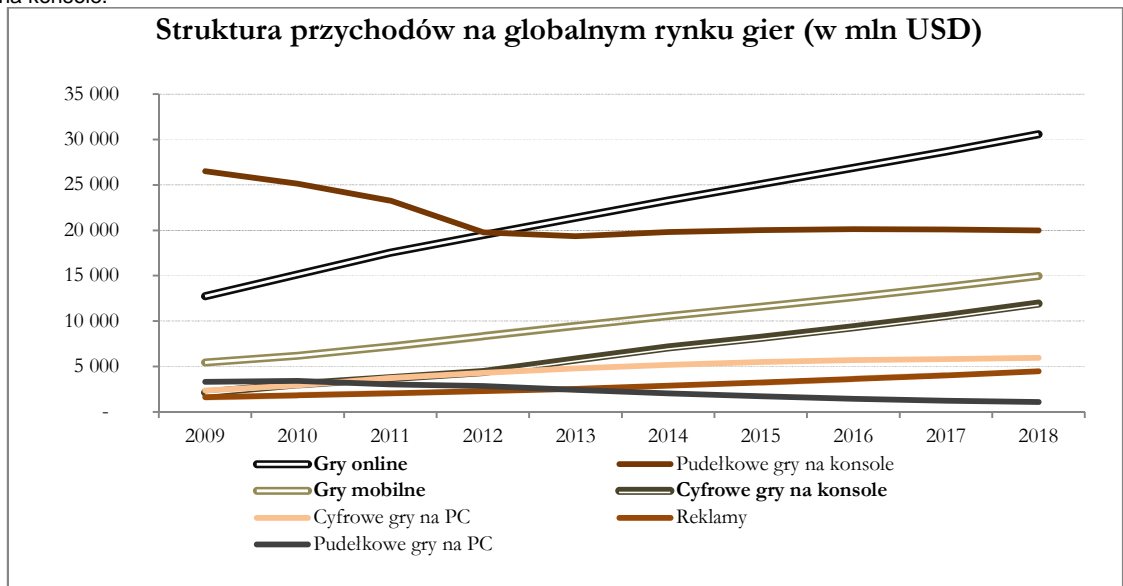
1.5. Opis rynku, na którym działa spółka

Rynek gier wideo jest obecnie największym i najbardziej dynamicznym segmentem szerszego rynku rozrywkowego (film, muzyka, gry). Budżety niektórych tytułów gier AAA przekraczają budżety największych produkcji Hollywood, 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. ośmiokrotności przychodów).



źródło: PwC „Global entertainment and media outlook: 2015-2018”

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: 2015-2018”

1.6. Spółki zależne od CI Games S.A.

Na dzień 31 grudnia 2016 Spółka CI Games S.A. posiadała udziały w następujących podmiotach:

- **CI Games USA Inc.** (poprzednio pod firmą City Interactive USA Inc.) – spółka z siedzibą w stanie Delaware, Stany Zjednoczone Ameryki Północnej. Kapitał zakładowy: 50.000 USD. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka podlega konsolidacji od drugiego kwartału 2008 r.
- **CI Games Germany GmbH** (poprzednio pod firmą 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. W dniu 24 lipca 2015 r., ze względu na brak istotnych transakcji i operacji w tej spółce zależnej, CI Games S.A. rozpoczęła proces jej likwidacji.
- **City Interactive Studio S.R.L.** – spółka z siedzibą w Bukareszcie, Rumunia. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. Spółka została rozwiązana po przeprowadzeniu postępowania upadłościowego zakończonego w maju 2016 r.
- **Business Area sp. z o.o.** – spółka z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy: 5.000 PLN. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A.
- **Business Area sp. z o.o. sp.j.** – spółka z siedzibą w Warszawie, przekształcona ze spółki Business Area Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością S.K.A. 0,01% udziałów w posiadaniu CI Games S.A., 99,99% udziałów w posiadaniu Business Area sp. z o.o.
- **CI Games S.A. sp.j.** – spółka z siedzibą w Warszawie przekształcona ze spółki CI Games IP sp. z o.o. 0,01% udziałów w posiadaniu Business Area spółka z o.o. spółka jawna. 99,99% udziałów w posiadaniu CI Games S.A.
- **CI Games Cyprus Ltd.** – spółka z siedzibą w Nikozji, Cypr. Kapitał zakładowy: 1.200 EUR. 100% udziałów w posiadaniu CI Games S.A.

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

- City Interactive Peru SAC (wcześniej UCRONICS SAC) z siedzibą w Limie, Peru. 99% udziałów w posiadaniu CI Games S.A. 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 z siedzibą w Sao Paulo, Brazylia. Kapitał założycielski: 100.000 Reali brazylijskich. 90% w posiadaniu CI Games S.A., pozostałe 10% objęte przez CI Games USA Inc.
- City Interactive Mexico S.A. de C.V. z siedzibą w Mexico City, Meksyk. Kapitał założycielski: 50.000 pesos meksykańskich. 95% udziałów w posiadaniu CI Games S.A., pozostałe 5% objęte przez CI Games USA Inc.

1.7. Kapitał zakładowy

- a) Kapitał zakładowy CI Games S.A. na dzień 31 grudnia 2016 r. wynosił 1 501.499,90 zł i dzielił się na 15 014 999 akcji zwykłych na okaziciela 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.
 - 1 100 000 akcji serii G.
- b) Kapitał zakładowy CI Games S.A. na dzień przekazania niniejszego sprawozdania, tj. po dokonanych na mocy uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki z dnia 31 stycznia 2017 r. podziale akcji, wynosi 1 501 499,90 zł i dzieli się na 150 149 990 akcji o wartości nominalnej 0,01 zł każda:
- 100 000 000 akcji serii A,
 - 400 000 akcji serii B,
 - 25 000 000 akcji serii C,
 - 1 100 000 akcji serii D,
 - 12 649 990 akcji serii E.
 - 11 000 000 akcji serii G.

Akcje serii A zostały objęte przez dotychczasowych współników 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 Rejestrowy spółki dokonał rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego w wyniku emisji akcji serii B w dniu 10 sierpnia 2007 r.

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 Rejestrowy spółki dokonał rejestracji podwyższenia kapitału akcyjnego spółki w wyniku emisji akcji serii C.

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

Akcje serii E były przedmiotem prywatnej subskrypcji w grudniu 2015 r. Wszystkie oferowane akcje zostały objęte i opłacone. W dniu 6 lutego 2016 roku akcje zostały wprowadzone do obrotu giełdowego na rynku równoległym w trybie zwykłym. Akcje serii G były przedmiotem subskrypcji prywatnej w listopadzie 2016 r. w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego spółki w granicach kapitału docelowego. Wszystkie oferowane akcje, tj. 1 100 000, zostały objęte i opłacone.

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

1.8. Akcjonariat CI Games S.A. na dzień 31 grudnia 2016 r.

KAPITAŁ AKCYJNY - STRUKTURA	Ilość akcji	% głosów
Marek Tymiński	5 966 357	39,74%
Pozostali akcjonariusze	8 275 754	55,12%
Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych PZU Spółka Akcyjna	772 888	5,15%
Wszyscy akcjonariusze łącznie	15 014 999	100,00%

1.9. Akcjonariat CI Games S.A. na dzień przekazania niniejszego raportu (z uwzględnieniem podziału akcji dokonanego w dniu 31 stycznia 2017 r.)

KAPITAŁ AKCYJNY - STRUKTURA	Ilość akcji	% głosów
Marek Tymiński	59 663 570	39,74%
Pozostali akcjonariusze	82 757 540	55,12%
Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych PZU Spółka Akcyjna	7 728 880	5,15%
Wszyscy akcjonariusze łącznie	150 149 990	100,00%

1.10. Akcje własne

W okresie sprawozdawczym ani na dzień przekazania niniejszego sprawozdania Spółka nie nabywała i nie posiadała własnych akcji.

1.11. Zasoby jednostki

Działalność spółki CI Games 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 poszczególne prace specjalistom i artystom niezależnie od ich narodowości czy miejsca zamieszkania. Wiele prac wykonywanych jest na zlecenie w zależności od potrzeb i fazy realizacji danego projektu. W związku z powyższym struktura zatrudnienia podlega dynamicznym zmianom, co jest konsekwencją przyjętej strategii.

1.12. Skład organów CI Games S.A.

Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiński	Prezes Zarządu	przez cały 2016 r.
Adam Pieniacki	Członek Zarządu	przez cały 2016 r.
Monika Rumianek	Członek Zarządu	przez cały 2016 r.
Łukasz Misiurski	Członek Zarządu	do dnia 23 marca 2016 r.

Rada Nadzorcza CI Games S.A.

Dasza Gadomska	Przewodnicząca RN	przez cały 2016 r.
Norbert Biedrzycki	Członek RN	przez cały 2016 r.
Grzegorz Leszczyński	Członek RN	przez cały 2016 r.
Tomasz Litwiniuk	Członek RN	przez cały 2016 r.
Mariusz Sawoniewski	Członek RN	przez cały 2016 r.

1.13. Informacja o posiadaniu akcji CI Games S.A. przez osoby zarządzające i nadzorujące

Osoba	Funkcja	Stan na dzień 31.12.2015*	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2015 do 31.03.2017*	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2015 do 31.03.2017*	Stan na dzień 31.03.2017
Marek Tymiński	Prezes Zarządu	63 663 570	-	4 000 000	59 663 570
Adam Pieniacki	Członek Zarządu	-	150 000	150 000	-

*ilość akcji przeliczona po dokonanych w dniu 31 stycznia 2017 r. podziale akcji,

1.14. 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 przenieś 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 posiadanych przez nich na dzień zatwierdzenia prospektu. Wszystkie akcje, które podlegały umowom o ograniczeniu ich zbywalności, były zdeponowane na rachunkach maklerskich prowadzonych przez Dom Maklerski IDMSA.

W lipcu 2007 r. Spółka wyemitowała 40 000 akcji serii B po cenie emisyjnej 1 zł w ramach programu motywacyjnego dla swych pracowników i znaczących współpracowników. Obejmujący akcje serii B zawarli umowy ze Spółką 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 spółki objęte w ramach programu pracowniczego.

W dniu 28.04.2015 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy spółki podjęło uchwałę o warunkowym podwyższeniu kapitału zakładowego spółki o kwotę nie wyższą niż 50.000.00 zł. Uchwała ta została następnie zmieniona przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie spółki w dniu 31 stycznia 2017 r.

Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego spółki nastąpi w drodze emisji nie więcej niż 5 000 000 warrantów subskrypcyjnych serii B uprawniających do objęcia nie więcej niż 5 000 000 akcji serii F o cenie nominalnej 0,01 zł każda i cenie emisyjnej 0,70 zł każda. Jeden warrant uprawnia do objęcia jednej akcji serii F. Emisja wszystkich warrantów nastąpiła jednocześnie. Warranty subskrypcyjne serii B mają 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 2017 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 1 marca 2017 r. na mocy upoważnienia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy spółki z dnia 28 kwietnia 2015 r. Rada Nadzorcza spółki podjęła uchwałę, na mocy której przyjęła tekst jednolity Regulaminu Programu Motywacyjnego. Rada Nadzorcza spółki wskazała osoby uprawnione do udziału w Programie Motywacyjnym spółki, w tym trzech Członków Zarządu spółki.

ZOBOWIĄZANIA KREDYTOWE

W dniu 27 maja 2015 r. CI Games S.A. zawarła z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. dwie umowy kredytu: umowę kredytu na rachunku bieżącym w wysokości 5 mln zł oraz umowę kredytu obrotowego odnawialnego w kwocie 10 mln zł. Obie umowy kredytu zostały zawarte na okres dwóch lat.

W dniu 10 lutego 2016 r. zarząd CI Games S.A. zawarł z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. aneks do umowy kredytu obrotowego odnawialnego podwyższający kwotę kredytu z 10 mln do 20 mln zł.

W dniu 22 lutego 2017 r. CI Games S.A. zawarła z Powszechną Kasą Oszczędności Bank Polski S.A. umowę kredytu obrotowego nieodnawialnego na finansowanie kosztów związanych z tłoczeniem gry Sniper Ghost Warrior 3 w wysokości 2,5 mln USD, z terminem spłaty na dzień 27 maja 2017.

Na dzień 31 grudnia 2016 roku zadłużenie z tytułu wykorzystania kredytu bankowego obrotowego wyniosło 19 677 288 zł, natomiast z tytułu kredytu w rachunku bieżącym 4 239 794 zł.

Szczegółowe informacje zawarte są w sprawozdaniu finansowym Spółki.

ZMIANA SKŁADU ZARZĄDU

W dniu 23 marca 2016 r. Pan Łukasz Misiurski złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Zarządu spółki ze skutkiem na dzień 23 marca 2016 r.

1.15. 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 realizowała prototyp innowacyjnej technologii zachowania przeciwników i tworzenia świata rozgrywki na potrzeby gier komputerowych z perspektywy pierwszej osoby („FPS”) z elementami otwartego świata („sandbox”).

W grudniu 2016 roku dwa projekty spółki zostały wybrane do dofinansowania w ramach projektów złożonych w Programie Operacyjnym Inteligentny Rozwój 2014 – 2020 działanie 1.2. Spółka zamierza prowadzić prace badawczo rozwojowe objęte dofinansowaniem w latach 2017 – 2018.

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 S.A. działa w obszarze nowych technologii i wirtualnej rozrywki, w którym cykl życia produktu jest stosunkowo krótki. Nie można wykluczyć ryzyka pojawienia się na rynku nowych rozwiązań, które spowodują, iż oferowane produkty przestaną być atrakcyjne i nie zapewnią 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 (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 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 2016 roku większość przychodów spółki generowanych było głównie w dwóch walutach: euro i dolarach amerykańskich. Spółka 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 posiada na najistotniejszych rynkach, takich jak np. Stany Zjednoczone Ameryki Północnej, spółki zależne, których zadaniem jest ciągle poszerzanie możliwości dystrybucyjnych oraz ścisła współpraca z dystrybutorami.

Ryzyko związane z dostawcami

Jedną z kategorii ryzyka związanego z dostawcami jest wprowadzanie tytułów na określone platformy konsolowe i współpraca z ich właścicielami podczas procesu ich certyfikacji. Nieuzyskanie certyfikacji oraz potencjalna możliwość wypowiedzenia umów wydawniczych na konsole to dwa główne elementy ryzyka, które realnie istnieją i mogą mieć wpływ na wyniki finansowe 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 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 spółki z roszczeniem, w związku z prawami autorskimi do gier, do ich elementów, do znaków graficznych lub do nazw zastrzeżonych dla poszczególnych produktów. 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 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. 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 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 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 posiada zdolność finansowania projektów inwestycyjnych. W roku obrotowym 2017 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 2016 roku oraz zdarzeń mających wpływ na wyniki finansowe**

W 2016 roku Spółka koncentrowała się przede wszystkim nad marketingiem i kontynuacją prac nad grą Sniper Ghost Warrior 3.

W dniu 10 lutego 2016 r. zarząd CI Games S.A. zawarł z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. aneks do umowy kredytu obrotowego odnawialnego podwyższający kwotę kredytu z 10 mln do 20 mln zł (szerzej w pkt 3.14)

W okresie sprawozdawczym spółka podwyższyła kapitał poprzez emisję akcji serii G (szerzej w pkt 3.15)

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

W dniu 29 kwietnia 2016 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CI Games S.A., na którym podjęto następujące Uchwały:

- Nr 1/2016 w sprawie wyboru Przewodniczącego Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy,
- Nr 2/2016 w sprawie odstąpienia od wyboru Komisji Skrutacyjnej,
- Nr 3/2016 w sprawie przyjęcia porządku obrad,
- Nr 4/2016 w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności spółki CI Games S.A. za rok 2015,
- Nr 5/2016 w sprawie zatwierdzenia sprawozdania finansowego spółki CI Games S.A. za rok obrotowy 2015
- Nr 6/2016 w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu jednostki dominującej z działalności spółki CI Games za rok 2015,
- Nr 7/2016 w sprawie zatwierdzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego spółki CI Games za rok 2015 sporządzonego przez jednostkę dominującą,
- Nr 8/2016 w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Rady Nadzorczej z działalności za rok 2015
- Nr 9/2016 w sprawie pokrycia straty poniesionej w roku 2015,
- Nr 10/2016 w sprawie udzielenia absolutorium Prezesowi Zarządu z wykonania przez niego obowiązków w roku 2015,
- Nr 11/2016 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Zarządu z wykonania przez niego obowiązków w roku 2015 (A. Pieniacki),
- Nr 12/2016 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Zarządu z wykonania przez niego obowiązków w roku 2015 (M. Rumianek),
- Nr 13/2016 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Zarządu z wykonania przez niego obowiązków w roku 2015 (Ł. Misiurski),
- Nr 14/2016 w sprawie udzielenia absolutorium Przewodniczącemu Rady Nadzorczej z wykonania przez niego obowiązków w roku 2015 (K. Sroczyński),

- Nr 15/2016 w sprawie udzielenia absolutorium Przewodniczącej Rady Nadzorczej z wykonania przez nią obowiązków w roku 2015 (D. Gadowska)
- Nr 16/2016 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej z wykonania obowiązków w roku 2015 (L. Tymiański),
- Nr 17/2016 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej z wykonania obowiązków w roku 2015 (M. Dworak),
- Nr 18/2016 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej z wykonania obowiązków w roku 2015 (T. Litwiniuk),
- Nr 19/2016 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej z wykonania obowiązków w roku 2015 (G. Leszczyński),
- Nr 20/2016 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej z wykonania obowiązków w roku 2015 (N. Biedrzycki),
- Nr 21/2016 w sprawie udzielenia absolutorium Członkowi Rady Nadzorczej z wykonania obowiązków w roku 2015 (M. Sawoniewski);

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 31.12.2015 r. – 4,2615 PLN/EUR,
- na dzień 31.12.2016 r. – 4,4240 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 2015 – 4,1848 PLN/EUR,
- za rok 2016 – 4,3757 PLN/EUR.

3.3. Wybrane dane finansowe

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	2016		2015	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	21 792	4 980	14 397	3 440
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-12 051	-2 754	-10 650	-2 545
Zysk (strata) brutto	-12 005	-2 744	-8 342	-1 993
Zysk (strata) netto	-14 390	-3 289	-7 757	-1 854

Przychody netto ze sprzedaży spółki wyniosły 21,8 mln zł, co oznacza wzrost w porównaniu do 2015 roku o 7,4 mln zł. Wynika to z faktu zaewidencjonowania w 2015 roku rabatów udzielonych klientom na rynku amerykańskim, na poziomie spółki zależnej CI Games USA Inc.

Zysk ze sprzedaży wyniósł 251 tys zł, na poziomie działalności operacyjnej grupa zanotowała stratę w wysokości 12 mln zł.

Największy wpływ na wynik 2016 roku miała amortyzacja gier wydanych w latach poprzednich, która wyniosła łącznie 15,1 mln zł. W samym czwartym kwartale 2016 r. amortyzacja gry Lords of the Fallen wyniosła 7,9 mln zł. Na dzień 31.12.2016r. wszystkie tytuły, które zostały wydane do końca 2016 roku, są w pełni zamortyzowane.

W 2016 roku strata netto spółki wyniosła 14,4 mln zł, co wynika z powodów opisanych wyżej.

BILANS	31.12.2016		31.12.2015	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	87 779	19 842	75 489	17 714
Aktywa obrotowe	30 655	6 929	16 372	3 842
Aktywa razem	118 434	26 771	91 861	21 556
Kapitał własny	82 823	18 721	72 658	17 050
<i>Kapitał zakładowy</i>	<i>1 501</i>	<i>339</i>	<i>1 391</i>	<i>326</i>

Zobowiązania	35 611	8 050	19 203	4 506
Zobowiązania długoterminowe	2 751	622	2 748	645
Zobowiązania krótkoterminowe	32 860	7 428	16 455	3 861
Pasywa razem	118 434	26 771	91 861	21 556

Suma bilansowa spółki CI Games na dzień 31 grudnia 2016 r. wyniosła 118 mln zł, co stanowi 29% wzrost w porównaniu z dniem 31 grudnia 2015 r.

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 31 grudnia 2016 r. wyniosły 88 mln zł i wzrosły o 16% w porównaniu z dniem 31 grudnia 2015 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 2016 r. wyniosły 31 mln zł i uległy zwiększeniu w porównaniu do końca 2015 roku o 24 mln zł, co wynikało głównie ze wzrostu stanu gotówki, pozyskanej w wyniku emisji akcji serii G.

Kapitał własny spółki na dzień 31 grudnia 2016 r. wyniósł 83 mln zł (70% sumy bilansowej), co oznacza 14% wzrost w porównaniu do 31 grudnia 2015 r. Zwiększenie poziomu kapitału własnego wynika z emisji akcji serii G.

Zobowiązania spółki na dzień bilansowy wyniosły 35,6 mln zł i wzrosły o 16,4 mln zł w porównaniu do stanu zobowiązań na koniec 2015 roku, co było efektem wzrostu zadłużenia z tytułu zaciągniętych kredytów bankowych.

RACHUNEK PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH	2016		2015	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-6 790	-1 552	18 281	4 368
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-29 015	-6 631	-26 179	-6 256
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	43 015	9 830	5 635	1 347
Przepływy pieniężne netto	7 210	1 648	-2 263	-541

Rok 2016 spółka rozpoczęła stanem środków pieniężnych w wysokości 6,4 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły - 6,8 mln zł. Najistotniejszy wpływ na poziom przepływów miał wzrost należności od spółki zależnej.

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły 29 mln zł. Stanowiły je przede wszystkim wydatki związane z finansowaniem prac nad grą SNIPER GHOST WARRIOR 3.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były dodatnie i wyniosły 43 mln zł, co wynika z wpływu kredytu bankowego oraz z emisji akcji.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 13,6 mln zł.

3.4. Wskaźniki rentowności

Wyszczególnienie	jm.	2016	2015
Rentowność sprzedaży	%	1,2%	-2,3%
Rentowność EBITDA	%	15,7%	0,5%
Rentowność działalności operacyjnej EBIT	%	-55,3%	-74,0%
Rentowność brutto	%	-55,1%	-57,9%
Rentowność netto	%	-66,0%	-53,9%
Rentowność aktywów (ROA)	%	-12,2%	-8,4%
Rentowność kapitałów własnych (ROE)	%	-17,4%	-10,7%

Rentowność sprzedaży w roku 2016 wyniosła 1,2%, co stanowi wzrost w porównaniu do roku 2015 o 3,5 punktów procentowych.

3.5. Struktura aktywów

Wyszczególnienie	jm.	2016	2015
Wartości niematerialne / Aktywa	%	49,5%	49,3%
Rzeczowe aktywa trwałe / Aktywa	%	0,8%	1,1%

Należności handlowe / Aktywa	%	9,7%	4,3%
Zapasy / Aktywa	%	2,9%	4,7%
Inwestycje krótkoterminowe / Aktywa	%	0,0%	0,0%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty / Aktywa	%	11,5%	6,9%
Aktywa z tytułu odr. podatku dochodowego / Aktywa	%	19,4%	26,7%
Pozostałe aktywa / Aktywa	%	6,2%	7,0%

W strukturze aktywów na koniec roku 2016 (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 2016 roku 49,5% aktywów spółki. Drugim istotnym elementem są aktywa z tytułu podatku odroczonego (19,4% sumy bilansowej).

3.6. Wskaźniki rotacji

Wyszczególnienie	jm.	2016	2015
Wskaźnik rotacji aktywów	Liczba rotacji	0,2	0,2
Wskaźnik rotacji zapasów		6,4	3,3
Okres spływu należności	Liczba dni	193	101
Okres spłaty zobowiązań		134	241

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

W 2016 roku wskaźnik rotacji zapasów wzrósł do 6,4 dni co wynika z niższego poziomu sprzedaży. Wskaźnik rotacji należności na poziomie 193 wynika z zaewidencjonowania jednorazowej należności od spółki zależnej, struktury sprzedaży (duży udział sprzedaży cyfrowej), modelu rozliczania tej sprzedaży przez firmy Valve, Sony i Microsoft. Brak premier wpłynął także na strukturę zobowiązań i wskaźnik rotacji zobowiązań, który wyniósł 98 dni.

3.7. Wskaźniki zadłużenia

Wyszczególnienie	2016	2015
Wskaźnik ogólnego zadłużenia	0,30	0,21
Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,43	0,26
Wskaźnik pokrycia aktywów trwałych kapit. stałymi	0,97	1,00
Wskaźnik zadłużenia krótkoterminowego	0,28	0,18
Wskaźnik zadłużenia długoterminowego	0,02	0,03

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 długoterm. / pasywa ogółem

Wartości wskaźników zadłużenia są wyższe w porównaniu z rokiem ubiegłym. Jest to efekt braku premier w 2016 roku i ponoszonych nakładów na produkcję gier, w szczególności na grę: Sniper Ghost Warrior 3.

3.8. Wskaźniki płynności

Wyszczególnienie	2016	2015
Wskaźnik bieżącej płynności	0,93	0,21
Wskaźnik płynności szybkiej	0,83	0,26
Wskaźnik natychmiastowy	0,41	1,00

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

W związku z brakiem premier w 2016 roku (niższa sprzedaż) i koniecznością finasowania gry SNIPER GHOST WARRIOR 3 wskaźniki płynności szybkiej i bieżącej uległy pogorszeniu w stosunku do 2015 r, jednak z punktu widzenia grupy, której spółka jest podmiotem dominującym, wskaźniki płynności są na bezpiecznym poziomie.

3.9. Struktura finansowania

Wyszczególnienie	jm.	2016	2015
Kapitał własny	%	69,9%	79,1%
Zobowiązania długoterminowe	%	2,3%	3,0%
Zobowiązania krótkoterminowe	%	27,7%	17,9%

Spółka, podobnie jak w latach poprzednich, finansuje swoją działalność w oparciu o kapitał własny, który w strukturze finansowej stanowi 70 % pasywów ogółem.

Wskaźniki działalności gospodarczej oraz sytuacji majątkowej i finansowej świadczą o poprawnej kondycji finansowej spółki i stanowią podstawę do dalszego rozwoju oraz realizacji celów strategicznych spółki. Zdaniem Zarządu spółki dominującej 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 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 dystrybucje programu na określonym obszarze i w określonym czasie.

Struktura przychodów ze sprzedaży osiągniętej w latach 2015 - 2016 ze względu na rodzaj oferowanego produktu w ujęciu wartościowym kształtowała się następująco:

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

Przychody	2016	Udział %	2015	Udział %	2015/2014
Produkty własne	3 250	14,91%	-2 352	-16,00%	-138,17%
Licencje	3 921	17,99%	65	0,45%	6032,74%
Sprzedaż online	13 132	60,26%	16 506	114,65%	79,56%
Pozostała sprzedaż	1 489	6,83%	178	1,24%	836,37%
Razem	21 792	100,00%	14 397	100,00%	151,37%

W 2016 roku odnotowano najwyższą dynamikę wzrostu sprzedaży w segmencie sprzedaży cyfrowej, co jest wynikiem braku premiery w 2016. Sprzedaż w formie cyfrowej (download gry ze strony dystrybutora) jest dla spółki i spółki najbardziej rentownym kanałem sprzedaży oraz nie wymaga nakładów finansowych na fizyczną produkcję nośników.

Struktura przychodów ze sprzedaży w ujęciu ilościowym

Przychody	2016	Udział %	2015	Udział %	2015/2014
Produkty własne	308 415	15,81%	204 116	25,30%	151,10%
Licencje	412 500	21,14%	160 000	19,89%	257,81%
Sprzedaż online	1 229 800	63,02%	442 453	54,83%	277,95%
Pozostała sprzedaż	590	0,03%	325	0,04%	181,54%
Razem	1 951 305	100,00%	806 894	100,00%	241,83%

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

W roku 2016 udział sprzedaży zagranicznej w całkowitych przychodach spółki wyniósł prawie 95%. Największym rynkiem zbytu dla spółki są Stany Zjednoczone Ameryki, a produkty spółki cyfrowo dostępne są w większości krajów świata.

Udział eksportu w przychodach ze sprzedaży w latach 2016 – 2015

dane w tys. zł

Sprzedaż	2016	2015
Zagranica	20 695	13 897
<i>Udział</i>	<i>94,96%</i>	<i>96,88%</i>
Kraj	1 097	500
<i>Udział</i>	<i>5,04%</i>	<i>3,12%</i>
Razem	21 792	14 397

Z kolei w ujęciu ilościowym udział eksportu wyniósł 93,85% i uległ zmniejszeniu w porównaniu do 2015 roku o 6,11 punktów procentowych.

Sprzedaż	2016	2015
Zagranica	1 831 283	806 569
<i>Udział</i>	<i>93,85%</i>	<i>99,96%</i>
Kraj	120 022	325
<i>Udział</i>	<i>6,15%</i>	<i>0,04%</i>
Razem	1 951 305	806 894

Odbiorcami, których udział w sprzedaży spółki w roku 2016 przekroczył 5% są: Valve Corporation, Sony, Microsoft. Pozostali kontrahenci nie przekroczyli wyznaczonego poziomu istotności.

Poniższe zestawienie zawiera listę dostawców, których udział w zakupach spółki w roku 2016 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 CI Games.

1. Umowy istotne dla prowadzonej działalności gospodarczej:

W okresie sprawozdawczym spółka nie zawarła istotnych dla prowadzonej działalności gospodarczej umów.

2. 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	07.01.2015 - 06.11.2016	60 000 000 zł
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej Zarządu spółki	07.01.2016 - 06.11.2017	60 000 000 zł
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 odpowiedzialności cywilnej z tytułu prowadzonej działalności gospodarczej i posiadania rzeczy	05.05.2016 - 04.05.2017	3 000 000 USD
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej – w zakresie odpowiedzialności produktowej	10.06.2015 - 09.06.2016	2 000 000 USD
AIG Europe Limited	Ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej z tytułu prowadzonej działalności gospodarczej i posiadania rzeczy	10.06.2016 - 09.06.2017	2 000 000 USD
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie wyposażenia i urządzeń, środków obrotowych i nakładów inwestycyjnych	15.09.2015 - 14.09.2016	1 846 843 zł
ERGO Hestia S.A.	Ubezpieczenie wyposażenia i urządzeń, środków obrotowych i nakładów inwestycyjnych	15.09.2016 - 14.09.2017	2 383 089 zł

Ponadto spółka posiadała zawarte polisy ubezpieczenia OC oraz Auto-Casco dwóch 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 2016 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 CI Games S.A.

1. Umowy kredytów i pożyczek

W dniu 27 maja 2015 r. CI Games S.A. zawarła z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. dwie umowy kredytu: umowę kredytu na rachunku bieżącym w wysokości 5 mln zł oraz umowę kredytu obrotowego odnawialnego w kwocie 10 mln zł. Obie umowy kredytu zostały zawarte na okres dwóch lat.

W dniu 10 lutego 2016 r. zarząd CI Games S.A. zawarł z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. aneks do umowy kredytu obrotowego odnawialnego podwyższający kwotę kredytu z 10 mln do 20 mln zł.

W dniu 22 lutego 2017 r. CI Games S.A. zawarła z Powszechną Kasą Oszczędności Bank Polski S.A. umowę kredytu obrotowego nieodnawialnego na finansowanie kosztów związanych z tóceniem gry Sniper Ghost Warrior 3 w wysokości 2,5 mln USD, z terminem spłaty na dzień 27 maja 2017.

Na dzień 31 grudnia 2016 roku zadłużenie z tytułu wykorzystania kredytu bankowego obrotowego wyniosło 19 677 288 zł, natomiast z tytułu kredytu w rachunku bieżącym 4 239 794 zł.

Szczegółowe informacje zawarte są sprawozdaniu finansowym Spółki.

2. Umowy leasingu

Na dzień 31 grudnia 2016 r. Spółka CI Games S.A. nie posiadała zawartych umów leasingu.

3. Umowy gwarancji i poręczeń

Spółka posiada gwarancję bankową wystawioną przez PKO Bank S.A. w dniu 5 maja 2016 roku do kwoty 433 816,66 zł na rzecz Bertie Investment Sp. z o.o. z tytułu najmu powierzchni biurowej przy ul. Puławskiej 182. Gwarancja jest ważna do 25 grudnia 2018 roku.

Na dzień 31 grudnia 2016 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 wyemitowała akcje serii G, które były przedmiotem subskrypcji prywatnej w listopadzie 2016 r. w związku z podwyższeniem kapitału zakładowego spółki w granicach kapitału docelowego. Wszystkie oferowane akcje, tj. 1 100 000, zostały objęte i opłacone. Wpływy z emisji wyniosły 24.970.000 zł. Emisja Akcji przeznaczona była przede wszystkim na globalny marketing gry "Sniper: Ghost Warrior 3".

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

W 2016 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 dominującej wypłaconych w roku 2016 (dane w zł):

Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiański - Prezes Zarządu	1 002 000
Adam Pieniacki - Członek Zarządu	72 000
Łukasz Misiurski - Członek Zarządu	54 537

Rada Nadzorcza CI Games S.A.

Dasza Gadomska - Przewodniczący Rady Nadzorczej	20 000
Grzegorz Leszczyński - Członek Rady Nadzorczej	18 000
Tomasz Litwiniuk - Członek Rady Nadzorczej	18 000
Norbert Biedrzycki - Członek Rady Nadzorczej	15 000
Mariusz Sawoniewski - Członek Rady Nadzorczej	18 000

3.18. Informacja o istotnych transakcjach zawartych przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązаныmi

Wszystkie opisane poniżej transakcje zostały zawarte na warunkach rynkowych. Transakcje spółki dominującej ze spółkami należącymi do spółki (dane w tys. zł) :

Podmiot	koszty	przychody	należności	zobowiązania
CI Games Germany GmbH	-	-	16	-
CI Games USA Inc.	-	-	9 264	-
City Interactive Peru	-	-	-	-
City Interactive Studio S.R.L.	-	-	-	-
CI Games Cyprus Ltd.	-	-	184	2 116
Business Area Sp. z o.o.	7	-	2	-
Business Area Sp. z o.o. S.J.	106	-	-	74
CI Games S.A. Sp. J.	7	177	-	216
RAZEM	120	177	9 466	2 406

Transakcje spółki dominującej ze spółkami powiązаныmi 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.	-	1	4	-
Premium Restaurants Sp. z o.o.	-	1	-	12
Premium Food Restaurants S.A.	-	56	23	-
Fine Dining	3	27	30	-
RAZEM	3	85	57	12

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

	koszty	przychody	należności	zobowiązania
Marek Tymiński	60	-	-	5
RAZEM	405	0	0	30

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 Roczne go skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

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

- Nazwa podmiotu: Misters Auditor Adviser Spółka z o.o.
- Data zawarcia umowy o dokonanie badania jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za 2016 r. – 01.07.2016 r. Umowa dotyczy przeglądu i badania sprawozdania finansowego Spółki oraz Spółki za rok 2016 (przegląd półroczny i badanie roczne).

- c) Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego jednostki i spółki w 2016 r. – 39 600 zł netto.
- d) Podmiotem dokonującym badania sprawozdania finansowego spółki oraz spółki za rok 2015 (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 spółki w 2015 r. wyniosła 39 500 zł netto.

4. PERSPEKTYWY

Najważniejszym wydarzeniem 2017 r. będzie światowa premiera gry Sniper Ghost Warrior 3, która 25 kwietnia 2017 roku zostanie wydana na konsole PlayStation 4, Xbox One oraz komputery PC. Marka Sniper Ghost Warrior jest obok Lords of the Fallen najbardziej rozpoznawalnym tytułem Spółki. Dotychczas gry z tej serii sprzedały się w łącznym nakładzie ponad 6,2 mln kopii.

Realizacja projektu „Sniper Ghost Warrior 3” umożliwiła organizacji intensywny rozwój, w tym zdobycie nowych kompetencji oraz rozszerzenie know-how. Doświadczenie oraz wiedza pozyskane podczas tworzenia gry, umożliwiają Spółce podejmowanie kolejnych, jeszcze ambitniejszych produkcji.

CI Games dopracował model współpracy z zewnętrznymi partnerami. Dzięki zlecaniu podwykonawcom poszczególnych prac, może lepiej zarządzać kluczowymi zasobami i całym projektem, co przełoży się na wzrost efektywności produkcji gier.

Zarząd zamierza budować wartość Spółki w oparciu o rozwój dotychczasowych marek, które odniosły już światowy sukces – Sniper Ghost Warrior i Lords of the Fallen. Obecnie nie ma planów tworzenia nowych tytułów.

Grupa będzie również, w oparciu o własne struktury i dotychczasowe pozytywne doświadczenia, kontynuować rozwój działalności dystrybucyjnej i wydawniczej w Ameryce Północnej i Południowej.

Zdaniem Emitenta zarówno obecnie realizowane, jak i przyszłe projekty przełożą się na sukces finansowy Grupy i wzmocnienie jej pozycji na światowych rynkach.

W II kwartale 2017 roku Zarząd przedstawi strategię rozwoju Spółki, w której zaprezentuje m.in. plany wydawnicze.

5. ŁAD KORPORACYJNY

Zasady ładu korporacyjnego zostały opisane w odrębnym dokumencie: "OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W ROKU 2016".

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Adam Pieniacki

Członek Zarządu

Monika Rumianek

Członek Zarządu

Warszawa, 31 marca 2017 roku