



GRUPA KAPITAŁOWA

CI GAMES

Półroczne sprawozdanie z działalności grupy
kapitałowej emitenta
obejmujące okres pierwszych sześciu
miesięcy 2017 roku



GAMES

Spis treści

1. Wybrane dane finansowe.....	2
2. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie sprawozdawczym.	3
3. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na sprawozdanie finansowe	3
4. Wskazanie skutków zmian w strukturze jednostki gospodarczej, w tym wyniku połączenia jednostek gospodarczych, przejęcia lub sprzedaży jednostek grupy kapitałowej Emitenta, inwestycji długoterminowych, podziału, restrukturyzacji i zaniechania działalności.	3
5. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników	3
6. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta.....	3
7. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta.....	4
8. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej	4
9. Informacja o istotnych transakcjach zawartych przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązanymi	4
10. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji	4
11. Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta	5
12. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w przyszłości	6
13. Oświadczenie Zarządu CI Games S.A.	8

1. Wybrane dane finansowe

RACHUNEK WYNIKÓW

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	I półrocze 2017 r.		I półrocze 2016 r.	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	73 178	17 229	11 518	2 629
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	4 127	972	-2 556	-583
Zysk (strata) brutto	2 273	535	-2 004	-457
Zysk (strata) netto	1 489	351	-2 659	-607
Liczba akcji (w tys. szt.)	150 700	150 700	13 914	13 914
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (PLN/szt.)	0,01	0,00	-0,19	-0,04

Przychody netto ze sprzedaży Grupy w I półroczu 2017 r. wyniosły 73,2 mln zł, co oznacza wzrost w porównaniu do I połowy 2016 r. o 61,6 mln zł. Głównym czynnikiem mającym wpływ na wzrost przychód była premierowa sprzedaż gry „Sniper Ghost Warrior 3” w drugim kwartale 2017 r.

Za okres pierwszych 6 m-cy 2017 r. Emitent wykazał zysk na poziomie 1,5 mln zł w porównaniu ze stratą 2,7 mln zł w analogicznym okresie ubiegłego roku.

PRZEPIŁY WY P IENIĘŻNE

SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPIŁY WY P IENIĘŻNYCH	I półrocze 2017 r.		I półrocze 2016 r.	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepiły w y p ieniężne netto z działalności operacyjnej	15 838	3 729	2 979	680
Przepiły w y p ieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-15 938	-3 752	-13 153	-3 003
Przepiły w y p ieniężne netto z działalności finansowej	-9 049	-2 130	9 118	2 081
Przepiły w y p ieniężne netto	-9 149	-2 153	-1 056	-242

Przepiły w y p ieniężne netto z działalności operacyjnej w okresie sprawozdawczym wyniosły 15,8 mln zł i były w głównej mierze pochodną przychodów ze sprzedaży gry „Sniper Ghost Warrior 3”.

Przepiły w y p ieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły -15,9 mln zł. Największy wpływ na przepiły w y p ieniężne miały wydatki na finansowanie prac rozwojowych oraz fizycznej produkcji gry „Sniper Ghost Warrior 3”. Przepiły w y p ieniężne netto z działalności finansowej wyniosły -9 mln zł i wynikały z częściowej spłaty zobowiązań kredytowych. Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 16,3 mln zł i były o 9,1 mln zł niższe niż na koniec 2016 r.

BILANS

SKONSOLIDOWANY BILANS	30.06.2017 r.		31.12.2016 r.		30.06.2016 r.	
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	76 690	18 145	83 648	18 908	79 251	17 908
Aktywa obrotowe	39 232	9 282	34 194	7 729	14 279	3 227
Aktywa razem	115 922	27 427	117 842	26 637	93 530	21 134
Kapitał własny	85 395	20 205	83 643	18 907	72 497	16 382
<i>Kapitał zakładowy</i>	<i>1 501</i>	<i>355</i>	<i>1 501</i>	<i>339</i>	<i>1 391</i>	<i>314</i>
Zobowiązania	30 527	7 223	34 199	7 730	21 033	4 753
Zobowiązania długoterminowe	356	84	2 751	622	2 745	620
Zobowiązania krótkoterminowe	30 171	7 139	31 448	7 108	18 288	4 132
Pasywa razem	115 922	27 427	117 842	26 637	93 530	21 134

Suma bilansowa Grupy Kapitałowej CI Games na dzień 30.06.2016 r. wyniosła 116 mln zł, co stanowi spadek o 1,8 mln zł w porównaniu ze stanem na dzień 31.12.2016 r. Aktywa trwałe w bilansie na dzień 30.06.2017 r. wynosiły 76,6 mln zł i były niższe o 7 mln (8%) w porównaniu ze stanem na dzień 31.12.2016 r. Spadek wynika z rozpoczęcia kapitalizacji nakładów poniesionych na produkcję gry „Sniper Ghost Warrior 3”.

Aktywa obrotowe Grupy na dzień 30.06.2017 r. wyniosły 39,2 mln zł i uległy zwiększeniu w porównaniu ze stanem z okresu porównywalnego o 25 mln zł, co wynika ze wzrostu wartości zapasów o 4,1 mln zł, należności o 9,7 mln zł i środków pieniężnych o 10,1 mln zł.

Kapitał własny Grupy na dzień 30.06.2017 r. wyniósł 85,4 mln zł, co oznacza wzrost o 1,8 mln zł (2%) w porównaniu do stanu na dzień 31.12.2016 r. Zwiększenie poziomu kapitału własnego wynika głównie z wygenerowanego zysku za 2017 r. Zobowiązania Grupy na dzień 30.06.2017 r. wyniosły 30,5 mln zł i zmalały o 3,7 mln zł w porównaniu do stanu zobowiązań na dzień 31.12.2016 r. Było to głównie efektem spadku zadłużenia z tytułu kredytów bankowych.

2. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie sprawozdawczym.

Wykaz najważniejszych zdarzeń dotyczących Emitenta

- 25 kwietnia 2017 r. odbyła się premiera gry „Sniper Ghost Warrior 3”. Gra została wydana w 10 wersjach językowych równocześnie na komputery PC, konsole Xbox One oraz PlayStation 4 zarówno w wersji cyfrowej, jak i wersji pudełkowej. Gra „Sniper Ghost Warrior 3” została wydana na wszystkich najważniejszych rynkach na całym świecie poprzez dobrze skoordynowane działania wydawnicze w każdym regionie. Według stanu na dzień 30 czerwca 2017 r. sprzedanych zostało 748 526 sztuk gry (sprzedaż cyfrowa oraz na fizycznych nośnikach) z czego znacząca część trafiła do rąk graczy.
- Premierowa sprzedaż gry „Sniper Ghost Warrior 3” realizowana była w następujących modelach biznesowych: sprzedaż nośników fizycznych produktów (wydanie pudełkowe) oraz sprzedaż cyfrowa.
- Pierwsze półrocze 2017 r. było okresem kampanii marketingowej i PR-owej przed premierą gry „Sniper Ghost Warrior 3”. Spółka w tym okresie prowadziła największą kampanię marketingową w historii firmy, obejmującą wszystkie kluczowe dla produktu narzędzia i placementy, stanowiące istotne media elektroniczne jak i tradycyjne takie jak TV, radio, prasę, kina, reklamę outdoorową, reklamę w punktach sprzedaży oraz liczne wydarzenia PR-owe.
- Spółka przeprowadziła na koniec pierwszego półrocza 2017 szereg akcji promocyjnych w kanałach cyfrowych, które przełożyły się na intensyfikację sprzedaży gry „Sniper Ghost Warrior 3”, „Lords of the Fallen” oraz pozostałych gier z katalogu. „Sniper Ghost Warrior 3” objęty został również promocjami i selektywnymi przecenami w kanałach sprzedaży fizycznych nośników.
- CI Games intensywnie pracowała nad aktualizacjami (patche) gry „Sniper Ghost Warrior 3” na wszystkie platformy. Studio wydało po premierze gry szereg aktualizacji zawierające najważniejsze udoskonalenia: czasy ładowania map, optymalizacja, zmiany graficzne i animacyjne oraz naprawa save systemów, co w rezultacie przełożyło się na poprawę ocen i opinii graczy.
- Spółka prowadziła prace nad grą „Sniper Ghost Warrior” na urządzenia mobilne, której premiera odbyła się w sierpniu 2017 r.

3. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na sprawozdanie finansowe

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły czynniki ani zdarzenia o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na sprawozdanie finansowe.

4. Wskazanie skutków zmian w strukturze jednostki gospodarczej, w tym wyniku połączenia jednostek gospodarczych, przejęcia lub sprzedaży jednostek grupy kapitałowej Emitenta, inwestycji długoterminowych, podziału, restrukturyzacji i zaniechania działalności.

W dniu 23 marca 2017 r. Zarząd CI Games S.A. podjął uchwałę o likwidacji oddziału CI Games S.A. w Bydgoszczy – tj. CI Games S.A. w Warszawie Oddział w Bydgoszczy.

5. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników

Zarząd CI Games S.A. nie przekazywał do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych Grupy kapitałowej na pierwsze półrocze 2017 roku.

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

Ogólna liczba głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki dominującej CI Games S.A. wynosiła na dzień 30 czerwca 2017 r. 150 699 990. Na dzień 30 czerwca 2017 r. ogólna liczba akcji w CI Games S.A. wynosiła 150 699 990.

Akcjonariat CI Games S.A. na dzień 30 czerwca 2017 r. przedstawiał się następująco:

Wyszczególnienie	ilość posiadanych akcji (szt.)	% udział w kapitale zakładowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów na WZA
Marek Tymiński	59 663 570	39,59%	59 663 570	39,59%
TFI PZU Spółka Akcyjna	7 728 880	5,13%	7 728 880	5,13%
Pozostali	83 307 540	55,28%	83 307 540	55,28%
Razem:	150 699 990	100%	150 699 990	100%

Po dniu 30 czerwca 2017 r., wskutek kontynuowania emisji akcji serii F w ramach Programu Motywacyjnego w CI Games S.A., nastąpiły dalsze zmiany w strukturze akcjonariatu. Na dzień przekazania raportu okresowego za pierwsze półrocze 2017 r., ogólna liczba akcji oraz ogólna liczba głosów w CI Games S.A. wynosi 150 849 990.

Akcjonariat CI Games S.A. na dzień przekazania ww. raportu przedstawia się następująco:

Wyszczególnienie	ilość posiadanych akcji (szt.)	% udział w kapitale zakładowym	liczba głosów na WZA	% udział w liczbie głosów na WZA
Marek Tymiński	59 663 570	39,55%	59 663 570	39,55%
TFI PZU Spółka Akcyjna	7 728 880	5,12%	7 728 880	5,12%
Pozostali	83 457 540	55,33%	83 457 540	55,33%
Razem:	150 849 990	100%	150 849 990	100%

7. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta

Osoba	Funkcja	Stan na 01.01.2017 (dzień bilansowy)	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2017 do dnia 30.06.2017	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2017 do dnia 30.06.2017	Stan na 7.09.2017 (dzień publikacji raportu)
Adam Pieniacki	Członek Zarządu CI Games S.A. do dnia 16 maja 2017 r.	15 000 (po podziale akcji:150 000)	100 000	150 000	Nd
Monika Rumianek	Członek Zarządu CI Games S.A.	0	150 000	0	150 000

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

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

Na dzień sprawozdawczy łączna suma wszystkich toczących się postępowań wobec emitenta wynosi ok. 3,7 mln zł, natomiast łączna suma wszystkich postępowań toczących się z powództwa emitenta wynosi ok. 1,3 mln zł.

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

W okresie sprawozdawczym Emitent nie zawierał istotnych transakcji z podmiotami powiązanymi, zaś te, które zostały zawarte, nie odbiegały od warunków rynkowych.

10. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji

W okresie sprawozdawczym Emitent lub jednostka od niego zależna nie poręczyli kredytu lub pożyczki i nie udzielili gwarancji o wartości przekraczającej 10% kapitałów własnych Emitenta.

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

TRANSAKcje ZABEZPIECZAJĄCE

Na dzień 30 czerwca 2017 r. Grupa CI Games nie posiadała otwartych transakcji zabezpieczających.

PROGRAM MOTYWACYJNY DLA KLUCZOWYCH PRACOWNIKÓW I WSPÓŁPRACOWNIKÓW SPÓŁKI, W TYM CZŁONKÓW ZARZĄDU

W dniu 28 kwietnia 2015 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CI Games S.A. podjęło uchwałę o warunkowym podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki o kwotę nie wyższą niż 50.000.00 zł. Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego, obejmujące emisję warrantów subskrypcyjnych serii B oraz akcji zwykłych na okaziciela serii F, zostało powiązane z Programem Motywacyjnym dla kluczowych pracowników i współpracowników CI Games S.A., w tym dla Członków Zarządu CI Games S.A. przyjętym przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy CI Games S.A. w dniu 28 kwietnia 2015 r.

Z dniem 28 marca 2017 r. CI Games S.A. rozpoczęła emisję akcji zwykłych na okaziciela serii F. Akcje te są sukcesywnie obejmowane przez uprawnionych uczestników Programu Motywacyjnego i wprowadzane do obrotu giełdowego na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.

Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki, o którym mowa, 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 0,7 zł każda. Jeden warrant subskrypcyjny serii B uprawnia do objęcia jednej akcji serii F. Emisja wszystkich warrantów nastąpiła jednocześnie. Warranty subskrypcyjne serii B wyemitowano nieodpłatnie; mają one postać zdematerializowaną.

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

Przydział warrantów subskrypcyjnych serii B i akcji serii F w ramach Programu Motywacyjnego nastąpi w trzech etapach, z których każdy powiązany jest z premierą nowej gry wydanej przez Spółkę, począwszy od 2016 r. Pierwszy etap Programu Motywacyjnego został powiązany z premierą gry „Sniper Ghost Warrior 3”. Na mocy upoważnienia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki szczegółowe warunki Programu Motywacyjnego oraz krąg uczestników Programu Motywacyjnego w ramach poszczególnych trzech etapów każdorazowo ustala Rada Nadzorcza Spółki w drodze stosownej uchwały/ uchwał.

Według stanu na dzień 30 czerwca 2017 r. w ramach Pierwszego Etapu Programu Motywacyjnego objęto łącznie 550 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F.

Według stanu na dzień publikacji skonsolidowanego sprawozdania finansowego za pierwsze półrocze 2017 r. w ramach Pierwszego Etapu Programu Motywacyjnego objęto łącznie 760 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F.

W dniach 25 sierpnia 2017 r. – 1 września 2017 r. wskazani przez Radę Nadzorczą Spółki Uczestnicy Programu Motywacyjnego dla kluczowych pracowników i współpracowników, w tym Członków Zarządu CI Games S.A. („Program Motywacyjny”) składali zapisy na akcje serii F emitowane przez Spółkę w związku z Programem Motywacyjnym. Zapisy na akcje serii F przyjmowano w ramach subskrypcji prywatnej, w drodze złożenia oferty objęcia akcji serii F wskazanym przez Spółkę osobom przez Bank Zachodni WBK S.A. – Dom Maklerski BZ WBK z siedzibą w Poznaniu. W ww. okresie uprawnieni Uczestnicy Programu Motywacyjnego objęli łącznie 60 000 (sześćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii F, po cenie 0,70 zł za akcję i o wartości nominalnej 0,01 zł każda akcja. Wszystkie przedmiotowe akcje objęte zapisami zostały w pełni opłacone. Akcje serii F emitowane są w związku z warunkowym podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki, stosownie do postanowień §10 b Statutu Spółki.

ZOBOWIĄZANIA KREDYTOWE

W dniu 22 lutego 2017 r. CI Games S.A. zawarła z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim Spółką Akcyjną umowę kredytu obrotowego nieodnawialnego w walucie wymiennej w wysokości 2 500 000 USD (słownie: dwa miliony pięćset tysięcy dolarów amerykańskich). Umowa to została następnie zmieniona aneksem w dniu 8 maja 2017 r. Umowa kredytu uległa rozwiązaniu w dniu 29 czerwca 2017 r., po całkowitej terminowej spłacie ww. kredytu.

W dniach 8 maja 2017 r. oraz 28 czerwca 2017 r. Spółka zawarła z Powszechną Kasą Oszczędności Bankiem Polskim S.A. dwa aneksy do umowy kredytu obrotowego odnawialnego w walucie polskiej z dnia 27 maja 2015 r., na łączną kwotę 20 000 000 PLN. Na mocy tych aneksów wydłużono termin spłaty ww. kredytu – najpierw do dnia 30 czerwca 2017 r., a następnie do dnia 18 grudnia 2017 r. W dniu 29 czerwca 2017 r. CI Games S.A. dokonała spłaty pierwszej transzy tego kredytu, w kwocie 5 000 000 PLN, stosownie do postanowień ww. aneksu z dnia 28 czerwca 2017 r.

W dniu 27 lipca 2017 r. CI Games S.A. dokonała całkowitej przedterminowej spłaty kredytu udzielonego obrotowego odnawialnego w walucie polskiej, w łącznej kwocie, wraz z odsetkami, 15.022.283,18 PLN.

Ponadto, w dniu 26 maja 2017 r. CI Games S.A. dokonała całkowitej, terminowej spłaty kredytu odnawialnego w rachunku bieżącym w kwocie 5 000 000 PLN udzielonego przez Powszechną Kasę Oszczędności Bank Polski S.A. z siedzibą w Warszawie na podstawie umowy kredytu z dnia 27 maja 2015 r.

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

NAJWAŻNIEJSZE ZEWNĘTRZNE CZYNNIKI RYZYKA Z PUNKTU WIDZENIA EMITENTA SĄ NASTĘPUJĄCE:

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Rynek gier video, na którym działa Grupa Kapitałowa CI Games charakteryzuje się dużą konkurencyjnością, szybkimi zmianami technologicznymi oraz zmianami zainteresowań konsumentów. Ważnym czynnikiem wpływającym negatywnie na efektywność działalności są fluktuacje makroekonomiczne na poszczególnych rynkach. Dla zmniejszenia ryzyka Grupa rozwija swoją działalność w skali globalnej. 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.

Ryzyko zmiany trendów

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

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

Ilość realizowanych projektów powoduje zróżnicowanie oferty i ogranicza ryzyko rynkowe.

Ryzyko zmiany regulacji prawnych i podatkowych

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

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

Ryzyko walutowe

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

DO CZYNNIKÓW RYZYKA BEZPOŚREDNIO ZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ GRUPY NALEŻĄ:

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

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

Ryzyko związane z utratą kluczowych klientów

Działalność handlowa prowadzona jest w oparciu o rozwinięte kanały sieci detalicznej w Polsce oraz o ścisłą współpracę z zagranicznymi dystrybutorami mającymi swe siedziby w na całym świecie. Istnieje ryzyko rozwiązania umów dystrybucyjnych czy upadłości, za pomocą których odbywa się dystrybucja, którzy są formalnymi nabywcami towarów i których Grupa jest wierzycielem. Aby zminimalizować możliwości poniesienia strat Spółka dominująca posiada na najistotniejszych rynkach, takich jak np. Stany Zjednoczone Ameryki Północnej, spółki zależne, których zadaniem jest 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 możliwość wypowiedzenia umów wydawniczych na konsole to dwa główne elementy ryzyka, które realnie istnieją i mogą mieć wpływ na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej. Należy jednak podkreślić, iż Emitent dokłada szczególnych starań w skrupulatnym wypełnianiu i realizowaniu wszelkich zobowiązań wynikających z zawartych umów pomiędzy tymi podmiotami a Emitentem i jego podmiotami zależnymi. Płatności związane z wydawaniem gier na konsole stanowią główną kwotę zobowiązań handlowych Grupy w okresie sprawozdawczym i są realizowane z zachowaniem wszystkich terminów.

Ryzyko związane z realizacją planów rozwojowych

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

Ryzyko związane z oferowanymi produktami

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

Wewnętrzne czynniki mogące wpłynąć na przesunięcie daty premiery związane są z określeniem czasu koniecznego do ukończenia procesu produkcji gry, tak aby spełniała ona 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 dotyczącym praw autorskich do gier, do ich elementów, do znaków graficznych lub do nazw zastrzeżonych dla poszczególnych produktów. W szczególności 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 instrumentów finansowych.

SZANSE I MOŻLIWOŚCI RYNKOWE

Spółka aktualnie pracuje nad kolejną grą taktyczną w segmencie gier action, w którym Spółka odniosła dotychczas kilka dużych sukcesów komercyjnych. Zespół wykorzystuje doświadczenie zebrane w trakcie prac nad „Sniper Ghost Warrior 3” oraz informacji zwrotnej otrzymanej od graczy i recenzentów. Między innymi na jego podstawie w nowym projekcie Spółka podjęła decyzję, aby wymienić otwarty świat gry na duże otwarte misje. Projekt będzie realizowany w oparciu o wszelkie zasoby i know-how wypracowane przy pracach nad grą „Sniper Ghost Warrior 3” w tym rozwiązania programistyczne dotyczące zarządzania rozgrywką oraz wydajnością gry na poszczególnych platformach sprzętowych.

Spółka od 2018 roku planuje przeprowadzanie przynajmniej jednej premiery rocznie, zamierza również prowadzić prace nad kilkoma projektami na raz. Spółka w zależności od projektu (case by case) będzie prowadziła prace w ramach własnego zespołu, zleci ich część partnerom outsourcingowym albo zleci wykonanie całego projektu jednemu zewnętrznemu wykonawcy.

Model sprzedaży gier Spółki w kolejnych latach będzie kontynuowany w stosunku do modelu, w jakim spółka wydawała dotychczas gry. Jednocześnie siła dystrybucji cyfrowej będzie rosła co powinno przełożyć się na wzrost marży oraz poprawę rentowności projektów.

Spółka realizuje strategię sprzedażową maksymalizując sprzedaż w cyfrowych kanałach sprzedaży, przy jednoczesnym utrzymaniu obecności w tradycyjnym modelu dystrybucji fizycznych egzemplarzy (tzw. wersje pudełkowe).

Spółka również aktywnie i długoterminowo wspiera sprzedaż poprzez efektywne zarządzanie back catalogiem wszystkich gier Spółki.

Spółka rozważa dalszą produkcję gier na platformy mobilne, jako uzupełnienie głównej działalności. Premiera gry SGW na rynku mobilnym, odbędzie się w 3 kwartale 2017 r.

13. Oświadczenie Zarządu CI Games S.A.

Na podstawie rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 19 lutego 2009 r. (Dz. U. z 2014 r. poz. 133 ze 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 według jego najlepszej wiedzy półroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy kapitałowej CI Games oraz 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, jak również że półroczne sprawozdanie z działalności Grupy CI Games zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Grupy kapitałowej CI Games, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

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

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Maciej Nowotny

Członek Zarządu

Monika Rumianek

Członek Zarządu

Warszawa, dnia 7 września 2017 roku

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

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

www.cigames.com