

ŚRÓDROCZNE SPRAWOZDANIE z działalności Grupy Kapitałowej

ZA OKRES OD DNIA 1 STYCZNIA 2018 R.
DO DNIA 30 CZERWCA 2018 R.



WARSZAWA, 30.08.2018

Spis Treści

1	CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW GRUPY KAPITAŁOWEJ	4
1.1	PROFIL DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW GRUPY KAPITAŁOWEJ CI GAMES	4
1.2	WYBRANE DANE FINANSOWE.....	6
1.3	OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE SPRAWOZDAWCZYM.....	6
1.4	OPIS I OCENA CZYNNIKÓW ORAZ NIETYPOWYCH ZDARZEŃ MAJĄCYCH WPŁYW NA WYNIK FINANSOWY	7
1.5	OPIS ZMIAN ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, W TYM W WYNIKU POŁĄCZENIA JEDNOSTEK, UZYSKANIA LUB UTRATY KONTROLI NAD JEDNOSTKAMI ZALEŻNYMI ORAZ INWESTYCJAMI DŁUGOTERMINOWYMI, A TAKŻE PODZIAŁU, RESTRUKTURYZACJI LUB ZANIECHANIA DZIAŁALNOŚCI ORAZ WSKAZANIE JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI	9
1.6	INFORMACJA DOTYCZĄCA PROGNOZ FINANSOWYCH.....	9
1.7	WSKAZANIE AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH BEZPOŚREDNIO LUB POŚREDNIO PRZEZ PODMIOTY ZALEŻNE CO NAJMNIEJ 5% OGÓLNEJ LICZBY GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU EMITENTA	10
1.8	ZESTAWIENIE STANU POSIADANIA AKCJI EMITENTA LUB UPRAWNIEŃ DO NICH PRZEZ OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE EMITENTA NA DZIEŃ PRZEKAZANIA RAPORTU KWARTALNEGO, WRAZ ZE WSKAZANIEM ZMIAN W STANIE POSIADANIA.....	10
1.9	WSKAZANIE ISTOTNYCH POSTĘPOWAŃ TOCZĄCYCH SIĘ PRZED SĄDEM, ORGANEM WŁAŚCIWYM DLA POSTĘPOWANIA ARBITRAŻOWEGO LUB ORGANEM ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ RYNKU, NA KTÓRYM DZIAŁA GRUPA KAPITAŁOWA	10
1.10	INFORMACJA O ISTOTNYCH TRANSAKCJACH ZAWARTYCH PRZEZ EMITENTA LUB JEDNOSTKĘ OD NIEGO ZALEŻNĄ Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI	11
1.11	INFORMACJE O UDZIELENIU PRZEZ EMITENTA LUB PRZEZ JEDNOSTKĘ OD NIEGO ZALEŻNĄ PORĘCZEŃ KREDYTU LUB POŻYCZKI LUB UDZIELENIU GWARANCJI	11
1.12	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.....	11
1.13	WSKAZANIE CZYNNIKÓW, KTÓRE W OCENIE EMITENTA BĘDĄ MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ NIEGO WYNIKI W PERSPEKTYWIE CO NAJMNIEJ KOLEJNEGO KWARTAŁU	12

Oświadczenie Zarządu CI Games S.A.

Na podstawie rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 r. (Dz. U. z 2018 r. poz. 757) 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 śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową oraz finansową Grupy kapitałowej CI Games oraz jej wynik finansowy a także, że roczne sprawozdanie z działalności Grupy zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Grupy kapitałowej CI Games, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

Zarząd CI Games S.A. oświadcza, że podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, dokonujący przeglądu śródrocznego skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy, został wybrany zgodnie z właściwymi przepisami prawa powszechnie obowiązującego oraz że podmiot ten i biegli rewidenci przeprowadzający to badanie spełniają warunki do wydania bezstronnego i niezależnego raportu z badania sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa i standardami zawodowymi.

Zarząd CI Games S.A.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Maciej Nowotny

Członek Zarządu

Monika Rumianek

Członek Zarządu

Warszawa, 30 sierpnia 2018 r.

1 Charakterystyka działalności i zasobów Grupy Kapitałowej

1.1 Profil działalności i zasobów Grupy Kapitałowej CI Games

Grupa Kapitałowa CI Games (dalej: „Grupa”, „Grupa Kapitałowa”, „Grupa CI Games”) od ponad 20 lat prowadzi działalność produkcyjną i wydawniczą na globalnym rynku gier wideo. Spółka dominująca CI Games S.A. (dalej: „CI Games S.A.”, „Emitent”, „Spółka”, „Spółka dominująca”, „Jednostka dominująca”) jest pierwszą spółką tej branży w Europie Środkowo-Wschodniej posiadającą status spółki publicznej oraz pierwszą z regionu, która stała się światowym graczem i odniosła sukces rynkowy oraz finansowy.

Jako niezależny deweloper i wydawca CI Games S.A. może rozwijać projekty i wydawać gry zgodnie z własną wizją i najlepszą strategią dla konkretnego produktu. Grupa Kapitałowa obejmuje przede wszystkim Spółkę dominującą z siedzibą w Warszawie oraz kluczową spółkę zależną – CI Games USA Inc. z siedzibą w Nowym Jorku. CI Games S.A. koncentruje się na działalności wydawniczej oraz produkcyjnej, zaś CI Games USA Inc. prowadzi działalność wydawniczą na rynkach Ameryki Północnej i Południowej.

W odpowiedzi na dynamicznie zmieniające się warunki rynkowe, Grupa CI Games opiera model biznesowy na wiedzy i współpracy ze starannie wybranymi Partnerami. Strategia Grupy zapewnia optymalną efektywność oraz stałą kontrolę nad sygnowanymi przez Grupę tytułami.

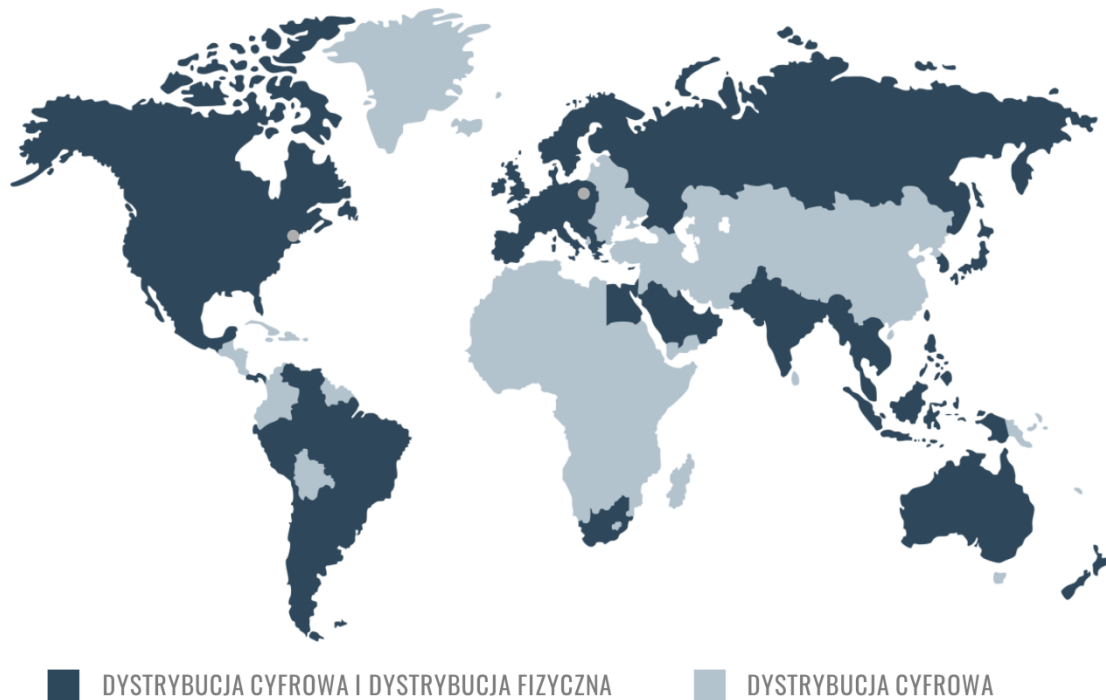
Grupa posiada kompetencje we wszystkich obszarach biznesowych rynku gier wideo. W ramach prowadzonej działalności na rynku gier wideo Grupa Kapitałowa lub poszczególne spółki wchodzące w jej skład występują jako:

- A. **Producent** posiadający własne studio produkcyjne, w którym tworzy nowe tytuły we wsparciu z Partnerami zewnętrznymi. Studio deweloperskie CI Games w Warszawie specjalizuje się w produkcji gier wideo z gatunku FPS;
- B. **Wydawca** własnych gier oraz licencjonowanych tytułów, dla których kreuje strategię marketingową i wprowadza do sprzedaży za pośrednictwem lokalnych dystrybutorów. CI Games S.A. jako jeden z nielicznych podmiotów w Polsce zawarła umowy na produkcję oraz samodzielne wydawanie gier z właścicielami najpopularniejszych konsol, tj. z Sony oraz z Microsoft. Spółka tworzy gry na wszystkie kluczowe platformy: PlayStation, Xbox oraz komputery PC.
- C. **Dystrybutor**, który sprzedaje produkty bezpośrednio do sieci handlowych oraz w dystrybucji cyfrowej. W Grupie znajduje się spółka zależna dedykowana do obsługi bezpośredniej sprzedaży m.in. na rynku amerykańskim.

Dzięki komplementarnemu połączeniu trzech powyższych obszarów aktywności Grupa może efektywnie kontrolować proces produkcji i dystrybucji tworzonych przez siebie gier oraz licencjonowanych tytułów innych producentów.

Grupa tworzy wysokiej jakości innowacyjne produkty w oparciu o własne lub zewnętrzne IP. Do kluczowych marek Grupy CI Games należą „Lords of the Fallen” (dalej także „LotF”) oraz „Sniper Ghost Warrior” (dalej także „SGW”). Od czasu wydania LotF trafiło już do ponad 9 mln graczy na całym świecie, zaś tytuły serii SGW rozeszły się dotychczas w łącznej liczbie znacząco powyżej 7 mln sprzedanych kopii. W ubiegłym roku ponad 97 % przychodów Grupy pochodziło z eksportu.

Mapa 1. Dystrybucja gier studia CI Games



Sprzedaż gier przez Grupę CI Games realizowana jest w trzech głównych modelach biznesowych: sprzedaż nośników fizycznych produktów do wybranych partnerów dystrybucyjnych, sprzedaż kodów cyfrowych uprawniających do instalacji gry oraz sprzedaż praw do dystrybucji gry na określonym terytorium (w wersji pudełkowej lub cyfrowej).

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

Gry Grupy CI Games są dostępne w największych kanałach globalnej dystrybucji cyfrowej - Steam, PlayStation Store, Xbox Games Store oraz App Store i Google Play. W przypadku gier w wersji cyfrowej na PC działalność Grupy rozszerzona jest o bezpośrednią współpracę z największymi platformami internetowymi, docierając do szerokiej gamy graczy na całym świecie oraz umożliwiając zakup gier w lokalnych walutach.



1.2 Wybrane dane finansowe

Skonsolidowany rachunek zysków i strat	2018-06-30	2018-06-30	2017-12-31	2017-12-31	2017-06-30	2017-06-30
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przychody netto ze sprzedaży	13 179	3 109	103 029	24 272	73 178	17 229
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(7 030)	(1 658)	12 713	2 995	4 127	972
Zysk (strata) brutto	(6 696)	(1 579)	11 124	2 621	2 273	535
Zysk (strata) netto	(9 954)	(2 348)	5 454	1 285	1 489	351
Liczba akcji (w tys. szt.)	151 110	151 110	151 070	151 070	150 700	150 700
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (PLN/szt.)	(0,07)	(0,02)	0,04	0,01	0,01	0,00

Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych	2018-06-30	2018-06-30	2017-12-31	2017-12-31	2017-06-30	2017-06-30
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	5 336	1 259	33 592	7 914	15 838	3 729
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(10 434)	(2 461)	(21 738)	(5 121)	(15 938)	(3 752)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 394	329	(23 794)	(5 606)	(9 049)	(2 130)
Przepływy pieniężne netto	(3 704)	(873)	(11 940)	(2 813)	(9 149)	(2 153)

Skonsolidowany bilans	2018-06-30	2018-06-30	2017-12-31	2017-12-31	2017-06-30	2017-06-30
	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR	tys. zł	tys. EUR
Aktywa trwałe	74 462	17 072	79 089	18 962	76 690	18 145
Aktywa obrotowe	18 969	4 350	28 043	6 724	39 232	9 282
Aktywa razem	93 431	21 422	107 132	25 686	115 922	27 427
Kapitał własny	79 776	18 291	89 427	21 441	85 395	20 205
Kapitał zakładowy	1 511	346	1 511	362	1 501	355
Zobowiązania	13 655	3 130	17 705	4 245	30 527	7 223
Zobowiązania długoterminowe	9 301	2 132	9 569	2 294	356	84
Zobowiązania krótkoterminowe	4 354	998	8 136	1 951	30 171	7 139
Pasywa razem	93 431	21 422	107 132	25 686	115 922	27 427

1.3 Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie sprawozdawczym

W pierwszym półroczu Spółka prowadziła działania koncepcyjne i produkcyjne nad kolejną grą snajperską o nazwie Sniper Ghost Warrior Contracts.

W dniu 9.01.2018 r. CI Games S.A. zawarła z mBank S.A. dwie umowy kredytu: umowę kredytu odnawialnego w walucie polskiej oraz umowę kredytu w rachunku bieżącym, o łącznej wartości 35 mln zł.

W dniu 23.05.2018 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie CI Games S.A. powołało Członków Rady Nadzorczej Spółki, w niezmienionym składzie: Ryszard Bartkowiak, Norbert Biedrzycki, Grzegorz Leszczyński, Tomasz Litwiniuk, Mariusz Sawoniewski, na nową wspólną kadencję.

Z dniem 28.05.2018 r. uległ zmianie adres siedziby CI Games S.A.. Spółka przeniosła biuro do nowoczesnego kompleksu EC Powiśle zlokalizowanego w centrum Warszawy przy ulicy Zajęczej 2B.

Od wielu miesięcy Grupa prowadziła proces wyboru partnera, któremu ostatecznie powierzono tworzenie kolejnej odsłony gry Lords of the Fallen. CI Games S.A. otrzymała kilkanaście różnych propozycji (tzw. pitchów) od studiów deweloperskich z całego świata, zawierających ich unikalną wizję kreatywną oraz proces jej realizacji w rozumieniu produkcji gry Lords of the Fallen 2. Ostatecznie w dniu 01.06.2018 r. CI Games S.A. zawarła ze spółką Defiant Studios LLC z siedzibą w Nowym Jorku umowę, na mocy której Defiant Studios LLC wykona w oparciu o własną wizję kreatywną grę wideo z gatunku RPG (role-playing game) w wersji na XboxOne, Playstation4 oraz na PC, która będzie kolejną grą z serii „Lords of the Fallen”. Spółka do produkcji Lords of the Fallen 2 wybrała Defiant Studios ze względu na doświadczenie produkcyjne, dotychczasowe osiągnięcia kluczowych osób w studiu oraz z uwagi na przedstawioną koncepcję do tej gry.

CI Games S.A. była obecna na targach E3 w Los Angeles, skupiając się na biznesowej prezentacji. Przedstawiciele Spółki odbyli szereg biznesowych spotkań z obecnymi i z potencjalnymi partnerami, podsumowano działania związane z aktualnym katalogiem wydawniczym, a także omówiono plany oraz strategię dotyczące nowych projektów m.in. drugiej odsłony Lords of The Fallen.

W drugim kwartale 2018 r. Spółka wraz z europejskim dystrybutorem Koch Media GmbH wprowadziła do sprzedaży pudełkowe wydanie Lords of the Fallen Complete Edition na PlayStation 4 i Xbox One. Edycja zawiera dwa dodatki: Ancient Labyrinth i The Monk's Decipher, paczki Lionheart Pack i Demonic Weapon's Pack oraz boosty The Arcane i The Foundation.

W dniu 02.08.2018 r. CI Games S.A. złożyła wniosek do urzędu Unii Europejskiej ds. Własności Intelktualnej (EUIPO) o zarejestrowanie znaku towarowego "Sniper Ghost Warrior Contracts"

1.4 Opis i ocena czynników oraz nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik finansowy

W pierwszym półroczu 2018 roku Spółka rozpoznała zdarzenia jednorazowe o łącznej wysokości przekraczającej 8,6 mln zł. W ramach zdarzeń jednorazowych Emitent dokonał m.in. odpisu aktualizującego wersji mobilnej gry Lords of the Fallen, odpisu aktualizującego aktywa na podatek odroczoney z tytułu strat podatkowych poniesionych w latach ubiegłych oraz odpisu aktualizującego wartość zapasów.

Dane skonsolidowane	Dane zaraportowane	Dane bez zdarzeń jednorazowych	Δ
	za okres 1.01.2018 - 30.06.2018 r.	za okres 1.01.2018 - 30.06.2018 r.	za okres 1.01.2018 - 30.06.2018 r.
Przychody netto ze sprzedaży	13 179	13 179	-
Koszty sprzedanej produkcji, towarów i usług	(10 363)	(10 363)	-
Zysk (strata) brutto ze sprzedaży	2 816	2 816	-
Pozostałe przychody operacyjne	111	111	-
Koszty sprzedaży	(1 498)	(1 498)	-
Koszty ogólnego zarządu	(3 200)	(3 200)	-
Pozostałe koszty operacyjne	(5 259)	(490)	(4 769)
EBITDA	(452)	6 126	(6 578)
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(7 030)	(2 261)	(4 769)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(6 696)	(1 927)	(4 769)
Podatek dochodowy	(3 258)	603	(3 861)
Zysk (strata) netto	(9 954)	(1 324)	(8 630)

Dane jednostkowe	Dane zaraportowane	Dane bez zdarzeń jednorazowych	Δ
	za okres 1.01.2018 - 30.06.2018 r.	za okres 1.01.2018 - 30.06.2018 r.	za okres 1.01.2018 - 30.06.2018 r.
Przychody netto ze sprzedaży	12 380	12 380	-
Koszty sprzedanej produkcji, towarów i usług	(10 363)	(10 363)	-
Zysk (strata) brutto ze sprzedaży	2 017	2 017	-
Pozostałe przychody operacyjne	123	123	-
Koszty sprzedaży	(899)	(899)	-
Koszty ogólnego zarządu	(2 775)	(2 775)	-
Pozostałe koszty operacyjne	(5 259)	(490)	(4 769)
EBITDA	(215)	6 363	(6 578)
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(6 793)	(2 024)	(4 769)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(6 252)	(1 483)	(4 769)
Podatek dochodowy	(3 258)	603	(3 861)
Zysk (strata) netto	(9 510)	(880)	(8 630)

1.5 Opis zmian organizacji Grupy kapitałowej emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji

W dniu 4.07.2018 r. CI Games S.A. nabyła 100 000 akcji spółki Galan S.A. z siedzibą w Warszawie (obecnie pod firmą United Label S.A.), co stanowi 100% kapitału zakładowego tej spółki w wysokości 100 000 zł.

W dniu 5.07.2018 r. został ustanowiony likwidator spółki zależnej CI Games Cyprus Ltd. z siedzibą w Nikozji. CI Games Cyprus Ltd. została postawiona w stan tzw. dobrowolnej likwidacji na mocy uchwały zarządu tej spółki z dnia 18 czerwca 2018 r. Postępowanie likwidacyjne będzie prowadzone przez około 12 miesięcy; po jego zakończeniu spółka zostanie wykreślona z właściwego rejestru spółek.

W dniu 14.03.2018 r. CI Games S.A. dokonała likwidacji (zamknięcia) oddziału Spółki w Rzeszowie – CI Games S.A. w Warszawie Oddział w Rzeszowie. Tym samym zamknięte zostało studio produkcyjne CI Games S.A. w Rzeszowie. Temu wydarzeniu towarzyszyło zmniejszenie zespołu produkcyjnego w warszawskim studiu CI Games S.A.

Z dniem 16.05.2018 r. zostało zakończone postępowanie likwidacyjne spółki zależnej CI Games S.A. – CI Games Germany GmbH w likwidacji z siedzibą we Frankfurcie nad Menem. W dniu 16.05.2018 r. CI Games Germany GmbH w likwidacji została wykreślona z rejestru spółek prowadzonego przez Sąd we Frankfurcie nad Menem.

1.6 Informacja dotycząca prognoz finansowych

Zarząd Spółki nie opublikował prognoz dotyczących skonsolidowanych wyników Grupy Kapitałowej CI Games ani jednostkowych wyników CI Games S.A. za pierwsze półrocze 2018 r.

1.7 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 wynosiła na dzień 30.06.2018 r. 151 109 990. Na dzień 30.06.2018 r. ogólna liczba akcji w CI Games S.A. wynosiła 151 109 990.

Kapitał akcyjny – struktura	Ilość akcji	% głosów
Marek Tymiński	59 663 570	39,48%
Pozostali akcjonariusze	91 446 420	60,52%
Wszyscy akcjonariusze łącznie	151 109 990	100,00%

1.8 Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta na dzień przekazania raportu kwartalnego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania

Osoba	Funkcja	Stan na 30.06.2018	Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2018 do dnia 30.06.2018	Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2018 do dnia 30.06.2018	Stan na 30.08.2018 (dzień publikacji raportu)
Marek Tymiński	Prezes Zarządu CI Games S.A.	59 663 570	-	-	59 663 570
Monika Rumianek	Członek Zarządu CI Games S.A.	150 000	-	-	150 000

1.9 Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej rynku, na którym działa Grupa Kapitałowa

Na dzień przygotowania sprawozdania brak jest sporów, których łączna wartość stanowi co najmniej 10% kapitałów własnych Emitenta.

1.10 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 warunki tych, które zostały zawarte, nie odbiegały od warunków rynkowych.

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

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

1.12 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 2018 r. Grupa CI Games nie posiadała otwartych transakcji zabezpieczających.

Program motywacyjny dla kluczowych pracowników Spółki

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 zł.

Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki następuje 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 wyemitowano nieodpłatnie; mają one postać zdematerializowaną.

Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego Spółki dominującej powiązane zostało z Programem motywacyjnym skierowanym do kluczowych pracowników i współpracowników, w tym członków Zarządu CI Games S.A.. Podwyższeniu kapitału zakładowego towarzyszyło wyłączenie w całości prawa poboru akcji nowej emisji wobec dotychczasowych akcjonariuszy Spółki dominującej.

Przydział warrantów serii B i akcji serii F w ramach ww. Programu Motywacyjnego następuje 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 dominującej

szczegółowe warunki Programu Motywacyjnego oraz krąg uczestników Programu Motywacyjnego w ramach poszczególnych trzech etapów każdorazowo ustala Rada Nadzorcza Spółki w drodze stosownej uchwały (uchwał).

Począwszy od dnia 25.05.2016 r., działając na podstawie upoważnienia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki dominującej z dnia 28.04.2015 r., Rada Nadzorcza Spółki podejmuje uchwały, na mocy których przyjęto Regulamin Programu Motywacyjnego (i dokonuje jego stosownych zmian) oraz wskazywane są kolejne osoby uprawnione do udziału w Pierwszym Etapie Programu Motywacyjnego. Do dnia 30.06.2018 r. wyemitowano, objęto i wprowadzono do obrotu giełdowego 960 000 akcji serii F w ramach ww. Programu Motywacyjnego. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania wyemitowano, objęto i wprowadzono do obrotu giełdowego 960 000 akcji serii F w ramach ww. Programu Motywacyjnego

Zobowiązania kredytowe

W dniu 9.01.2018 r. CI Games S.A. zawarła z mBank S.A. dwie umowy kredytu: umowę kredytu odnawialnego w walucie polskiej oraz umowę kredytu w rachunku bieżącym, o łącznej wartości 35 mln zł. Umowa kredytu odnawialnego zawarta jest na czas oznaczony, do dnia 30.06.2020 r. Umowa kredytu w rachunku bieżącym zawarta jest na czas oznaczony, do dnia 29.01.2020 r. Zabezpieczeniem ww. umowy kredytu odnawialnego oraz umowy kredytu na rachunku bieżącym jest zastaw rejestrowy na akcjach Spółki dominującej w łącznej liczbie 15 000 000 sztuk, stanowiących własność Pana Marka Tymińskiego.

Na dzień publikacji raportu wykorzystano 4,6 mln zł w ramach linii kredytu odnawialnego.

Na dzień publikacji raportu Spółka nie wykorzystano środków w ramach kredytu w rachunku bieżącym. Dodatkowo niezależnie od kredytów, Grupa dysponuje własnymi środkami pieniężnymi na poziomie ponad 10 mln zł.

1.13 Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

Czynniki ryzyka

W ocenie Zarządu Spółki Dominującej nie istnieją poważne okoliczności wskazujące na brak możliwości lub istnienie poważnych zagrożeń dla możliwości kontynuowania przez Grupę działalności w dającej się przewidzieć przyszłości.

Poniżej opisane zostały najważniejsze czynniki ryzyka z punktu widzenia Grupy. Poza przedstawionymi poniżej czynnikami ryzyka istnieje możliwość pojawienia się innych czynników nieopisanych poniżej, które nie zostały obecnie zidentyfikowane lub których Grupa nie jest świadoma. Materializacja czynników ryzyka zarówno opisanych poniżej oraz niezidentyfikowanych może wywołać negatywny wpływ na działalność operacyjną Grupy, wyniki finansowe oraz trudności w zrealizowaniu strategii, a tym samym na sytuację Grupy.

Ryzyko konkurencji

Grupa Kapitałowa prowadzi działalność na rynku, na którym główną pozycję zajmują podmioty z silną, ugruntowaną pozycją. Grupa skutecznie wykorzystuje swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół, ogólnopolską 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 elastyczności i szybkości działania oraz sprawności zarządzania. Grupa od połowy 2016 r. tworzy gry

wyłącznie na platformy nowej generacji (Sony PlayStation4®, XboxOne®), oraz na PC, które posiadają wysoki potencjał handlowy.

Ryzyko zmiany trendów

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

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

Ilość realizowanych projektów powoduje zróżnicowanie oferty i sprzyja ograniczeniu ryzyka rynkowego.

Ryzyko zmiany regulacji prawnych i podatkowych

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

Grupa prowadzi działania mające na celu eliminację tego ryzyka przez współpracę z wyspecjalizowanymi kancelariami prawnymi z całego świata oraz w drodze ubezpieczenia odpowiedzialności cywilnej produktowej obejmujące cały katalog wydawniczy.

Ryzyko walutowe

W 2018 r. 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 i współpracowników. Jest to cecha charakterystyczna dla branży gier wideo, w której tzw. wartości intelektualne są kluczowym aktywem. Na rynku istnieje trudność w pozyskaniu wykwalifikowanych specjalistów z branży deweloperskiej (produkcji gier). Z rekrutacją nowych pracowników i współpracowników 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 lub upadłości firm, które są formalnymi nabywcami towarów i których Grupa jest wierzycielem. Aby zminimalizować możliwości poniesienia strat Spółka dominująca posiada spółki zależne, których zadaniem jest ciągłe poszerzanie możliwości dystrybucyjnych oraz ścisła

współpraca z dystrybutorami. Obecnie kluczową rolę w tym zakresie odgrywa w ramach Grupy spółka zależna z siedzibą w Nowym Jorku – CI Games USA Inc.

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 certyfikacji nowych tytułów. 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, że Grupa dokłada szczególnych starań w skrupulatnym wypełnianiu i realizowaniu wszelkich zobowiązań wynikających z zawartych umów pomiędzy tymi podmiotami a spółkami z Grupy

Ryzyko związane z realizacją planów rozwojowych

Rosnące koszty produkcji gier mogą powodować wzrost zapotrzebowania na zewnętrzne finansowanie. Spółka dominująca 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, że niektóre produkty zostaną ukończone później niż pierwotnie zaplanowano. Może to w konsekwencji negatywnie wpłynąć na generowane przepływy pieniężne i wynik finansowy w poszczególnych okresach.

Wewnętrzne czynniki mogące wpłynąć na przesunięcie daty premiery nowej gry 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 daty premiery jest sytuacja rynkowa, gdyż istotnym elementem procesu decyzyjnego jest wydanie gry w optymalnym czasie, z uwzględnieniem kalendarza wydawniczego innych wydawców na świecie. Kolejnym ważnym czynnikiem ryzyka są opóźnienia dostawców lub podwykonawców 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 którejkolwiek ze spółek należących do Grupy Kapitałowej z roszczeniem, w związku z prawami autorskimi do gier, do ich elementów, do znaków towarowych lub do nazw zastrzeżonych dla poszczególnych produktów. Na takie ryzyko narażona jest w szczególności działalność Grupy w Stanach Zjednoczonych, charakteryzujących się w tym zakresie zaostrożoną legislacją. Aby uniknąć strat z tego tytułu Grupa Kapitałowa korzysta z usług kancelarii prawnych specjalizujących się w dziedzinie ochrony własności intelektualnej oraz dokonuje rejestracji znaków towarowych swoich produktów.

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.

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

Grupa z należytą starannością, w oparciu o wieloletnie doświadczenie, estymuje potencjał sprzedaży nowych tytułów. Z uwagi na wielość zmiennych wymagających oszacowania przed planowaną datą premiery produktu nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ryzyka błędnego oszacowania nakładu i przyszłej sprzedaży.

Ryzyko opóźnień w produkcji gier

Przesunięcia terminów 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 danej platformy. Istnieje ryzyko rozwiązania współpracy z właścicielem platformy, opóźnienia lub niezyskania certyfikacji wyprodukowanej gry, co może mieć wpływ na opóźnienie premiery.

Ryzyko stopy procentowej

Grupa jest narażona na ryzyko zmiany rynkowych stóp procentowych przez zmianę wartości odsetek naliczonych od kredytów udzielonych przez instytucje finansowe opartych na zmiennej stopie procentowej. Spółka ma możliwość zawarcia kontraktów terminowych na stopę procentową.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Rynek gier wideo, na którym działa Grupa Kapitałowa CI Games, charakteryzuje się dużą konkurencyjnością i dynamiką, w tym zwłaszcza szybkimi zmianami technologicznymi oraz zmianami zainteresowań i zachowań konsumentów. Zarówno poszczególne spółki z Grupy CI Games, jak i sama Grupa, prowadząc działalność gospodarczą, są w pewnym stopniu uzależnione od czynników makroekonomicznych oraz ogólnej sytuacji makroekonomicznej. W ocenie Zarządu Spółki popartej przeprowadzonymi w ostatnich latach badaniami, branża gier wideo jest odporna na potencjalne kryzysy. Dla zmniejszenia omawianego ryzyka Grupa rozwija swoją działalność w skali globalnej, prowadząc samodzielnie działalność wydawniczą na wszystkich najważniejszych rynkach na świecie.

W ostatnich latach branża rozrywkowa rozwijała się dynamicznie i szacuje się, że wartość rynku gier wideo przekroczyła już wartość branży filmowej. Co więcej, dotychczasowe badania pokazują, że nawet w okresie globalnej dekonunktury (lata 2007-2011) popyt na gry wideo rósł z roku na rok. W związku z powyższym w ocenie Zarządu CI Games S.A. ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną, choć rozpoznane (zidentyfikowane) przez Spółkę, należy do ryzyka o mniejszym znaczeniu dla działalności Spółki oraz Grupy i jako takie nie osłabia w stopniu zauważalnym konkurencyjności Emitenta.

Szanse i możliwości rynkowe

Grupa Kapitałowa CI Games konsekwentnie realizuje strategię rozwoju, która ma na celu regularne wydawanie wysokiej jakości gier. W procesie produkcji, promocji i sprzedaży gier jakość jest decydującą determinantą planowania i rozwoju produktów. Grupa tworzy gry na PC, konsole Xbox One® i PlayStation®4 oraz na platformy iOS oraz Android.

Zgodnie z opublikowaną w czerwcu 2017 r. strategią Spółka koncentruje się na mniejszych pod względem skali projektach (A, AA oraz AAA z aspiracjami), które ma cechować wysoka jakość i optymalne budżety produkcyjne oraz odpowiednio dopasowane budżety marketingowe.

Zdaniem Grupy nowo obrana strategia przyczyni się do osiągnięcia przez Grupę Kapitałową CI Games sukcesów finansowych. W ocenie Zarządu Spółki dominującej Grupa posiada niezbędne kompetencje oraz możliwości techniczne do tworzenia, wydawania oraz dystrybucji gier wysokiej jakości.

Sukces gry „Lords of the Fallen”, która trafiła dotychczas do ponad 9 mln graczy, pozwala wierzyć, że planowana produkcja drugiej części (kontynuacji) tej gry przez Defiant Studios przyniesie komercyjny sukces.

W dniu 16.08.2018r. Spółka ogłosiła prace nad nową grą taktyczną – “Sniper Ghost Warrior Contracts”, której premiera planowana jest na rok 2019. Tytuł ten przeniesie graczy w surowe klimaty Syberii; wprowadzi zupełnie nowy dla serii SGW sposób rozgrywki – system kontraktów. Gra będzie posiadać zarówno tryb kampanii dla pojedynczego gracza jak i tryb gry wieloosobowej. “Sniper Ghost Warrior Contracts” zostanie jednocześnie wydana na platformach PC, PS4 oraz Xbox One.

Gra dostarczy wciągającą rozgrywkę, opartą na misjach, z najlepszym systemem snajperskim studia CI Games, ale bez architektury gry zbudowanej w otwartym świecie. W trybie kampanii gracze wkroczą do świata kontraktów, które oferują jasny cel główny z ustalonym wynagrodzeniem oraz dodatkowe zadania do wypełnienia, płatne w formie premii. Nowa gra stworzy zatem możliwości realizowania kontraktów w różny sposób i tym samym zarabiania na nich wielokrotnie.

Marek Tymiński

Prezes Zarządu

Maciej Nowotny

Członek Zarządu

Monika Rumianek

Członek Zarządu

Warszawa, 30 sierpnia 2018 r.